

**ANALISIS MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA
SEKOLAH DASAR PADA MASA PANDEMI COVID-19
DENGAN APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI MODEL JOYFUL
LEARNING**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikam Guru Sekolah Dasar

Oleh
Eka Indah Saputri
NIM 1702245



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS SERANG
2021**

**ANALISIS MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA
SEKOLAH DASAR PADA MASA PANDEMI COVID-19
DENGAN APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI MODEL JOYFUL
LEARNING**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikam Guru Sekolah Dasar

Oleh
Eka Indah Saputri
NIM 1702245



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS SERANG
2021**

**ANALISIS MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH
DASAR PADA MASA PANDEMI COVID-19 DENGAN APLIKASI
QUIZIZZ SEBAGAI MODEL JOYFUL LEARNING**

Oleh
Eka Indah Saputri

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Fakultas Ilmu Pendidikan

© Eka Indah Saputri 2021
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2021

Hak Cipta dilindungi undang-undang

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

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Eka Indah Saputri

NIM : 1702245

Program Studi : S1 PGSD

Judul Skripsi :

Analisis Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Masa Pandemi Covid-19 Dengan Aplikasi Quizizz Sebagai Model Joyful Learning.

Telah berhasil dipertahankan dihadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang.

DEWAN PENGUJI

Penguji I : Drs. Herli Salim, M.Ed., Ph.D. tanda tangan

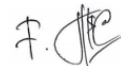


Penguji II : Dra. Tiurlina, M.Pd. tanda tangan



Penguji III Fitri Alfarisa, S.Pd., M.Pd. tanda tangan

:



Ditetapkan di : Serang

Tanggal : 30 Agustus 2021

ABSTRAK

Eka Indah Saputri. 2021. Analisis Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Masa Pandemi Covid-19 Dengan Aplikasi Quizizz Sebagai Model Joyful Learning. Corona virus yang telah menjadi pandemi di Indonesia, menggerakkan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan untuk membuat surat bahwa kegiatan dalam pendidikan di masa keadaan darurat covid-19 pada 24 Maret 2020 dilakukan secara online. Namun dalam pelaksanaannya banyak hambatan, salah satunya pada menurunnya motivasi siswa dan meningkat kecemasan serta stres bagi siswa maka perlunya penanganan atau solusi untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dengan pembelajaran yang menyenangkan dengan aplikasi quizizz sebagai model joyful learning. Metode dalam penelitian ini yaitu analisis isi dengan menganalisis artikel jurnal yang relevan pada penelitian dan diberikan batasan tahun dari 2019-2021 mencari dari berbagai sumber dan fokus pada variabel yang relevan yaitu aplikasi quizizz, model joyful learning pada motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Didapatkan perbedaan namun masih ada keterkaitan dalam variabel penelitian maka masih dapat dikatakan relevan. Peneliti dapatkan data 14 jurnal nasional dan 6 jurnal internasional. Dari hasil analisis pada informasi yang didapatkan dari data penelitian-penelitian sebelumnya menyatakan bahwa aplikasi quizizz sebagai model joyful learning dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa disaat pembelajaran daring masa pandemi covid-19. Maka dengan adanya penelitian ini peneliti harap dapat menjadi salah satu solusi untuk dapat diterapkan pada siswa sekolah dasar terutama di masa pandemi ini yang memberikan pengalaman belajar menyenangkan.

Kata kunci: joyful learning, quizizz, motivasi, hasil belajar.

ABSTRACT

Eka Indah Saputri. 2021. Analysis of Motivation and Learning Outcomes of Elementary School Students During a Pandemic COVID-19 With the Quizizz Application as a Joyful Learning Model. Corona virus, which has become a pandemic in Indonesia, moved the Minister of Education and Culture to write a letter that activities in education during the COVID-19 emergency on March 24, 2020 were carried out online. However, in its implementation there are many obstacles, one of which is the decrease in student motivation and increased anxiety and stress for students, so there is a need for handling or solutions to increase student motivation and learning outcomes with fun learning with the quizizz application as a joyful learning model. The method in this study is content analysis by analyzing relevant journal articles in the study and given a year limit from 2019-2021 looking from various sources and focusing on relevant variables, namely the quizizz application, the joyful learning model on learning motivation and student learning outcomes. There are differences but there is still a relationship in the research variables, so it can still be said to be relevant. Researchers obtained data from 14 national journals and 6 international journals. From the results of the analysis on the information obtained from data from previous studies, it is stated that the Quizizz application as a joyful learning model can increase students' motivation and learning outcomes during online learning during the COVID-19 pandemic. So with this research, researchers hope that it can be one of the solutions that can be applied to elementary school students, especially during this pandemic which provides a fun learning experience.

