

**PENGARUH PENGGUNAAN *QUIZIZZ* TERHADAP MOTIVASI  
BELAJAR SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR  
MUHAMMADIYAH 13 MEDAN  
DI MASA PANDEMI**

**SKRIPSI**

*Diajukan Guna Melengkapi Tugas – Tugas Dan Memenuhi Syarat – Syarat Untuk  
Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd.) Program Studi Pendidikan Guru  
Sekolah Dasar*

Oleh

**KHAIRISMA DELVIANA**

**NPM. 1702090046**



**UMSU**

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
MEDAN  
2021**



**UMSU**  
Unggul | Cerdas | Terpercaya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238  
Website : ww.fkip.umsu.ac.id E-mail : fkip@umsu.ac.id

**BERITA ACARA**

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata-1  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam sidangnya yang diselenggarakan pada hari Rabu, Tanggal 22 September 2021, pada pukul 08:00 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa :

Nama : Khairisma Delviana  
NPM : 1702090046  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan *Quizizz* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Muhammadiyah 13 Medan di Masa Pandemi

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : (  ) Lulus Yudisium  
(  ) Lulus Bersyarat  
(  ) Memperbaiki Skripsi  
(  ) Tidak Lulus

Ketua



Sekretaris

1. \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_  
3.

ANGGOTA PENGUJI :

1. Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd
2. Eko Febri Syahputra Siregar, S.Pd., M.Pd
3. Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238  
Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang diajukan oleh mahasiswa dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Khairisma Delviana

N PM : 1702090046

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan *Quizizz* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V  
Sekolah Dasar Muhammadiyah 13 Medan di Masa Pandemi

Saya layak di sidangkan.

Medan, September 2021

Disetujui Oleh :

Dosen Pembimbing

Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.

Diketahui Oleh :

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

(Eko Febri Syahputra Siregar, S.Pd, M.Pd)

Dekan



(Prof. Dr. Elfrianto Nasution, S.Pd, M.Pd)

## ABSTRAK

**Khairisma Delviana. 1702090046. FKIP. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara : “Pengaruh Penggunaan *Quizizz* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Muhammadiyah 13 Medan di Masa Pandemi.”**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *Quizizz* terhadap motivasi belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Muhammadiyah 13 Medan di masa pandemi. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Muhammadiyah 13 sebanyak 20 peserta didik berperan sebagai responden. Hasil penelitian ini dikumpulkan melalui kuesioner yang diproses dan dianalisis dengan menggunakan *software* SPSS 16 dengan menggunakan teknik analisis data regresi linier sederhana. Uji Validitas dengan menggunakan corrected item dan uji Reabilitas dengan menggunakan Cronbach Alpha, untuk uji hipotesis dalam penelitian ini peneliti menggunakan hasil uji t. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai t diketahui bahwa nilai  $t_{hitung}$  sebesar 2,482 dan  $t_{tabel}$  untuk 20 responden sebesar 1,734 maka  $2,482 > 1,734$  terdapat pengaruh penggunaan *Quizizz* terhadap motivasi belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Muhammadiyah 13 Medan di Masa Pandemi.

**Kata kunci** : Media Pembelajaran, *Quizizz*, dan Motivasi

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat, taufik, serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Tidak lupa pula sholawat beriring salam kita hidayahkan kepada Nabi besar Muhammad SAW yang menjadi suri tauladan bagi umat Islam.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan yang telah ditetapkan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Skripsi ini berjudul “**Pengaruh Penggunaan *Quizizz* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Muhammadiyah 13 Medan di Masa Pandemi**”.

Dalam penyusunan penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, arahan dan maupun doa dari berbagai pihak. Dan dengan tulus hati penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.AP** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Bapak **Prof. Dr. H. Elfrianto Nasution, M.Pd** selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

3. Ibunda **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd** dan Ibunda **Dr. Hj. Dewi Kusuma Nasution, M.Hum** selaku Wakil Dekan I dan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak **Eko Febri Syahputra Siregar, S.Pd., M.Pd** selaku Ketua Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Ibu **Chairunnisa Amelia S.Pd., M.Pd** selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberi bekal ilmu selama belajar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Teristimewa untuk kedua orang tua penulis, terimakasih yang setulus-tulusnya penulis berikan kepada Ayahanda tercinta **Alm. Edy Delyuzar**, yang telah memberikan kasih sayang yang tidak terhingga, menjaga dan memberi bimbingan baik materi, nasehat, pendidikan dari kecil hingga dewasa dan menjadi motivasi penulis untuk segera menyelesaikan skripsi ini. Serta terima kasih kepada Bunda tercinta **Yazrma Khairiah** sebagai motivator terbaik bagi penulis yang telah berjuang memotivasi, mendukung, menasehati, memberikan kasih sayang yang tidak terhingga dan membuat penulis tersenyum dengan perjuangannya sehingga penulis masih semangat dalam penyelesaian skripsi ini. Semoga Allah SWT memberikan kesehatan, keselamatan, dan kebahagiaan kepada mereka di dunia maupun di akhirat.

8. Terimakasih kepada Paman tercinta **Dr. M. Yazim Yacoeb Sp.OG** dan Tante **Prof. Dra. Nilzami Raswif M.Hum** yang telah membantu dan memotivasi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
9. Terimakasih kepada saudara-saudari yang penulis sayangi, yang senantiasa memberikan dukungan dan motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
10. Kepada sahabat penulis, yang tidak dapat penulis ucapkan satu-persatu yang telah memberikan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
11. Rekan-rekan seperjuangan angkatan 2017 kelas B Pagi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang sama-sama berjuang untuk mendapatkan gelar S.Pd.
12. Kepada teman-teman bimbingan penulis yang tidak dapat penulis ucapkan satu-persatu yang telah memberikan masukan serta dorongan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Allah SWT memberikan perlindungan dan membalas kebaikan – kebaikan – kebaikan Bapak/Ibu sekalian yang telah turut dalam membantu terselesaikannya skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan peneliti selanjutnya.

Akhir kata penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun untuk kesempurnaan penulisan ini dimasa yang akan datang.

Akhirnya penulis berserah diri dan berdoa kepada Allah SWT, semoga skripsi ini berguna bagi kita semua. Aamiin ya rabbal'amin.

Medan, 01 September 2021



**Khairisma Delviana**

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	i
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	ii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	ix
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	x
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	7
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah .....	8
E. Tujuan Penelitian .....	9
F. Manfaat Penelitian .....	9
<b>BAB II KAJIAN TEORITIS</b> .....	11
<b>A. Kerangka Teoritis</b> .....	11
<b>1. Media Pembelajaran</b> .....	11
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	11
b. Tujuan Media Pembelajaran .....	14
c. Klasifikasi Media Pembelajaran .....	15
d. Media Berbasis Komputer.....	15

2. <i>Quizizz</i> .....	16
a. Pengertian <i>Quizizz</i> .....	16
b. Tahapan Penggunaan <i>Quizizz</i> .....	19
c. Kelebihan dan Kekurangan <i>Quizizz</i> .....	26
3. <b>Motivasi</b> .....	27
a. Definisi Motivasi.....	27
b. Macam – macam Motivasi .....	31
c. Indikator Motivasi.....	33
4. <b>Pembelajaran Tematik</b> .....	35
<b>B. Kerangka Berfikir</b> .....	37
<b>C. Penelitian Revelan</b> .....	39
<b>D. Hipotesis</b> .....	42
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	44
<b>A. Lokasi dan Waktu Penelitian</b> .....	44
<b>B. Populasi dan Sampel</b> .....	44
<b>C. Variabel Penelitian</b> .....	45
<b>D. Desain Penelitian</b> .....	46
<b>E. Instrumen Penelitian</b> .....	47
<b>F. Analisis Data</b> .....	50
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....	57
<b>A. Deskripsi Data Penelitian</b> .....	57
1. Gambaran Profil Sekolah .....	57

2. Visi, Misi dan Tujuan Sekolah.....	58
a. Visi Sekolah .....	58
b. Misi Sekolah .....	58
c. Tujuan Sekolah.....	58
<b>B. Analisis Data Penelitian .....</b>	<b>59</b>
1. Uji Validitas Angket .....	59
2. Uji Reliabilitas .....	61
<b>C. Teknik Analisis Data.....</b>	<b>61</b>
1. Uji Deskripsi Data.....	61
2. Uji Prasyarat Data .....	62
a. Uji Normalitas.....	62
b. Uji Homogenitas .....	64
c. Uji Hipotesis .....	65
d. Uji Regresi .....	66
<b>D. Diskusi Hasil Penelitian .....</b>	<b>68</b>
<b>E. Keterbatasan Penelitian .....</b>	<b>70</b>
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>72</b>
<b>A. Kesimpulan .....</b>	<b>72</b>
<b>B. Saran .....</b>	<b>72</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>74</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>78</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Daftar Nilai Peserta Didik SD Muhammadiyah 13 Medan .....	4
Tabel 2.1 Indikator Motivasi Belajar .....	33
Tabel 3.1 Jumlah Sampel Peserta Didik Kelas V–A dan V–B SD Muhammadiyah 13 Medan .....	45
Tabel 3.2 Desain Penelitian <i>Nonequivalent control group design</i> .....	47
Tabel 3.3 Kisi – Kisi Angket Peserta Didik .....	48
Tabel 3.4 Penilaian Skala <i>Likert</i> .....	49
Tabel 4.1 Uji Validitas .....	60
Tabel 4.2 Ringkasan Deskripsi Data.....	62

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Tahapan Awal Web <i>Quizizz</i> .....	19
Gambar 2.2 Tampilan Daftar Akun <i>Quizizz</i> .....	20
Gambar 2.3 Tampilan Memilih Peran.....	20
Gambar 2.4 Tampilan Membuat Kuis.....	21
Gambar 2.5 Tampilan Membuat Pertanyaan .....	22
Gambar 2.6 Tampilan Kuis Yang Telah Dibuat .....	23
Gambar 2.7 Tampilan Join <i>Quizizz</i> .....	24
Gambar 2.8 Tampilan Nama Peserta .....	25
Gambar 2.9 Tampilan Aktivitas Peserta di <i>Quizizz</i> .....	26
Gambar 2.10 Bagan Kerangka Berfikir .....	39

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 01. Kuesioner Uji Coba Motivasi Belajar .....	79
Lampiran 02. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) K13 .....	82
Lampiran 03. Materi LKPD .....	85
Lampiran 04. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) .....	89
Lampiran 05. Kuesioner Validator Angket Motivasi.....	94
Lampiran 06. Data Pre test dan Post test.....	97
Lampiran 07. Daftar Nilai Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	98
Lampiran 08. Surat Izin Penelitian.....	99
Lampiran 09. Balasan Dari SD Muhammadiyah 13 Medan .....	100
Lampiran 10. Hasil Angket Siswa .....	101
Lampiran 11. Dokumentasi.....	111
Lampiran 12. Daftar Riwayat Hidup.....	116
Lampiran 13. Dokumentasi Penelitian.....	118

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan kebutuhan sepanjang kehidupan manusia (*long life education*) dan memegang peranan yang sangat penting dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia. Maka dari itu, pendidikan bertujuan untuk membentuk sumber daya manusia yang unggul dan berakhlak mulia yang mampu bersaing di era globalisasi. Melalui pendidikan manusia juga diharapkan dapat membangun dirinya sendiri dan masyarakat di sekitarnya. Hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yang tentang dalam Undang-Undang Pendidikan Nasional Tahun 2003 yang berbunyi “Pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan keterampilan dalam rangka pendidikan nasional dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman terhadap Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta warga negara yang bertanggung jawab dalam rangka mencerdaskan bangsa.”

Sebagai salah satu jenjang pendidikan, Sekolah Dasar (SD) memiliki peran penting dalam menanamkan kemampuan dasar, diantaranya membaca, menulis, berhitung. Hal ini diberikan untuk membekali siswa dalam

mempelajari berbagai mata pelajaran, mempersiapkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi dan mempersiapkan siswa untuk hidup. Keterampilan dasar di Sekolah Dasar bisa melalui mata pelajaran seperti bahasa Indonesia, Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial, pendidikan Kewarganegaraan, Agama, Seni, dan Pendidikan jasmani.

Tercapainya tujuan pendidikan tidak lepas dari peran guru dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan komponen pokok yang perlu ditetapkan dalam pengajaran. Keberhasilan suatu proses pembelajaran sangat bergantung pada guru dan orang tua. Guru sebagai pemimpin belajar atau fasilitator dalam suatu pembelajaran sedangkan orang tua berperan dalam memberikan pendampingan pada kegiatan pembelajaran di rumah.

Pandemi *Corona Virus Disease* (Covid 19) yang menimpa Republik Indonesia menjadi tantangan tersendiri bagi lembaga pendidikan, khususnya Sekolah Dasar (SD). Sejak meningkatnya jumlah kasus Covid-19 di Indonesia, pemerintah melakukan berbagai upaya untuk mencegah penyebarannya. Salah satu cara yang dilakukan adalah dengan menerapkan berbagai peraturan seperti isolasi, *sosial distancing*, dan pembatasan sosial berskala besar (PSBB). Kondisi tersebut memungkinkan masyarakat untuk tetap *stay at home*, *work form home*, beribadah dan belajar dari rumah. Hal tersebut tertuang dalam surat edaran Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) Nomor 15 Tahun 2020 tentang pedoman penyelenggaraan belajar dari rumah pada masa darurat penyebaran Covid-19. Melalui surat

tersebut, Kemendikbud memberikan arahan untuk semua jenjang pendidikan dalam melaksanakan pembelajaran jarak jauh dan belajar dari rumah masing – masing.

Kebijakan tersebut mengharuskan seorang guru kreatif dalam menciptakan pembelajaran agar tetap bermakna bagi siswa. Guru dituntut harus dapat memanfaatkan teknologi dalam semua bidang, termasuk pendidikan sendiri dan dengan adanya teknologi guru dan orang tua harus memahami tentang teknologi serta dituntut untuk mengikuti perkembangan teknologi agar proses pembelajaran yang diberikan pada siswa dapat mempermudah pembelajaran jarak jauh di masa pandemi khususnya abad 21. Terwujudnya pendidikan yang diharapkan maka diperlukan sebuah kurikulum dalam pelaksanaan pendidikan. Kurikulum merupakan suatu rencana dan susunan tujuan pembelajaran, indikator, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan kegiatan pendidikan untuk memperoleh tujuan pendidikan tertentu. Saat ini, pendidikan Indonesia menerapkan kurikulum sistem 2013. Kurikulum 2013 dinilai mampu untuk memfasilitasi proses kegiatan pembelajaran yang seimbang antara guru dan siswa, kurikulum 2013 dikembangkan untuk mempersiapkan siswa di perkembangan teknologi. Kurikulum 2013 lebih menekankan kepada karakter siswa. Untuk mencapai hal yang sudah dirumuskan dalam kurikulum maka diperlukan sebuah pembelajaran.

Pembelajaran tematik adalah suatu pembelajaran terpadu dengan menggunakan tema untuk menghubungkan berbagai mata pelajaran yang berbeda sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang bermanfaat bagi siswa. Salah satu kemampuan yang sangat penting dalam proses pembelajaran tematik untuk dimiliki dan dikembangkan siswa adalah motivasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi di SD Muhammadiyah 13 Medan khususnya di Kelas V-A dan V-B ada beberapa permasalahan yang dapat ditemukan oleh peneliti, yaitu proses pembelajaran masih terfokus pada guru yang dimana proses pembelajaran masih didominasi dengan metode ceramah, dan siswa hanya mencatat atau meringkas materi pembelajaran yang diberikan oleh guru. Berdasarkan hasil prasurvey yang dilaksanakan peneliti, diperoleh data tentang hasil belajar siswa pelajaran di kelas V SD Muhammadiyah 13 Medan dengan KKM 70.

**Tabel 1.1**

**SD Muhammadiyah 13 Medan Tahun Ajaran 2020/2021**

<b>Kelas</b>	<b>Jumlah Siswa</b>	<b>Rata – Rata Hasil UTS</b>
V – A	22	71,10
V – B	27	69,28
Jumlah	49	70,19

*Sumber : Buku Daftar Nilai Pembelajaran Tematik*

Berdasarkan hasil tabel diatas disimpulkan bahwa hasil belajar tematik siswa kelas V SD Muhammadiyah 13 Medan tergolong rendah, karena siswa

beranggapan bahwa materi pelajaran yang membosankan sehingga siswa dapat merasa kurang serius dalam kegiatan pembelajaran dan peneliti menemukan beberapa masalah yaitu siswa masih cenderung melakukan kegiatan pembelajaran yang berfokus kepada guru yang artinya kegiatan pembelajaran masih dengan metode ceramah dan juga belum menggunakan dengan media pembelajaran yang beragam. Media pembelajaran yang kurang beragam dan masih banyak kegiatan yang berpusat kepada guru membuat siswa hanya bisa mendengarkan ceramah yang diajarkan oleh guru pada proses pembelajaran. Kondisi ini membuat siswa merasa kurang tertarik dan merasa bosan dengan proses pembelajaran karena lebih berpusat kepada guru dan ketika guru menggunakan media pembelajaran siswa tidak dapat memperhatikan pembelajaran dengan baik karena media pembelajaran yang digunakan guru masih belum sepenuhnya memperhatikan materi yang akan diajarkan pada saat pembelajaran, hal ini membuat motivasi belajar siswa kurang dalam kegiatan pembelajaran jarak jauh dan dimasa pandemi covid-19 proses pembelajaran jarak jauh siswa belum terlihat memanfaatkan media pembelajaran jarak jauh seperti laptop, handphone, dan komputer.

Menyikapi hal tersebut, peneliti memberikan suatu cara yang dapat dilakukan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi seperti *Quizizz*. Peneliti memberikan solusi tersebut, dikarenakan *Quizizz* dapat memberikan informasi dan menarik perhatian siswa dalam sebuah materi yang telah diajarkan oleh

guru dan juga memotivasi siswa untuk melakukan sebuah evaluasi yang diberikan sehingga *quizizz* dapat diartikan sebagai belajar sambil bermain. Adanya penggunaan media *quizizz* dapat membuat siswa termotivasi dalam proses pembelajaran jarak jauh yang bertujuan agar pada saat proses pembelajaran siswa menjadi aktif dan termotivasi pada saat mengerjakan evaluasi yang diberikan oleh guru.

Seiring dengan perkembangan zaman, perkembangan teknologi juga tidak ketinggalan. Salah satunya teknologi yang menjadi sebuah media pembelajaran yang sering digunakan dalam proses pembelajaran adalah *Quizizz*. Menurut Amornchewin (2018:87) “*Quizizz* adalah alat atau media pembelajaran yang dipercaya dapat memberikan motivasi siswa dalam pembelajaran dengan fitur yang menarik.” *Quizizz* adalah suatu media pembelajaran yang berguna menarik perhatian siswa dalam sebuah materi yang telah di ajarkan oleh guru. *Quizizz* dapat memberikan sisi positif dalam proses pembelajaran, menciptakan situasi yang serius yang dilakukan dengan santai. *Quizizz* menjadikan suatu kegiatan pembelajaran yang berfokus pada siswa sehingga siswa terlihat aktif pada saat proses pembelajaran, *quizizz* dapat di akses dan digunakan oleh guru atau peserta didik melalui handphone, laptop maupun komputer. *Quizizz* merupakan suatu media pembelajaran yang memiliki peran sebagai alat perantara dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada saat proses pembelajaran.

Menurut Mc. Donald (dalam Sardiman 2016:73), motivasi merupakan suatu perubahan energi dari dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “*feeling*” dan diawali dengan sebuah tanggapan terhadap suatu tujuan. Motivasi dapat menyebabkan terjadinya suatu perubahan energi yang ada pada diri seseorang, sehingga dapat bertindak atau melakukan sesuatu yang berhubungan dengan gejala kejiwaan, perasaan, dan masalah emosionalnya. Semua ini di dukung oleh tujuan atau keinginan.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dapat menjadi alasan yang sangat mendasar bagi peneliti untuk membahas permasalahan tersebut dalam sebuah penelitian yang berjudul “ *Pengaruh Penggunaan Quizziz Terhadap Motivasi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Muhammadiyah 13 Medan di Masa Pandemi* ”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan diatas, maka ada beberapa masalah di Sekolah Dasar yang di identifikasi selama masa pandemi Covid-19, sebagai berikut :

1. Guru masih terlihat menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran.
2. Siswa belum termotivasi dengan adanya pembelajaran jarak jauh di masa pandemi.
3. Siswa belum memanfaatkan media pembelajaran jarak jauh di masa pandemi seperti handphone, laptop, dan komputer.

