

**KOMPARASI MOTIVASI BELAJAR IPA DITINJAU DARI  
PENGUNAAN APLIKASI *QUIZIZZ* PADA PESERTA  
DIDIK KELAS V DI SDIT QURROTA A'YUN  
PONOROGO TAHUN AJARAN 2021/2022**

**SKRIPSI**



**OLEH**

**MONICA YENI LESTARI**

**NIM. 203180077**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

**JUNI 2021**

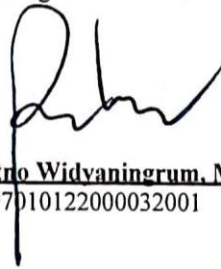
## LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi atas nama saudara:

Nama : Monica Yeni Lestari  
NIM : 203180077  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul : Komparasi Motivasi Belajar IPA Ditinjau Dari Penggunaan Aplikasi Quizizz pada Peserta Didik Kelas V di SDIT Qurrota A'yun Ponorogo Tahun Ajaran 2021/2022

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqosah.

Pembimbing



**Dr. Retno Widyaningrum, M. Pd**  
NIP. 197110122000032001

Ponorogo, 23 Mei 2022

Mengetahui

Ketua Jurusan PGMI

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo





**KEMENTERIAN AGAMA RI  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO  
PENGESAHAN**

Skripsi atas nama saudara:

Nama : Monica Yeni Lestari  
NIM : 203180077  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul : Komparasi Motivasi Belajar IPA Ditinjau Dari Penggunaan Aplikasi Quizizz pada Peserta Didik Kelas V di SDIT Qurrota A'yun Ponorogo Tahun Ajaran 2021/2022

Telah dipertahankan pada sidang munaqosah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo pada:

Hari : Kamis  
Tanggal : 9 Juni 2022

Dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada:

Hari : Jum'at  
Tanggal : 10 Juni 2022

Ponorogo, 10 Juni 2022

Mengesahkan

Plh. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan  
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo



**Dr. H. Moch. Miftachul Choiri, M. A.**  
197404181999031002

Tim penguji:

Ketua Sidang : Wiwin Widyawati, M. Hum  
Penguji I : Dr. Andhita Dessy Wulansari, M. Si  
Penguji II : Dr. Retno Widyaningrum, M. Pd

(  
P  
)  
(  
A  
)  
(  
R  
)

## SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Monica Yeni Lestari  
NIM : 203180077  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul : KOMPARASI MOTIVASI BELAJAR IPA DITINJAU DARI  
PENGUNAAN APLIKASI *QUIZIZZ* PADA PESERTA DIDIK  
KELAS V DI SDIT QURROTA A'YUN PONOROGO TAHUN  
AJARAN 2021/2022

Menyatakan bahwa naskah ini telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat diakses di [etheses.iainponorogo.ac.id](http://etheses.iainponorogo.ac.id). adapun ini dari keseluruhan tulisan tersebut, sepenuhnya menjadi tanggung jawab dari penulis.

Demikian pernyataan saya untuk dapat dipergunakan semestinya.

Ponorogo, 16 Juni 2022

Penulis



Monica Yeni Lestari

NIM. 203180077

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Monica Yeni Lestari  
NIM : 203180077  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo  
Judul : Komparasi Motivasi Belajar IPA Ditinjau Dari Penggunaan Aplikasi Quizizz pada Peserta Didik Kelas V di SDIT Qurrota A'yun Ponorogo Tahun Ajaran 2021/2022

Dengan ini, menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil-alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Ponorogo, 23 Mei 2022  
Yang Membuat Pernyataan



**Monica Yeni Lestari**  
NIM. 203180077

## DAFTAR ISI

|  |      |
|--|------|
| HALAMAN JUDUL .....                                  | i    |
| LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN KETUA JURUSAN..... | ii   |
| LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI DAN DEKAN .....            | iii  |
| HALAMAN PERSEMBAHAN .....                            | iv   |
| MOTTO .....  | v    |
| ABSTRAK .....  | vi   |
| KATA PENGANTAR.....                                  | vii  |
| DAFTAR ISI .....                                     | ix   |
| DAFTAR TABEL.....                                    | xii  |
| DAFTAR GAMBAR .....                                  | xiii |
| DAFTAR LAMPIRAN.....                                 | xiv  |
| <b>BAB I : PENDAHULUAN</b>                           |      |
| A. Latar Belakang Masalah .....                      | 1    |
| B. Identifikasi Masalah .....                        | 6    |
| C. Batasan Masalah.....                              | 7    |
| D. Rumusan Masalah .....                             | 7    |
| E. Tujuan Penelitian.....                            | 7    |
| F. Manfaat Penelitian.....                           | 8    |
| G. Sistematika Pembahasan .....                      | 9    |
| <b>BAB II : KAJIAN PUSTAKA</b>                       |      |
| A. Kajian Teori.....                                 | 10   |
| 1. Motivasi Belajar .....                            | 10   |
| 2. Mata pelajaran IPA.....                           | 14   |

|   |    |
|---|----|
| 3. Media Pembelajaran.....  | 16 |
| 4. Aplikasi <i>Quizizz</i> .....  | 20 |
| 5. Media <i>Power Point</i> .....   | 22 |
| B. Kajian Penelitian yang Relevan .....                                     | 24 |
| C. Kerangka Berfikir.....   | 26 |
| D. Hipotesis Penelitian.....  | 29 |
| <b>BAB III : METODE PENELITIAN</b>  |    |
| A. Rancangan Penelitian .....   | 30 |
| 1. Pendekatan Penelitian .....  | 30 |
| 2. Jenis Penelitian.....  | 31 |
| B. Tempat dan Waktu Penelitian .....  | 31 |
| C. Populasi dan Sampel Penelitian .....                                     | 31 |
| D. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....                            | 33 |
| E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....                              | 34 |
| F. Validitas dan Reliabilitas .....   | 37 |
| G. Teknik Analisis Data.....  | 39 |
| <b>BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>                             |    |
| A. Profil Sekolah.....  | 43 |
| B. Deskripsi Statistik .....  | 44 |
| C. Inferensial Statistik.....   | 50 |
| 1. Persamaan Karakteristik Nilai Rapot Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.. | 49 |
| 2. Uji Asumsi.....  | 50 |
| 3. Uji Hipotesis.....   | 51 |
| D. Pembahasan dan Interpretasi.....   | 52 |

**BAB V : PENUTUP**

A. Simpulan.....56

B. Saran.....56

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP

SURAT IJIN PENELITIAN

SURAT TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN





# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan adalah sesuatu yang sangat wajib dan tidak dapat dipisahkan dari aktivitas individu baik lingkungan keluarga, masyarakat, dan bangsa. Indonesia sebagai negara berkembang memerlukan sumber daya manusia yang bermutu dan taat dimasa sekarang maupun yang akan datang. Salah satu upaya mewujudkan sumber daya manusia yang berkualitas yang dapat dipercaya adalah dengan menjadikan pendidikan umum sebagai salah satu lembaga pendidikan formal, untuk menciptakan tujuan nasional melalui proses pembelajaran. Pendidikan nasional tersebut memiliki fungsi yang harus diperhatikan. Fungsi tersebut terdapat dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pasal 4 tentang sistem pendidikan nasional bahwa “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa pada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.”<sup>1</sup>

Dalam proses belajar mengajar tentu memerlukan adanya hubungan timbal balik antara guru dengan peserta didik sehingga terjadi proses interaksi didalam pembelajaran. Guru memiliki peran penting dalam kegiatan belajar di sekolah. Tercapainya kegiatan pembelajaran didalam kelas tergantung bagaimana seorang guru dalam proses pembelajaran dan memotivasi peserta didik dalam belajar. Salah satu faktor pendukung kegiatan belajar mengajar yaitu guru memotivasi peserta didik atau mensupport peserta didik dalam kegiatan belajar. Selain itu salah

---

<sup>1</sup> Bayu Prawira Hie, *Revolusi Sistem Pendidikan Nasional Dengan Metode E-Learning*, (Jakarta: PT Gramedia Pusaka Utama, 2014), 21.

satu rendahnya suatu proses pembelajaran kurangnya motivasi atau dorongan dari guru untuk peserta didik sehingga pembelajaran kurang maksimal.

Motivasi adalah cara atau kemampuan yang disadari untuk merangsang keinginan individu untuk melakukan sesuatu demi tercapainya tujuan tertentu.<sup>2</sup> Motivasi belajar setiap peserta didik tentu berbeda-beda sehingga sebagai guru harus mampu mengkomunikasikan terhadap peserta didik. Oleh sebab itu, maka setiap guru harus mampu menciptakan kondisi kelas yang kondusif dan menyenangkan agar dapat memotivasi peserta didik dalam belajar.

