

PENGARUH PENGGUNAAN *QUIZIZZ* BERBASIS *GAME BASED LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA DI SEKOLAH DASAR

(Penelitian Pre-Eksperimen di Salah Satu Sekolah Dasar Negeri, Kota Purwakarta, Tahun Ajaran 2021/2022)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Disusun Oleh
Muhammad Rapi Rizki
NIM.1803950

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS PURWAKARTA
2022

Pengaruh Penggunaan *Quizizz* berbasis *Game Based Learning* terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Di Sekolah Dasar

Oleh

Muhammad Rapi Rizki

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© **Muhammad Rapi Rizki** 2022

Universitas Pendidikan Indonesia

September 2022

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.

Muhammad Rapi Rizki, 2022

**PENGARUH PENGGUNAAN QUIZIZZ BERBASIS GAME BASED LEARNING TERHADAP HASIL
BELAJAR MATEMATIKA SISWA DI SEKOLAH DASAR**


Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

LEMBAR PENGESAHAN
MUHAMMAD RAPI RIZKI

**PENGARUH PENGGUNAAN QUIZIZZ BERBASIS GAME BASED LEARNING
TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA DI SEKOLAH DASAR**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Mamad Kasmad, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19570728 198203 1 003

Pembimbing II



Dra. Puji Rahayu, M.Pd.
NIP. 19600601 198611 2 001

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 PGSD UPI Kampus Purwakarta



Dr. Hafiziani Eka Putri, M.Pd.
NIP. 19820156 20080 1 2015

 Dipindai dengan CamScanner

PENGARUH PENGGUNAAN *QUIZIZZ* BERBASIS *GAME BASED LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA DI SEKOLAH DASAR

(Penelitian Pre-Eksperimen di Salah Satu Sekolah Dasar Negeri, Kota Purwakarta, Tahun Ajaran 2021/2022)

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar matematika pada materi operasi hitung perkalian di sekolah dasar. Salah satu faktor permasalahan yang diduga mempengaruhi rendahnya hasil belajar matematika pada materi operasi hitung perkalian adalah siswa kurang memahami konsep dari operasi hitung perkalian dan penggunaan media serta model pembelajaran yang kurang membangun minat serta motivasi siswa dalam melaksanakan pembelajaran materi operasi hitung perkalian, sehingga perlu hadir solusi atas permasalahan tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar matematika siswa di sekolah dasar terutama dalam materi operasi hitung perkalian sebelum dan setelah menggunakan *Quizizz* berbasis *Game Based Learning* serta pengaruhnya terhadap hasil belajar matematika pada operasi hitung perkalian siswa kelas III sekolah dasar. Penelitian ini adalah penelitian pre-eksperimen yang menggunakan desain one group pretest-posttest. Sampel pada penelitian ini yaitu siswa kelas III sekolah dasar yang berjumlah 20 orang. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah tes subjektif berupa uraian singkat, kemudian dianalisis kenormalitasan data, homogenitas, nilai N-Gain dan koefisien determinasi. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh kesimpulan: 1) Hasil belajar matematika siswa mengalami peningkatan dengan penggunaan *Quizizz* berbasis *Game Based Learning*; 2) Penggunaan *Quizizz* berbasis *Game Based Learning* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa di sekolah dasar.

Kata Kunci: *Quizizz*, *Game Based Learning*, hasil belajar, matematika.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
SURAT PERNYATAAN.....	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR	Error! Bookmark not defined.
UCAPAN TERIMA KASIH.....	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	4
DAFTAR ISI.....	5
DAFTAR TABEL.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR GAMBAR	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR GRAFIK.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR LAMPIRAN.....	Error! Bookmark not defined.
BAB I PENDAHULUAN.....	Error! Bookmark not defined.
1.1 Latar Belakang	Error! Bookmark not defined.
1.2 Rumusan Masalah	Error! Bookmark not defined.
1.3 Tujuan Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
1.4 Manfaat Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
BAB II KAJIAN TEORI.....	Error! Bookmark not defined.
2.1 <i>Quizizz</i>	Error! Bookmark not defined.
2.1.1 Pengertian <i>Quizizz</i>	Error! Bookmark not defined.
2.1.2 Langkah-langkah Penggunaan Game <i>Quizizz</i>	Error! Bookmark not defined.
2.1.3 Kelebihan dan Kekurangan Game <i>Quizizz</i>	Error! Bookmark not defined.
2.2 <i>GBL (Game-Based Learning)</i>	Error! Bookmark not defined.
2.2.1 Pengertian <i>Game-Based Learning</i>	Error! Bookmark not defined.
2.2.2 Bermain.....	Error! Bookmark not defined.
2.2.3 Perbandingan <i>Game Based Learning</i> dengan Pembelajaran Konvensional.....	11
2.2.4 Pentingnya Pembelajaran Berbasis Permainan.....	12
2.2.5 Kelebihan dan Kekurangan Game Based Learning	Error! Bookmark not defined.