4. Siswa belum memahami materi pembelajaran dengan adanya pembelajaran jarak jauh.
5. Guru belum menggunakan media pembelajaran jarak jauh di masa pandemi seperti *quizizz*.
6. *Quizizz* dapat diterapkan sebagai suatu media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

### **C. Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah pada penelitian ini yaitu penggunaan *quizizz* terhadap motivasi belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Muhammadiyah 13 Medan di masa pandemi.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah disebut, maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut :

- a. Apakah terdapat perbedaan motivasi belajar siswa pada kelas yang menggunakan *quizizz* dengan kelas yang menggunakan media konvensional?
- b. Apakah terdapat pengaruh penggunaan *quizizz* terhadap motivasi belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Muhammadiyah 13 Medan di masa pandemi?

## **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan uraian di atas maka tujuan penelitian ini adalah berikut :

- a. Untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar siswa pada kelas yang menggunakan *quizizz* dengan kelas yang menggunakan media konvensional.
- b. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan *Quizizz* terhadap motivasi belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Muhammadiyah 13 Medan di masa pandemi.

## **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat. Adapun manfaat penelitian ini adalah :

### **1. Manfaat Teroritis**

Penelitian ini dapat memberikan motivasi baru terhadap perkembangan zaman khususnya dunia pendidikan dengan menggunakan sebuah aplikasi *quizizz* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam memahami materi.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi Siswa**

Meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan *quizizz* dalam proses pembelajaran jarak jauh di masa pandemic

Covid-19. Agar pembelajaran jarak jauh, materinya dapat dipahami oleh siswa.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini sebagai bahan masukan dalam upaya meningkatkan profesionalisme khususnya dalam penggunaan media pembelajaran agar siswa termotivasi proses pembelajaran jarak jauh.

c. Bagi Sekolah

Dapat memberikan informasi tentang pengaruh *quizizz* terhadap motivasi siswa Sekolah Dasar Muhammadiyah 13 Medan di masa pandemi.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORITIS**

#### **A. Kerangka Teoritis**

##### **1. Media Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Media memiliki konotasi yang terlalu luas dan kompleks. Media berasal dari bahasa latin yang berarti antara atau perantara, yang merujuk pada sesuatu yang dapat menghubungkan informasi antara sumber dan penerima informasi. Menurut Newby (2011: 120) media adalah saluran informasi atau *channels of communication*. Sedangkan menurut Djamarah,dkk (2010:121) mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu apa saja yang dapat digunakan sebagai penyalur pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Seiring kemajuan teknologi informasi, media telah menjadi suatu kajian menarik dan diminati pada hampir seluruh disiplin ilmu dengan penamaan yang sedikit berbeda. Misalnya, media pembelajaran, media telekomunikasi dan sebagainya.

Istilah media sering digunakan secara sinonim dengan teknologi pembelajaran, karena dalam perkembangan awal teknologi pembelajaran berarti media yang lahir dari revolusi komunikasi yang

dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran disamping guru, buku teks, dan papan tulis yang merupakan intisari media pembelajaran.

Pembelajaran dapat dipahami melalui dua kata, yakni *construction* dan *instruction*. *Construction* dilakukan untuk siswa yang pasif, sedangkan *instruction* dilakukan untuk siswa yang aktif. Jika *instruction* (pembelajaran) dimaksud dapat mengembangkan cara belajar secara umum, maka pembelajaran harus dapat mengembangkan *construction*. *Instruction* tidak dinamakan pembelajaran selama tidak mengembangkan *construction*. Menurut Rayanda Asyar (2012:8) media pembelajaran akan dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang memungkinkan suatu pesan tersampaikan dari suatu sumber secara terencana untuk menciptakan lingkungan belajar yang bermanfaat dimana penerimanya dapat melaksanakan proses belajar secara efektif dan efisien. Media pembelajaran adalah segala bentuk fisik yang digunakan pendidik untuk menyajikan pesan dan membantu siswa mencapai suatu tujuan pembelajaran.

Menurut Webcrawler, dkk (2014:50) mengatakan bahwa *Educational media refers to channels of communication that carry messages with an instructional purpose. They are usually utilized for the sole purpose of learning and teaching* ( media pendidikan merujuk pada saluran komunikasi yang membawa pesan untuk tujuan pembelajaran. Media biasa dimanfaatkan untuk tujuan belajar dan

mengajar). Media pembelajaran juga dipandang sebagai sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dalam proses pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, dan perasaan siswa dalam suatu kegiatan belajar untuk mencapai tujuan (Daryanto, 2010) .

Menurut Yaumi (2019 : 30) pendekatan media dan perangkat keras dalam sebuah teknologi pembelajaran merupakan aplikasi dari ilmu pengetahuan secara fisik dan teknologi rekayasa seperti proyektor, komputer atau laptop dapat digunakan menjadi bahan pembelajaran yang baik dilakukan secara individu maupun kelompok.

Menurut Azhar Arsyad (2013:15) penggunaan media pembelajaran pada sebuah proses pembelajaran dapat memberikan daya dorong yang tinggi terhadap minat belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran dapat memberikan bantuan besar pada motivasi belajar siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, pemahaman akan materi pelajaran yang terkesan sulit disampaikan dengan kata-kata akan lebih mudah diserap atau dipahami oleh siswa dengan menggunakan media pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan media pembelajaran adalah semua bentuk peralatan fisik (bahan cetak, visual, audio visual, audio, multimedia dan web) yang didesain secara

terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi antara pendidik dan peserta didik agar informasi yang diberikan berisi pesan – pesan pembelajaran dapat mengkonstruksi pengetahuan. Media pembelajaran sebagai suatu bidang yang terlibat dalam memfasilitasi suatu proses pembelajaran agar tercapainya tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga membuat proses pembelajaran tidak dilakukan secara pasif dan juga kurangnya komunikasi dalam proses pembelajaran berlangsung.

#### **b. Tujuan Media Pembelajaran**

Tujuan media pembelajaran yang dikemukakan oleh Pribadi (2017:23) yaitu “Pemanfaatan media, baik untuk keperluan individual maupun kelompok, secara umum mempunyai tujuan, yaitu: (1) memperoleh informasi dan pengetahuan, (2) mendukung aktifitas pembelajaran, dan (3) sarana persuasi dan motivasi.” Sedangkan menurut Simarmata dan Mujiarto (2019:82) “Tujuan media adalah untuk memfasilitasi komunikasi dalam pembelajaran.” Menurut Sanaky (2011:4) “Tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran, dan membantu siswa konsentrasi dalam proses pembelajaran”.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa tujuan media pembelajaran digunakan untuk mendukung aktifitas

pembelajaran berlangsung agar membangkitkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

### **c. Klasifikasi Media Pembelajaran**

Menurut Pribadi (2017:18) mengemukakan klasifikasi media yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran yang terdiri dari : (1) media cetak, (2) media pameran, (3) media audio, (4) video, (5) multimedia, dan (6) media berbasis web atau internet.”

Dengan adanya klasifikasi media yang telah dikemukakan dapat memudahkan guru untuk memilih media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Pemilihan media disesuaikan dengan kebutuhan guru dan siswa berdasarkan materi yang sesuai dengan proses pembelajaran.

### **d. Media Berbasis Komputer**

Menurut Lamatenggo dan Uno (2010: 136-137) Media komputer dapat digunakan untuk meningkatkan efektivitas dan memotivasi dalam proses pembelajaran. Pembelajaran dalam jaringan telah memungkinkan proses pembelajaran menjadi pengetahuan yang luas, lebih interaktif dan lebih fleksibel. Siswa juga dapat melaksanakan proses pembelajaran tanpa ada batasan ruang dan waktu, artinya siswa dapat memulai proses pembelajaran kapan saja,

di mana saja, dengan kemampuan jaringan yang ada (Lamatenggo dan Uno, 2010:138).

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis komputer memiliki begitu banyak kelebihan khusus dalam segi waktu dan ruang. Berbasis komputer dapat diakses dimana saja dan kapan saja sehingga menjadikan siswa tidak harus belajar dikelas dan pada waktu tertentu, mengingat dimasa pandemi.

## 2. *Quizziz*

### a. Pengertian *Quizziz*

*Quizziz* merupakan salah satu program berbasis kuis yang digabungkan dalam sebuah bentuk permainan dan *quizziz* bisa digunakan sebagai salah satu media pembelajaran. *Quizziz* dapat disebut juga dengan game edukasi. *Quizziz* tidak hanya menghibur tetapi mengandung pengetahuan yang diberikan oleh guru kepada siswa. *Quizziz* dapat digunakan sebagai media pembelajaran, *quizziz* digunakan untuk mengajak siswa belajar sambil bermain melalui proses pembelajaran ini, siswa dapat memperoleh ilmu pengetahuan dalam proses pembelajaran.

Menurut Purba (2019:5) “*Quizziz* adalah aplikasi berbasis game yang membawa aktivitas multiplayer ke ruang kelas dan

membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan”. Menurut Amornchewin (2018:87) “*Quizizz* adalah alat atau media pembelajaran yang dipercaya dapat memberikan motivasi siswa dalam pembelajaran dengan fitur yang menarik”. *Quizizz* dapat menjadikan pembelajaran yang berfokus kepada siswa sehingga terlihat aktif dalam proses pembelajaran, *Quizizz* bisa di akses dan digunakan oleh guru atau siswa menggunakan handphone, laptop, atau komputer. *Quizizz* dapat sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan konsentrasi belajar siswa (Liantoni, Rosetya, dkk : 2018)

*Quizizz* adalah permainan berbasis sistem jawaban yang dimainkan di kelas secara bersamaan, dalam *quizizz* ini pertanyaan dapat diajukan secara acak untuk setiap siswa dengan *quizizz* juga dapat memberikan pekerjaan rumah untuk melatih siswa (Bury, 2017). Sedangkan menurut Noor (2020) *Quizizz* merupakan sebuah web tool guna membuat permainan kuis interaktif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas anda seperti penilaian formatif.

Tidak ada batasan jumlah pertanyaan dalam kuis, setiap pertanyaan dapat dikaitkan dengan gambar atau video yang sesuai, dan memiliki dua hingga empat pilihan ganda. Hanya terdapat satu jawaban yang benar dan batas waktu untuk setiap pertanyaan diatur dari 5 detik sampai 2 menit (Rajendran,dkk :2019). Menurut Zhao (2019) mengatakan bahwa *quizizz* mempunyai fitur permainan seperti

avatar, tema, meme, dan musik yang dapat menghibur siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Sedangkan menurut Sou Yan Mei (2018), *Quizizz* merupakan suatu alat evaluasi berbasis *online* yang cocok untuk dapat mengevaluasi dengan cepat serta langsung diberi hasil kepada guru untuk mengambil sebuah tindakan kepada siswa.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa *Quizizz* merupakan aplikasi edukasi interaktif yang menarik dan dapat digunakan sebagai suatu media pembelajaran atau alat evaluasi siswa terhadap proses pembelajaran, sehingga menarik perhatian siswa untuk lebih termotivasi dalam proses pembelajaran. *Quizizz* juga memotivasi siswa untuk bersaing dalam belajar satu sama lain, yang mengarah pada peningkatan hasil belajar ketika melakukan proses pembelajaran jarak jauh selama pandemi Covid-19.

*Quizizz* juga memberikan sebuah fitur “Pekerjaan Rumah” membuat siswa dapat mengerjakan tugas darimana saja dan kapan saja menggunakan gadget mengingat di masa pandemic Covid-19 tidak disarankan untuk bertatap muka. Sehingga siswa dapat lebih mudah melakukan pekerjaan rumah dan guru dapat memberi batas waktu dalam pekerjaan rumah tersebut.

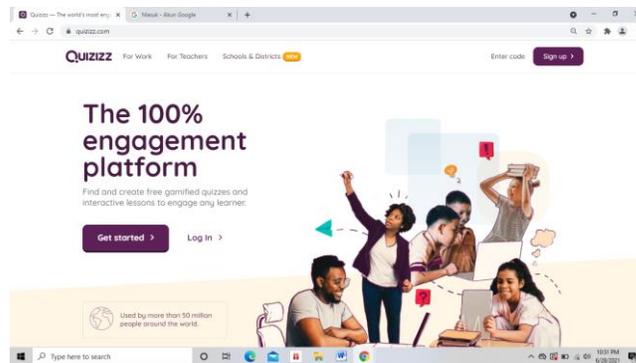
## b. Tahapan Penggunaan *Quizizz*

Terdapat dua cara untuk mengakses *quizizz*, yang pertama yaitu untuk admin (guru) dan yang kedua untuk peserta (siswa). Untuk guru diwajibkan memiliki akun *quizizz* terlebih dahulu sebelum membuat kuis. Guru dapat mengakses *quizizz* melalui *quizizz.com* dan siswa dapat mengakses *quizizz* melalui *join.quizizz.com*. Baik guru maupun siswa untuk masuk ke *Quizizz* dengan login menggunakan email.

Menurut Hendrastomo (2019 : 2-5) menyatakan bahwa langkah – langkah dalam menggunakan dan mengakses aplikasi *Quizizz* sebagai berikut:

### 1. Membuat Akun *Quizizz*

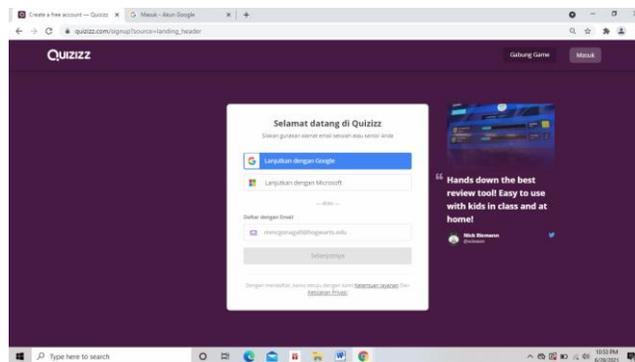
#### a. Buka website <https://quizizz.com>



**Gambar 2.1** Tampilan awal web *quizizz*

b. Buat akun (*Sign up*)

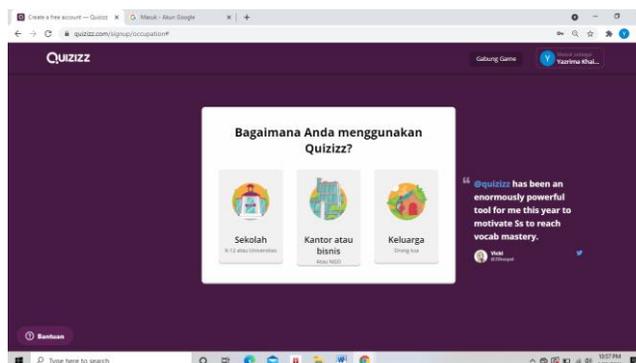
Ada dua pilihan cara untuk mendaftar yaitu melalui akun google atau dengan mendaftar melalui alamat *email* lain. Jika menggunakan akun google, maka tinggal klik *sign up with google*, masukan alamat *email* dan *password* dan *Quizizz* siap digunakan



**Gambar 2.2** Tampilan daftar akun *quizizz*

c. Pilih peran

Apabila sebagai guru maka pilih peran *a teacher*



**Gambar 2.3** Tampilan pemilihan peran

d. Lengkapi identitas

Setelah mengisi identitas silahkan klik *Complete sign up*, dan akun siap digunakan.

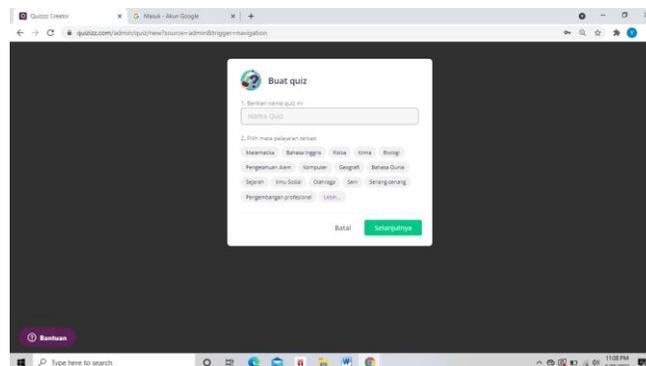
2. Mengakses Akun *Quizizz*

a. *Log in* dengan memasukkan *username* dan *password* yang telah dibuat.

b. Setelah itu, datang ke halaman utama *Quizizz*. Apabila sudah berada di halaman utama, maka *Quizizz* siap digunakan

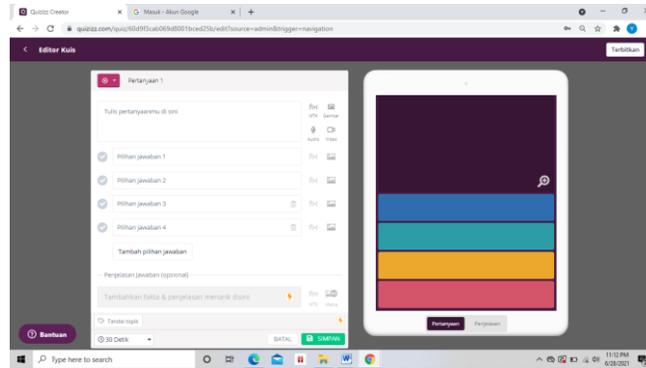
3. Membuat Pertanyaan Quiz

a. Klik *Create a new quiz*



**Gambar 2.4** Tampilan membuat quiz

b. Klik *Create a new question*



**Gambar 2.5** Tampilan membuat pertanyaan

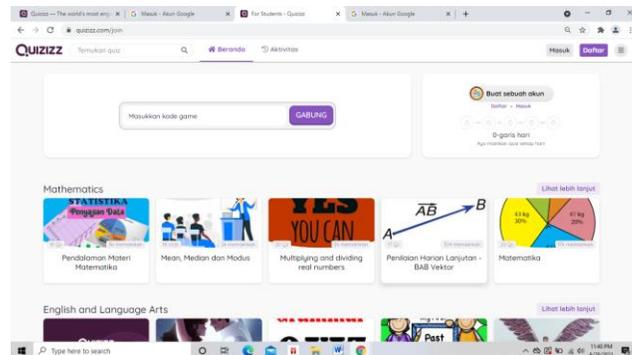
- c. Tulis pertanyaan di kolom *write your question here*, atau jika sudah memiliki soal bisa dengan cara salin dan tempel. Tuliskan jawaban pada kolom *Answer option*, tiap jawaban di masukkan ke kolom tersendiri. Jangan lupa untuk memilih salah satu jawaban sebagai kunci dengan mengklik tanda centang yang ada didepan kolom jawaban sampai berubah warna hijau
- d. Pertanyaan yang dibuat akan ditampilkan pada ilustrasi perangkat yang ada di sisi kanan layar
- e. Guru dapat menambahkan gambar untuk pertanyaan dan jawaban, guru juga dapat mengatur waktu pengerjaan soal sesuai perkiraan. Guru juga dapat mengatur apakah soal merupakan pilihan ganda dengan 1 jawaban atau lebih dari 1.
- f. Apabila soalnya sudah selesai, jangan lupa klik tombol *Save*



2. *Homework* : permainan dilakukan sesuai dengan peraturan yang telah dibuat oleh guru, dan dapat dilakukan dalam waktu terbatas
  3. *Practice* : guru dapat mencoba permainan sebelum dimainkan oleh siswa
- c. Klik *Host Game* untuk memulai permainan. Dibagian bawah host game guru dapat melakukan setting terhadap kuis yang ditampilkan
  - d. Setelah melakukan pengaturan dan klik *Host game* akan muncul halaman
5. Tampilan di Layar Perangkat Siswa

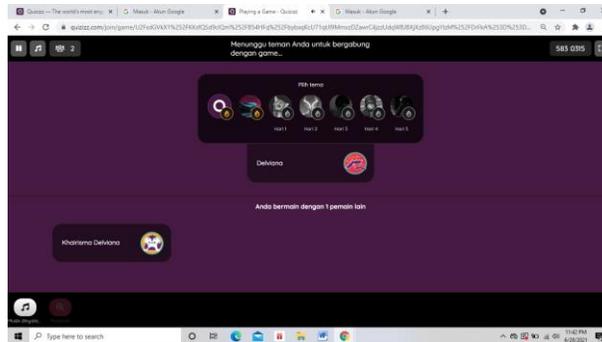
Berikut ini langkah – langkah yang diperlukan siswa untuk memulai kuis :

- a. Buka <https://joinmyquiz.com> dan masukan kode game yang telah diberikan dari guru



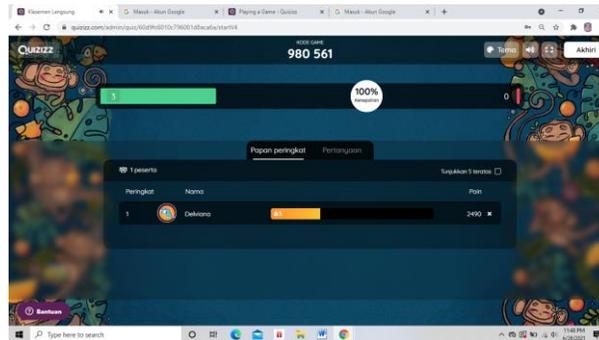
**Gambar 2.7 Tampilan Join Quizizz**

- b. Minta siswa untuk menuliskan nama. Tunggu sampai semua peserta masuk dalam quiz. Tampilan di layar siswa juga menunjukkan nama siswa lain yang mengikuti kuis.