Adapun beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu faktor internal itu adalah penyebab yang berasal dari peserta didik itu sendiri. Salah satunya adalah kurangnya minat peserta didik di dalam proses pembelajaran. Ketidaktertarikan peserta didik terhadap mata pelajaran tertentu juga menjadi penyebab dari kurangnya minat. Hal ini bisa berakibat tidak ada motivasi peserta didik dalam belajar. Untuk itu guru harus membangun ketertarikan peserta didik dalam pelajaran. Sejalan dengan permasalahan yang sudah dijelaskan di atas, guru perlu membuat suasana kelas yang kondusif. Hal ini bertujuan agar peserta didik memiliki minat dalam belajar. Guru juga perlu memberikan semangat dan motivasi saat pelajaran sedang berlangsung. Guru harus membangun *chemistry* dengan peserta didik agar peserta didik mau mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Proses pembelajaran harus menarik dan menyenangkan. Guru dapat membuat suasana yang menyenangkan di dalam kelas dengan menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran yang sesuai dengan materi. Ini diharapkan minat belajar timbul dari dalam peserta didik itu sendiri. Faktor eksternal juga menjadi salah satu penyebab dari kurangnya motivasi peserta didik. Salah satunya adalah faktor keluarga. Keluarga merupakan bagian terkecil dari masyarakat namun membawa pengaruh besar dalam perkembangan. Seorang peserta didik yang berasal dari kondisi keluarga yang baik, maka berbanding lurus dengan pembelajaran di kelas. Pola asuh yang diberikan

---

<sup>2</sup> Endang Titik Lestari, *Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar*, (Yogyakarta: Deepublish, 2020), 4.

orangtua berpengaruh dalam membentuk kepribadian anak, termasuk berpengaruh pada motivasi belajar anak. Karena itu faktor keluarga juga memiliki pengaruh terhadap motivasi peserta didik dalam belajar.<sup>3</sup>

Berdasarkan yang telah diamati oleh peneliti, terdapat beberapa permasalahan dalam kegiatan pembelajaran di SDIT Qurota A'yun Ponorogo kelas V pada mata pelajaran IPA. Permasalahan tersebut yaitu kurangnya ketertarikan peserta didik terhadap mata pelajaran IPA. Banyak peserta didik yang merasa bosan, masih banyak yang tidak merespon dalam kegiatan pembelajaran. Banyak peserta didik yang tidak terfokus pada pembelajaran, melakukan aktivitasnya sendiri seperti melamun, mengobrol, bermain dan sebagainya. Penggunaan media yang kurang tepat juga membuat peserta didik kurang bersemangat mengikuti pembelajaran di kelas.

Salah satu mata pelajaran yang sangat diperlukan di sekolah dasar adalah mata pelajaran IPA. Mata pelajaran IPA adalah mata pelajaran yang utama terdapat pada kurikulum pendidikan sekolah dasar (SD) yang ada di Indonesia. Mata pelajaran ini terdapat pada semua jenjang pendidikan yang dimulai dari jenjang sekolah dasar hingga jenjang menengah atas. Mata pelajaran ini sering disebut juga sebagai pengetahuan karena pada lingkup materi ini dihasilkan melalui kegiatan yang berupa ide dan rancangan. Proses belajar mengajar sendiri juga dilakukan penelitian oleh peserta didik sendiri, maka dari itu materi IPA tidak dapat dihafalkan. Sebabnya sulit dalam mengajarkan Sains di sekolah dasar yang jenjang pendidikan masih dasar. Sehingga, sebagai guru juga harus berusaha mengubah cara penyampaian materi pembelajaran dengan menggunakan media yang inovatif sehingga mudah diterima materi pembelajaran.

Media pembelajaran diperlukan sebagai media penyampaian materi yang dapat meningkatkan kejelasan pembahasan materi. Selain itu, sebagai sarana untuk memotivasi

---

<sup>3</sup> Abdul Wahab, Dkk, *Teori dan Aplikasi Ilmu Pendidikan*, (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), 158.

belajar peserta didik dan sarana untuk komunikasi antara peserta didik dengan guru. Makin abstrak materi pembelajaran (berupa data dan informasi dalam bentuk simbol, angka, tulisan dan lisan) penting kehadiran media pembelajaran pada saat proses belajar mengajar. Dengan menggunakan media pembelajaran, materi yang sulit bisa teramati dan tertangkap oleh pancaindra manusia. Sehingga pembelajaran semakin berkualitas dan tujuan pembelajaran tercapai dengan baik.<sup>4</sup>

Tidak segala yang dipahami oleh peserta didik ialah hal-hal yang nyata. Banyak konsep abstrak yang mewajibkan pemahaman peserta didik untuk mempelajarinya. Upaya ini akan memudahkan peserta didik dalam mengamati hal-hal yang abstrak, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif. Media sebagai alat yang membantu guru mempermudah dan mengatasi masalah dalam komunikasi yang dialami antara guru dan peserta didik ketika menyampaikan materi didalam kelas. Walaupun demikian, tentu saja posisi guru tidak dapat digantikan oleh media pembelajaran, karena pada dasarnya media pembelajaran hanya berupa sebuah alat pada proses pembelajaran. Media pembelajaran digunakan untuk memfasilitasi peserta didik serta guru pada saat penyampaian materi pembelajaran.<sup>5</sup> Dengan penggunaan media pembelajaran yang inovatif akan meningkatkan motivasi bagi peserta didik. Salah satu media dari beberapa media pembelajaran yang bisa digunakan adalah media aplikasi *quizizz*.

*Quizizz* ialah aplikasi berbasis game yang menyediakan aktivitas multi pemain di ruang kelas virtual secara interaktif dan menyenangkan. Tidak seperti aplikasi lainnya, *Game Quizizz* memiliki fitur seperti *evator*, tema, *meme*, dan musik yang mengasyikkan selama kegiatan pembelajaran. *Quizizz* mengharuskan peserta didik untuk sama-sama berkompetisi dan memotivasi mereka untuk berlatih sehingga hasil belajar dapat meningkat.<sup>6</sup>

---

<sup>4</sup> Deni Kurniawan, *Pembelajaran Tematik (Teori, Praktik, dan Penilaian)*, (Bandung: Alfabeta, 2014), 178.

<sup>5</sup> Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), 317.

<sup>6</sup> Minhajul Ngabidin & Kelapa/Guru Sekolah Model di D.I Yogyakarta, *Mekar Berseri Di Masa Pandemi (Kumpulan Best Practice Inovasi Pembelajaran Pada Sekolah Model Di Masa Pandemi Covid 19) SMP, SMA, SMK*, (Yogyakarta: Deepublish, 2021), 206.

Dalam dunia pendidikan guru harus mempunyai peran penting untuk menyampaikan pembelajaran kepada peserta didik dan juga harus memiliki peran untuk meningkatkan rasa ketertarikan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran. Umumnya guru memberikan pembelajaran yang konvensional. Metode ceramah merupakan salah satu metode yang sudah sering digunakan oleh guru, namun jika hanya pembelajaran lewat penjelasan saja peserta didik tidak akan mengerti dan terlihat bosan. Untuk itu harus memberikan pembelajaran yang inovatif, guru juga harus mampu mengatasi rasa bosan peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dengan menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Media pembelajaran digunakan untuk memotivasi peserta didik dalam menuntut ilmu yang menyenangkan supaya peserta didik bersemangat dalam pembelajaran dan aktif.<sup>7</sup>

Mata Pelajaran IPA tidak dapat dipisahkan oleh penggunaan media pembelajaran, sangat banyak materi IPA yang kurang dipahami oleh siswa jika dijelaskan hanya menggunakan buku. Penggunaan media pada saat pembelajaran IPA sangatlah bermanfaat, karena media memiliki banyak fungsi saat proses pembelajaran. Fungsi media pembelajaran IPA yaitu untuk membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan yang berpengaruh pada psikologis anak. Secara tidak langsung peserta didik termotivasi atau mendapat rangsangan untuk belajar lebih mandiri. Guru harus mencoba hal baru dengan menggunakan media pembelajaran sehingga lebih menarik terutama pada pelajaran IPA. Peserta didik merasa senang ketika melihat guru melakukan percobaan materi menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan semangat peserta didik dan mampu meningkatkan ide atau pemikiran peserta didik untuk terus

---

<sup>7</sup> Ratih dan Harlinda Syofyan, "Pengaruh Penggunaan Media Belajar *Powtoon* Terhadap Motivasi Belajar IPA di Kelas 5 Sekolah Dasar", *Jurnal Persada*, IV. 2 (2021), 80.



mempelajarinya. Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan membuat peserta didik menjadi aktif saat proses pembelajaran.<sup>8</sup>

Guru mempunyai peran yang sangat penting dalam keberhasilan dan kelancaran saat proses pembelajaran di dalam kelas, guru harus pandai menentukan dan melihat motivasi belajar sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Hal tersebut dapat menjadi acuan atau pijakan guru untuk menentukan media pembelajaran yang tepat dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil observasi awal yang dilakukan di SDIT Qurrota A'yun Ponorogo bahwa pembelajaran berlangsung kurang efektif dalam membangkitkan semangat peserta didik pada proses belajar sehingga dapat berpengaruh pada motivasi belajar, peserta didik masih kesulitan dalam memahami pembelajaran karena menggunakan media yang kurang tepat.