2.2.6 Langkah-Langkah Game Based Learning	Error! Bookmark not defined.4
2.3 Hasil Belajar	Error! Bookmark not defined.6
2.3.1 Pengertian Hasil Belajar	Error! Bookmark not defined.6
2.3.2 Indikator Hasil Belajar	Error! Bookmark not defined.7
2.3.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	Error! Bookmark not defined.7
2.3.4 Manfaat Hasil Belajar	Error! Bookmark not defined.8
2.3.5 Tujuan Hasil Belajar	Error! Bookmark not defined.9
2.4 Keterkaitan <i>Game-Based Learning</i> dengan Hasil Belajar	20
2.5 Materi Ajar	20
2.6 Penelitian Yang Relevan	Error! Bookmark not defined.3
BAB III METODE PENELITIAN.....	Error! Bookmark not defined.4
3.1 Desain Penelitian	Error! Bookmark not defined.4
3.2 Prosedur Penelitian	Error! Bookmark not defined.5
3.2.1 Tahap Persiapan Penelitian	Error! Bookmark not defined.5
3.2.2 Tahap Pelaksanaan Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.6
3.2.3 Tahap Analisis Data.....	Error! Bookmark not defined.8
3.2.4 Tahap Penarikan Kesimpulan	Error! Bookmark not defined.8
3.3 Populasi dan Sampel	Error! Bookmark not defined.9
3.3.1 Populasi.....	Error! Bookmark not defined.9
3.3.2 Sampel	Error! Bookmark not defined.9
3.4 Variabel Penelitian	Error! Bookmark not defined.9
3.5 Instrumen Penelitian.....	30
3.5.1 Lembar Observasi	30
3.5.2 Tes.....	32
3.6 Pengembangan Instrumen	Error! Bookmark not defined.5
3.6.1 Uji Validitas	Error! Bookmark not defined.5
3.6.2 Uji Reliabilitas	Error! Bookmark not defined.7
3.6.3 Daya Pembeda	Error! Bookmark not defined.7
3.6.4 Tingkat Kesukaran	Error! Bookmark not defined.8
3.7 Teknik Analisis Data	Error! Bookmark not defined.

3.7.1 Analisis Data Deskriptif.....	Error! Bookmark not defined.	9
3.7.2 Analisis Data Inferensial.....		40
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	Error! Bookmark not defined.	3
4.1 Temuan.....	Error! Bookmark not defined.	3
4.1.1 Analisis Hasil Statistik Deskriptif.....	Error! Bookmark not defined.	4
4.1.2 Analisis Data Statistik Inferensial.....	Error! Bookmark not defined.	6
4.2 Pembahasan		50
4.2.1. Hasil Belajar Matematika Siswa Sebelum dan Setelah Menggunakan <i>Quizizz</i> berbasis <i>Game Based Learning</i>		51
4.2.2. Pengaruh Penggunaan <i>Quizizz</i> berbasis <i>Game Based Learning</i> terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa.....		53
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	Error! Bookmark not defined.	6
5.1. Simpulan.....	Error! Bookmark not defined.	6
5.2. Implikasi	Error! Bookmark not defined.	6
5.2.1. Implikasi Teoritis	Error! Bookmark not defined.	6
5.2.2 Implikasi Praktis	Error! Bookmark not defined.	7
5.3. Rekomendasi	Error! Bookmark not defined.	7
Daftar Pustaka		88
LAMPIRAN		62
Riwayat Hidup.....		108

Daftar Pustaka

A.Karim, Muchtar, dkk. 1996. Buku Pendidikan Matematika I. Malang: Depdikbud

'Amanah, S. A. N., Iwan, C. D., & Selamat. (2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Efektivitas Pembelajaran PAI. *Jurnal Bestari*, 17(1), 117–132.

Abdurrahman, Mulyono. 2012. Anak Berkesulitan Belajar: Teori, Diagnosis, dan Remediasinya. Jakarta: Rineka Cipta.

Agustina, Lisa dan Ghullam Hamdu. 2011. Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, Vol.12, No.1.