**Gambar 2.8 Tampilan Nama Peserta Kuis**

- c. Siswa mulai mengerjakan saat guru klik *Start*
- Apabila siswa telah menyelesaikan kuis, dilayar siswa menampilkan rekapitulasi jawaban benar, dan waktu yang siswa mengerjakan kuis tersebut.
6. Tampilan Pada Layar Perangkat guru
- a. Selama kuis, layar pada perangkat guru melaporkan kemajuan siswa dalam menyelesaikan kuis tersebut.



**Gambar 2.9** Tampilan Aktivitas Siswa di *Quizizz*

b. Setelah kuis selesai, pada layar perangkat guru akan menampilkan nilai pencapaian siswa. Rekapitulasi tersebut mencakup kinerja setiap siswa dalam memberikan jawaban yang benar atau salah, nilai rata-rata siswa, dan guru dapat mengunduh hasil kuis dalam format excel.

**c. Kelebihan dan Kekurangan *Quizizz***

Menurut Utami (2020:13) adapun kelebihan dari *Quizizz* sebagai berikut :

1. Pertanyaan dan pilihan jawaban disajikan untuk setiap peserta secara individual dengan urutan yang diacak setiap siswa.
2. Setiap peserta dapat menjawab pertanyaan berikutnya, setelah mereka menjawab pertanyaan sebelumnya tanpa harus menunggu peserta lain.

3. Umpan balik yang diterima oleh setiap peserta berdasarkan benar atau salah akan segera ditampilkan setelah siswa menanggapi setiap jawaban.
4. *Quizizz* dapat digunakan diperangkat *gadget*, laptop, dan komputer yang sudah terhubung dengan internet.
5. Jumlah kata dalam suatu pertanyaan dan jawaban tidak akan dibatasi.
6. Jumlah pertanyaan pada pilihan jawaban tidak dibatasi.

Selain memiliki kelebihan, *Quizizz* memiliki kekurangan sebagai berikut:

1. Siswa tidak dapat melanjutkan soal jika soal sebelumnya tidak dapat di berikan jawaban
2. Jika peserta tidak memiliki internet yang stabil sehingga membuat siswa merasa tertinggal oleh temannya.

### **3. Motivasi**

#### **a. Pengertian Motivasi**

Kata “ motif ”, dapat diartikan sebagai salah satu usaha yang dapat memotivasi seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif juga disebut ibarat kekuatan pendorong di dalam dan di dalam diri seseorang untuk melaksanakan sesuatu kegiatan guna mencapai suatu

tujuan. Dari kata-kata ini disimpulkan bahwa motivasi adalah kekuatan pendorong yang aktif. Menurut Hamdu, dkk (2011: 2) motivasi merupakan suatu usaha sadar untuk memotivasi, menunjukkan dan menjaga tingkah laku untuk bertindak sebagai kekuatan selama melakukan sesuatu untuk mencapai hasil atau tujuan tertentu. Sedangkan menurut Kompri (2015:3-4) motivasi adalah suatu dorongan batin seseorang untuk bertindak dengan cara tertentu sesuai dengan tujuan yang direncanakan.

Menurut Mc. Donald (dalam Sardiman, 2016:73), motivasi merupakan suatu perubahan energi dalam diri seseorang yang akan ditandai dengan munculnya "*feeling*" dan diawali oleh sebuah tanggapan terhadap adanya suatu tujuan. Mc. Donald berpendapat bahwa ada tiga elemen yang penting. Sedangkan menurut Khodijah (2014: 150-151), motivasi belajar merupakan sebagai penuntun yang dapat mengubah energy dalam diri seseorang ke dalam bentuk kegiatan yang nyata untuk mencapai sebuah tujuan tertentu. Motivasi itu merupakan suatu perubahan energy dalam diri setiap manusia.

1. Motivasi ditunjukkan dengan adanya perasaan atau *feeling*
2. Motivasi akan didorong oleh tujuan.
3. Motivasi akan muncul dari dalam diri manusia, tetapi muncul karena dirangsang atau dituntun oleh adanya unsur-unsur dasar lainnya

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi berkaitan dengan masalah gejala psikologis, emosi, dan perasaan yang akan dilakukan orang dengan menyebabkan perubahan energy yang ada pada diri seseorang tersebut. Segala sesuatu yang dilakukan sesuai dengan tujuan atau keinginan.

Dalam proses pembelajaran apabila ada seorang siswa menganggap tidak senang dalam proses pembelajaran tersebut, kita sebagai pendidik harus menyelidiki peserta didik tersebut sebab – sebabnya tidak senang dalam proses pembelajaran, artinya dalam diri siswa tidak ada terjadi perubahan energi, tidak terangsang untuk melakukan sesuatu, karena tidak mempunyai tujuan atau kebutuhan belajar. Dalam keadaan ini, perlu mencoba untuk menemukan masalahnya kemudian mendorong seorang siswa untuk mau melakukan suatu pekerjaan yang seharusnya siswa lakukan yaitu belajar. Siswa harus dirangsang untuk meningkatkan motivasi dalam dirinya atau mereka harus termotivasi.

Motivasi dapat diberikan oleh faktor eksternal tetapi motivasi tersebut dapat tumbuh di dalam diri seseorang. Dalam kegiatan proses pembelajaran, motivasi dapat juga diartikan sebagai keseluruhan daya penggerak umum dalam diri siswa untuk menjamin kelangsungan dari proses belajar dan memberikan arah bagi proses pembelajaran tersebut sampai tujuan dari proses pembelajaran tercapai (Sardiman : 2016).

Menurut Uno (2011:23) motivasi belajar merupakan sebagai suatu dorongan internal dan eksternal bagi siswa yang untuk belajar melakukan perubahan tingkah laku, sehingga faktor psikologis yang bersifat non – intelektual, dapat membuat mereka merasa senang dan mengalami gairah dalam proses pembelajaran. Seseorang siswa yang mempunyai motivasi tinggi akan memiliki banyak energi dalam melakukan proses pembelajaran untuk mencapai hasil belajar siswa yang optimal kalau ada motivasi yang tepat. Motivasi juga dapat dikaitkan dengan pertanyaan minat, dan minat dapat diartikan sebagai keadaan yang muncul ketika seseorang melihat suatu sifat yang berkaitan dengan keinginan dan kebutuhannya.

Motivasi belajar dapat bertindak sebagai pendorong usaha dan hasil. Seseorang dapat melakukan usaha karena adanya motivasi. Dengan adanya motivasi belajar yang baik dalam belajar akan menampilkan hasil yang baik, usaha yang tekun dan terutama berdasarkan motivasi belajar siswa akan membawa hasil baik. Menurut Kompri (2015:131) motivasi dapat menentukan suatu tingkat keberhasilan atau kegagalan dalam suatu proses pembelajaran, belajar tanpa adanya motivasi akan sangat sulit berhasil karena tanpa motivasi dalam belajar maka tidak akan dapat melakukan proses belajar dengan baik, hal ini pertanda bahwa sesuatu yang dilakukan tidak dapat berhasil menyentuh kebutuhannya.

Oleh karena itu, penting sebagai pendidik untuk dapat menciptakan suasana proses pembelajaran agar siswa mau terus belajar. Memotivasi siswa, berarti mendorong siswa untuk melakukan sesuatu atau keinginan melakukan sesuatu. Dalam hal ini, motivasi memiliki tiga fungsi, sebagai berikut :

1. Mendorong manusia untuk melakukan
2. Menentukan arah tindakan
3. Memilih tindakan
4. Cara mencapai hasil

#### **b. Macam – Macam Motivasi**

Jenis-jenis motivasi sangat beragam, adapun macam – macam motivasi menurut Sadirman (2016 : 86) antara lain:

1. Motivasi dilihat dari dasar pembentukannya

- a. Motif – motif bawaan

Motif bawaan adalah motif bawaan, itu ada yang tidak dipelajari.

- b. Motif – motif yang dipelajari

Motif yang dipelajari adalah motif yang dipelajari seseorang dan dirasakan seseorang.

2. Motivasi menurut pembagian dari Woodworth dan Marquis (dalam Sardiman 2016: 88)

- a. Motif atau kebutuhan organik meliputi kebutuhan untuk minum, makan, bernafas, dan kebutuhan beristirahat
  - b. Motif darurat, antara lain: keinginan untuk diselamatkan, keinginan untuk membalas, dan keinginan untuk belajar dan mencoba.
  - c. Motif objektif, motif ini tentang kebutuhan untuk mengeksplorasi, memanipulasi, dan tertarik.
3. Motivasi jasmani dan spiritual, motivasi jasmani sebagai refleks, naluri otomatis sedangkan motivasi spiritual adalah suatu kehendak.
4. Motivasi instrinsik dan ekstrinsik
- a. Motivasi instrinsik  
Motivasi instrinsik adalah motivasi yang tidak perlu aktif atau didorog dari luar karena memotivasi dalam diri setiap orang.
  - b. Motivasi ekstrinsik  
Motivasi ekstrinsik adalah motivasi aktif dan fungsional yang timbul dari suatu imbalan yang diberikan kepada seseorang.

### c. Indikator Motivasi

Menurut Uno (2011: 23) adapun yang menjadi indikator motivasi belajar adalah sebagai berikut :

**Tabel 2.1**

#### **Indikator Motivasi Belajar**

a.	<p><b>Adanya hasrat dan keinginan berhasil</b></p> <p>Hasrat dan keinginan untuk berhasil dalam belajar secara umum disebut sebagai alasan keberhasilan. Dimana motif berprestasi adalah motif yang mampu melakukan suatu tugas atau pekerjaan. Seorang siswa yang memiliki motivasi kinerja cenderung untuk menyelesaikan tugasnya dengan cepat tanpa menunda pekerjaannya.</p>
b.	<p><b>Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar</b></p> <p>Penyelesaian suatu tugas tidak selalu dimotivasi oleh keinginan untuk sukses. Terkadang seseorang dalam menyelesaikan tugas karena dorongan untuk menghindari kegagalan. Siswa rajin mengerjakan tugasnya dengan tekun karena jika tidak mengerjakan atau tidak dapat menyelesaikan tugasnya, maka tidak akan mendapat nilai dari gurunya atau diolok-olok oleh temannya bahkan akan</p>

	dimarahi oleh orang tuanya.
c.	<p><b>Adanya harapan atau cita-cita masa depan</b></p> <p>Siswa yang ingin mendapatkan nilai tinggi atau ingin mencapai peringkat kelas akan belajar dengan tekun dan sepenuhnya menyelesaikan setiap tugas yang diberikan oleh guru.</p>
d.	<p><b>Adanya penghargaan dalam belajar</b></p> <p>Adanya pernyataan verbal seperti pujian atau penghargaan lainnya atas perilaku dan hasil belajar siswa yang baik merupakan cara yang sederhana dan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.</p>
e.	<p><b>Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar</b></p> <p>Simulasi dan permainan merupakan salah satu kegiatan yang menarik dalam pembelajaran. Suasana yang menarik membuat proses pembelajaran menjadi bermakna, yang akan selalu diingat dan dipahami. Dengan kegiatan yang menarik tersebut juga dapat memotivasi dan menggairahkan siswa untuk belajar sehingga siswa menjadi aktif di dalam kelas.</p>

f.	<p><b>Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik</b></p> <p>Lingkungan belajar yang mendukung adalah tempat berlangsungnya proses pembelajaran yang sesuai dan mendukung kelangsungan proses pembelajaran. Dengan lingkungan belajar yang mendukung, seperti ruang kelas yang bersih, tertata rapi, tenang, suasana yang nyaman dan sebagainya dapat membangkitkan motivasi belajar siswa dan membuat siswa tetap focus belajar.</p>
----	--

#### 4. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah suatu pembelajaran yang menggabungkan beberapa materi pelajaran guna menjadi satu tema atau dikenal dengan pembelajaran terpadu. Pembelajaran tematik membutuhkan kreativitas dan inovasi guru agar dapat menyampaikan isi pembelajaran tematik dengan baik tanpa adanya pembelajaran yang terlewatkan.

Menurut Trianto (2011:139) pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang selalu menggunakan tema-tema untuk menghubungkan mata pelajaran yang berbeda untuk memberikan

pengalaman belajar yang bermakna kepada siswa. Pembelajaran tematik didefinisikan sebagai pembelajaran yang memadukan berbagai ide, konsep, keterampilan, sikap, dan nilai. Baik antar mata pelajaran maupun antar mata pelajaran. Pembelajaran tematik menekankan pada pemilihan tema tertentu yang berkaitan dengan suatu topic, untuk mengajarkan satu atau lebih konsep yang menggabungkan informasi yang berbeda.

Pembelajaran tematik adalah pendekatan pembelajaran terpadu (*integrated education*) yang memiliki arti sistem pembelajaran untuk mengharuskan siswa secara aktif untuk menggali dan menemukan konsep dan prinsip ilmiah, baik selaku individu maupun kelompok, secara holistic, bermakna, dan menarik. Pembelajaran tematik berfokus pada proses pembelajaran yang di sesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangan siswa. Pendekatan ini bermula dari teori belajar yang menolak proses belajar atau menghafal sebagai dasar untuk pembentukan pengetahuan dan struktur intelektual siswa (Rusman, 2015:139).

Model pembelajaran tematik merupakan model pembelajaran yang menggunakan pendekatan tematik yang menggabungkan konten mata pelajaran yang berbeda untuk memberikan pengalaman yang bermakna kepada siswa. Hal ini dianggap penting dalam pendidikan tematik karena siswa memahami konsep yang telah dipelajarinya melalui pengalaman dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dipahami. Fokus

pembelajaran tematik adalah pada proses berusaha memahami apa yang diajarkan dalam bentuk keterampilan yang perlu dikembangkan siswa.

Ada banyak faktor yang perlu dipertimbangkan guru ketika memberikan pengajaran pada setiap mata pelajaran di sekolah dasar. Selain kenyataan bahwa pembelajaran terutama tentang penerapan kurikulum saat ini, pembelajaran selalu membutuhkan landasan yang kok dan didasarkan pada hasil pemikiran yang mendalam. Pendidikan tematik memiliki posisi dan potensi keberhasilan yang sangat strategis dalam kurikulum khususnya sekolah dasar. Dengan posisi ini, pembelajaran tematik membutuhkan dasar yang kuat dan harus dipertimbangkan oleh guru ketika merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi proses dan hasil mereka.

## **B. Kerangka Berfikir**

Kerangka berfikir penelitian merupakan cara fikiran dari peneliti dari awal atau pra-penelitian sampai akhir penelitian. Masa pandemi ini membuat proses pembelajaran dilakukan dari jarak jauh, pembelajaran jarak jauh dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam mengelola proses pembelajaran. Perubahan yang terjadi akibat masa pandemic membuat semua orang untuk memahami teknologi. Melalui pembelajaran jarak jauh merupakan salah satu cara untuk menghubungkan guru dan siswa dalam proses pembelajaran tanpa tatap muka di masa pandemic, dapat dilakukan dengan menggunakan

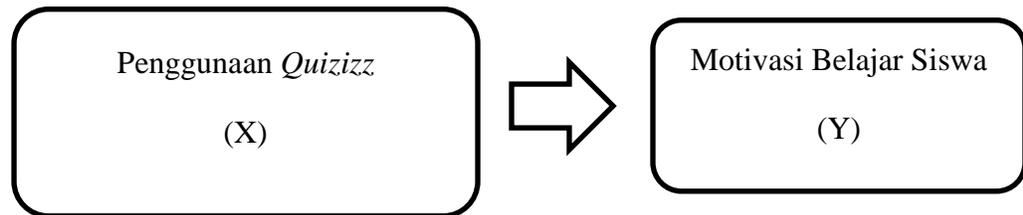
teknologi dan aplikasi yang banyak digunakan seperti *zoom*, *quizizz*, *google classroom*, *whatsapp*, dan sebagainya.

Pendidik merupakan salah satu komponen tenaga kerja yang professional pada tingkat satuan pendidikan formal. Peran pendidik sangat penting karena pendidik berhadapan langsung dengan peserta didik. Pendidik juga diharapkan memiliki peran ganda sehingga mampu menciptakan kondisi belajar mengajar yang efektif dan membuat siswa merasa termotivasi oleh proses pembelajaran.

Pendidik dapat membangkitkan motivasi siswa dengan membuat proses pembelajaran menjadi menarik dan efektif serta siswa tidak pasif dalam proses pembelajaran walaupun dilakukan dari jarak jauh yang hanya melalui handphone, laptop, dan sebagainya. Dengan menggunakan teknologi *quizizz* yang diterapkan oleh pendidik dalam memberikan pengetahuan dan evaluasi dapat menarik sehingga membuat peserta didik dapat termotivasi dalam proses pembelajaran jarak jauh di masa pandemi.

Berdasarkan pada teori sebelumnya, maka perlu adanya kerangka berfikir dalam suatu penelitian agar pemahaman peneliti terarah dengan baik dan menjelaskan pemahaman akan alur penelitian kepada pembaca mengenai Pengaruh Penggunaan *Quizizz* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Muhammadiyah 13 Medan di Masa Pandemi. Dalam penelitian ini terdapat dua bentuk variabel yaitu, variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan *Quizizz* (X),

sedangkan variabel terikat adalah motivasi belajar siswa (Y). Kerangka berfikir penelitian ini adalah sebagai berikut:



**Gambar 2.10 Bagan Kerangka Berfikir**

Berdasarkan landasan teori yang telah diuraikan, dapat di kembangkan dan menentukan keterkaitan antara variabel yang akan diteliti yaitu Pengaruh Penggunaan *Quizizz* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Muhammadiyah 13 Medan di Masa Pandemi.

### C. Penelitian Relevan

Penelitian ini relevan dengan beberapa penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya, antara lain :

1. Dalam penelitian Mei Kurnia (2020), yang berjudul *Improving The Learning Results Of Indonesion Subject Through The Use Of Quizizz Media For The Thord Graders of Elementary School*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas III yang menggunakan media Quizizz di SD Negeri 3 Kebumen Kecamatan Pringsurat Kabupaten Tamnggung Tahun Pelajaran 2020/2021. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar pada siklus I adalah 73,33 dan ketuntasan sebanyak 10 siswa dengan presentase 55,56%

sedangkan pada siklus II rata-rata 78,89 dan ketuntasan sebanyak 15 siswa dengan presentase 83,33%. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SD Negeri 3 Kebumen.