Keywords: Joyful learning, Quizizz, Motivation, Learning outcomes.

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	v
SURAT PERNYATAAN	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6
E. Definisi Istilah	7
BAB II TEORI LANDASAN	8
A. Teori Landasan.....	8
1. Model Joyful Learning	8
2. Media Aplikasi Quizizz.....	10
3. Motivasi Belajar	13
4. Hasil Belajar	14
BAB III METODE PENELITIAN	16
A. Pendekatan Penelitian	16
B. Metode Penelitian.....	16
C. Subjek Penelitian.....	17
D. Instrumen Penelitian.....	17
E. Teknik Penelitian	18
F. Prosedur Penelitian.....	18
BAB IV DATA TEMUAN DAN ANALISIS DATA TEMUAN	24

A. Data Temuan	24
1. Analisis Critical Appraisal	24
2. Penggunaan Joyful Learning pada Media Aplikasi Quizizz	33
3. Motivasi Belajar dan Hasil Belajar saat menggunakan Model Joyful Learning dengan Berbantuan Aplikasi Quizizz	36
B. Analisis Data Temuan	43
1. Penggunaan Model Joyful Learning dengan Media Aplikasi Quizizz...	43
2. Motivasi belajar dan hasil belajar saat menggunakan model joyful learning yang berbantuan media aplikasi quizizz	43
3. Perbedaan pada Variabel Data Temuan	46
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	49
A. Simpulan	49
B. Saran.....	50
DAFTAR PUSTAKA	51
LAMPIRAN	

DAFTAR PUSTAKA

- Adianto, S. (2020). Penerapan scientific dan cooperative learning dengan quis online untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran): Kajian dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 7(1), 57-65.
- Agustina, L., & Rusmana, I. M. (2020). Pembelajaran Matematika Menyenangkan Dengan Aplikasi Kuis Online Quizizz. *Prosiding Sesiomadika*, 2(1), 1-7.
- Ahsin, N., & Rahmawati, C. (2020). Virtual learning and student's motivation: implementation the "game ranking 1st" through quizizz. *ATTARBIYAH: Journal of Islamic Culture and Education*, 5(2), 81-90.
- Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz untuk pembelajaran jenjang pendidikan dasar dan menengah di Bengkulu. *Jurnal Kependidikan*, 2(25), 1-6.
- Anggraini, W., Santi, A. U. P., & Gery, M. I. (2020, October). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz untuk Tematik dalam Pembelajaran Jarak Jauh Kelas III Di SDN Kebayoran Lama Utara 07 Pagi. In *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ* (Vol. 1, No. 1), 1-10.
- Bhakti, C.P., Ghiffari, M.A.N. & Salsabil, K. (2018). Joyful Learning: Alternative Learning Models to Improving Student's Happiness. *Jurnal Varidika*, 30(2), 1-6.
- Hendrawati, H., Hernawan, H., & Margana, A. (2017). Pemanfaatan Website Sekolah Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Penguasaan Konsep Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Jepang Pokok Bahasan Hobi (Studi Eksperimen Di Kelas Xii Jurusan Teknik Komputer Dan Jaringan Smk Negeri 5 Garut Tahun Pelajaran 2016-2017). *TEKNOLOGI PEMBELAJARAN*, 2(2), 1-10.
- Humairoh, H. (2021). Analisis Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. (Skripsi). Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Sumatera Utara.
- Istiqomah, U., & Prihatnani, E. (2019). Peningkatan Hasil Belajar dan Sikap Siswa terhadap Matematika melalui Joyful Learning. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(3), 471-482.
- Kasmawati, K. (2020). A Application of Joyful Learning Learning Model assisted by GPS Harta Karun to Increase Student Motivation in Thematic Learning at SD Negeri 2 Lamokato. *Amanah: Jurnal Amanah Pendidikan dan Pengajaran*, 1(2), 80-93.