Ahmad Susanto. (2016). Teori Belajar Dan Pembelajaran. Jakarta: Prenada Media Group

Andang Ismail. 2009. Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif. Yogyakarta : Pilar Media

Annisa, R. R. (2022). *Persepsi Siswa Terhadap Game Edukasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Ppkn : Study Kasus Di Kelas X Ips 3 Sma Negeri 2 Bangkalan.*

Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Astuti, A. (n.d.). *Jurnal Formatif 2(2): 102-110 PERAN KEMAMPUAN KOMUNIKASI MATEMATIKA TERHADAP PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA*. 2(2), 102–110.

Bahar, Ayunara. Membuat Kuis Interaktif Kelas dengan Quizizz. Tersedia pada <https://www.ahzaa.net/2017/08/membuat-kuis-interaktif-kelasdengan.html>(diakses tanggal 19 Oktober 2020). 2017

Citra, C.A. dan Rosy, B. 2020. Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*. 8(2): 261-272.

Dewi, C. K. (2018). Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran Matematika Kelas X. Skripsi S1. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung (2020) dari: <http://repository.radenintan.ac.id/4286/1/SKRIPSICAHYAKURNIA.pdf>

Dimiyati dan Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.

Emzir. 2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif Analisis Data*. Cet. 4. Jakarta: Rajawali Pers

Hidayat, R. (2018). Game-Based Learning : Academic Games sebagai Metode Penunjang Pembelajaran Kewirausahaan. *Buletin Psikologi*, 26(2), 71–85. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.30988>

Indonesia. *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Pendidikan*. Lembaran Negara RI Tahun 2003 Nomor 20, Tambahan Lembaran RI Nomor 4355. Sekretariat Negara. Jakarta.

- Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2015). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Reflika Aditama.
- Lomu, L., & Widodo, sri adi. (2014). Pengaruh Motivasi Belajar dan Disiplin Belajar terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa. Prosiding Seminar Nasional Etnomatnesia, 745–751.
- Matika, Yasin, dan Abraham. 2009. *Jari Magic: Metode Ajaib Berhitung*. Surabaya : JavaKids
- Muliawan, J. U. 2012. *Menyulap Siswa Kaya Prestasi di Dalam dan Luar Sekolah*. Yogyakarta: FlashBooks.
- Noviyanti, G. V. (2018). Pengaruh Game Based Learning terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA, 6(2), 110–115.
- Nurjannah, A., Apriliya, S., & Mustajin, A. (2020). Perencanaan Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Sebagai Afirmasi Literasi Budaya di SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 4(1), 47–55.
- OECD. (2018). *PISA Result in Focus*.
- Oktavia, R. (n.d.). *Game Based Learning (GBL) Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa*. 1–7.
- Papastergiou. (2009); Jiau, Chen, Ssu. (2009); Kazigmolu, Kiernan, Bacon, MacKinnon. (2012); Jong, Lai, Hsia, Lin, Lu. (2013). Game-Based Learning dapat meningkatkan motivasi pelajar dalam proses pembelajaran
- Pratiwi, A. S., & Musfiroh, T. (2014). Pengembangan Media Game Digital Edukatif untuk Pembelajaran Menulis Laporan Perjalanan Siswa Sekolah Menengah Pertama. *LingTera*, 1(2), 123–135.

Purba, L. S. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. JDP. 12(1) : 29

Purwanto. 2010. Evaluasi Hasil belajar. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Ricardo., & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran. Vol.1, No.1, Hal 90. Bandung : Universitas Pendidikan Indonesia.

Riduwan, & Sunarto. (2011). Pengantar Statistika: Untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi dan Bisnis. Bandung: Alfabeta.

Rusman. Belajar dan Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan, Jakarta : Kencana, 2017.

Slameto. (2013). Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.

Stiller, K. D., & Schworm, S. (2019). Game-Based Learning of the Structure and Functioning of Body Cells in a Foreign Language : Effects on Motivation , Cognitive Load , and Performance. *Frontiers in Education*, 4(March), 1–19. <https://doi.org/10.3389/feduc.2019.00018>

Sugiyono. (2014). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung:PT Alfabet.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. ALFABETA.

- Sukiman. 2012. Pengembangan Media Pembelajaran, Yogyakarta: Pedajogja
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 198–206. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>
- Yolanda, S., & Meilana, S. F. (2021). Pengaruh Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 7(3), 915–921. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1286>
- Yusuf, Ahmad Dkk. 2015. Buku Ajar Keperawatan Kesehatan Jiwa. Jakarta: Salemba Medika.