2. Dalam penelitian Hendro Utomo (2020), yang berjudul *Penerapan Media Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD Bukit Aksara*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah pembelajaran dengan menggunakan media *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aktivitas dari kondisi awal siklus I dan siklus II terus meningkat, pada siklus I dan siklus II persentase siswa yang keaktifannya dalam kategori rendah terus menurun yaitu 70% - 18,33% - 6,67%. Kategori sedang yaitu dari 20% - 56,67% - 50%. Sedangkan kategori tinggi dari 10% - 25% - 43,33%, dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik melalui media *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar siswa.
3. Dalam penelitian Sigit Pamungkas (2021), yang berjudul *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Daring Pada Siswa Kelas IV Melalui Media Belajar Game Berbasis edukasi Quizizz*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dalam pembelajaran daring melalui media game edukasi *Quizizz*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada siklus I diperoleh nilai rata – rata hasil belajar siswa 51,36 dengan

kategori cukup sedangkan pada siklus II diperoleh nilai rata – rata hasil belajar siswa sebanyak 93,45 dengan kategori tinggi, dari siklus I dan siklus II terjadi peningkatan hasil belajar siswa sebanyak 42,09 dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media belajar berbasis game edukasi quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran daring pada tema Globalisasi.

4. Dalam penelitian Siti Lestari (2021), yang berjudul *Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Melalui Game Quizizz Pada Siswa Kelas III SD Negeri 1 Panunggalan Semester Genap Tahun 2020/2021*. Penelitian ini bertujuan untuk 1) mendeskripsikan peningkatan keaktifan belajar Matematika melalui game Quizizz pada siswa kelas III SD Negeri 1 Panunggalan, 2) mendeskripsikan peningkatan hasil belajar Matematika melalui game Quizizz pada siswa kelas II SD Negeri 1 Panunggalan. Hasil penelitian ini menunjukkan pada keaktifan belajar siswa menunjukkan presentase rata – rata siklus I sebesar 60,91% sedangkan siklus II sebesar 85,33% sehingga siklus I dan siklus II mengalami peningkatan, pesentase hasil belajar pada siklus I sebesar 51,72% dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 82,75% dari hasil tersebut dapat disimpulkan penerapan game quizizz dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar matemarika siswa kelas III SD Negeri 1 Pulunggalan

5. Dalam penelitian Herlina Pusparani (2020) yang berjudul *Media Quizizz Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas VI Di SDN Guntur Kota Cirebon*. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan media quizizz sebagai aplikasi evaluasi pembelajaran kelas dan meningkatkan hasil evaluasi pembelajaran melalui *quizizz* sebagai aplikasi pembelajaran yang menyenangkan. Hasil penelitian menunjukkan pada siklus pertama di pertemuan pertama pada peserta didik yang tuntas sebanyak 37,5% sedangkan pertemuan II menjadi 62,5%. Siklus II pertemuan pertama ketuntasan mencapai 87,5% sedangkan pertemuan kedua mencapai 100% dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa termotivasi untuk bisa mengerjakan evaluasi tersebut menggunakan *quizizz*.

#### **D. Hipotesis**

Hipotesis merupakan asumsi sementara yang masih perlu dibuktikan melalui suatu penelitian. Hipotesis ini terbentuk sebagai hubungan antara dua variabel atau lebih. Untuk mengetahui gambaran tanggapan yang bersifat sementara dari penelitian ini, diperlukan suatu hipotesis. Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Ho : Tidak ada pengaruh signifikan antara penggunaan *Quizizz* terhadap motivasi belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Muhammadiyah 13 Medan di Masa Pandemi.

Ha : Terdapat pengaruh signifikan antara penggunaan *Quizizz* terhadap motivasi belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Muhammadiyah 13 Medan di Masa Pandemi.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Lokasi dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini akan dilaksanakan pada Semester Ganjil Tahun Ajaran 2020/2021, yang akan dilaksanakan di Sekolah Dasar Muhammadiyah 13 Medan sebagai mitra penelitian. Waktu penelitian ini disesuaikan dengan kalender pendidikan untuk pelaksanaan perlakuan dalam bentuk proses pembelajaran.

#### **B. Populasi dan Sampel**

##### **a. Populasi**

Populasi adalah suatu wilayah objek atau wilayah subjek dengan jumlah dan karakteristik tertentu yang ditentukan oleh penelitian dan menarik kesimpulan. Menurut Sugiyono (2015:167), populasi adalah suatu objek atau area generalisasi yang terdiri dari objek-objek tertentu yang peneliti tetapkan untuk penelitian dan menarik kesimpulan. Adapun yang menjadi populasi penelitian ini adalah siswa kelas V SD Muhammadiyah 13 Medan berjumlah 49 orang yang terdiri dari 2 kelas.

**Tabel 3.1**

**Jumlah Peserta Didik Kelas V – A dan V – B SD Muhammadiyah  
13 Medan**

No.	Kelas	Jumlah Peserta Didik
1	Kelas V – A	22
2	Kelas V – B	27
Jumlah		49 Siswa

**b. Sampel**

Sampel adalah sebagian dari jumlah dan ciri-ciri suatu populasi atau keseluruhan objek penelitian yang diambil untuk mewakili populasi untuk menentukan ciri-cirinya. Menurut Sugiyono (2015:18), sampel adalah bagian dari jumlah dan sifat yang dimiliki oleh suatu populasi. Teknik pemilihan sampel dalam penelitian ini adalah *sampling purposive* adalah teknik pengambilan sampel yang secara khusus dianggap memungkinkan pengambilan sampel. Dalam penelitian ini peneliti memilih sebanyak 2 kelas, yaitu kelas V – A yang terdiri dari 22 siswa sebagai kelas eksperimen, dan kelas V – B yang terdiri dari 27 siswa sebagai kelas kontrol.

**C. Variabel Penelitian**

Adapun yang menjadi variabel dalam penelitian ini adalah :

1. Variabel Bebas

Variabel bebas merupakan variabel yang menentukan variabel lainnya. Menurut Sugiyono (2017) Variabel bebas adalah variabel yang dapat mempengaruhi atau mengubah terhadap variabel lain. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan *Quizizz*.

## 2. Variabel Terikat

Variabel terikat merupakan variabel yang nilainya ditentukan oleh variabel lain dan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh dari variabel bebas. Menurut Sugiyono (2017), variabel terikat adalah hasil yang seharusnya terjadi setelah perubahan atau modifikasi terhadap variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah motivasi belajar siswa.

## D. Desain Penelitian

Desain penelitian yang menggunakan desain penelitian ini adalah *Non-equivalent control group design*. Desain penelitian ini menggunakan dua kelas, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada awal pembelajaran, siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen diberikan pretest untuk menguji kemampuan awal siswa. Kelas eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan media *Quizizz*, dan kelas kontrol menggunakan media konvensional. Secara umum desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :

Tabel 3.2

**Desain Penelitian *Nonequivalent control group design***

<b>Kelas</b>	<b>Pretest</b>	<b>Perlakuan</b>	<b>Posttest</b>
Eksperimen	Y1	X1	Y2
Kontrol	Y1	X2	Y2

Sumber : Latifa Utami (2020)

Keterangan :

X<sub>1</sub> : Perlakuan menggunakan *Quizizz*

X<sub>2</sub> : Perlakuan tanpa menggunakan *Quizizz*

Y<sub>1</sub> : Pemberian Pretest

Y<sub>2</sub> : Pemberian Posttest

### **E. Instrumen Penelitian**

Menurut Sugiyono (2015) instrumen merupakan berbagai alat ukur yang dapat digunakan secara sistematis untuk pengumpulan data, seperti kuesioner, dan pedoman wawancara. Berdasarkan pengertian di atas bahwa instrumen penelitian adalah merupakan suatu alat ukur sebuah tes, kuesioner, pedoman wawancara, pedoman observasi yang dapat digunakan peneliti untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

#### **a. Lembar Angket**

Lembar angket dipakai untuk melihat pengaruh penggunaan *Quizizz* terhadap motivasi belajar siswa. Instrument yang digunakan

untuk mengukur motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran tematik adalah kuesioner motivasi belajar. Menurut Sugiyono (2017:199) kuesioner atau angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan kepada responden serangkaian pertanyaan tertulis untuk dijawab. Sedangkan menurut Nana Syaodih (2012) angket adalah suatu teknik atau metode untuk mengumpulkan data secara tidak langsung. Dalam kuesioner motivasi ini terdapat 30 bagian, yang terdiri dari 15 pertanyaan positif dan 15 pertanyaan negatif. Adapun kisi – kisi kuesioner untuk mengukur motivasi belajar siswa sebagai berikut :

**Tabel 3.3.**

**Kisi – Kisi Angket Peserta Didik**

No	Dimensi	Indikator	No Soal		Jumlah Soal
			Positif	Negatif	
1	Ketekunan dalam belajar	Kehadiran di sekolah	1	1	2
		Mengikuti PBM di kelas	3,4	5,6	4
		Belajar di luar jam sekolah	7	8,9	3
2	Ulet dalam menghadapi kesulitan	Suka terhadap kesulitan	10,11	12,13	4
		Usaha mengatasi kesulitan	14	15	2
3	Minat dan ketajaman	Kebiasaan dalam mengikuti pelajaran tematik	16, 17	18	3
		Semangat dalam mengikuti PBM	19	20,21	3

4	Berprestasi dalam belajar	Keinginan untuk berprestasi	22,23	24	3
		Kualitas hasil	25	26	2
5	Mandiri dalam belajar	Penyelesaian tugas atau PR	27	28	2
		Menggunakan kesempatan diluar jam pelajaran saat disekolah	29	30	22
Jumlah			15	15	30

Tabel 3.3 menjelaskan tentang angket motivasi siswa untuk belajar. Kuesioner terdiri dari pernyataan positif dan pertanyaan negative. Siswa memberikan *checklist* dari jawaban yang telah diberikan. Angket akan diisi oleh peserta didik akan diberikan penilaian menggunakan skala *Likert* sebagai berikut :

**Tabel 3.4.**

**Penilaian Skala *Likert***

Kriteria	Skor	
	Pernyataan Positif	Pernyataan Negatif
Sangat Setuju (SS)	5	1
Setuju (S)	4	2
Ragu – ragu (R)	3	3
Tidak Setuju (TS)	2	4
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	5

(Sugiyono, 2015:135)

### **b. Wawancara**

Wawancara digunakan untuk memberikan suatu pertanyaan lisan dan mendapatkan hasil jawaban tentang pertanyaan yang berkaitan dengan pengaruh penggunaan Quizizz terhadap motivasi belajar siswa yang dilakukan antara peneliti dan seorang guru.

### **c. Dokumentasi**

Dokumentasi dilakukan dengan cara menelaah bahan-bahan dokumentasi yang ada dan mempunyai hubungan dengan tujuan penelitian, kemudian dalam melaksanakan dokumentasi peneliti menyelidiki sumber-sumber tertulis seperti buku, dokumen, catatan harian dan lain sebagainya.

Metode dilakukan untuk mengambil data nilai belajar siswa kelas V SD Muhammadiyah 13 Medan sebagai penunjang untuk kesempurnaan yang digunakan dalam pengumpulan data yang diperlukan peneliti.

## **F. Analisis Data**

Analisis data yang dilakukan dalam penelitian adalah teknik analisis data deskriptif presentase yang digunakan untuk mengetahui seberapa besar penggunaan *Quizizz* terhadap motivasi belajar siswa pada saat masa pandemic Covid-19. Menurut Sugiyono (2012:244) analisis data merupakan suatu

proses pencarian dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan lainnya agar mudah dipahami dan hasilnya dapat dikomunikasikan kepada orang lain.

## a. Uji Validitas dan Uji Reabilitas Angket

### 1. Uji Validitas

Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat keabsahan dan kevalidan suatu alat ukur atau instrument penelitian. Untuk menguji validitas instrument pada penelitian ini mengacu kepada tiga ketentuan antara lain :

- a. Bila koefisien korelasi product moment melebihi 0,3 maka butir instrument tersebut dinyatakan valid
- b. Bila koefisien korelasi product moment  $> r_{\text{tabel}} (\alpha ; n - 2)$ , dimana n merupakan jumlah sampel
- c. Nilai  $sig \leq \alpha$

Untuk menguji validitas konstruk dengan teknik korelasi product moment, yaitu :

$$r_{\text{hitung}} = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[n(\sum X^2) - (\sum X)^2][n(\sum Y^2) - (\sum Y)^2]}} \quad (\text{Triyono, 2017:187})$$

Keterangan :

$r_{\text{hitung}}$  = Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

n = Jumlah responden

X = Jawaban responden

Y = Skor total dari variabel untuk responden ke – n

## 2. Uji Reabilitas

Reabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur dapat diandalkan atau reliabel. Rumus Cronbach disebut juga dengan koefisien Alpa lebih cocok apabila skor jawaban responden dalam bentuk gradasi.

Rumus Cronbach untuk menghitung reabilitas instrument sebagai berikut :

$$r_{tt} = \left( \frac{k}{k-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right) \quad (\text{Triyono, 2017:191})$$

Keterangan :

$R_{tt}$  = koefisien reabilitas

K = banyaknya butir kuesioner

$S_i^2$  = varian skor butir ke-i

$S_t^2$  = varian skor total

### b. Uji Normalitas

Uji normalitas sampel adalah menguji normal atau tidaknya sebaran data yang akan dianalisis normal atau tidak. Uji normalitas dapat menggunakan rumus chi-kuadrat, rumus chi-kuadrat adalah:

$$\chi^2 = \sum \left[ \frac{(f_o - f_e)}{f_e} \right] \quad (\text{Sugiyono, 2015: 102})$$

Keterangan:

$\chi^2$ : harga chi-kuadrat yang dicari

$f_o$ : frekuensi yang ada

$f_h$ : frekuensi yang diharapkan sesuai dengan teori

Apabila telah diperoleh harga chi-kuadrat, perhitungan selanjutnya akan dibandingkan dengan chi-kuadrat table. Ketika chi-kuadrat yang dihitung lebih kecil daripada chi-kuadrat table maka data dinyatakan berdistribusi normal.

### c. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas untuk mengetahui apakah varians kedua kelompok sama atau berbeda.

$H_o$  = Varians kelompok sama

$H_a$  = varians pada setiap kelompok berbeda

Rumus :

$$F_{hitung} = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{variens terkecil}} \quad (\text{Sugiyono, 2015})$$

Selain  $F_{hitung}$  dibandingkan dengan  $F_{tabel}$  atau  $\alpha F_{dk1,dk2}$   $\alpha = 0,05$  dengan keterangan :

dk1 : n-1 dk pembilang

dk2 : n2-1 adalah penyebut

n : banyaknya data

Adapun kriteria pengujian sebagai berikut:

Jika  $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ , berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima

Jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$ , berarti  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak.

#### d. Uji Hipotesis

Adapun rumusan hipotesis yang akan diuji adalah sebagai berikut :

$$H_0 : \mu_1 \leq \mu_2 \quad (\text{Sugiyono, 2015: 229})$$

$$H_a : \mu_1 > \mu_2$$

Keterangan :

$H_0$  : Tidak ada pengaruh signifikan antara penggunaan Quizizz terhadap motivasi belajar siswa Sekolah Dasar di Masa Pandemi

$H_a$  : Terdapat pengaruh signifikan antara penggunaan Quizizz terhadap motivasi belajar siswa Sekolah Dasar di Masa Pandemi

Langkah-langkah perhitungan uji-t adalah sebagai berikut :

- 1). Menentukan data hasil angket siswa kelas eksperimen dan kelas control, yaitu nilai rata-rata ( $\bar{x}$ ), varian( $S^2$ ), standar deviasi (S) dan uji normalitas data ( $X^2$ )

2). Selanjutnya dilakukan perhitungan nilai deviasi gabungan

kedua sampel dengan menggunakan rumus :

$$S^2 = \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{(n_1 + n_2 - 2)}$$

3). Selanjutnya dilakukan perhitungan nilai uji-t, uji-t dapat

dilakukan dengan menggunakan rumus :

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} + \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

Keterangan :

t = Variabel yang diuji

$\bar{x}_1$  = Nilai rata-rata hasil angket siswa kelas eksperimen

$\bar{x}_2$  = Nilai rata-rata hasil angket siswa kelas control

S = Standar deviasi gabungan

$n_1$  = Jumlah siswa eksperimen

$n_2$  = Jumlah siswa control

4). Pengujian dapat dilakukan dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$

pada derajat kebebasan (dk) =  $(n_1 + n_2 - 2)$ , dimana

suatu kriteria pengujian tolak  $H_a$  jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , dan

terima  $H_o$  dalam hal lainnya.

### e. Uji Regresi

Untuk menguji hubungan pengaruh, digunakan persamaan regresi, analisis regresi digunakan untuk memprediksi berapa jauh perubahan nilai variabel dependen. Regresi sederhana didasarkan pada hubungan fungsional atau kausal satu variabel independen dengan variabel dependen persamaan umum regresi sederhana yaitu :

$$\hat{Y} = a + bX \quad (\text{Sugiyono, 2015: 102})$$

Harga a dan b juga dapat dicari dengan rumus :

$$a = \frac{(\sum Y_i)(\sum Y_i) - (\sum X_i)(\sum X_i Y_i)}{n \sum X_i^2 - (\sum X_i)^2}$$

$$b = \frac{n \sum X_i Y_i - (\sum X_i)(\sum Y_i)}{n \sum X_i^2 - (\sum X_i)^2}$$

Keterangan :

$\hat{Y}$  = Subjek dalam variabel dependen yang diprediksi

$X$  = Subjek pada variabel independen yang mempunyai nilai tertentu.

$a$  = Harga Y ketika  $X = 0$  (harga konstan)

$b$  = Koefisien Regresi

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Data Penelitian**

##### **1. Gambaran Profil Sekolah**

Sekolah Dasar Muhammadiyah 13 Medan ini semula tempatnya tidak berada di Jl. Karantina. Sekolah Muhammadiyah 13 Medan ini pertama kali di dirikan Jl. Sutomo. Namun, seiring berjalannya waktu sekolah ini pindah ke Jl. Karantina No. 80 Kp. Durian. Sekolah SD Muhammadiyah 13 Medan yang pertama kali di Jl. Sutomo sekarang sudah menjadi Travel Azizi. Dulu sekolah SD Muhammadiyah 13 ini berdiri sekitar tahun 1983. Lalu pindah tahun 1990 di Jl. Karantina No. 80 di Ranting III Kp. Durian.

##### **Profil Sekolah**

Nama Sekolah	: SD Muhammadiyah 13 Medan
Kabupaten/Kota	: Kota Medan
Kelurahan	: Durian
Kecamatan	: Medan Timur
Kode Pos	: 20235
Telepon	: 061-6622249
Provinsi	: Sumatera Utara
Tahun Berdiri	: 1983
Akreditasi	: B

E-mail/Website : -  
NPSN : -  
NSS : -  
Kepala Sekolah : Emy Wahyuni, S.Pd  
Pendidikan Terakhir : S1

## **2. Visi dan Misi serta Tujuan Sekolah**

### **a. Visi Sekolah**

Menjadi lembaga pendidikan yang menyenangkan, menggembirakan dan membahagiakan bagi peserta didik

### **b. Misi Sekolah**

1. Membentuk siswa yang berilmu
2. Membentuk siswa yang menguasai IPTEK
3. Membentuk manusia yang percaya diri dan berwawasan kebangsaan

### **c. Tujuan**

Membentuk siswa yang beriman, bertaqwa, berdisplin, bertanggung jawab, cinta tanah air, memajukan dan mempertimbangkan ilmu pengetahuan dan berakhlak mulia menuju terwujudnya masyarakat yang utama, adil dan makmur dalam ridhoi Allah SWT

## B. Analisis Data Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Muhammadiyah 13 Medan pada Semester Ganjil Tahun Ajaran 2020/2021. Yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas V A yang berjumlah 22 orang. Sebelum melakukan penyebaran angket dilakukan dengan membuat jawaban alternatif dengan berupa SS (Sangat Setuju), S (Setuju), R (Ragu - Ragu), TS (Tidak Setuju), STS (Sangat Tidak Setuju). Hal ini dimaksud untuk mempermudah para responden dalam menentukan pilihan jawaban yang sesuai dengan keadaan mereka.

Data yang diuraikan dalam bahasan ini adalah hasil dari jawaban 20 orang responden atau siswa. Dalam pernyataan yang terdiri dari 30 pernyataan dan 5 pilihan jawaban.