Dari beberapa permasalahan yang sudah dipaparkan di atas perlu adanya solusi dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dari observasi di SDIT Qurrota A'yun Ponorogo tentang motivasi belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain yaitu, 1) tindakan guru di dalam kelas, guru yang bersikap bijak dan selalu mengasah peserta didik untuk bertindak ke arah suatu keinginan yang jelas dan bermanfaat bagi kelas. 2) cara guru menyampaikan materi pembelajaran yang meliputi pemilihan media, metode, maupun bahan ajar.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian yang berjudul **“Komparasi Motivasi belajar IPA Ditinjau Dari Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Peserta Didik Kelas V Di SDIT Qurrota A'yun Ponorogo Tahun Ajaran 2021/2022”**.

---

<sup>8</sup> Setyowati, *Katalog Dalam Terbitan (KDT) Perpustakaan Nasional Republik Indonesia Belajar Energi Buni dengan KIT IPA*, (Semarang: CV Pilar Nusantara, 2020), 1-2.

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah dan dari permasalahan yang ada, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran IPA.
2. Kurangnya penggunaan media pembelajaran untuk penyampaian materi.
3. Peserta didik kurang tertarik pada mata pelajaran IPA karena penggunaan media pembelajaran yang tidak sesuai.

## C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan dan dari permasalahan yang ada, maka pada penelitian ini peneliti memerlukan adanya pembatasan masalah agar saat penelitian dapat terfokus dan tertata dengan baik. Karena keterbatasan yang dimiliki peneliti baik dalam hal apapun seperti kecakapan, dana, waktu, dan tenaga maka penelitian ini hanya membatasi masalah pada komparasi motivasi belajar IPA ditinjau dari penggunaan aplikasi *quizizz* pada peserta didik kelas V di SDIT Qurrota A'yun Ponorogo tahun ajaran 2021/2022.

## D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana motivasi belajar IPA dengan menggunakan media aplikasi *quizizz* pada peserta didik kelas V SDIT Qurrota A'yun Ponorogo Tahun Ajaran 2021/2022?
2. Bagaimana motivasi belajar IPA dengan menggunakan media *power point* pada peserta didik kelas V SDIT Qurrota A'yun Ponorogo Tahun Ajaran 2021/2022?
3. Apakah ada perbedaan motivasi belajar IPA yang signifikan antara yang menggunakan media aplikasi *quizizz* dan media *power point* pada peserta didik kelas V SDIT Qurrota A'yun Ponorogo Tahun Ajaran 2021/2022?

## E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui motivasi belajar IPA dengan menggunakan media aplikasi *quizizz* pada peserta didik kelas V SDIT Qurrota A'yun Ponorogo.
2. Untuk mengetahui motivasi belajar IPA dengan menggunakan media *power point* pada peserta didik kelas V SDIT Qurrota A'yun Ponorogo.
3. Untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar IPA yang signifikan antara yang menggunakan media aplikasi *quizizz* dan media *power point* pada peserta didik kelas V SDIT Qurrota A'yun Ponorogo.

## F. Manfaat Penelitian

### 1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diinginkan dapat membantu dan memberikan manfaat bagi seluruh pihak terutama pada mata pelajaran IPA mengenai komparasi motivasi belajar IPA ditinjau dari penggunaan aplikasi *quizizz*.

### 2. Secara Praktis

#### a) Bagi Penulis

Sebagai materi pertimbangan dalam pembelajaran dan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan memudahkan penyampaian materi kepada peserta didik.

#### b) Bagi Peserta didik

Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan pemahaman peserta didik dalam motivasi belajar pada pembelajaran IPA.

#### c) Bagi Guru

Dengan adanya penelitian ini, dapat memberikan wawasan untuk meningkatkan motivasi belajar IPA didalam kelas.



d) Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan memberi sumbangan pemikiran berguna bagi sekolah dan dapat meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.

## G. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah dalam penulisan skripsi ini, maka pembahasan dalam laporan penelitian dikelompokkan menjadi lima bab berikut ini:

**Bab pertama**, pendahuluan meliputi tentang latar belakang, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika pembahasan. Bab pertama bertujuan untuk mempermudah memaparkan data untuk penelitian.

**Bab kedua**, berisi landasan teori tentang motivasi belajar, mata pelajaran IPA, media pembelajaran, aplikasi *quizizz*, dan *power point*, telaah hasil penelitian terdahulu, kerangka berfikir, dan pengajuan hipotesis.

**Bab ketiga**, meliputi tentang metode penelitian yang meliputi rancangan penelitian, populasi, sampel, instrumen pengumpulan data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

**Bab keempat**, meliputi hasil penelitian meliputi profil sekolah, deskripsi data, analisis data (pengujian hipotesis) serta interpretasi dan pembahasan.

**Bab kelima**, merupakan penutup dari laporan yang berisi tentang kesimpulan dan saran.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Landasan Teori

##### 1. Motivasi Belajar

###### a. Pengertian Motivasi Belajar

Menurut Sardiman motivasi berasal dari kata motif yang artinya sebagai panggilan batin untuk melakukan suatu kegiatan tertentu demi mencapai tujuan. Berawal dari kata motif, maka motivasi dapat diartikan sebagai panggilan.<sup>9</sup> Motivasi belajar timbul karena adanya dorongan peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Motivasi belajar sendiri berperan sebagai pendorong, pengarah, dan penggerak tingkah laku peserta didik. Motivasi mempunyai nilai dalam menentukan keberhasilan, demokratisasi pendidikan, membina kreativitas dan imajinitas guru, pembinaan disiplin kelas, dan menentukan efektivitas pembelajaran didalam kelas antara guru dengan peserta didik.<sup>10</sup> Memang masih banyak fungsi dari motivasi belajar yang sudah disebutkan di atas yang paling umum terlihat sehingga peserta didik memiliki semangat dalam melaksanakan pembelajaran. Misalnya, banyak peserta didik melaksanakan pembelajaran dengan adanya motivasi dari guru dengan menggunakan media pembelajaran yang menimbulkan semangat belajar untuk terus mencapai tujuan pembelajaran.

---

<sup>9</sup> Meirza Nanda Faradita, *Motivasi Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran Course Review Horay*, (Surabaya: CV. Jakad Media Publishing, 2021), 12.

<sup>10</sup> Zainal Aqib, *Profesionalisme Guru Dalam Pembelajaran*, (Bandung: Yrama Widya, 2020), 37.

## b. Indikator Motivasi Belajar

Indikator atau unsur yang mendukung motivasi belajar terdapat dapat disimpulkan sebagai berikut ini:<sup>11</sup>

- 1) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.
- 2) Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil dalam belajar.
- 3) Adanya sesuatu yang diharapkan atau dicapai di masa depan.
- 4) Membuat segala masalah dalam kegiatan belajar menjadi
- 5) Kegiatan pembelajaran yang menarik atau tidak kaku.
- 6) Adanya hadiah yang diberikan oleh guru selama kegiatan belajar.
- 7) Lingkungan belajar yang aman, nyaman, menyenangkan dan bersih.

Selain indikator yang telah disebutkan diatas, maka terdapat indikator motivasi belajar sebagai berikut:<sup>12</sup>

- 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil dalam belajar.
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.
- 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan.
- 4) Adanya penghargaan dalam melaksanakan pembelajaran.
- 5) Adanya kegiatan menarik dalam belajar.
- 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa tinggi rendahnya motivasi belajar peserta didik akan menentukan kualitas perilaku peserta didik. Dengan adanya motivasi yang tinggi dalam pembelajaran akan menunjukkan hasil yang baik, sehingga keberhasilan peserta didik saat proses belajar sangat dipengaruhi oleh motivasi belajar yang ada pada peserta didik itu sendiri.<sup>13</sup>

---

<sup>11</sup> Try Gunawan Zebua, *Studi Literatur Problem Based Learning untuk Masalah Motivasi Bagi Siswa Dalam Belajar Matematika*, (Bogor: Guepedia, 2020), 49.

