

**PENGARUH MODEL *GAMES BASED LEARNING* BERBANTUAN
QUIZZIZ TERHADAP HASIL BELAJAR KEMAMPUAN
OPERASI HITUNG CAMPURAN SISWA KELAS VI**

(Penelitian Eksperimen Kuasi pada Siswa kelas VI di salah satu Sekolah Dasar
di Kabupaten Bekasi Tahun Ajar 2022/2023)

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi salah satu untuk memperoleh gelar Sarjana S-1
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



oleh
Aisyah Rahmania
NIM 1905893

**PROGAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS DI PURWAKARTA
2023**

LEMBAR HAK CIPTA

Pengaruh Model *Games Based Learning* Berbantuan Quizziz Terhadap Hasil Belajar Kemampuan Operasi Hitung Campuran Siswa Kelas VI

oleh

Aisyah Rahmania

Skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Aisyah Rahmania

Universitas Pendidikan Indonesia

Desember 2023

Hak Cipta dilindungi Undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

AISYAH RAHMANIA

**PENGARUH MODEL *GAMES BASED LEARNING* BERBANTUAN QUIZZIZ
TERHADAP HASIL BELAJAR KEMAMPUAN
OPERASI HITUNG CAMPURAN SISWA KELAS VI**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing

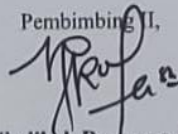
Pembimbing I,



Dra. Hj. Erna Suwangsih, S.Pd., M.Pd

NIP. 196006181984032002

Pembimbing II,



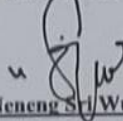
Primanita Sholihah Rosmana, S.Pd., M.Pd

NIP. 920200119910106201

Mengetahui,

Kepala Progam Studi S1 PGSD

UPI Kampus di Purwakarta



Dr. Neneng Sri Wulan, M.Pd

NIP. 198404132010122003

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul bahwa skripsi yang berjudul “**Pengaruh Model *Games Based Learning* Berbantuan Quizziz Terhadap Hasil Belajar Kemampuan Operasi Hitung Campuran Siswa Kelas VI**” Seluruh dokumen ini dan isinya benar-benar merupakan ciptaan saya sendiri. Saya mematuhi etika ilmiah komunitas ilmiah dengan tidak melakukan plagiarisme atau mengutip secara tidak pantas. Berdasarkan pernyataan ini, saya siap menerima konsekuensi atau hukuman jika terjadi pelanggaran etika ilmiah atau jika ada pihak lain yang melontarkan tuduhan terhadap kredibilitas karya saya di kemudian hari.

Purwakarta, Desember 2023

Yang menyatakan,

Aisyah Rahmania

NIM. 1905893

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim. Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah Subhanahuwata'ala yang telah melimpahkan nikmat dan kasih sayang sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “**Pengaruh Model Games Based Learning Berbantuan Quizziz Terhadap Hasil Belajar Kemampuan Operasi Hitung Campuran Siswa Kelas VI**”. Dengan sungguh-sungguh serta penuh perjuangan.

Doa dan salam kami panjatkan kepada pemimpin terhormat Nabi Muhammad Shallallahu'alaihi wassalam, yang pengikutnya bertahan hingga puncak keberadaannya. Tesis ini merupakan komponen wajib ujian sarjana pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Kampus Universitas Pendidikan Indonesia Purwakarta.

Proses pengerjaan tesis melibatkan beberapa tantangan dan rintangan. Namun penulis menyadari bahwa skripsi ini masih mempunyai kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis secara konsisten mencari informasi, nasihat, dan komentar dari berbagai sumber guna memperbaiki kekurangan yang ada.

Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dalam bidang Pendidikan serta pengembangannya. Amiiin Ya Rabbal ‘Alaamiin. Segala kebenaran hanya milik Allah, dan seluruh kekurangan hanya milik saya sebagai manusia.