### 1. Uji Validitas

Uji validitas angket dikatakan valid apabila nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$ ,

apabila  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka dikatakan tidak valid

$$\begin{aligned} r_{tabel} (df) &= n - 2 \\ &= 20 - 2 = 18 \end{aligned}$$

Maka, untuk 18 responden dapat disimpulkan  $r_{tabel}$  dilihat dari 0,05 adalah 0,443

**Tabel 4.1**  
**Uji Validitas Angket**

<b>No. Pernyataan</b>	<b>R<sub>hitung</sub></b>	<b>R<sub>tabel</sub></b>	<b>Keterangan</b>
1	0,209	0,443	Tidak Valid
2	0,848	0,443	Valid
3	0,058	0,443	Tidak Valid
4	-0,573	0,443	Tidak Valid
5	0,379	0,443	Tidak Valid
6	0,804	0,443	Valid
7	0,255	0,443	Tidak Valid
8	0,841	0,443	Valid
9	0,642	0,443	Valid
10	0,505	0,443	Valid
11	0,587	0,443	Valid
12	0,738	0,443	Valid
13	0,393	0,443	Tidak Valid
14	0,743	0,443	Valid
15	0,106	0,443	Tidak Valid
16	0,542	0,443	Valid
17	0,430	0,443	Tidak Valid
18	0,481	0,443	Valid
19	0,645	0,443	Valid
20	0,278	0,443	Tidak Valid
21	0,888	0,443	Valid
22	0,523	0,443	Valid
23	0,380	0,443	Tidak Valid
24	0,725	0,443	Valid
25	0,713	0,443	Valid
26	0,326	0,443	Tidak Valid
27	0,679	0,443	Valid
28	0,589	0,443	Valid
29	0,675	0,443	Valid
30	0,796	0,443	Valid

Setelah  $r_{hitung}$  dibandingkan dengan  $r_{tabel}$  pada taraf signifikan 5% dan  $n = 20$  dari 30 soal yang diuji cobakan terdapat 19 butir pernyataan yang valid dan digunakan sebagai alat pengumpulan data penelitian sebagai instrument penelitian.

## 2. Uji Reliabilitas Angket

Berdasarkan perhitungan  $r_{tt}$  (koefisien reliabilitas) = 0,904. Hal ini mensugestikan seluruh item reliable dan seluruh pernyataan konsisten karena memiliki reliable sangat tinggi sesuai dengan kriteria reliabel angket. Dikatakan reliabel apabila Cronbach's Alpha > nilai batas, maka

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.904	30

Dari tabel diatas dapat dijelaskan bahwa nilai Cronbach's Alpha > N yaitu  $0,904 > 0,60$  yang menunjukkan bahwa total reliabel.

## C. Teknik Analisis Data

### 1. Uji Deskripsi Data

Sebelum analisis mengenai persamaan regresi dan seberapa besar pngaruh penggunaan *quizizz* terhadap motivasi belajar siswa, terlebih

dahulu data hasil penelitian disajikan dalam tabel distribusi frekuensi, yaitu dengan mencari nilai rata – rata, varians, dan standar deviasi dari variabel. Berikut tabel ringkasan deskripsi data dibawah ini :

**Tabel 4.2**

**Ringkasan Deskripsi Data**

N	20
Mean	127,75
Std. Deviasi	5,903
Min	119,27
Max	138,23
Sum	5903

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa diperoleh data dari 20 siswa memiliki skor terendah (min) yaitu 119,27 dengan skor paling tinggi (max) yaitu 138,23 dan nilai rata – rata (mean) sebesar 127,75 serta jumlah skor 5903 dan standar deviasi sebesar 5,903. Maka hasil penelitian ini dilakukan peneliti mendapatkan keberhasilan.

## **2. Uji Prasyarat Data**

### **a. Uji Normalitas**

Uji normalitas ini dilakukan untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data dalam penelitian ini menggunakan SPSS dengan

metode Kalmogorov Smirov dengan taraf signifikan 0,05. Adapun pedoman pengambilan keputusan sebagai berikut :

1. Jika nilai signifikan  $> 0,05$  maka nilai distribusi normal
2. Jika nilai signifikan  $< 0,05$  maka nilai distribusi tidak normal

Hasil pengujian normalitas dengan menggunakan SPSS Kalmogorov Smirov sebagai berikut :

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		20
Normal Parameters <sup>a</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	10.08841602
Most Extreme Differences	Absolute	.143
	Positive	.143
	Negative	-.069
Kolmogorov-Smirnov Z		.638
Asymp. Sig. (2-tailed)		.810

a. Test distribution is Normal.

Dari tabel diatas dapat dijelaskan bahwa uji normalitas Kalmogorov Swirov yaitu 0,810  $> 0,05$  yang menunjukkan bahwa distribusi normal.

### b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kedua sampel tersebut mempunyai varians sama atau beda. Adapun hipotesis yang digunakan, yaitu :

$H_0$  = kedua kelas mempunyai varians yang sama (homogen)

$H_1$  = kedua kelas mempunyai varians yang berbeda (tidak homogen)

Adapun dasar pengambilan keputusan homogenitas sebagai berikut :

1. Jika probabilitas  $< 0,05$ , maka kedua kelas mempunyai varians yang berbeda (tidak homogen).
2. Jika probabilitas  $> 0,05$ , maka kedua kelas mempunyai varians yang sama (homogen).

Berikut adalah tabel dari hasil uji homogenitas, yaitu :

#### Test of Homogeneity of Variances

Hasil

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.867	1	38	.358

Dari data diatas terlihat nilai signifikan untuk post-test adalah 0,358. Karena  $0,358 > 0,05$ , maka dapat disimpulkan kedua kelas mempunyai varians yang sama (homogen)

### c. Uji Hipotesis

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

1. Jika nilai signifikan  $< 0,05$  /  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka terdapat pengaruh penggunaan *Quizizz* terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Muhammadiyah 13 Medan di Masa Pandemi
2. Jika nilai signifikan  $> 0,05$  /  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka tidak terdapat pengaruh penggunaan *Quizizz* terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Muhammadiyah 13 Medan di Masa Pandemi

Hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan SPSS sebagai berikut :

Coefficients<sup>a</sup>

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	118.274	4.815		24.565	.000
Quizizz	.998	.402	.505	2.482	.023

a. Dependent Variable: Motivasi

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa nilai  $t_{hitung}$  sebesar 2,482 dan  $t_{tabel}$  untuk 20 responden sebesar 1,734 maka  $2,482 > 1,734$

terdapat pengaruh penggunaan *Quizizz* terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Muhammadiyah 13 Medan di Masa Pandemi. Dapat dilihat dari nilai signifikan tabel diatas adalah  $0,023 < 0,05$  maka terdapat pengaruh penggunaan *Quizizz* terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Muhammadiyah 13 Medan di Masa Pandemi. Dapat disimpulkan data dari tabel diatas menyatakan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak.

#### d. Uji Regresi

Uji regresi data dalam penelitian ini menggunakan SPSS dengan taraf signifikan 0,05. Adapun pedoman pengambilan keputusan dalam uji regresi linear sederhana sebagai berikut :

1. Jika nilai signifikan  $< 0,05$  artinya *Quizizz* berpengaruh terhadap motivasi
2. Jika nilai signifikan  $> 0,05$  artinya *Quizizz* tidak berpengaruh terhadap motivasi

Hasil pengujian regresi linear sederhana dengan menggunakan SPSS sebagai berikut :

ANOVA<sup>b</sup>

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	662.003	1	662.003	6.162	.023a
Residual	1933.747	18	107.430		
Total	2595.750	19			

a. Predictors: (Constant), Quizizz

b. Dependent Variable: Motivasi

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai  $F_{hitung}$  senilai 6,162 dengan tingkat signifikan sebesar  $0,023 < 0,05$  maka regresi linear sederhana dapat disimpulkan bahwa *Quizizz* berpengaruh terhadap motivasi.

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.505 <sup>a</sup>	.255	.214	10.365

a. Predictors: (Constant), Quizizz

Dari tabel diatas dapat dijelaskan bahwa besarnya nilai korelasi / hubungan (R) yaitu sebesar 0,505 maka koefisien determinasi (R square) sebesar 0,255 yang memiliki pengertian bahwa pengaruh *Quizizz* terhadap Motivasi sebesar 25,5%.

#### **D. Diskusi Hasil Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *Quizizz* terhadap motivasi belajar siswa kelas V di SD Muhammadiyah 13 Medan Semester Ganjil 2021/2022. Berdasarkan tujuan penelitian ini maka peneliti menggunakan angket dan tes yang digunakan untuk menilai pengaruh *Quizizz* terhadap motivasi belajar siswa kelas V di SD Muhammadiyah 13 Medan sebagai sampel dalam penelitian ini.

Sebelum penelitian ini dilaksanakan, kuesioner dan tes sebagai instrument penelitian terlebih dahulu diuji coba. Angket yang telah diisi diperiksa oleh validator untuk menilai kelebihan dan kekurangan kuesioner. Setelah melakukan perbaikan daengan mengacu pada saran-saran yang diberikan oleh validator, validator mengisi formulir angket validasi untuk mengetahui tingkat validitas angket yang dikembangkan. Angket yang diuji terdapat 30 item untuk mendukung motivasi dan 15 soal untuk mendukung *quizizz* dan dari hasil uji validitas angket menggunakan SPSS terdapat 19 item pernyataan yang valid. Setelah mendapatkan hasil dari angket maupun tes untuk mendukung *quizizz* yang telah dilakukan oleh responden maka peneliti dapat mengetahui seberapa besar pengaruh dan kebenaran hipotesis.

Dalam penelitian ini untuk menyampaikan materi dilakukan pada dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dimana kelas eksperimen menggunakan *quizizz* sebagai tes siswa dan pada kelas kontrol tidak menggunakan *quizizz* sebagai tes siswa. Maka akan terlihat perbedaan dari

hasil nilai siswa. Pada kelas eksperimen siswa terlihat semangat dan aktif dalam mengerjakan kuis menggunakan *quizizz*, sedangkan kelas kontrol siswa terlihat pasif dalam mengerjakan kuis dan cenderung bekerjasama dengan siswa lain.

Dari uraian penelitian tentang *Quizizz* dan motivasi diatas, dapat disimpulkan bahwa ada hubungan antara *Quizizz* dengan motivasi belajar siswa. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan *Quizizz* terhadap motivasi belajar siswa kelas V di SD Muhammadiyah 13 Medan Semester Ganjil 2021/2022. Hasil analisis data penelitian yang dibuktikan melalui analisis uji statistic dengan bantuan SPSS 16, Microsoft excel maupun manual, peneliti dapat mengemukakan hasil temuan yaitu :

1. Berdasarkan nilai t diketahui bahwa nilai  $t_{hitung}$  sebesar 2,482 dan  $t_{tabel}$  untuk 20 responden sebesar 1,734 maka  $2,482 > 1,734$  terdapat pengaruh penggunaan *Quizizz* terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Muhammadiyah 13 Medan di Masa Pandemi.
2. Besarnya korelasi antara *Quizizz* terhadap motivasi belajar siswa sebesar 0,255. Hal ini menunjukkan pengaruh penggunaan *Quizizz* terhadap motivasi belajar sebesar 25,5%. Dengan demikian terdapat pengaruh penggunaan *Quizizz* terhadap motivasi belajar siswa dan dapat disimpulkan bahwa semakin baik penggunaan *Quizizz* maka motivasi belajar siswa semakin baik.

3. Nilai rata – rata variabel motivasi belajar siswa yaitu sebesar 127,75 dengan standar deviasi 5,903.

#### **E. Keterbatasan Penelitian**

Pada umumnya yang menjadi sumber utama dari keterbatasan suatu penelitian adalah sampel dan instrument yang digunakan. Sebagai peneliti, peneliti tidak terlepas dari kesalahan yang disebabkan oleh keterbatasan yang peneliti hadapi baik secara moral maupun materil. Untuk menyelesaikan penelitian ini banyak sekali kendala-kendala yang dihadapi sejak pembuatan proposal, rangkaian pelaksanaan penelitian, sampai pengelola data, dan dimasa pandemi Covid-19.

Disamping itu ada juga keterbatasan literatur, waktu, dan keterbatasan ilmu yang dimiliki peneliti. Peneliti merasakan masih banyak mengalami keterbatasan dan penulisan skripsi ini jauh dari kata sempurna, karena masih ada beberapa kendala dan keterbatasan peneliti. Keterbatasan yang peneliti hadapi disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu :

1. Siswa belum bersungguh-sungguh dalam menyelesaikan angket dan tes yang diberikan peneliti, dan ada beberapa siswa yang menyelesaikan angket dan tes dengan cara kerjasama antar sesama teman.
2. Peneliti menyadari bahwa kekurangan pengetahuan dalam membuat angket dan tes kurang baik, ditambah dengan kurangnya buku pedoman tentang penyusunan tes dan angket merupakan keterbatasan peneliti yang

tidak dapat dihindari. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun demi kebaikan di masa yang akan datang.

Keterbatasan ini tentunya kekurangan peneliti baik dari ilmu pengetahuan, literatur, dan waktu serta materi yang sangat berpengaruh dalam menyelesaikan penelitian ini.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Adapun yang menjadi kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian ini adalah berdasarkan nilai  $t$  diketahui bahwa nilai  $t_{hitung}$  sebesar 2,482 dan  $t_{tabel}$  untuk 20 responden sebesar 1,734 maka  $2,482 > 1,734$  terdapat pengaruh penggunaan *Quizizz* terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Muhammadiyah 13 Medan di Masa Pandemi. Besarnya korelasi antara *Quizizz* terhadap motivasi belajar siswa sebesar 0,255. Hal ini menunjukkan pengaruh penggunaan *Quizizz* terhadap motivasi belajar sebesar 25,5%. Dengan demikian terdapat pengaruh penggunaan *Quizizz* terhadap motivasi belajar siswa dan dapat disimpulkan bahwa semakin baik penggunaan *Quizizz* maka motivasi belajar siswa semakin baik. Dengan demikian dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan antara pengaruh *Quizizz* terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Muhammadiyah 13 Medan di Masa Pandemi. Serta dapat disimpulkan juga bahwa semakin baik media pembelajaran berbasis *Quizizz* maka motivasi belajar siswa juga semakin baik.

#### B. Saran

Adapun saran yang ingin disampaikan peneliti pada penelitian ini adalah :

1. Memberikan kesempatan bagi guru untuk dapat mengembangkan dan memanfaatkan fasilitas yang ada dilingkungan sekolah, sehingga guru dapat memberi inovasi menarik bagi siswa selain di dalam ruang kelas dan siswa bisa lebih berperan aktif dan ikut serta dalam proses pembelajaran.
2. Agar kiranya guru dapat menggunakan media pembelajaran *Quizizz* maupun berbagai media pembelajaran lainnya, sehingga dalam proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak monoton, sehingga guru lebih bisa memberikan motivasi ke siswa dan pada akhirnya dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang semakin baik.
3. Diharapkan siswa untuk selalu aktif dan termotivasi dalam proses pembelajaran dan tidak hanya menunggu penjelasan dari guru saja. Selain itu diharapkan siswa dapat membangun secara kokoh motivasi dari dalam diri siswa itu sendiri untuk mengulang materi sebelumnya dan mempelajari materi selanjutnya dengan mandiri agar tercapainya pembelajaran yang baik dan diinginkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- A.M, Sardiman. 2016. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Amornchewin, dkk. 2018. “*The Development of SQL Language Skil in Data Definition and Data Manipulation Languages Using Exercises with Quizizz for Students’ Learning Engagement*”. Indonesian Journal Of Informatics Education. Vol.2, issue 2, pp 85-90.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Asyar, Rayanda. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Bury. B. 2017. *Testing Goes Mobile – Web 2.0 Formative Assessment Tools*. Internastional Conference ICT for Language Learning
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Djamarah, dkk. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta. Edisi Revisi.
- Hamdu,dkk. 2011. *Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar IPA di Sekolah Dasar*. Jurnal Penelitian Pendidikan, Vol.12, No.1
- Hamzah, B. Uno. 2011. *Teori Motivasi Dan Pengukurannya*. Jakarta : Bumi Aksara
- Hendrastomo, dkk. 2019. *Belajar Sosiologi itu Menyenangkan : Aplikasi Quizizz untuk kuis Sosiologi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Haryono. 2013. *Pembelajaran IPA yang Menarik dan Mengasyikan*. Yogyakarta: Penerbit Kepel Press.
- Khodijah, N. 2014. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press
- Kompri. 2015. *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

- Kurnia, Mei. 2020. *Improving The Learning Results Of Indonesion Subject Through The Use Of Quizizz Media For The Thord Graders of Elementary School*. Vol. 3. No.3. Hal. 758-763.
- Lamateggo, dkk. 2010. *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Lestari, Siti. 2021. *Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Melalui Game Quizizz Pada Siswa Kelas III SD Negeri 1 Panunggalan Semester Genap Tahun 2020/2021*. Vol. 4. No.1. Hal 27-35.
- Liantoni., dkk. 2018. *Peran Teknologi Informasi Untuk Peningkatan Kemampuan Siswa SMA dan SMK Dalam Menghadapi Perkembangan Era Digital*. Publikasi Pendidikan. Vol.8. No.2.
- Me, Sou Y. 2018. *Implementing Quizizz as Game Based Learning in the Arabic Classroom*. *Europen Journal of Social Sciences Education and Research*. Vol 5 No.1. ISSN : 2312-8429
- Newby, Timoty J., dkk. 2011. *Educational Technology for teaching and learning*. Now York : Pearson.
- Noor, S. 2020. *Penggunaan Quizizz Dalam Penilaian Pembelajaran Pada Materi Ruang Lingkup Biologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X-6 SMA 7 Banjarmasin*. *Jurnal Pendidikan Hayati*. Vol.6. No.1. Hal.1-7.
- Nur, Suci Oktaviani. 2017. *Penerapan PBL untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas V subtema Manusia dan Lingkungan*.
- Pamungkas, Sigit. 2020. *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Daring Pada Siswa Kelas IV Melalui Media Belajar Game Berbasis edukasi Quizizz*. Vol.32. No.2. ISSN : 0853-0041
- Omodara, dkk. *Relevance of Educational Media and Multimedia Technology for Effective Service Delivery in Teaching and Learning Processes*. *IOSR Journal of Research & Method in Education*. Vol. 4. Issue 2 Ver. 1
- Pribadi, Benny A. 2017. *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Purba, L.S.L. 2019. *Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I*. *JDP*. Vol. 12. No. 1: Hal. 29-39
- Pusparani, Herlina. 2020. *Media Quizizz Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas VI Di SDN Guntur Kota Cirebon*. Vol.2. No.2. Hal. 269-279.

- Rusman. 2015. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: Rajawali
- Samatowa, Usman. 2011. *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta Barat: PT Indeks.
- Sanaky, AH, Hujair. 2011. *Media Pembelajaran Buku Pegangan Wajib Guru dan Dosen*. Yogyakarta: Kaukaba
- Simamarta, J, dan M Mujiarto. 2019. *Multimedia Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sodikah, Halimatus. 2020. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020*. Universtias Negeri Surabaya. Hal 1- 8.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2012. *Penelitian Kuantitaif Kualitatif R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Tindakan Komprehensif*. Bandung : Alfabeta Bandung.
- T, Rajendran, dkk. 2019. *Pupils' Motivation And Perceptions Towards Learning English Using Quizvaganza* . International Journal of Scientific and Research Publications, 9 (1), 220- 227.
- Triyono. 2017. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Ombak.
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Surabaya: Bumi Aksara.
- Triyanto. 2011. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA & Anak Usia Kelas Awal SD/MI*. Kencana Prenanda Media Group. Jakarta.
- Utomo, Hendro. 2020. *Penerapan Media Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD Bukit Aksara*. Vol.1. No.3. 37-43.
- Wisudawati, dkk. 2014. *Metodologi Pembelajaran IPA*. Jakarta: Bumi Aksara.

Yaumi, Muhammad. 2019. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta : Prenada Media Group.

Zhao. F. 2019. *Using Quizizz To Integrate Fun Multiplayer Activity In The Accounting Classroom*. Internasioal Journal of Higher Education. Vol.8 No.1 Hal.37-43. ISSN : 1927-6044.