<sup>12</sup> Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2016), 23.

<sup>13</sup> Rika Gustiani Dkk, Penggunaan Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini Di Masa Pandemi, (*Al-Hikmah: Indonesian Journal Of Early Childhood Islamic Education*) 5, 2, 2021, 155.

### c. Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Motivasi belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, Menurut Oemar Hamalik ada beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi, baik motivasi intrinsik maupun motivasi ekstrinsik, di antaranya: <sup>14</sup>

- 1) Tingkat kesadaran peserta didik akan kebutuhan yang mendorong tingkah laku atau perbuatannya atas tujuan belajar yang hendak dicapai.
- 2) Sikap guru terhadap kelas, guru yang bersikap bijak dan selalu merangsang peserta didik untuk berbuat ke arah suatu tujuan yang jelas.
- 3) Pengaruh kelompok peserta didik. Bila pengaruh kelompok terlalu kuat maka motivasinya lebih cenderung ke sifat ekstrinsik dan meningkat.
- 4) Suasana kelas juga berpengaruh terhadap muncul sifat tertentu pada motivasi belajar peserta didik.

Selain yang sudah disebutkan oleh Oemar Hamalik di atas, Menurut Hanafi faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar adalah: <sup>15</sup>

- 1) Cara guru menyampaikan materi pembelajaran yang meliputi pemilihan media, metode, maupun bahan ajar.
- 2) Orang tua dan keluarga. Orang tua dan keluarga di rumah berperan dalam mendorong, membimbing, dan mengarahkan anak untuk belajar. Saat peserta didik merasakan perasaan nyaman, kasih sayang, perhatian maka motivasi peserta didik dalam belajar semakin meningkat.
- 3) Masyarakat dan lingkungan. Lingkungan yang berpengaruh terhadap motivasi belajar adalah pengaruh dari teman sepermainan.

Dari beberapa pendapat diatas peneliti menyimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar peserta didik adalah sebagai berikut:

---

<sup>14</sup> Muhammad Uyun dan Idi Warsah, *Psikologi Pendidikan*, (Yogyakarta: Deepublish, 2021), 130.

<sup>15</sup> Mike Tumanggor, *Berfikir Kritis Cara Menghadapi Tantangan Pembelajaran Abad 21*, (Ponorogo: Gracias Logis Kreatif, 2021), 46.

- 1) Faktor Internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik itu sendiri. Seperti adanya rangsangan guru untuk menarik minat peserta didik dalam belajar, kemauan diri sendiri, teman sebaya.
- 2) Faktor Eksternal adalah faktor yang berasal dari luar peserta didik. Seperti lingkungan rumah, keluarga, dan orang tua disekitar yang mempengaruhi untuk memotivasi peserta didik dalam belajar di lingkungan rumah.

Adanya berbagai faktor diatas yang mempengaruhi motivasi belajar, peneliti dapat memahami bahwa dengan adanya faktor motivasi belajar akan memberikan kejelasan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian guru harus benar-benar memperhatikan faktor motivasi belajar pada peserta didik, sehingga dalam proses belajar mengajar harus memperhatikan faktor tersebut, baik internal maupun eksternal.

#### **d. Fungsi Motivasi Belajar**

Motivasi belajar penting dalam proses pembelajaran dan dapat dilihat dari segi manfaatnya. Hal ini dapat ditunjukkan bahwa motivasi belajar dapat mengubah tingkah laku peserta didik. Sardiman mengemukakan bahwa fungsi motivasi belajar yaitu:<sup>16</sup>

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat, yaitu sebagai penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- 2) Menentukan arah perbuatan, yaitu ke arah tujuan yang ingin dicapai.
- 3) Menyeleksi atau menentukan perbuatan-perbuatan yang harus dikerjakan guna mencapai tujuan.

Jadi dengan adanya motivasi belajar akan memberikan dorongan, arah perbuatan, dan menentukan perbuatan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Fungsi motivasi belajar sebagai pendorong atau upaya untuk mencapai

---

<sup>16</sup> Endang Titik Lestari, *Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar*, (Yogyakarta: Deepublish, 2020), 8.

hasil belajar, karena dilakukan atas kemauan sendiri tanpa paksaan orang lain dan peserta didik mampu menentukan arah perbuatan yang akan dicapai.<sup>17</sup>

## 2. Ilmu Pengetahuan Alam

### a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam

Masih terdapat banyak hal yang belum dapat diuji secara ilmiah, seperti: keyakinan atau agama dan kekuatan supranatural, seperti: mukjizat atau astrologi termasuk keyakinan akan adanya Tuhan dan setan meskipun sudah sering menjadi bahan diskusi. Bahkan masih banyak masyarakat yang percaya akan adanya makhluk halus meskipun tidak dapat dibuktikan atau difalsifikasi secara ilmiah. Bidang kajian tersebut *pseudo sains*, seperti astrologi memiliki mekanisme yang tidak jelas bagaimana bintang-bintang dalam zodiak dapat mempengaruhi kehidupan manusia. Sebaliknya agama adalah doktrin yang memiliki kebenaran mutlak dan tidak memerlukan pembuktian secara ilmiah.<sup>18</sup>

Ilmu Pengetahuan Alam adalah cabang pengetahuan yang berawal dari fenomena alam. IPA didefinisikan sebagai sekumpulan pengetahuan tentang objek dan fenomena alam yang diperoleh dari hasil pemikiran dan penyelidikan ilmuwan dilakukan dengan keterampilan bereksperimen menggunakan metode ilmiah.<sup>19</sup> Mata pelajaran ini sangat dibutuhkan untuk mengetahui tentang sains dalam kehidupan manusia dimasa depan.

---

<sup>17</sup> Amna Emda, Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran, (*Lantanida Jurnal*) Vol. 5 No. 2, 2017, 176.

<sup>18</sup> Atep Suteja, *Dasar-Dasar IPA: Konsep dan Aplikasinya*, (Bandung: UPI Press, 2014), 4

<sup>19</sup> Hisbullah dan Nurhayati Selvi, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Dasar*, (Makassar: Aksara Timur, 2018), 1.



## b. Fungsi Ilmu Pengetahuan Alam

Fungsi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Menurut Kurikulum Pendidikan Dasar (Depdikbud) Mata Pelajaran IPA yaitu:<sup>20</sup>

1. Memberikan pengetahuan tentang berbagai jenis dan keadaan lingkungan alam dan lingkungan buatan yang berkaitan dengan pemanfaatannya bagi kehidupan sehari-hari.
2. Mengembangkan keterampilan proses.
3. Mengembangkan wawasan, sikap dan nilai yang berguna bagi peserta didik untuk meningkatkan kualitas kehidupan sehari-hari.
4. Mengembangkan kesadaran tentang adanya hubungan keterkaitan yang saling mempengaruhi antara kemajuan IPA dan teknologi dengan keadaan lingkungan di sekitarnya dan pemanfaatannya bagi kehidupan sehari-hari.
5. Mengembangkan kemajuan untuk menerapkan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), serta keterampilan yang berguna dalam kehidupan sehari-hari maupun untuk melanjutkan pendidikannya ke tingkat pendidikan yang lebih tinggi.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi Ilmu Pengetahuan Alam diharapkan dapat menjadi sebuah pengetahuan bagi peserta didik untuk mengenal alam sekitar dan diri sendiri untuk selanjutnya dikembangkan dalam kehidupan sehari-hari. Pada saat proses pembelajaran juga memberikan pengalaman langsung bagi peserta didik untuk memahami alam sekitar secara ilmiah.<sup>21</sup>

---

<sup>20</sup> Indah Pratiwi, *IPA Untuk Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, (Medan: Umsu Press, 2021), 7.

<sup>21</sup> Faizal Chan, Implementasi Guru Menggunakan Metode Permainan Pada Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar, (*Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*), Vol. 2 1, 2017, 107.