Purwakarta, Desember 2023

Penulis

UCAPAN TERIMA KASIH

Bismillahirrahmannirrahim. Alhamdulillahirobbil'allamiin, puji dan syukur dihatirkan kehadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya skripsi dengan judul **“Pengaruh Model Games Based Learning Berbantuan Quizziz Terhadap Hasil Belajar Kemampuan Operasi Hitung Campuran Siswa Kelas VI”** dapat diselesaikan.

Penyusunan skripsi ini tidak dapat diselesaikan tanpa adanya keterlibatan dari beberapa pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Direktur Universitas Pendidikan Indonesia Kampus daerah Purwakarta.
2. Wakil Direktur I Universitas Pendidikan Indonesia Kampus daerah Purwakarta.
3. Wakil Direktur II Universitas Pendidikan Indonesia Kampus daerah Purwakarta.
4. Ibu Dr. Neneng Sri Wulan, M.Pd selaku Ketua Progam Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus di Purwakarta.
5. Ibu Hj. Dra. Erna Suwangsih, M.Pd., selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan dukungan dan bimbingan dengan baik dan penuh kesabaran.
6. Ibu Primanita Sholihah Rosmana, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan dukungan dan bimbingan dengan baik dan penuh kesabaran.
7. Civitas akademik UPI Kampus Daerah Purwakarta yang telah memfasilitasi segala bentuk informasi dalam penyusunan skripsi.
8. Kepala Sekolah SDIT dan SMPIT AL FATH Kec. Cibitung Kab. Bekasi yang telah memberikan izin dan kesempatan serta dukungan kepada penulis dalam melaksanakan penelitian.
9. Para guru dan wali kelas SDIT dan SMPIT AL FATH Kec. Cibitung Kab. Bekasi kelas VI dan VII yang telah mendampingi, membantu dan memberikan kesempatan serta dukungan kepada penulis dalam melaksanakan penelitian.
10. Ibuku tercinta. Terima kasih selalu menemani, mendampingi, mendo'akan dan memberikan segalanya dalam menyelesaikan skripsi ini.

11. Kakak Ami Nur'aini. Terima kasih sudah kebersamai, menemani serta meluangkan waktu, tenaga dan pikiran dalam menyelesaikan skripsi.
12. Adikku tersayang, Mufid Rizqi Siddiq. Terima kasih yang senantiasa memberikan dukungan dan semangat sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
13. Teman-teman seperbimbingan yang senantiasa menemani, memberikan semangat, dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.

Semoga segala bantuan dan dukungan dari berbagai pihak yang kepada penulis mendapatkan pahala dan kebaikan dari Allah SWT. *Aamiin Ya robbal 'Alaamiin.*

ABSTRAK

Rendahnya hasil belajar sangat dipengaruhi oleh model pembelajaran yang kurang menarik sehingga siswa memiliki kesulitan dalam menerima pembelajaran yang diberikan guru. Sehingga hal tersebut menjadi latar belakang dalam penelitian ini. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh hasil belajar kemampuan Operasi Hitung Campuran menggunakan model *Games Based Learning* berbantuan Quizziz dengan siswa pembelajaran konvensional. Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain penelitian *non-equivalent control group*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan penelitian yang dilakukan diperoleh: 1) Pengaruh model *Games Based Learning* berbantuan Quizziz sebesar 82,5% ; 2) Hasil belajar siswa dari kelas eksperimen 0,7066 dengan kategori sedang dan kelas kontrol sebesar 0,5107 dengan kategori sedang. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model *Games Based Learning* berbantuan Quizziz dapat berpengaruh dengan signifikan pada hasil belajar kemampuan operasi hitung campuran pada bilangan cacah siswa kelas VI di Sekolah dasar, direkomendasikan untuk peneliti selanjutnya untuk menganalisis dengan indikator kemampuan matematis.