# LAMPIRAN

## Lampiran 01

### KUESIONER UJI COBA MOTIVASI BELAJAR

Petunjuk Pengisian Kuesioner:

1. Isilah data diri anda pada tempat yang telah disediakan
2. Bacalah dengan cermat setiap butir pertanyaan, kemudian jawablah sesuai dengan keadaan anda yang sebenarnya dengan cara member tanda cek (√) pada kotak jawaban yang sesuai.
3. Angket ini tidak mempengaruhi nilai dalam pembelajaran.
4. Kategori yang digunakan untuk menjawab soal adalah SS (Sangat Setuju), S (Setuju), R (Ragu - Ragu), TS (Tidak Setuju), STS (Sangat Setuju).
5. Selamat mengerjakan dan terima kasih atas kesediaannya mengisi angket ini.

---

Nama :

No. Absen :

Kelas :

Waktu : 15 menit

No	Pernyataan	SS	S	R	TS	STS
1	Saya hadir disekolah sebelum bel masuk berbunyi					
2	Jika malas, saya tidak masuk sekolah					
3	Saya mengikuti pelajaran sekolah sampai jam pelajaran terakhir					
4	Saya tetap mengikuti pelajaran, siapapun guru yang mengajarkan materi tematik					
5	Jika guru lebih dulu berada dikelas,					

	maka saya cenderung tidak masuk					
6	Saya tidak mengikuti pelajaran, jika pelajaran itu tidak saya sukai					
7	Saya belajar diluar jam pelajaran sekolah dengan teratur					
8	Saya belajar diluar jam sekolah jika ada tugas dan ulangan saja					
9	Saya suka mengulur-ngulur waktu belajar diluar jam sekolah					
10	Jika nilai saya jelek, dengan meningkatkan belajar adalah cara terbaik untuk menaikkan nilai					
11	Saya selalu mencoba berulang kali dalam mengerjakan soal tematik yang sulit					
12	Jika nilai saya jelek, saya tidak mau belajar					
13	Jika materi pelajaran tematik susah, maka saya akan mengabaikan pelajaran tersebut					
14	Apabila menemui soal yang sulit maka saya akan berusaha untuk mengerjakan sampai saya bisa					
15	Saya malu bertanya kepada guru saat mengalami kesulitan untuk memahami materi tematik yang diajarkan					
16	Saya selalu mendengarkan penjelasan guru dengan baik					
17	Saya selalu memperhatikan guru pada saat menjelaskan materi pembelajaran					
18	Saya jarang membaca materi yang diajarkan sebelum pembelajaran berlangsung					
19	Saya selalu bertanya kepada guru mengenai materi yang belum paham.					
20	Saya sering mengantuk ketika guru menerangkan materi didepan kelas					
21	Saya malas mencoba memahami materi yang saya anggap sulit					
22	Saya selalu merasa tidak puas dan selalu ingin memperoleh hasil yang lebih baik lagi					
23	Saya selalu semangat untuk mencapai prestasi yang lebih tinggi disaat teman saya tidak ingin berprestasi					
24	Saya merasa biasa ketika memperoleh					

	nilai yang kurang memuaskan					
25	Prestasi tinggi dalam belajar, saya peroleh dengan usaha keras saya sendiri					
26	Prestasi yang jelek saya terima dengan senang hati tanpa usaha lebih keras					
27	Saya selalu mengerjakan sendiri tugas yang diberikan guru					
28	Saya menyontek tugas teman karena saya malas berpikir dalam menyelesaikan tugas tersebut					
29	Saya lebih senang membaca buku dipergustakaan saat jam pelajaran kosong					
30	Saya lebih senang ngobrol dikantin saat jam pelajaran kosong					

## Lampiran 02. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

### Lampiran 02

#### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN ( R P P )

**Sekolah** : SD Muhammadiyah 13 Medan  
**Kelas/Semester** : V/I  
**Tema** : Organ Gerak Hewan dan Manusia  
**Sub tema 1** : Organ Gerak Hewan  
**Pembelajaran** : 1  
**Fokus Pembelajaran** : Bahasa Indonesia dan IPA  
**Alokasi Waktu** : 6 x 35 menit

#### A. Kompetensi Dasar

Bahasa Indonesia	3.1 Menentukan pokok pikiran dalam teks lisan dan tulis. 4.1 Menyajikan hasil identifikasi pokok pikiran dalam teks tulis dan lisan secara lisan, tulis, dan visual.
IPA	3.1 Menjelaskan alat gerak dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan alat gerak manusia.. 4.1 Membuat model sederhana alat gerak manusia dan hewan

#### B. Tujuan Pembelajaran :

1. Dengan membaca teks tentang organ gerak hewan dan manusia, siswa dapat menyebutkan alat gerak hewan dan manusia secara benar.

2. Dengan kegiatan membaca, siswa dapat menentukan ide pokok setiap paragraf dalam bacaan secara tepat.
3. Dengan menulis, siswa dapat mengembangkan ide pokok menjadi sebuah paragraf secara runtut.
4. Dengan berdiskusi, siswa dapat menyebutkan pengertian, fungsi, dan cara menentukan ide pokok bacaan secara percaya diri.

**C. Langkah-Langkah Pembelajaran :**

**Kegiatan Awal :**

1. Guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa bersama.
2. Guru mengecek kesiapan peserta didik mengisi daftar hadir dan menanyakan kabar.
3. Guru menanyakan kepada siswa tentang pembelajaran minggu lalu
4. Guru menyampaikan tema pembelajaran hari ini adalah "Organ Gerak Manusia dan Hewan".
5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pembelajaran kali ini.

**Kegiatan Inti :**

6. Peserta didik membaca teks bacaan yang berjudul "Organ Gerak Manusia dan Hewan" di dalam hati, peserta didik diperbolehkan untuk menggaris bawahi informasi penting yang ditemukan dalam bacaan.
7. Peserta didik menuliskan kata kunci yang ia temukan di setiap paragraf. Guru memberikan penjelasan tentang makna kata kunci, bahwa kata kunci adalah kata – kata yang dianggap penting dalam paragraf terkait.
8. Peserta didik diminta melakukan pengamatan dan memperhatikan isi dari cerita tersebut mengenai organ gerak.

9. Peserta didik menuliskan hasil pengamatannya dan membacakan hasil pengamatannya.

**Kegiatan Penutup :**

10. Guru melaksanakan penilaian dan refleksi dengan mengajukan pertanyaan atau tanggapan peserta didik dari kegiatan yang telah dilaksanakan sebagai bahan masukan untuk perbaikan langkah selanjutnya.
11. Guru melaksanakan tindak lanjut dengan memberikan tugas baik secara individu maupun kelompok bagi peserta didik yang belum menguasai materi, penugasan guru berikan dengan menggunakan *quizizz* dan memberikan kode undangan agar peserta didik bergabung dalam *quizizz*.
12. Peserta didik dan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini
13. Guru menyampaikan pembelajaran untuk minggu depan
14. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam

Medan, 05 Juli 2021

Mengetahui,

Wali Kelas V



Khairisma Delviana

Kepala Sekolah



Emy Wahyuni, S.Pd

**Lampiran 03.****MATERI**

**Tema : Organ Gerak Hewan dan Manusia**

**Subtema : Organ Gerak Hewan**

**Muatan IPA**

Salah satu ciri dari makhluk hidup adalah bergerak. Gerak dapat diartikan sebagai perubahan letak atau perubahan posisi sebagian atau seluruh bagian dari makhluk hidup. Makhluk hidup bergerak ketika ada rangsangan mempengaruhi sebagian atau seluruh tubuhnya. Pada hewan dan manusia, dapat mencerminkan rasa umum gerakan dan dapat melihat dengan jelas. Gerak manusia dan hewan menggunakan alat gerak yang tersusun dalam sistem gerak.

Organ gerak hewan dan manusia terdiri dari dua macam. Ada organ gerak pasif, yakni tulang. Tulang disebut alat gerak pasif karena tidak bisa bergerak dengan sendirinya. Sedangkan organ gerak aktif yakni otot. Otot disebut alat gerak aktif karena otot menggerakkan tulang. Tulang dan otot melakukan fungsi masing – masing dalam sistem gerak manusia dan hewan.

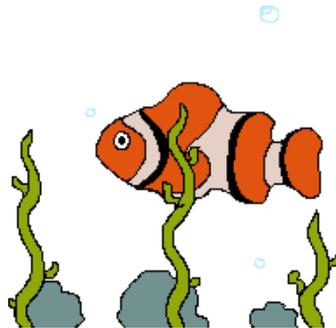
Organ gerak hewan juga memiliki banyak jenisnya yakni organ gerak hewan vertebrata dan avertebrata. Organ gerak hewan vertebrata adalah hewan yang memiliki tulang belakang. Contohnya kucing, sapi, kuda, harimau, kangguru, bebek,

elang, katak, dan buaya. Sedangkan organ gerak hewan avertebrata adalah hewan yang tidak memiliki tulang belakang. Contohnya cacing, laba-laba, siput, dan gurita.

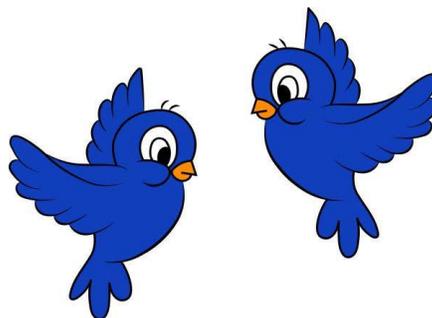
Organ gerak banyak sekali fungsinya. Dengan adanya organ gerak kita dapat melakukan gerakan dalam kehidupan sehari – hari. Misalnya, berjalan, berlari, melompat, memegang, berenang dan sebagainya. Berikut contoh organ gerak hewan sebagai berikut :



(a) Kuda memiliki organ gerak berupa kaki untuk berjalan, berlari, dan melompat



(b) Ikan memiliki organ gerak berupa Sirip untuk berenang



(c) Burung memiliki organ gerak berupa Sayap untuk terbang



(d) Siput memiliki organ gerak berupa Perut untuk berjalan

Tanpa organ gerak manusia tidak akan bisa melakukan gerakan apa – apa. Manusia tidak bisa melakukan aktivitas sehari – hari. Hal tersebut dikarenakan organ gerak adalah sistem yang meneruskan perintah dari otak dalam mengendalikan gerakan – gerakan.

### **Muatan Bahasa Indonesia**

Ide pokok atau gagasan utama berada pada kalimat utama dalam suatu paragraf. Adapun kalimat utama dalam suatu paragraf dapat ditemukan pada bagian awal paragraf (deduktif) atau dibagian akhir paragraf (induktif). Fungsi ide pokok tersendiri yakni membantu untuk megembangkan suatu alur tulisan yang didukung dengan gagasan penjelas, dan didalam sebuah paragraf hanya aka nada satu ide pokok. Adapun ciri – ciri ide pokok antara lain :

1. Memiliki kalimat pendukung atau penjelasan
2. Adanya penjelasan berupa alasan yang menguatkan paragraf tersebut
3. Inti dari sebuah paragraf atau berpusat pembahasan

Cara menentukan ide pokok dengan membaca kalimat dalam satu paragraf satu demi satu, menentukan inti paragraf tersebut. Inti paragraf tersebut merupakan ide pokok/pikiran utama.

**Lampiran 04****Lembar Kerja Peserta Didik****(LKPD)****Nama** :**Kelas** :**A. Soal Pilihan Ganda**

Jawablah pertanyaan – pertanyaan berikut ini dengan memberikan tanda silang ( X ) pada huruf A, B, C dan D jawaban yang siswa anggap benar!

1. Bergerak adalah salah satu dari ...
  - a. Ciri makhluk hidup
  - b. Kelemahan makhluk hidup
  - c. Makanan makhluk hidup
  - d. Tugas makhluk hidup
2. Organ gerak pasif pada hewan adalah ...
  - a. Otot
  - b. Gigi
  - c. Tulang

- d. Daging
3. Berikut ini adalah hewan – hewan yang bergerak dengan cara terbang, *kecuali*
- ...
- a. Elang
  - b. Gelatik
  - c. Merpati
  - d. Ayam
4. Contoh hewan yang bergerak dengan cara melompat adalah ...
- a. Katak dan kerbau
  - b. Burung dan bebek
  - c. Kelinci dan harimau
  - d. Kanguru dan katak
5. Organ gerak hewan diantaranya berguna untuk ...
- a. Berjalan
  - b. Tidur
  - c. Hibernasi
  - d. Melihat
6. Otot sebagai organ gerak menempel pada ...
- a. Gigi
  - b. Tulang
  - c. Kulit

d. Darah

7. Ide pokok paragraf adalah ...

- a. Masalah utama dalam suatu paragraf
- b. Masalah pertama dalam suatu paragraf
- c. Kalimat utama dalam suatu paragraf
- d. Kalimat pertama dalam suatu paragraf

8. Paragraf yang kalimat utamanya berada di awal paragraf dinamakan paragraf

...

- a. Naratif
- b. Persuasif
- c. Deduktif
- d. Induktif

9. Masyarakat desa biasa melakukan kegiatan gotong royong pada musim panen padi. Mereka bekerja dengan giat dan cepat meskipun tidak diberi upah. Biaya yang dikeluarkan oleh pemilik lahan hanya perlu menyediakan makanan dan minuman.

Ide pokok paragraf diatas adalah ...

- a. Suasana musim panen padi
- b. Kegiatan membantu masyarakat
- c. Penyediaan makanan dan minuman
- d. Gotong royong musim panen

10. Organ gerak banyak sekali fungsinya. Dengan adanya organ gerak kita dapat melakukan gerakan dalam kehidupan sehari – hari. Misalnya, berjalan, berlari, melompat, memegang, berenang dan sebagainya.

Ide pokok bacaan diatas adalah ...

- a. Dengan organ gerak, kita dapat melakukan gerakan – gerakan dalam kehidupan sehari – hari
- b. Salah satu ciri makhluk hidup adalah bergerak
- c. Organ gerak banyak sekali fungsinya
- d. Gerakan yang sering kita lakukan diantaranya berjalan, berlari, melompat, memegang, berenang dan sebagainya.

11. Organ gerak pada ikan berfungsi untuk membantu ikan berenang. Organ gerak yang dimaksud adalah ...

- a. Ekor
- b. Sirip
- c. Kepala
- d. Insang

12. Kupu – kupu adalah hewan yang lucu. Banyak orang yang menyukai kupu – kupu. Warnanya yang indah sangat menarik perhatian. Kupu – kupu terbang dan hinggap pada bunga. Kupu – kupu memiliki badan kecil, tetapi sayapnya lebar. Gagasan pokok paragraf tersebut adalah ...

- a. Warna kupu – kupu

- b. Kupu – kupu merupakan hewan yang lucu
  - c. Ciri – ciri kupu – kupu
  - d. Gerak kupu – kupu
13. Siput, dan cacing termasuk hewan ...
- a. Vertebrata
  - b. Mamalia
  - c. Reptilia
  - d. Avertebrata
14. Siput adalah hewan tak bertulang belakang yang ...
- a. Tidak memiliki rangka
  - b. Mempunyai rangka luar
  - c. Mempunyai rangka tengkorak
  - d. Mempunyai organ gerak berupa sirip
15. Alat gerak terbagi menjadi dua, yaitu ...
- a. Alat gerak aktif dan alat gerak pasif
  - b. Alat gerak aktif dan alat gerak palsu
  - c. Alat gerak biasa dan alat gerak tidak biasa
  - d. Alat gerak asli dan alat gerak palsu

## Lampiran 05. Validator Angket Motivasi

### KUESIONER UJI COBA MOTIVASI BELAJAR

Petunjuk Pengisian Kuesioner:

1. Isilah data diri anda pada tempat yang telah disediakan
2. Bacalah dengan cermat setiap butir pertanyaan, kemudian jawablah sesuai dengan keadaan anda yang sebenarnya dengan cara memberi tanda cek (√) pada kotak jawaban yang sesuai.
3. Angket ini tidak mempengaruhi nilai dalam pembelajaran.
4. Kategori yang digunakan untuk menjawab soal adalah SS (Sangat Setuju), S (Setuju), R (Ragu - Ragu), TS (Tidak Setuju), STS (Sangat Setuju).
5. Selamat mengerjakan dan terima kasih atas kesediaannya mengisi angket ini.

Nama :  
 No. Absen :  
 Kelas :  
 Waktu : 15 menit

No	Pernyataan	SS	S	R	TS	STS	Valid / Tidak Valid
1	Saya hadir disekolah sebelum bel masuk berbunyi						√
2	Jika malas, saya tidak masuk sekolah						TV
3	Saya mengikuti pelajaran sekolah sampai jam pelajaran terakhir						√
4	Saya tetap mengikuti pelajaran, siapapun guru yang mengajarkan materi tematik						TV
5	Jika guru lebih dulu berada dikelas, maka saya cenderung tidak masuk						TV
6	Saya tidak mengikuti pelajaran, jika pelajaran itu tidak saya sukai						√
7	Saya belajar diluar jam pelajaran sekolah dengan teratur						TV
8	Saya belajar diluar jam sekolah jika ada tugas dan ulangan saja						√
9	Saya suka mengulur-ngulur waktu belajar diluar jam sekolah						√
10	Jika nilai saya jelek, dengan meningkatkan belajar adalah cara terbaik						√

	untuk menaikkan nilai						
11	Saya selalu mencoba berulang kali dalam mengerjakan soal tematik yang sulit						✓
12	Jika nilai saya jelek, saya tidak mau belajar						✓
13	Jika materi pelajaran tematik susah, maka saya akan mengabaikan pelajaran tersebut						✓
14	Apabila menemui soal yang sulit maka saya akan berusaha untuk mengerjakan sampai saya bisa						✓
15	Saya malu bertanya kepada guru saat mengalami kesulitan untuk memahami materi tematik yang diajarkan						TU
16	Saya selalu mendengarkan penjelasan guru dengan baik						✓
17	Saya selalu memperhatikan guru pada saat menjelaskan materi pembelajaran						✓
18	Saya jarang membaca materi yang diajarkan sebelum pembelajaran berlangsung						✓
19	Saya selalu bertanya kepada guru mengenai materi yang belum paham.						✓
20	Saya sering mengantuk ketika guru menerangkan materi di depan kelas						✓
21	Saya malas mencoba memahami materi yang saya anggap sulit						✓
22	Saya selalu merasa tidak puas dan selalu ingin memperoleh hasil yang lebih baik lagi						✓
23	Saya selalu semangat untuk mencapai prestasi yang lebih tinggi disaat teman saya tidak ingin berprestasi						✓
24	Saya merasa biasa ketika memperoleh nilai yang kurang memuaskan						✓
25	Prestasi tinggi dalam belajar, saya peroleh dengan usaha keras saya sendiri						TU
26	Prestasi yang jelek saya terima dengan senang hati tanpa usaha lebih keras						TU
27	Saya selalu mengerjakan sendiri tugas						✓

	yang diberikan guru							
28	Saya menyontek tugas teman karena saya malas berpikir dalam menyelesaikan tugas tersebut							✓
29	Saya lebih senang membaca buku dipustakaaan saat jam pelajaran kosong							✓
30	Saya lebih senang ngobrol dikantin saat jam pelajaran kosong							✓

Medan, 31 juli 2021

Validator



Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.