### c. Ruang lingkup Pembelajaran IPA

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi (SI), ruang lingkup bahan kajian Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) untuk SD/MI meliputi aspek-aspek berikut:<sup>22</sup>

1. Makhluk hidup dan proses kehidupan, yaitu manusia, hewan, tumbuhan dan interaksinya dengan lingkungan serta kesehatan.
2. Benda/ materi, sifat-sifat dan kegunaannya meliputi: cair, padat dan gas.
3. Energi dan perubahannya meliputi: gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya dan pesawat sederhana.
4. Bumi dan alam semesta meliputi: tanah, bumi, tata surya, dan benda-benda langit lainnya.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup pembelajaran IPA memiliki banyak materi yang dapat dipelajari oleh peserta didik. Ruang lingkup IPA yang mencakup tentang tumbuhan, hewan, energi dan perubahannya, makhluk hidup serta alam semesta.

## 3. Media Pembelajaran

### a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata Medium yang secara harfiah berarti “Perantara” atau “Penyalur”. Dengan demikian, maka media adalah sebuah alat penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Menurut Gerlach dan Ely media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi dimana membuat peserta didik mampu

---

<sup>22</sup> Putu Yulia Angga Dewi, Dkk, *Teori dan Aplikasi Pembelajaran IPA SD/MI*, (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), 9.



memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengetahuan ini, guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media pembelajaran.<sup>23</sup>

Menurut Oemar Hamalik dalam Arsyad pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Penggunaan media pembelajaran sangat membantu keefektifan pada proses pembelajaran dan penyampaian pesan isi pelajaran pada saat itu.<sup>24</sup>

Media pembelajaran merupakan sebuah alat atau teknik yang digunakan pada kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi pembelajaran antara guru dan peserta didik berlangsung secara tepat dan berdaya. Berdasarkan definisi tersebut, media pembelajaran memiliki manfaat yang besar untuk memudahkan peserta didik dalam mempelajari materi ajar.<sup>25</sup>

Media pembelajaran dapat dideskripsikan sebagai sebuah media yang memuat informasi penting dan pesan instruksional sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah. Media pembelajaran adalah media yang menyampaikan pesan atau informasi dengan mempunyai maksud dan tujuan sehingga memudahkan pada proses pembelajaran. Media pembelajaran sendiri sangat penting bagi peserta didik untuk memperoleh konsep baru dan menangkap materi yang disampaikan, memiliki keterampilan dan memiliki kompetensi saat pembelajaran.<sup>26</sup>

Media pembelajaran dapat digunakan dalam proses pembelajaran sehingga memudahkan guru untuk menyampaikan materi. Penggunaan media saat pembelajaran

---

<sup>23</sup> Ristina Sundayana, *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*, (Bandung: ALFABETA, 2015), 4.

<sup>24</sup> Sutiah, *Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2018), 28.

<sup>25</sup> Wiwin Warliah, Dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Widya Wisata*, (Pameksan: Duta Media Publishing, 2018), 19.

<sup>26</sup> Muhammad Hasan Dkk, *Media Pembelajaran*, (Sukoharjo: Tahta Media Group, 2021), 4.

tentu membuat peserta didik menjadi semangat dalam belajar. Pembelajaran yang monoton menyebabkan peserta didik menjadi bosan, sehingga guru memerlukan inovasi yang baru saat pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran yang tepat akan menjadikan proses belajar di dalam kelas bervariasi dan mampu memotivasi peserta didik.

## **b. Fungsi Media Pembelajaran**

Media sebagai komponen sistem pembelajaran, memiliki fungsi yang berbeda dengan fungsi komponen-komponen lainnya, yaitu sebagai komponen yang dimuat pesan pembelajaran untuk disampaikan kepada peserta didik. Dalam proses penyampaiannya media pembelajaran dapat berfungsi dengan baik apabila media tersebut dapat digunakan secara perorangan maupun kelompok.<sup>27</sup>

Adapun fungsi media pembelajaran bagi peserta didik adalah untuk:<sup>28</sup>

- 1) Meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
- 2) Memberikan variasi belajar peserta didik.
- 3) Memberikan struktur materi pembelajaran dan memudahkan peserta didik untuk belajar.
- 4) Memberikan informasi, pokok-pokok secara sistematis sehingga memudahkan peserta didik untuk belajar.
- 5) Merangsang peserta didik untuk fokus dan beranalisis.
- 6) Menciptakan kondisi dan situasi belajar tanpa tekanan.
- 7) Peserta didik dapat memahami materi pelajaran yang disajikan guru lewat media pembelajaran.

---

<sup>27</sup> Septy Nurfadhillah, *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*, (Sukabumi: CV Jejak, Anggota IKAPI, 2021), 29.

<sup>28</sup> Marlina, Dkk, *Pengembangan Pembelajaran SD/MI*, (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021),

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi yang sangat penting bagi proses pembelajaran terutama dalam proses penyampaian informasi kepada peserta didik. Dengan adanya media pembelajaran peserta didik akan termotivasi untuk melaksanakan proses pembelajaran dengan efektif dan mudah memahami materi pembelajaran dengan baik.

### c. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki banyak fungsi, menurut Sudjana dan Rivai mengemukakan beberapa manfaat media dalam proses belajar peserta didik, yaitu:<sup>29</sup>

1. Dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik karena pembelajaran lebih menarik.
2. Makna bahan pembelajaran akan menjadi lebih jelas sehingga mampu dipahami peserta didik.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak didasarkan atas komunikasi verbal melalui kata-kata.
4. Peserta didik lebih banyak melakukan aktivitas selama kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan tetapi juga mengamati, mendemonstrasikan, dan melakukan secara langsung, serta memerankan.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pemakaian media pembelajaran pada saat proses belajar akan membangkitkan motivasi dan mendorong peserta didik untuk aktif. Dengan demikian apabila saat proses belajar mengajar guru memanfaatkan media pembelajaran maka peserta didik akan memiliki pemahaman yang baik tentang materi pembelajaran.

---

<sup>29</sup> Nizwardi Jalinus & Ambiyar, *Media Dan Sumber Pembelajaran Edisi Pertama*, (Jakarta: Kencana, 2016),

#### 4. Aplikasi *Quizizz*

##### a. Pengertian *Quizizz*

Menurut Amornchewin, *quizizz* adalah alat atau media pembelajaran yang dipercaya dapat memberikan motivasi peserta didik dalam pembelajaran dengan fitur-fitur yang menarik. *Quizizz* merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat kuis interaktif multiplayer dengan yang dapat diakses melalui perangkat apapun seperti komputer, *smartphone*, atau tablet untuk menyelesaikan kuis tersebut<sup>30</sup>

*Quizizz* adalah sebuah web *tool* untuk membuat kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di kelas. Kuis interaktif yang dibuat memiliki empat pilihan jawaban, termasuk jawaban yang benar dan dapat ditambahkan gambar pada latar belakang pertanyaan. Bila pembuatan kuis sudah selesai, kita dapat membagikan kode pada peserta didik agar peserta didik dapat *log in* ke kuis tersebut.<sup>31</sup>

*Quizizz* adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan. Dengan menggunakan aplikasi *quizizz*, peserta didik dapat melakukan latihan soal di dalam kelas pada perangkat elektronik mereka sendiri. Tidak seperti aplikasi pendidikan lainnya, aplikasi *quizizz* memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik untuk menghibur pada saat dalam proses pembelajaran. *Quizizz* juga memungkinkan peserta didik untuk saling bersaing dan memotivasi mereka belajar. Peserta didik mengambil kuis pada saat yang sama di kelas dan melihat peringkat langsung mereka di papan peringkat yang muncul setelah kuis selesai dikerjakan. Instuktur dapat memantau prosesnya dan menerima laporan ketika kuis telah selesai dikerjakan untuk mengevaluasi kinerja peserta didik. Menggunakan

---

<sup>30</sup> Herlina Ahmad, Dkk, *Media Quizizz Sebagai Aplikasi Assessment Pembelajaran*, (Makassar: Pt Nas Media Indonesia, 2021), 103.

<sup>31</sup> Hendrik Pandu Paksi dan Lita Ariyanti, *Sekolah Dalam Jaringan*, (Surabaya: Scopindo Media Pustaka, 2020), hal. 4.

aplikasi *quizizz* dapat membantu merangsang minat dan meningkatkan konsentrasi peserta didik. Aplikasi *quizizz* merupakan media yang digunakan pada saat pembelajaran didalam kelas.