Kata Kunci : Operasi Hitung Campuran, *Games Based Learning*, Quizziz, Hasil belajar

ABSTRACT

The Low learning outcomes are strongly influenced by learning models that are less interesting so students have difficulty in accepting the learning provided by the teacher. So that this is the background of this study. This study aimed to the effect of learning outcomes on Mixed Counting Operations skills using the Games Based Learning model assisted by Quizziz with conventional learning students. This study used a quasi-experimental method with a non-equivalent control group research design. The instruments used in this study were pre-test and post-tests in the experimental and control classes. Based on the research conducted, it was obtained: 1) The effect of the games-based learning model assisted by Quizziz is 82.5%; 2) Student learning outcomes of the experimental class were 0.7066 with a moderate category and the control class was 0.5107 with a moderate category. Thus it can be concluded that the Games Based Learning model assisted by Quizziz can have a significant effect on the learning outcomes of mixed arithmetic operation skills in class VI students in elementary schools, it is recommended for further researchers to analyze indicators of mathematical ability.

Keywords: Mixed Counting Operations, Games Based Learning, Quizzes, Learning Outcomes

DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.5 Struktur Organisasi.....	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
2.1 Model Pembelajaran.....	6
2.2 <i>Games Based Learning</i> berbantuan <i>Quizziz</i>	7
2.2.1 <i>Games Based Learning</i>	7
2.2.2 Langkah – Langkah <i>Quizziz</i>	10
2.2.3 Kelebihan dan Kekurangan aplikasi <i>Quizziz</i>	12

2.2.4 Pembelajaran <i>Games Based Learning</i> dan Pembelajaran Konvensional	13
2.2.5 Pentingnya Pembelajaran Berbasis Permainan.....	13
2.3 Hasil Belajar	14
2.3.1 Pengertian Hasil Belajar	14
2.3.2 Indikator Hasil Belajar.....	15
2.4 Hakikat Matematika	16
2.5 Operasi Hitung Campuran pada Bilangan Cacah.....	17
2.5.1 Pengertian Operasi Hitung.....	17
2.5.2 Sintaks Pengerjaan Operasi Hitung Campuran Bilangan Cacah	18
2.6 Penelitian yang Relevan	18
BAB III METODE PENELITIAN.....	20
3.1 Jenis Penelitian	20
3.2 Desain Penelitian	21
3.3 Populasi dan Sampel	22
3.3.1 Populasi.....	22
3.3.2 Sampel	22
3.4 Variable Penelitian	22
3.5 Instrumen Penelitian.....	22
3.5.1 Observasi	23
3.5.2 Tes.....	25
3.6 Prosedur Penelitian.....	26
3.7 Teknik Analisis Data	26
3.7.1 Analisis Data Deskriptif.....	27
3.7.2 Analisis Data Inferensial.....	27
3.8 Pengembangan Instrumen	28

3.8.1 Uji Validitas	28
3.8.2 Uji Daya Reabilitas	30
3.8.3 Uji Daya Pembeda	30
3.8.4 Uji Tingkat Kesukaran.....	31
3.8.5 Uji Normalitas N-Gain.....	32
3.9 Analisis Regresi Linear Sederhana.....	33
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	35
4.1 Gambaran Penelitian	36
4.1.1 Pembelajaran <i>Games Based Learning</i> berbantuan <i>Quizziz</i> untuk kelas eksperimen	36
4.1.2 Pembelajaran Konvensional	39
4.1.3 Deskripsi dan Analisis Data Hasil Belajar Operasi hitung Campuran .	41
4.2 Pembahasan	55
4.2.1 Pengaruh Model <i>Games Based Learning</i> Berbantuan <i>Quizziz</i> terhadap hasil belajar Kemampuan Operasi Hitung Campuran Siswa.....	56
4.2.2 Peningkatan Hasil Belajar.....	57
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI	60
5.1 Simpulan.....	60
5.2 Implikasi.....	60
5.3 Rekomendasi	60
DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN	65
RIWAYAT HIDUP.....	154