### Lampiran 06. Data Pre test dan Pos test

#### Descriptives

Kelas			Statistic	Std. Error	
Hasil Belajar Siswa	Post-Test Eksperimen	Mean	84.3500	.79893	
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	82.6778	
			Upper Bound	86.0222	
		5% Trimmed Mean	84.2222		
		Median	84.0000		
		Variance	12.766		
		Std. Deviation	3.57292		
		Minimum	80.00		
		Maximum	91.00		
		Range	11.00		
		Interquartile Range	5.25		
		Skewness	.566	.512	
		Kurtosis	-.534	.992	
		Post-Test Kontrol	Post-Test Kontrol	Mean	78.1500
95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound			76.1570	
	Upper Bound			80.1430	
5% Trimmed Mean	78.0000				
Median	78.5000				
Variance	18.134				
Std. Deviation	4.25843				
Minimum	72.00				
Maximum	87.00				
Range	15.00				
Interquartile Range	6.50				
Skewness	.230			.512	
Kurtosis	-.540			.992	

**Lampiran 07. Daftar Nilai Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Responden	Eksperimen		Kontrol	
	Pre Test	Post Test	Pre Test	Post Test
1	58	87	70	75
2	60	80	72	80
3	72	91	55	71
4	71	84	75	77
5	70	85	60	72
6	65	80	64	78
7	62	85	68	73
8	78	90	58	79
9	81	91	60	73
10	77	82	75	77
11	74	80	65	78
12	55	84	72	80
13	75	82	65	81
14	59	80	62	84
15	65	83	77	85
16	68	88	80	83
17	59	85	68	83
18	60	81	70	79
19	72	84	72	82
20	65	85	63	82
Jumlah	1346	1687	1351	1572

## Lampiran 08. Surat Izin Penelitian



**UMSU**  
Majelis Cendek Berprestasi

Bila menjawab surat ini agar dituliskan  
Alamat dan tanggalnya

**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jalan Kapten Muchtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400  
Website : <http://fkip.umhu.ac.id> E-mail : [fkip@yahoo.co.id](mailto:fkip@yahoo.co.id)

---

Nomor : 1446 /IL3-AU/UMSU-02/F/2021      Medan, 15 Dzulqaidah 1442 H  
Lamp : ---      25 Juni      2021M  
Hal : Permohonan Izin Riset

Kepada Yth, Bapak/Ibu  
Kepala Sekolah SD Muhammadiyah 13 Medan  
di  
Tempat

*Bismillahirrahmanirrahim*  
*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : Khairisma Delviana  
N P M : 1702090046  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Muhammadiyah 13 Medan di Masa Pandemi.

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.  
Wassalamu'alaikum Wr.Wb





**Prof. Dr. H. ELFRianto NST, M.Pd**  
NIDN 0115057302

\*\*Pertinggal\*\*

## Lampiran 09. Balasan Dari Sekolah Dasar Muhammadiyah 13 Medan



**MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH MUHAMMADIYAH**  
**SD SWASTA MUHAMMADIYAH – 13**  
**CABANG DURIAN MEDAN**  
 Alamat : Jl. Karantina No.80 Medan 20235 Telp. (061) 6622249

---

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

<p>No : 37/KET/IV.4/F/2021          Lamp : -          Hal : Izin Riset</p>	<p>Kepada Yth,          Ketua Program Studi Pendidikan          Guru Sekolah Dasar          Fak. Keguruan dan Ilmu Pendidikan          Univ. Muhammadiyah Sumatera Utara          di          Tempat</p>	
--	--	--

Sehubungan dengan surat yang telah kami terima No. 1446 /II.3-AU/UMSU-02F/2021 tanggal 01 Juli 2021 Perihal Permohonan Riset Mahasiswa berikut :

<b>Nama</b>	: Khairisma Delviana
<b>NPM</b>	: 1702090046
<b>Tempat/ Tanggal Lahir</b>	: Jakarta, 21 November 1999
<b>Prog. Studi</b>	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
<b>Semester</b>	: VIII (delapan)
<b>Alamat</b>	: Jl. Perti Swadaya Komp M. Yakub No. 5-G Kel. Binjai Kec. Medan Denai

Dengan ini memberikan izin riset kepada mahasiswa tersebut untuk memperoleh keterangan dan data-data yang diperlukan dalam rangka penyusunan skripsi (Karya Ilmiah) dengan judul "Pengaruh Penggunaan Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Muhammadiyah 13 di Masa Pandemi".

Demikian surat ini kami sampaikan, kiranya dapat dimanfaatkan sebagaimana mestinya.



Kepala Sekolah  
 SD Muhammadiyah 13 Medan  
  
**EMY WAHYUNI, S.Pd**

## Lampiran 10. Hasil Angket Siswa

### KUESIONER UJI COBA MOTIVASI BELAJAR

3

Petunjuk Pengisian Kuesioner:

1. Isilah data diri anda pada tempat yang telah disediakan
2. Bacalah dengan cermat setiap butir pertanyaan, kemudian jawablah sesuai dengan keadaan anda yang sebenarnya dengan cara member tanda cek (✓) pada kotak jawaban yang sesuai.
3. Angket ini tidak mempengaruhi nilai dalam pembelajaran.
4. Kategori yang digunakan untuk menjawab soal adalah SS (Sangat Setuju), S (Setuju), R (Ragu - Ragu), TS (Tidak Setuju), STS (Sangat Setuju).
5. Selamat mengerjakan dan terima kasih atas kesediaannya mengisi angket ini.

Nama : Kayla Kurnidwan  
 No. Absen :  
 Kelas :  
 Waktu : 15 menit

No	Pernyataan	SS	S	R	TS	STS
1	Saya hadir disekolah sebelum bel masuk berbunyi	✓				
2	Jika malas, saya tidak masuk sekolah					✓
3	Saya mengikuti pelajaran sekolah sampai jam pelajaran terakhir		✓			
4	Saya tetap mengikuti pelajaran, siapapun guru yang mengajarkan materi tematik		✓			
5	Jika guru lebih dulu berada dikelas, maka saya cenderung tidak masuk				✓	
6	Saya tidak mengikuti pelajaran, jika pelajaran itu tidak saya sukai					✓
7	Saya belajar diluar jam pelajaran sekolah dengan teratur	✓				
8	Saya belajar diluar jam sekolah jika ada tugas dan ulangan saja				✓	
9	Saya suka mengulur-ngulur waktu belajar diluar jam sekolah					✓
10	Jika nilai saya jelek, dengan meningkatkan belajar adalah cara terbaik untuk menaikkan nilai	✓				
11	Saya selalu mencoba berulang kali dalam mengerjakan soal tematik yang sulit	✓				
12	Jika nilai saya jelek, saya tidak mau belajar					✓

13	4	Jika materi pelajaran tematik susah, maka saya akan mengabaikan pelajaran tersebut				✓	
14	5	Apabila menemui soal yang sulit maka saya akan berusaha untuk mengerjakan sampai saya bisa	✓				
15	3	Saya malu bertanya kepada guru saat mengalami kesulitan untuk memahami materi tematik yang diajarkan			✓		
16	5	Saya selalu mendengarkan penjelasan guru dengan baik	✓				
17	5	Saya selalu memperhatikan guru pada saat menjelaskan materi pembelajaran	✓				
18	3	Saya jarang membaca materi yang diajarkan sebelum pembelajaran berlangsung			✓		
19	5	Saya selalu bertanya kepada guru mengenai materi yang belum paham.	✓				
20	5	Saya sering mengantuk ketika guru menerangkan materi didepan kelas					✓
21	5	Saya malas mencoba memahami materi yang saya anggap sulit					✓
22	5	Saya selalu merasa tidak puas dan selalu ingin memperoleh hasil yang lebih baik lagi	✓				
23	5	Saya selalu semangat untuk mencapai prestasi yang lebih tinggi disaat teman saya tidak ingin berprestasi	✓				
24	5	Saya merasa biasa ketika memperoleh nilai yang kurang memuaskan					✓
25	5	Prestasi tinggi dalam belajar, saya peroleh dengan usaha keras saya sendiri	✓				
26	5	Prestasi yang jelek saya terima dengan senang hati tanpa usaha lebih keras					✓
27	5	Saya selalu mengerjakan sendiri tugas yang diberikan guru	✓				
28	5	Saya menyontek tugas teman karena saya malas berpikir dalam menyelesaikan tugas tersebut					✓
29	5	Saya lebih senang membaca buku dipergustakaan saat jam pelajaran kosong	✓				
30	5	Saya lebih senang ngobrol dikantin saat jam pelajaran kosong					✓

2

KUESIONER UJI COBA MOTIVASI BELAJAR

Petunjuk Pengisian Kuesioner:

1. Isilah data diri anda pada tempat yang telah disediakan
2. Bacalah dengan cermat setiap butir pertanyaan, kemudian jawablah sesuai dengan keadaan anda yang sebenarnya dengan cara member tanda cek (✓) pada kotak jawaban yang sesuai.
3. Angket ini tidak mempengaruhi nilai dalam pembelajaran.
4. Kategori yang digunakan untuk menjawab soal adalah SS (Sangat Setuju), S (Setuju), R (Ragu - Ragu), TS (Tidak Setuju), STS (Sangat Setuju).
5. Selamat mengerjakan dan terima kasih atas kesediaannya mengisi angket ini.

Nama : Rendy Rasyda  
 No. Absen :  
 Kelas : VB  
 Waktu : 15 menit

No	Pernyataan	SS	S	R	TS	STS
1 5	Saya hadir disekolah sebelum bel masuk berbunyi	✓				
2 4	Jika malas, saya tidak masuk sekolah				✓	
3 5	Saya mengikuti pelajaran sekolah sampai jam pelajaran terakhir	✓				
4 5	Saya tetap mengikuti pelajaran, siapapun guru yang mengajarkan materi tematik	✓			X	
5 4	Jika guru lebih dulu berada dikelas, maka saya cenderung tidak masuk				✓	
6 4	Saya tidak mengikuti pelajaran, jika pelajaran itu tidak saya sukai				✓	
7 3	Saya belajar diluar jam pelajaran sekolah dengan teratur			✓		
8 4	Saya belajar diluar jam sekolah jika ada tugas dan ulangan saja				✓	
9 4	Saya suka mengulur-ngulur waktu belajar diluar jam sekolah				✓	
10 5	Jika nilai saya jelek, dengan meningkatkan belajar adalah cara terbaik untuk menaikkan nilai	✓				
11 5	Saya selalu mencoba berulang kali dalam mengerjakan soal tematik yang sulit	✓				
12 4	Jika nilai saya jelek, saya tidak mau belajar				✓	

13	4	Jika materi pelajaran tematik susah, maka saya akan mengabaikan pelajaran tersebut				✓	
14	5	Apabila menemui soal yang sulit maka saya akan berusaha untuk mengerjakan sampai saya bisa	✓				
15	3	Saya malu bertanya kepada guru saat mengalami kesulitan untuk memahami materi tematik yang diajarkan			✓		
16	5	Saya selalu mendengarkan penjelasan guru dengan baik	✓				
17	5	Saya selalu memperhatikan guru pada saat menjelaskan materi pembelajaran	✓				
18	4	Saya jarang membaca materi yang diajarkan sebelum pembelajaran berlangsung				✓	
19	5	Saya selalu bertanya kepada guru mengenai materi yang belum paham.	✓				
20	4	Saya sering mengantuk ketika guru menerangkan materi di depan kelas				✓	
21	4	Saya malas mencoba memahami materi yang saya anggap sulit				✓	
22	5	Saya selalu merasa tidak puas dan selalu ingin memperoleh hasil yang lebih baik lagi	✓				
23	5	Saya selalu semangat untuk mencapai prestasi yang lebih tinggi disaat teman saya tidak ingin berprestasi	✓				
24	4	Saya merasa biasa ketika memperoleh nilai yang kurang memuaskan				✓	
25	5	Prestasi tinggi dalam belajar, saya peroleh dengan usaha keras saya sendiri	✓				
26	3	Prestasi yang jelek saya terima dengan senang hati tanpa usaha lebih keras			✓		
27	5	Saya selalu mengerjakan sendiri tugas yang diberikan guru	✓				
28	4	Saya menyontek tugas teman karena saya malas berpikir dalam menyelesaikan tugas tersebut				✓	
29	5	Saya lebih senang membaca buku dipergustakaan saat jam pelajaran kosong	✓				
30	4	Saya lebih senang ngobrol dikantin saat jam pelajaran kosong		✓			

1. Isilah data diri anda pada tempat yang telah disediakan
2. Bacalah dengan cermat setiap butir pertanyaan, kemudian jawablah sesuai dengan keadaan anda yang sebenarnya dengan cara member tanda cek (✓) pada kotak jawaban yang sesuai.
3. Angket ini tidak mempengaruhi nilai dalam pembelajaran.
4. Kategori yang digunakan untuk menjawab soal adalah SS (Sangat Setuju), S (Setuju), R (Ragu - Ragu), TS (Tidak Setuju), STS (Sangat Setuju).
5. Selamat mengerjakan dan terima kasih atas kesediaannya mengisi angket ini.

Nama : Fatih  
 No. Absen :  
 Kelas : 5 B  
 Waktu : 15 menit

No	Pernyataan	SS	S	R	TS	STS
1	Saya hadir disekolah sebelum bel masuk berbunyi	✓				
2	Jika malas, saya tidak masuk sekolah			✓		
3	Saya mengikuti pelajaran sekolah sampai jam pelajaran terakhir		✓			
4	Saya tetap mengikuti pelajaran, siapapun guru yang mengajarkan materi tematik		✓			
5	Jika guru lebih dulu berada dikelas, maka saya cenderung tidak masuk			✓	✓	
6	Saya tidak mengikuti pelajaran, jika pelajaran itu tidak saya sukai				✓	
7	Saya belajar diluar jam pelajaran sekolah dengan teratur		✓	✓		
8	Saya belajar diluar jam sekolah jika ada tugas dan ulangan saja			✓		
9	Saya suka mengulur-ngulur waktu belajar diluar jam sekolah				✓	
10	Jika nilai saya jelek, dengan meningkatkan belajar adalah cara terbaik untuk menaikkan nilai		✓			
11	Saya selalu mencoba berulang kali dalam mengerjakan soal tematik yang sulit		✓			
12	Jika nilai saya jelek, saya tidak mau belajar				✓	

13	4	Jika materi pelajaran tematik susah, maka saya akan mengabaikan pelajaran tersebut				✓	
14	3	Apabila menemui soal yang sulit maka saya akan berusaha untuk mengerjakan sampai saya bisa			✓		
15	4	Saya malu bertanya kepada guru saat mengalami kesulitan untuk memahami materi tematik yang diajarkan				✓	
16	4	Saya selalu mendengarkan penjelasan guru dengan baik		✓			
17	3	Saya selalu memperhatikan guru pada saat menjelaskan materi pembelajaran			✓		
18	1	Saya jarang membaca materi yang diajarkan sebelum pembelajaran berlangsung	✓				
19	3	Saya selalu bertanya kepada guru mengenai materi yang belum paham.			✓		
20	5	Saya sering mengantuk ketika guru menerangkan materi di depan kelas					✓
21	2	Saya malas mencoba memahami materi yang saya anggap sulit		✓			
22	4	Saya selalu merasa tidak puas dan selalu ingin memperoleh hasil yang lebih baik lagi					✓
23	5	Saya selalu semangat untuk mencapai prestasi yang lebih tinggi disaat teman saya tidak ingin berprestasi	✓				
24	4	Saya merasa biasa ketika memperoleh nilai yang kurang memuaskan				✓	
25	5	Prestasi tinggi dalam belajar, saya peroleh dengan usaha keras saya sendiri	✓				
26	4	Prestasi yang jelek saya terima dengan senang hati tanpa usaha lebih keras				✓	
27	4	Saya selalu mengerjakan sendiri tugas yang diberikan guru		✓			
28	5	Saya menyontek tugas teman karena saya malas berpikir dalam menyelesaikan tugas tersebut					✓
29	4	Saya lebih senang membaca buku dipergustakaan saat jam pelajaran kosong		✓			
30	2	Saya lebih senang ngobrol dikantin saat jam pelajaran kosong		✓			

## KUESIONER UJI COBA MOTIVASI BELAJAR

Petunjuk Pengisian Kuesioner:

1. Isilah data diri anda pada tempat yang telah disediakan
2. Bacalah dengan cermat setiap butir pertanyaan, kemudian jawablah sesuai dengan keadaan anda yang sebenarnya dengan cara member tanda cek (✓) pada kotak jawaban yang sesuai.
3. Angket ini tidak mempengaruhi nilai dalam pembelajaran.
4. Kategori yang digunakan untuk menjawab soal adalah SS (Sangat Setuju), S (Setuju), R (Ragu - Ragu), TS (Tidak Setuju), STS (Sangat Setuju).
5. Selamat mengerjakan dan terima kasih atas kesediaannya mengisi angket ini.

Nama : Edisaputra  
 No. Absen :  
 Kelas :  
 Waktu : 15 menit

No	Pernyataan	SS	S	R	TS	STS
1	Saya hadir disekolah sebelum bel masuk berbunyi	✓				
2	Jika malas, saya tidak masuk sekolah				✓	
3	Saya mengikuti pelajaran sekolah sampai jam pelajaran terakhir	✓				
4	Saya tetap mengikuti pelajaran, siapapun guru yang mengajarkan materi tematik	✓				
5	Jika guru lebih dulu berada dikelas, maka saya cenderung tidak masuk				✓	
6	Saya tidak mengikuti pelajaran, jika pelajaran itu tidak saya sukai			✓		
7	Saya belajar diluar jam pelajaran sekolah dengan teratur		✓			
8	Saya belajar diluar jam sekolah jika ada tugas dan ulangan saja	✓				
9	Saya suka mengulur-ngulur waktu belajar diluar jam sekolah		✓			
10	Jika nilai saya jelek, dengan meningkatkan belajar adalah cara terbaik untuk menaikkan nilai	✓				
11	Saya selalu mencoba berulang kali dalam mengerjakan soal tematik yang sulit		✓			
12	Jika nilai saya jelek, saya tidak mau belajar					✓

		SS	S	R	TS	STS
13	5 Jika materi pelajaran tematik susah, maka saya akan mengabaikan pelajaran tersebut					✓
14	5 Apabila menemui soal yang sulit maka saya akan berusaha untuk mengerjakan sampai saya bisa	✓				
15	2 Saya malu bertanya kepada guru saat mengalami kesulitan untuk memahami materi tematik yang diajarkan		✓			
16	4 Saya selalu mendengarkan penjelasan guru dengan baik		✓			
17	5 Saya selalu memperhatikan guru pada saat menjelaskan materi pembelajaran	✓				
18	5 Saya jarang membaca materi yang diajarkan sebelum pembelajaran berlangsung					✓
19	4 Saya selalu bertanya kepada guru mengenai materi yang belum paham.	<del>✓</del>	✓			
20	2 Saya sering mengantuk ketika guru menerangkan materi di depan kelas		✓			
21	2 Saya malas mencoba memahami materi yang saya anggap sulit		✓			
22	5 Saya selalu merasa tidak puas dan selalu ingin memperoleh hasil yang lebih baik lagi	✓				
23	5 Saya selalu semangat untuk mencapai prestasi yang lebih tinggi disaat teman saya tidak ingin berprestasi	✓				
24	2 Saya merasa biasa ketika memperoleh nilai yang kurang memuaskan		✓			
25	5 Prestasi tinggi dalam belajar, saya peroleh dengan usaha keras saya sendiri	✓				
26	5 Prestasi yang jelek saya terima dengan senang hati tanpa usaha lebih keras					✓
27	3 Saya selalu mengerjakan sendiri tugas yang diberikan guru			✓		
28	5 Saya menyontek tugas teman karena saya malas berpikir dalam menyelesaikan tugas tersebut					✓
29	5 Saya lebih senang membaca buku dipergustakaan saat jam pelajaran kosong	✓	✓			
30	4 Saya lebih senang ngobrol dikantin saat jam pelajaran kosong	✓	✓			

## KUESIONER UJI COBA MOTIVASI BELAJAR

Petunjuk Pengisian Kuesioner:

1. Isilah data diri anda pada tempat yang telah disediakan
2. Bacalah dengan cermat setiap butir pertanyaan, kemudian jawablah sesuai dengan keadaan anda yang sebenarnya dengan cara member tanda cek (✓) pada kotak jawaban yang sesuai.
3. Angket ini tidak mempengaruhi nilai dalam pembelajaran.
4. Kategori yang digunakan untuk menjawab soal adalah SS (Sangat Setuju), S (Setuju), R (Ragu - Ragu), TS (Tidak Setuju), STS (Sangat Setuju).
5. Selamat mengerjakan dan terima kasih atas kesediaannya mengisi angket ini.