- Krisdayanti, V., Donuata, P. B., & Ete, A. A. (2020). Pengaruh Joyful Learning Berbantuan Media Snakes and Ladders Terhadap Hasil Belajar Fisika. *VEKTOR*, 5(1), 1-4.
- Mukharomah, N. (2021). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Penilaian Berbasis Daring Di Mi Al Muqorrobiah. *WANIAMBHEY: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 2(1), 12-20. <https://doi.org/10.53837/waniambey.v2i1.52>
- Pamungkas, S. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Daring Pada Siswa Kelas VI Melalui Media Belajar Game Berbasis Edukasi Quizizz. *MAJALAH LONTAR*, 32(2), 57-68.
- Pradnyadewi, D. A. M., & Kristiani, P. E. . (2021). The Use of Quizizz In Improving Students' Reading Skill. *The Art of Teaching English As a Foreign Language*, 1(2), 1-7. <https://doi.org/10.36663/tatefl.v1i2.93>.
- Prasetyo, A. F., Nurjanah, S., & Mu'awanah, Q. (2020). The Effect of Joyful Learning Strategies on Student Activeness in the Fiqh Learning Process in Class V MI. *Madrosatuna: Journal of Islamic Elementary School*, 4(2), 75-82.
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan konsentrasi belajar mahasiswa melalui pemanfaatan evaluasi pembelajaran quizizz pada mata kuliah kimia fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29-39. Diakses dari <http://ejournal.uki.ac.id/index.php/jdp/article/download/1028/851>.
- Rahmawati, S. (2021). Students' Perceptions Toward Quizizz as an Online Learning Media. *PANYONARA: Journal of English Education*, 3(1), 62-70.
- Roysa, M., & Hartani, A. (2020). Aplikasi Daring Quizizz sebagai Solusi Pembelajaran Menyenangkan di Masa Pandemi. *LENTERA: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13 (2), 315-326.
- Rusman. (2018). Model-model pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru). Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, W. (2016). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Sodiq, M., Mahfud, H., & Adi, F. P. (2021). Persepsi guru dan peserta didik terhadap penggunaan aplikasi berbasis web" quizizz" sebagai media pembelajaran di sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 9(5), 1-6.
- Solikah, H. (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. *BAPALA*, 7(3), 1-8.

- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Suharsono, A. (2020). The Use Of Quizizz And Kahoot! In The Training For Millennial Generation. *IJIET (International Journal of Indonesian Education and Teaching)*, 4(2), 332-342.
- Susanti, A. B. (2020). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Daring Pada Tema Globalisasi Melalui Media Belajar Berbasis Game Edukasi Quizizz Siswa Kelas VI SD Negeri Kesongo 01 Kabupaten Semarang. *JP3 (Jurnal Pendidikan dan Profesi Pendidik)*, 6(1), 1-10.
- Suyasa, P. W. A., Divayana, D. G. H., Putrama, I. M., & Damayanthi, L. P. E. (2019). Pelatihan Pembuatan Tes Interaktif Dengan Aplikasi Quizizz Bagi Paea Guru Di SMPN 2 Kediri. Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat.
- Taurina, Z. (2015). Students' Motivation and Learning Outcomes: Significant Factors in Internal Study Quality Assurance System. *International Journal for Cross-Disciplinary Subjects in Education (IJCDSE)*, 5(4), 2625-2630. Diakses dari <https://infonomicsociety.org/wp-content/uploads/ijcdse/publishedpapers/special-issue-volume-5-2015/StudentsMotivation-and-Learning-Outcomes-SignificantFactors-in-Internal-Study-Quality-AssuranceSystem.pdf>.
- Tiana, A., Krissandi, A. D. S., & Sarwi, M. (2021). Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Game Quizizz pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(6), 943-952.
- Uno, H. B. (2021). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Uno, H. B. (2019). *Teori Motivasi & Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Utomo, H. (2020). Penerapan media quizizz untuk meningkatkan hasil belajar siswa pelajaran tematik siswa kelas IV SD Bukit Aksara Semarang. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 1(3), 37-43.
- Wibowo, N. (2016). Upaya peningkatan keaktifan siswa melalui pembelajaran berdasarkan gaya belajar di SMK Negeri 1 Saptosari. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 1(2), 128-139.
- Zhao, F. (2019). Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom. *International Journal of Higher Education*, 8(1), 37- 43. Diakses dari <https://eric.ed.gov/?id=EJ1203198>.