#### **b. Langkah-Langkah Aplikasi *Quizizz***

Langkah-langkah yang harus diperhatikan dalam mengaplikasikan aplikasi *quizizz* adalah sebagai berikut.<sup>32</sup>

1. Klik '*Create a new quiz*'.
2. Membuat nama kuis.
3. Pilih subjek yang akan di buat.
4. Klik '*Create a new quistion*'.
5. Ketikkan soal pada kolom soal, setiap jawaban dimasukkan pada kolom yang tersedia.
6. Pilih salah stu jawaban yang benar.
7. Dapat ditambahkan gambar pada soal.
8. Setelah selesai klik tombol *save*.
9. Untuk menambahkan soal klik '*create a new question*'.
10. Apabila telah selesai maka klik tombol '*finish quiz*'.
11. Setiap membuat soal jangan lupa klik '*save*'.

---

<sup>32</sup> Aries Eka Prasetya, *Kumpulan Metode Pembelajaran Kreatif Inovatif dan Menyenangkan*, (Bogor: Guepedia, 2021), 69-70.

### c. Kelebihan Dan Kelemahan *Quizizz*

Setiap media pembelajaran yang digunakan juga memiliki kelebihan dan kekurangan. Sebagaimana kebanyakan aplikasi yang memiliki kelebihan dan kekurangan, begitu pula dengan *quizizz*.<sup>33</sup>

#### 1. Beberapa kelebihan *quizizz* di antaranya:<sup>34</sup>

- a) Setiap peserta didik menjawab pertanyaan dengan benar maka akan muncul beberapa poin yang didapatkan dalam satu soal.
- b) Jika peserta didik menjawab salah, maka akan muncul jawaban yang benar.
- c) Jika selesai mengerjakan kuis, pada akhir kuis ada tampilan *Review Question* untuk melihat kembali jawaban yang sudah dipilih.
- d) Dalam pengerjaan kuis, setiap peserta didik mendapat daftar pertanyaan yang berbeda sehingga daftar soalnya diacak dan setiap peserta didik, soal yang muncul berbeda-beda.

#### 2. Adapun yang menjadi kekurangan aplikasi ini antara lain:<sup>35</sup>

- a) Peserta didik dapat membuka tab baru tanpa diketahui.
- b) Susah dalam mengontrol peserta didik ketika membuka tab baru.

## 5. Media *Power Point*

### a. Pengertian *Power Point*

Menurut Hujair AH. Sanaky media *power point* merupakan program aplikasi presentasi dibawah *Microsoft office* program komputer dan tampilan ke layar menggunakan LCD proyektor. *Microsoft Power point* adalah sebuah program aplikasi *Microsoft office* yang berguna sebagai media presentasi dengan menggunakan slide.

---

<sup>33</sup> Rahmi Ramadhani, Dkk, *Platform Asesmen untuk Pembelajaran Daring: Teori & Praktik*, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), 48-49.

<sup>34</sup> Ibid, 48-49.

<sup>35</sup> Ibid, 48-49.



Aplikasi *power point* sangat digemari dan banyak digunakan oleh berbagai kalangan, baik itu pelajar, perkantoran dan bisnis, guru, dan *trainer*. Kehadiran *power point* membuat presentasi berjalan lebih mudah dengan dukungan fitur yang sangat menarik dan canggih. Fitur *template* atau desain juga mempercantik sebuah presentasi *power point*. Dengan program ini, pengguna dapat menampilkan berbagai tulisan, gambar hingga video.<sup>36</sup>

#### **b. Langkah-Langkah *Power Point***

Langkah-langkah yang harus diperhatikan dalam mengaplikasikan *power point* adalah sebagai berikut.<sup>37</sup>

1. Mulailah dengan mengklik *power point*.
2. Lalu tekan file → New
3. Jika menghendaki tampilan slide presentasi yang kosong tanpa hiasan maka pilih *blank presentation*.
4. Setelah itu slide muncul dalam kondisi kosong.
5. Lalu ketikkan tulisan pada slide *power point*.

#### **c. Kelebihan dan Kelemahan *Power Point***

Seperti halnya program media pembelajaran seperti yang lain *power point* juga terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan yaitu di bawah ini.

1. Kelebihan dari Ms *PowerPoint* adalah:<sup>38</sup>
  - a. Mudah dioperasikan dengan menggunakan komputer.
  - b. Tersedia berbagai macam desain.

<sup>36</sup> Sri Yunita, *Media Pembelajaran Matematika Berbasis TIK*, (Malang: Ahlimedia Press, 2020), 3.

<sup>37</sup> Jubilee Enterprise, *MS Power Point untuk Pemula*, (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2020), 1 -2.

<sup>38</sup> Kadaruddin, *Mahir Desain Slide Presentasi Dan Multimedia Pembelajaran Berbasis Powepoint*, (Yogyakarta: Deepublish, 2018), 3.

- c. Tersedia berbagai macam *template* yang menarik.
  - d. Menyediakan *presenter view* untuk memudahkan penyaji melihat konsep saat membawakan materinya.
  - e. Dapat memasukkan suara, foto atau gambar, dan video.
  - f. Dapat mengedit foto secara langsung.
  - g. Dapat dibuat dengan berbagai format.
  - h. File dapat diekspor menjadi file pdf, JPEG, video berformat HD dan lain-lain.
2. Kelemahan dari Ms Power Point adalah:<sup>39</sup>
- a. Digunakan pada *platform Microsoft* tidak bisa yang lain.
  - b. Ketidakstabilan dokumen pada tiap versi *power point*.
  - c. Harga yang terlalu mahal.

## B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Berdasarkan kajian teori diatas maka peneliti mengambil penelitian yang akan menjadi dasar untuk melakukan penelitian ini sehingga memiliki perbedaan pada penelitian dahulu yang menjadi acuan peneliti dalam melaksanakan penelitian ini sebagai berikut.

*Pertama*, berdasarkan penelitian jurnal yang dilakukan oleh Siska Yolanda dan Septi Fitri Meilana tahun 2021 dengan judul penelitian “Pengaruh Aplikasi *Quizizz* Terhadap Minat Belajar IPA Kelas V di Sekolah Dasar” menunjukkan bahwa, terdapat pengaruh yang dapat terlihat terhadap minat belajar IPA yang menggunakan aplikasi *quizizz* pada kelas 5B dengan yang tidak diberikan perlakuan aplikasi *quizizz* 5A. Selanjutnya, pembelajaran menggunakan aplikasi *quizizz* juga memberikan dampak yang positif pada ketertarikan peserta didik pada pembelajaran IPA. Terakhir, pembelajaran menggunakan aplikasi *quizizz* merupakan inovasi bagi guru dalam masa pandemi covid-19. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang sebelumnya terletak pada variabel aplikasi *quizizz*. Dengan perbedaan variabel yaitu peneliti

---

<sup>39</sup> Nanda Septiana, *ICT Dalam Pembelajaran MI/SD*, (Pamekasan: Duta Media Publishing, 2019), 118.



terdahulu meneliti minat belajar sedangkan peneliti yang sekarang menggunakan motivasi belajar, sehingga dapat dikatakan penelitian ini berbeda dengan penelitian yang sebelumnya.

*Kedua*, berdasarkan penelitian jurnal yang dilakukan oleh Rahma Anisa dan Erwin tahun 2021 dengan judul penelitian “Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Quizizz* terhadap Hasil belajar IPA Peserta didik di Sekolah Dasar” menunjukkan bahwa, penggunaan aplikasi *quizizz* memberi murid mempunyai keaktifan karena ada pembelajaran dimana menampilkan teks serta gambar yang menarik dan pemberian latihan atau kuis berbasis permainan yang menyenangkan. Selain itu, aplikasi *quizizz* dibantu oleh *google meet*, sehingga terdapat tanya-jawab dan mempraktekkan pelajaran dalam kehidupan sehari-hari secara bersama-sama. Pada penelitian ini terdapat persamaan dan perbedaan dengan yang diteliti oleh peneliti. Adapun persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama menggunakan aplikasi *quizizz* dan menggunakan jenis penelitian yang sama yaitu *quasi-eksperimental design*. Sedangkan perbedaan pada penelitian ini adalah pada penelitian terdahulu ini menggunakan hasil belajar sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan sekarang menggunakan motivasi belajar. Sehingga dapat dikatakan pada penelitian ini jelas berbeda dengan yang sebelumnya.

*Ketiga*, berdasarkan penelitian skripsi yang dilakukan oleh Intan Haryati tahun 2021 dengan judul penelitian “Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Daring IPA Kelas V MIN 1 Kota Surabaya” menunjukkan bahwa, ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil nilai angket peserta didik kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz* berpengaruh terhadap motivasi belajar IPA peserta didik kelas V MIN 1 Kota Surabaya. Adapun persamaan pada penelitian ini adalah sama variabel X dan Y. Sedangkan perbedaannya adalah pada sekolah tempat penelitian yang berbeda. Sehingga dapat dikatakan penelitian ini tidak sama dengan penelitian yang sebelumnya.