Nama : KANAYA FADILA  
 No. Absen :  
 Kelas :  
 Waktu : 15 menit

No	Pernyataan	SS	S	R	TS	STS
1 5	Saya hadir disekolah sebelum bel masuk berbunyi	✓				
2 2	Jika malas, saya tidak masuk sekolah		✓			
3 5	Saya mengikuti pelajaran sekolah sampai jam pelajaran terakhir	✓				
4 5	Saya tetap mengikuti pelajaran, siapapun guru yang mengajarkan materi tematik	✓				
5 3	Jika guru lebih dulu berada dikelas, maka saya cenderung tidak masuk			✓		
6 4	Saya tidak mengikuti pelajaran, jika pelajaran itu tidak saya sukai				✓	
7 5	Saya belajar diluar jam pelajaran sekolah dengan teratur	✓				
8 2	Saya belajar diluar jam sekolah jika ada tugas dan ulangan saja		✓			
9 4	Saya suka mengulur-ngulur waktu belajar diluar jam sekolah				✓	
10 4	Jika nilai saya jelek, dengan meningkatkan belajar adalah cara terbaik untuk menaikkan nilai		✓			
11 4	Saya selalu mencoba berulang kali dalam mengerjakan soal tematik yang sulit		✓			
12 3	Jika nilai saya jelek, saya tidak mau belajar			✓		

13	3	Jika materi pelajaran tematik susah, maka saya akan mengabaikan pelajaran tersebut			✓		
14	2	Apabila menemui soal yang sulit maka saya akan berusaha untuk mengerjakan sampai saya bisa		✓			
15	4	Saya malu bertanya kepada guru saat mengalami kesulitan untuk memahami materi tematik yang diajarkan				✓	
16	5	Saya selalu mendengarkan penjelasan guru dengan baik	✓				
17	4	Saya selalu memperhatikan guru pada saat menjelaskan materi pembelajaran		✓			
18	3	Saya jarang membaca materi yang diajarkan sebelum pembelajaran berlangsung			✓		
19	4	Saya selalu bertanya kepada guru mengenai materi yang belum paham.		✓			
20	4	Saya sering mengantuk ketika guru menerangkan materi di depan kelas				✓	
21	3	Saya malas mencoba memahami materi yang saya anggap sulit			✓		
22	4	Saya selalu merasa tidak puas dan selalu ingin memperoleh hasil yang lebih baik lagi		✓			
23	4	Saya selalu semangat untuk mencapai prestasi yang lebih tinggi disaat teman saya tidak ingin berprestasi		✓			
24	2	Saya merasa biasa ketika memperoleh nilai yang kurang memuaskan		✓			
25	4	Prestasi tinggi dalam belajar, saya peroleh dengan usaha keras saya sendiri		✓			
26	4	Prestasi yang jelek saya terima dengan senang hati tanpa usaha lebih keras				✓	
27	3	Saya selalu mengerjakan sendiri tugas yang diberikan guru			✓		
28	4	Saya menyontek tugas teman karena saya malas berpikir dalam menyelesaikan tugas tersebut					✓
29	3	Saya lebih senang membaca buku dipergustakaan saat jam pelajaran kosong			✓		
30	3	Saya lebih senang ngobrol dikantin saat jam pelajaran kosong			✓		

## Lampiran 11. Dokumentasi



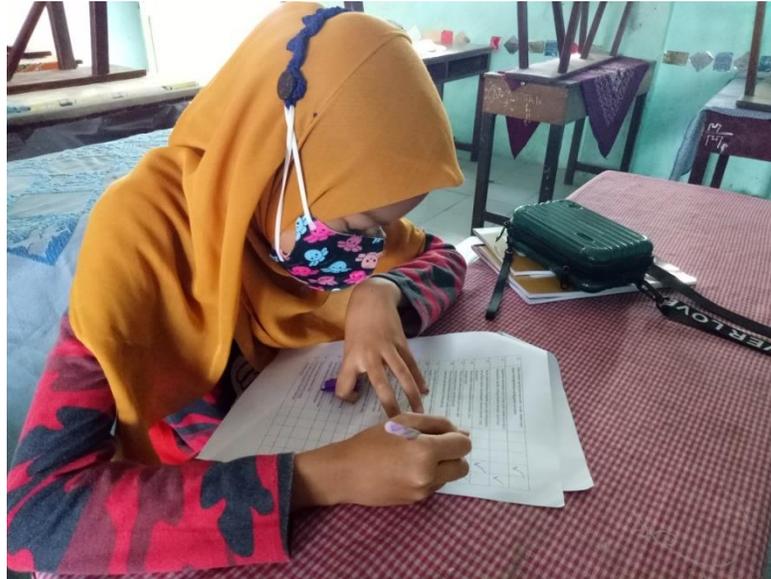
**Gambar 01. Memberi arahan cara mengerjakan angket**



**Gambar 02. Memberi arahan kepada siswa secara individu**



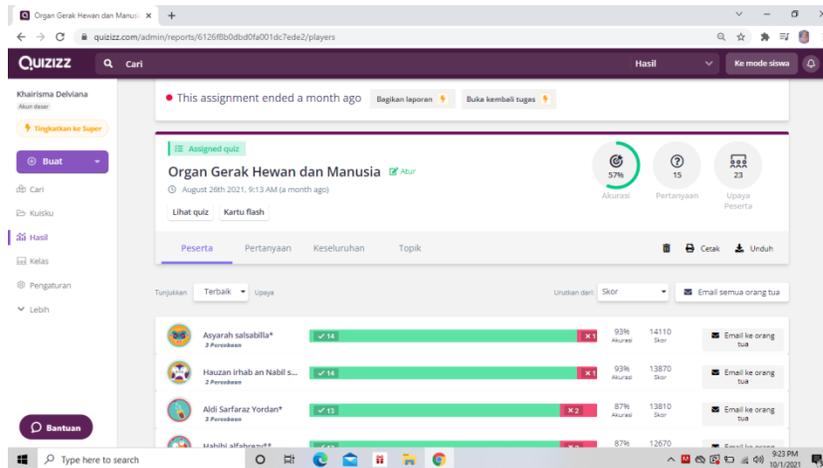
**Gambar 03. Siswa membaca pernyataan di angket**



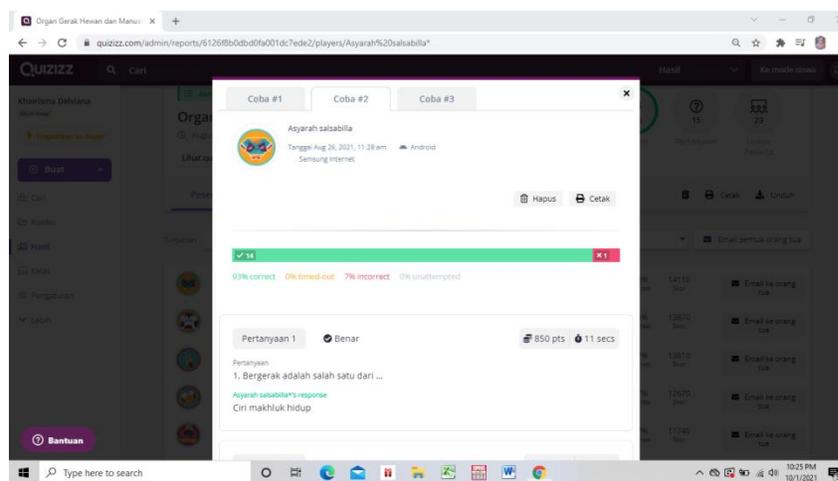
**Gambar 04. Siswa sedang mengerjakan angket**



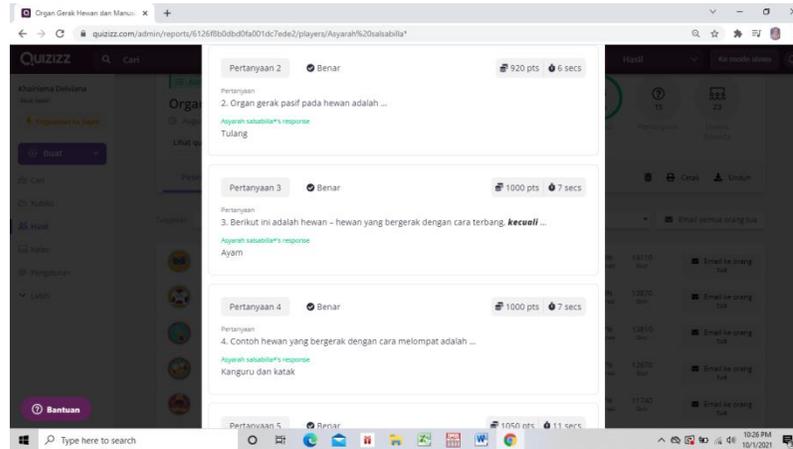
**Gambar 05. Siswa memilih jawaban dalam mengisi pernyataan**



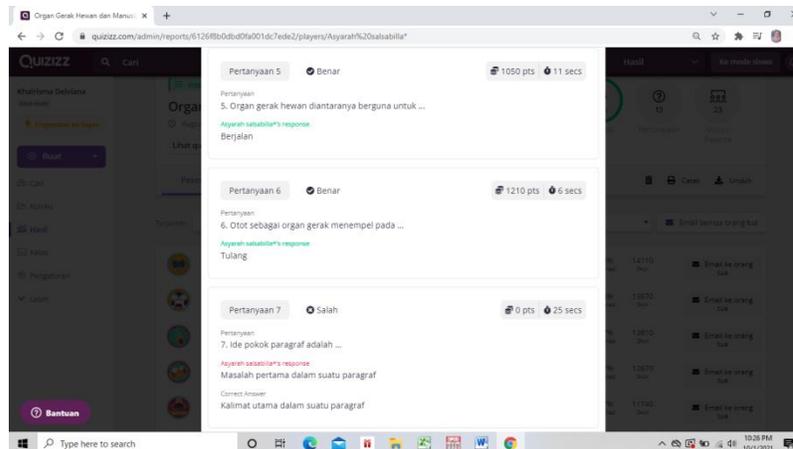
**Gambar 06. Tampilan Hasil Laporan Siswa Menggunakan Quizizz**



**Gambar 07. Tampilan Hasil Kerja Siswa Menggunakan Quizizz**



**Gambar 08. Tampilan Jawaban Siswa Jika Benar**



**Gambar 09. Tampilan Jawaban Siswa Jika Salah**

**Lampiran 12. Daftar Riwayat Hidup****DAFTAR RIWAYAT HIDUP****Data Pribadi :**

Nama : Khairisma Delviana

NPM : 1702090046

Tempat dan Tanggal Lahir : Jakarta, 21 November 1999

Jenis Kelamin : Perempuan

Agama : Islam

Kewarganegaraan : Indonesia

Alamat : Jl. Perguruan Tinggi Swadaya Komplek M. Yakub  
No. 5 G

Anak Ke : Tunggal

No. Handphone : 081212514830

**Nama Orang Tua :**

Nama Ayah : Alm. Edy Delyuzar

Nama Ibu : Yazrima Khairiah

Alamat Orang Tua : Jl. Perguruan Tinggi Swadaya Komplek M. Yakub  
No. 5 G

**Pendidikan Formal :**

1. TK Aisyiyah Bustanul Athfal 21 Medan Tamat 2006
2. SD Islam Teladan Medan Tamat 2011
3. SMP Negeri 23 Medan Tamat 2014
4. SMA Negeri 14 Medan Tamat 2017
5. Tahun 2017 – 2021, tercatat sebagai Mahasiswa Pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Medan, 07 September 2021

Hormat Saya



**Khairisma Delviana**

## Lampiran 13. Dokumentasi Penelitian

### Form K 1

FORM K 1



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061) 6619056 Medan 20238  
 Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

Yth : Bapak Ketua  
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 FKIP UMSU

Perihal : PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Khairisma Delviana  
 N P M : 1702090046  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Kredit Kumulatif : 121 SKS IPK = 3,79

Persetujuan Ketua Program Studi	Judul Yang Diajukan	Disahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengaruh Penggunaan Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Di Masa Pandemi Covid-19	
	Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Mendukung Penilaian Siswa Sekolah Dasar Secara Online Di Masa Pandemi	
	Pengaruh Media Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 13 Agustus 2020  
 Hormat Pemohon,  
  
 Khairisma Delviana

Dibuat Rangkap 3 :  
 - Untuk Dekan/Fakultas  
 - Untuk Ketua Prodi  
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

## Form K 2



FORM K 2

**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238  
Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)**

Kepada Yth : Bapak Ketua  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Khairisma Delviana  
NPM : 1702090046  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :

Pengaruh Penggunaan Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Di Masa Pandemi

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak/Ibu sebagai :

Dosen Pembimbing : Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.

Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 04 November 2020  
Hormat Pemohon,

Khairisma Delviana

Dibuat Rangkap 3 :  
- Untuk Dekan/Fakultas  
- Untuk Ketua Prodi  
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

## Form K 3



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
 Jln. Mukthar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 1238 /II.3-AU//UMSU-02/ F/2021  
 Lamp : ---  
 Hal : **Pengesahan Proyek Proposal  
 Dan Dosen Pembimbing**

Bismillahirrahmanirrahim  
 Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : **Khairisma Delviana**  
 N P M : 1702090046  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Penelitian : **Pengaruh Penggunaan Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar di Masa Pandemi.**

Pembimbing : **Chairunnisa Amelia, S.Pd, M.Pd**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : 17 Juni 2022

Medan, 07 Dzulqaidah 1442 H  
 17 Juni 2021 M

Wassalam  
 Dekan



**Prof. Dr. H. Elfrianto Nst, M.Pd.**  
 NIDN. 0115057302



Dibuat rangkap 5 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
  2. Ketua Program Studi
  3. Dosen Pembimbing
  4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
- WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**

## Berita Acara Bimbingan Proposal

Lampiran 5 (Berita Acara Bimbingan Materi)



MAJLIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30 Website :  
<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail : [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)



### BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : KHAIRISMA DELVIANA  
NPM : 1702090046  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Di Masa Pandemi

Nama Pembimbing : CHAIRUNISSA AMELIA, S.Pd., M.Pd

Tanggal	Bimbingan Skripsi	Paraf	Keterangan
14/06-2021	- Latar Belakang - Tujuan Penelitian - Kajian teoritis perbanyak		
17/06-2021	- Kajian teoritis perbanyak - Tabel indikator - populasi dan sampel		
02/06-2021	- Rumusan masalah sesuai dengan tujuan penelitian - tata cara penulisan		
10/06-2021	- Tata cara penulisan - Daftar Pustaka		
14/06-2021	- Kata pengantar		

Ketuan Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Eko Febri Siregar S.Pd., M.Pd

Medan, 12 Juni 2021

Dosen Pembimbing  
Riset Mahasiswa

Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.

## Surat Pengesahan Proposal



MAJLIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061)-6619056 Medan 20238  
Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail : [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)



### PENGESAHAN PROPOSAL

Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 Bagi:

Nama : KHAIRISMA DELVIANA  
NPM : 1702090046  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Quizizz terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar di Masa Pandemi

Dengan diterimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal

Diketahui Oleh:

Disetujui Oleh:

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Pembimbing

Eko Febri Svahputra Siregar, S.Pd., M.Pd

Chairunnisa Amalia, S.Pd, M.Pd

## Berita Acara Seminar Proposal Pembahas



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
 Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

### BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini, Kamis 24 Juni 2021 diselenggarakan seminar proposal mahasiswa:

Nama : Khairisma Delviana  
 NPM : 1702090046  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar ( PGSD )  
 Judul Proposal : Pengaruh Penggunaan *Quizizz* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Muhammadiyah 13 Medan di Masa Pandemi

Masukan dan saran dari dosen pembahas :

No	Masukan dan Saran
1.	Judul agar diperjelas di tingkatan kelas dan lokasi sekolah.
2.	Perbaiki latar belakang dan identifikasi masalah.
3.	Rumusan masalah agar diperjelas.
4.	Perbaiki penulisan dalam pengutipan pendapat ahli.
5.	Desain penelitian belum terlihat dalam proposal, agar dicantumkan.
6.	Perbaiki penulisan daftar pustaka.

Proposal ini dinyatakan *layak/tidak layak*\* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Medan, 24 Juni 2021

Diketahui oleh

Ketua Program Studi,

Eko Febri Syahputra Siregar, S.Pd.,M.Pd.

Dosen Pembahas

Eko Febri Syahputra Siregar, S.Pd.,M.Pd.

\*Coret yang tidak perlu

## Berita Acara Seminar Proposal Pembimbing



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
 Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
 Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

### BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini, Kamis 24 Juni 2021 diselenggarakan seminar proposal mahasiswa:

Nama : Khairisma Delviana  
 NPM : 1702090046  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar ( PGSD )  
 Judul Proposal : Pengaruh Penggunaan *Quizizz* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Muhammadiyah 13 Medan di Masa Pandemi

Masukan dan saran dari dosen *pembahas/pembimbing\**:

No	Masukan dan Saran
1.	Harap ikuti arahan dari dosen pembahas dan perbaiki dengan benar
2.	Harap menambahkan kajian pustaka pada setia variabel
3.	Harap periksa kembali daftar pustaka dan sesuaikan dengan isi proposal
4.	
5.	

Proposal ini dinyatakan *layak/tidak layak\** dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Medan, 24 Juni 2021

Diketahui oleh

Ketua Program Studi,

Eko Febri Syahputra Siregar, S.Pd.,M.Pd.

Dosen Pembimbing / Pembahas

Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd

\*Coret yang tidak perlu

## Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061) 6619056 Medan 20238  
Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

### LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Mahasiswa : KHAIRISMA DELVIANA  
N P M : 1702090046  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Proposal : Pengaruh Penggunaan *Quizizz* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Muhammadiyah 13 Medan di Masa Pandemi

Pada hari Kamis, tanggal 24 Juni 2021 sudah layak menjadi proposal skripsi

Medan, Juni 2021

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas

Eko Febri Syahputra Siregar, S.Pd., M.Pd

Dosen Pembimbing

Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.

Diketahui Oleh :  
Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Eko Febri Syahputra Siregar, S.Pd., M.Pd

## Berita Acara Bimbingan Skripsi

Lampiran 5 (Berita Acara Bimbingan Materi)



MAJLIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30 Website :  
<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail : [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)



### BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Khairisma Delviana  
NPM : 1702090046  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan *Quizizz* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas Sekolah Dasar Muhammadiyah 13 Medan Di Masa Pandemi

Nama Pembimbing : Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.

Tanggal	Bimbingan Skripsi	Paraf	Keterangan
30 Sept 2021	- Sistematika Penulisan Bab 4-5		
02 Sept 2021	- Tambahkan deskripsi - Lampiran		
06 Sept 2021	- ACC		

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Eko Febri S Siregar S.Pd., M.Pd.

Medan, September 2021

Dosen Pembimbing  
Riset Mahasiswa

Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.

## Surat Keaslian Skripsi



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238  
 Website : ww.fkip.umsu.ac.id E-mail : fkip@umsu.ac.id

### PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertanda tangan dibawah in:

Nama : Khairisma Delviana  
 NPM : 1702090046  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "**Pengaruh Penggunaan Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Muhammadiyah 13 Medan Di Masa Pandemi**" adalah benar bersifat asli (*original*), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

YANG MENYATAKAN,



( KHAIRISMA DELVIANA )

Unggul | Cerdas | Terpercaya

## Berita Acara Sidang Skripsi



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238  
 Website : ww.fkip.umsu.ac.id E-mail : fkip@umsu.ac.id

### BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata-1  
 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam sidangnya yang diselenggarakan pada hari Rabu, Tanggal 22 September 2021, pada pukul 08:00 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa :

Nama : Khairisma Delviana  
 NPM : 1702090046  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan *Quizizz* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Muhammadiyah 13 Medan di Masa Pandemi

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : (  ) Lulus Yudisium  
 ( ) Lulus Bersyarat  
 ( ) Memperbaiki Skripsi  
 ( ) Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua

Prof. Dr. H. Elfrianto Nasution, S.Pd., M.Pd

Sekretaris

Dra. Hj. Syamsuwarnita, M.Pd

ANGGOTA PENGUJI :

1. Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd
2. Eko Febri Syahputra Siregar, S.Pd., M.Pd
3. Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_

## Lembar Pengesahan Skripsi



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238  
Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

### LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang diajukan oleh mahasiswa dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Khairisma Delviana

N PM : 1702090046

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan *Quizizz* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V

Sekolah Dasar Muhammadiyah 13 Medan di Masa Pandemi

Saya layak di sidangkan.

Medan, September 2021

Disetujui Oleh :

Dosen Pembimbing

Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.

Diketahui Oleh :

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

(Eko Febri Syahputra Siregar, S.Pd, M.Pd)

Dekan



(Prof. Dr. Elfrianto Nasution, S.Pd, M.Pd)