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Perbandingan <i>Games Based Learning</i> dan Konvensional	13
Tabel 3. 1 <i>Nonequivalent Control Group Design</i>	21
Tabel 3. 2 Lembar observasi Aktivitas Siswa.....	23
Tabel 3. 3 Kisi – kisi Instrumen Tes Operasi Hitung.....	26
Tabel 3. 4 Klasifikasi Koefisien Validitas	29
Tabel 3. 5 Hasil Uji Validitas.....	29
Tabel 3. 6 Klasifikasi Koefisien Reabilitas	30
Tabel 3. 7 Klasifikasi Koefisien Daya Pembeda.....	31
Tabel 3. 8 Hasil Daya Pembeda	31
Tabel 3. 9 Kriteria Indeks Kesukaran	32
Tabel 3. 10 Hasil Uji Tingkat Kesukaran.....	32
Tabel 3. 11 Kategori N-Gain.....	32
Tabel 4. 1 Rekapitulasi Kemampuan awal Eksperimen dan Kontrol	42
Tabel 4. 2 Deskriptif Statistik Kemampuan Awal	43
Tabel 4. 3 Hasil Uji Normalitas (<i>Pre-test</i>).....	44
Tabel 4. 4 Hasil Uji Homogenitas (<i>Pretest</i>).....	44
Tabel 4. 5 Hasil Uji <i>Independent Sample T-test</i>	45
Tabel 4. 6 Rekapitulasi Hasil Eksperimen dan Kontrol.....	46
Tabel 4. 7 Deskripsi Statistik Kemampuan Akhir	47
Tabel 4. 8 Hasil Uji Normalitas Data (<i>Posttest</i>).....	48
Tabel 4. 9 Hasil Uji Homogenitas (<i>Posttest</i>)	48
Tabel 4. 10 Hasil Uji <i>Independent Sample T-test</i>	49
Tabel 4. 11 Hasil Uji <i>Independent Sample T-test (Posttest)</i>	50
Tabel 4. 12 Hasil Uji <i>N-Gain</i>	51
Tabel 4. 13 Uji Linearitas.....	52
Tabel 4.14 Persamaan Regresi Linear.....	53
Tabel 4.15 Uji Signifikansi Regresi	54
Tabel 4.16 Hasil Uji Koefisien Determinasi	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.....	11
---------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A - 1 Surat Keputusan Direktur	66
Lampiran A - 2 Kartu Pembimbing 1	68
Lampiran A - 3 Kartu Bimbingan 2	69
Lampiran A - 4 Surat Izin Penelitian	70
Lampiran A - 5 Lembar Pernyataan Judge Expert.....	71
Lampiran B- 1 Silabus.....	73
Lampiran B- 2 RPP Kelas Eksperimen	79
Lampiran B- 3 RRP Kelas Kontrol	109
Lampiran B- 4 Kisi – kisi Instrumen Tes	119
Lampiran B- 5 LKPD.....	123
Lampiran C- 1 Analisis Uji Validitas.....	127
Lampiran C- 2 Analisis Uji Reabilitas	128
Lampiran C- 3 Analisis Uji Kesukaran.....	129
Lampiran C- 4 Analisis Uji Daya	129
Lampiran D- 1 Data.....	131
Lampiran D- 2 Analisis Data Uji Normalitas	132
Lampiran D- 3 Data Deskriptif	133
Lampiran D- 4 Uji Homogenitas.....	134
Lampiran D- 5 Uji Independent Sample T.....	134
Lampiran E- 1 Data Deskriptif.....	138
Lampiran E- 2 Uji Normalitas.....	138
Lampiran E- 3 Uji Homogenitas	140
Lampiran E- 4 Uji Independent Sample Test.....	141
Lampiran E- 5 Regresi Linier Sederhana	142
Lampiran E- 6 Perhitungan N-Gain	143
Lampiran F- 1 Dokumentasi Penelitian.....	151

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, F. N. (2018). Pengaruh *Games Based Learning* Terhadap Minat Dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa kelas XI IPS. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 6(3), 249-255
- A Muri, Yusuf. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana.
- Akhiruddin dkk. (2019). *Belajar dari Pembelajaran*. Makassar: CV Cahaya.
- Aunurrahman. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- C. A. Citra, B. Rosy. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Games* Edukasi Quizziz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang, *J. Pendidik. Adm. Perkantoran*, 8(2), 261–272, 2020, [Online].
- Dimiyati, & Mudjiono. (2010). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Handayani, Ririn. (2020). *Metodologi Penelitian Sosial*. DIY: Trussmedia Grafika.
- I. Magdalena, F. Mulyani, N. Fitriyani, & A. H. Delvia. (2020). Konsep Dasar Evaluasi Pembelajaran Sekolah Dasar Di Sd Negeri Bencongan 1, *J. Pendidik. dan Ilmu Sos.* 2(1), 87–98.
- J. Peluang. (2012). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Komunikasi Matematis Siswa Sekolah Menengah Pertama Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think-Pair-Share (Tps). *J. Peluang*, 1(2), 81–92.
- Komalasari, K. (2010). *Pembelajaran Kontekstual*. Bandung: Refika Aditama.
- Laefudin. (2017) *Belajar dan Pembelajaran dilengkapi dengan Model Pembelajaran, Strategi Pembelajaran, Pendekatan Pembelajaran & Metode Pembelajaran*. DIY: Pee Publishing
- L, S L Purba. 2020. The effectiveness of the quizizz interactive quiz media as an online learning evaluation of physics chemistry 1 to improve student learning outcomes. *J. Phys.: Conf. Ser.* 1567 022039, 2

- Mahmud. (2010). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Mufarrokah, A. (2009). *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Teras.
- N. I. Wahyuillahi, I. Nawawi, and P. Mahanani. (2021). Penggunaan Aplikasi Quizziz Sebagai Metode Evaluasi dalam Pembelajaran Daring terhadap Hasil Belajar pada Muatan PKn Kelas V SD, *J. Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidik.*, 1(7), 597–604.
- Pratiwi & Musfiroh. (2014). *Pengembangan Media Games Digital Edukatif untuk Pembelajaran Menulis Laporan Perjalanan Siswa SMP*. Ling Tera 1(2) hlm 123-135
- Sagala, Saiful. (2010). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Alfabeta: Bandung.
- Sani, Ridwan. (2019). *Strategi Belajar Mengajar*. Depok: PT Raja Grafindo
- Sardiman. (2012). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Grafindo
- Siyoto & Sodik. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. DIY: Literasi Media Publishing.
- Slameto. (2006). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Subroto, S. (2009). *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, N. (2010). *Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Sinar Baru.
- Sugiyono. (2010). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- . (2012). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan RD*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi, Arikunto. (2000). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suhartatik, T. (2020). *Best Practice Implikasi Media Quizziz Berbasis Android Terhadap Kualitas Pembelajaran Dalam Mencetak Siswa Berprestasi Di Tingkat Nasional*. Malang: Ahlimedia Press.
- Sukardi. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Sukmadinata, N. S. (2004). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Supardi. (2014). *Aplikasi Statiska dalam Penitian*. Jakarta: Change Publication.
- Suryanto, dkk. (2019). *Evaluasi Pembelajaran di SD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Suwangsih, Erna & Tiurlina. (2006). *Model Pembelajaran Matematika*. UPI Press. Bandung
- Rizki, R. M. (2022). Pengaruh Penggunaan Quizziz berbasis *Games Based Learning* terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di Sekolah Dasar. *Tesis pada Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia, Purwakarta*.
- U. H. Salsabila, I. S. Habiba, I. L. Amanah, N. A. Istiqomah, & S. Difany. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizziz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA, *J. Ilm. Ilmu Terap. Univ. Jambi*, 4(2), 163–173.
- Wibawa, R.P., Astuti, R.I., & Pangestu, B.A. 2019. Smartphone-Based Application “Quizziz” as a Learning Media. *Jurnal Dinamika Pendidikan*. 14(2): 244-253.