*Keempat*, berdasarkan penelitian jurnal yang dilakukan oleh Widayanti dan Purnama Syae Purrohman tahun 2021 dengan judul penelitian “Pengaruh Media Aplikasi *Quizizz*

Terhadap Motivasi Belajar Peserta didik Pada Pembelajaran IPA Kelas V” menunjukkan bahwa, ada pengaruh dari motivasi belajar IPA peserta didik antara yang menggunakan Media Aplikasi *Quizizz* dan yang tidak menggunakan aplikasi *Quizizz* di SDN Susukan 09 Pagi. Pada penelitian ini terdapat persamaan dan perbedaan dengan yang akan peneliti lakukan. Persamaan pada penelitian ini yaitu aplikasi *quizizz* dan motivasi belajar. Sedangkan perbedaan pada penelitian ini adalah tempat lembaga sekolah yang berbeda dan menggunakan jenis penelitian yang berbeda. Sehingga dapat dikatakan penelitian ini berbeda dengan penelitian yang sebelumnya.

*Kelima*, berdasarkan penelitian skripsi yang dilakukan oleh Pipit Eka Pertiwi tahun 2021 dengan judul penelitian “Pengaruh Game Edukasi *Quizizz* Terhadap Motivasi belajar Matematika Peserta didik” menunjukkan bahwa, terdapat pengaruh game edukasi *quizizz* terhadap motivasi belajar matematika peserta didik. Persamaan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan game edukasi *quizizz* dan motivasi belajar. Sedangkan perbedaan terdapat pada lembaga sekolah dan mata pelajaran yang digunakan. Sehingga dapat dikatakan penelitian ini berbeda dengan penelitian yang dahulu.

### C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir adalah sintesia tentang hubungan antara variabel yang disusun dari berbagai teori yang telah di deskripsikan.<sup>40</sup> Ilmu Pengetahuan alam merupakan mata pelajaran yang berada dalam tingkat guruan. Mata pelajaran IPA dianggap mata pelajaran yang membosankan dan tidak mudah dipahami. Penggunaan media yang tepat dapat berpengaruh pada saat menyampaikan materi sangat penting bagi pembelajaran. Hal tersebut yang dapat menyebabkan peserta didik tidak paham dan kurangnya pengetahuan mengenai konsep pada materi IPA. Sebagaimana kita ketahui bahwa dalam proses belajar apabila penggunaan media

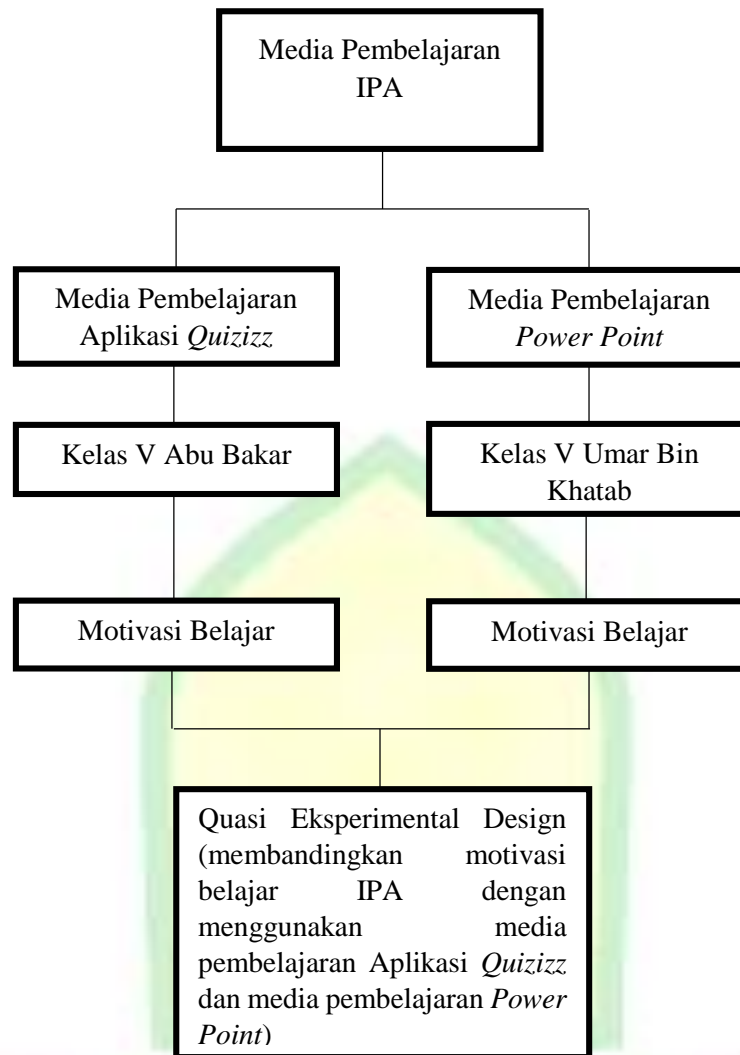
---

<sup>40</sup> Muhammad Guruh, *Pengaruh Kompetensi Terhadap Kinerja Guru Pada SMK Kartika X-2 (Jurnal Ilmiah, Manajemen Sumber Daya Manusia)*, Vol. 2 No. 1, September 2018, 111.

pembelajaran kurang tepat dapat menyebabkan berbagai kesulitan belajar dan kurangnya pemahaman dari peserta didik itu sendiri. berdasarkan telaah terdahulu dan landasan teori yang telah dipaparkan diatas maka kerangka berpikir dalam penelitian ini, yaitu:

1. Jika aplikasi *quizizz* meningkat maka motivasi belajar IPA pada peserta didik kelas V SDIT Qurrota A'yun Ponorogo tahun ajaran 2021/2022 akan meningkat.
2. Jika aplikasi *quizizz* tidak meningkat maka motivasi belajar IPA pada peserta didik kelas V SDIT Qurrota A'yun Ponorogo tahun ajaran 2021/2022 akan menurun.

Penelitian ini berfokus untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran aplikasi *quizizz* terhadap motivasi belajar. Pengaruh muncul dari proses pembelajaran tersebut yang akan diteliti dari sejumlah peserta didik untuk menjadi sampel dalam penelitian. Penelitian ini berfokus pada mata pelajaran IPA, banyak peserta didik yang merasa kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan. Dalam melaksanakan pembelajaran kurang adanya inovasi pada media pembelajaran yang digunakan sehingga membosankan dan kurang menarik. Berdasarkan teori dan telaah terdahulu, media pembelajaran sangat efektif digunakan untuk mempengaruhi motivasi belajar peserta didik karena penggunaannya sangat menarik dan memunculkan inovasi yang baru serta melibatkan peserta didik secara langsung. Penggunaan media pembelajaran diharapkan untuk membantu pada saat proses pembelajaran didalam kelas terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Dibawah ini merupakan bagian dari kerangka berpikir komparasi motivasi belajar IPA ditinjau dari penggunaan aplikasi *quizizz*, antara lain sebagai berikut:



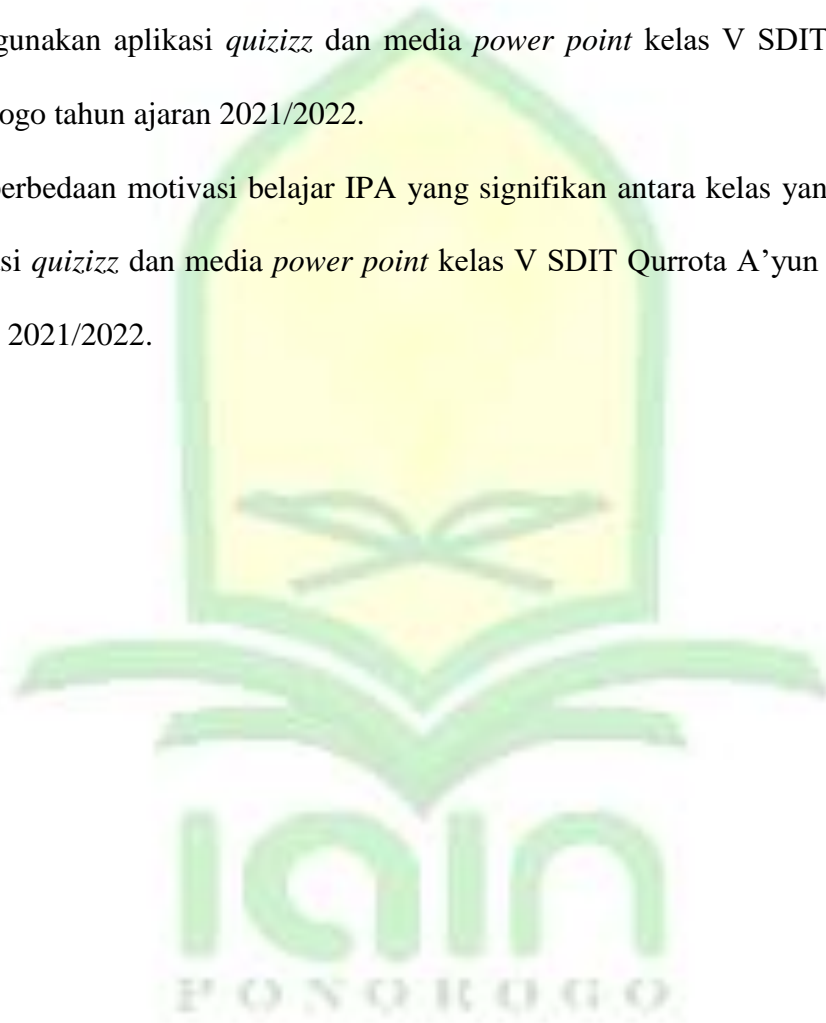
**Gambar 1.1**  
**Kerangka Berpikir**

#### D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan landasan teori dan kerangka berpikir diatas, maka selanjutnya dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut: Hipotesis untuk melihat adanya media pembelajaran aplikasi *quizizz* terhadap motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Alam peserta didik kelas V SDIT Qurrota A'yun Ponorogo Tahun ajaran 2021/2022.

H<sub>03</sub> Tidak ada perbedaan motivasi belajar IPA yang signifikan antara kelas yang menggunakan aplikasi *quizizz* dan media *power point* kelas V SDIT Qurrota A'yun Ponorogo tahun ajaran 2021/2022.

H<sub>13</sub> Ada perbedaan motivasi belajar IPA yang signifikan antara kelas yang menggunakan aplikasi *quizizz* dan media *power point* kelas V SDIT Qurrota A'yun Ponorogo tahun ajaran 2021/2022.



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. RANCANGAN PENELITIAN

##### 1. Pendekatan Penelitian

Pendekatan pada penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Pendekatan ini mementingkan adanya variabel-variabel sebagai objek penelitian dan variabel tersebut harus didefinisikan dalam bentuk operasional masing-masing dari variabel.<sup>41</sup> Pendekatan kuantitatif merupakan suatu pendekatan penelitian secara primer dengan menggunakan paradigma *postpositivist* dalam mengembangkan ilmu pengetahuan (seperti pemikiran tentang sebab akibat, reduksi kepada variabel, hipotesis, dan pertanyaan spesifik, menggunakan pengukuran dan observasi, serta pengujian teori), menggunakan strategi penelitian seperti eksperimen dan survei memerlukan data statistik.<sup>42</sup>

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif, yang mana merupakan metode untuk menguji teori-teori tertentu dengan cara meneliti hubungan antar variabel. Variabel tersebut biasanya diukur dengan instrumen penelitian sehingga data yang terdiri atas angka dapat dianalisis berdasarkan dengan prosedur data statistik. Penelitian kuantitatif dalam melihat suatu variabel terhadap obyek yang diteliti sebab dan akibat (kausal), sehingga bisa dikatakan dalam penelitiannya ada variabel independen.

---

<sup>41</sup> Syofian Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi dengan Perbandingan Manual & SPSS Edisi Pertama*, (Jakarta: Kencana, 2013), 110.

<sup>42</sup> Emzir, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif*, (Depok: Rajawali Pers, 2019), 28.

## 2. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah *Quasi-Experimental Design*. Dengan jenis penelitian ini, baik kelompok eksperimental maupun kelompok kontrol akan dibandingkan, untuk kelompok dipilih dan ditempatkan tanpa melalui randomisasi.<sup>43</sup> Jenis penelitian ini sangat mirip dengan percobaan. Tetapi dengan berbagai perbedaan.<sup>44</sup> Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan antara kelas yang menggunakan aplikasi *quizizz* dan tidak menggunakan aplikasi *quizizz*.

## B. TEMPAT DAN WAKTU PENELITIAN

### 1. Tempat Penelitian

Tempat pelaksanaan ini adalah di SDIT Qurrota A'yun Ponorogo pada kelas V tahun ajaran 2021/2022 yang beralamat Jl. Lawu 100, Kel. Nologaten, Kec. Ponorogo Kab. Ponorogo.

### 2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDIT Qurrota A'yun Ponorogo pada bulan April semester genap tahun ajaran 2021/2022.

## C. POPULASI DAN SAMPEL PENELITIAN

### 1. Populasi

Populasi berasal dari kata bahasa Inggris *Population*, yang artinya jumlah penduduk. Oleh karena itu, apabila disebutkan kata populasi, orang kebanyakan mengkaitkannya dengan masalah-masalah kependudukan.<sup>45</sup> Populasi merupakan

---

<sup>43</sup> Emzir, 102.

<sup>44</sup> Prita Prasetya dan Sekar Wulan Prasetyaningtyas, *Metode Riset Bisnis Structural Equation Modeling Soft System Methodology*, (Bogor: PT Penerbit IPB Press, 2020), 19.

<sup>45</sup> M. Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Edisi 2*, (Jakarta: Kencana, 2017), 109.



sekumpulan unit atau orang dalam jumlah yang besar dengan memiliki karakteristik sama selanjutnya akan disimpulkan.<sup>46</sup>

Dalam penelitian ini populasi yang diambil adalah kelas V SDIT Qurrota A'yun Ponorogo yang dengan jumlah keseluruhan 126 anak.

**Tabel 1.1**  
**Populasi Peserta didik**

| No                          | Kelas V            | Jumlah peserta didik |           | Jumlah Keseluruhan |
|-----------------------------|--------------------|----------------------|-----------|--------------------|
|                             |                    | Laki-Laki            | Perempuan |                    |
| 1                           | Abu Bakar          | 23                   | 9         | 32                 |
| 2                           | Umar Bin kathab    | 22                   | 9         | 32                 |
| 3                           | Ustman Bin Affan   | 23                   | 8         | 31                 |
| 4                           | Ali Bin Abi Thalib | 5                    | 27        | 32                 |
| <b>Jumlah Peserta didik</b> |                    |                      |           | <b>127</b>         |

## 2. Sampel

Menurut Siregar R sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Bila populasi besar maka, peneliti tidak akan mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi dan peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi tersebut. Sampel yang diambil harus betul-betul representative. Jika sampai tidak representative maka hasil penelitian tidak dapat dipercaya.<sup>47</sup>

Dikarenakan jumlah sampel penelitian kurang dari 100 orang, maka peneliti memilih teknik pengambilan *sampling kuota*. Teknik *sampling kuota* adalah teknik untuk menentukan sampel yang berasal dari populasi yang memiliki ciri-ciri tertentu sampai jumlah kuota yang diinginkan<sup>48</sup> Peneliti mengambil hanya dua kelas V SDIT Qurrota A'yun Ponorogo untuk dijadikan sampel penelitian. Karena sampel memiliki persamaan karakteristik data (varians homogen).

<sup>46</sup> Bagus Sumargo, *Teknik Sampling*, (Jakarta: UNJ Press, 2020), 25.

<sup>47</sup> Nikolaus Duli, *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Beberapa Konsep Dasar Untuk Penulisan Skripsi & Analisis Data Dengan SPSS*, (Yogyakarta: Deepublish, 2019), 56.

<sup>48</sup> Sandu Sitoyo & Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015),



#### D. DEFINISI OPERASIONAL VARIABEL PENELITIAN

Definisi operasional variabel adalah pengertian variabel (yang diungkap dalam definisi konsep) tersebut secara operasional, secara praktik, secara nyata dalam lingkup obyek penelitian atau obyek yang akan diteliti.<sup>49</sup> Variabel yang digunakan dalam penelitian adalah variabel bebas (Independen variabel) dan variabel terikat (Dependen Variabel).<sup>50</sup>

Adapun variabel pertama dalam penelitian ini yaitu variabel *independen* motivasi belajar (X), motivasi belajar adalah dorongan atau kemauan dari dalam diri manusia yang muncul secara sadar. Motivasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah motivasi belajar peserta didik kelas V SDIT Qurrota A'yun Ponorogo tahun ajaran 2021/2022.

Indikator motivasi belajar disini adalah:

1. Motivasi belajar merupakan dorongan atau kemauan dari dalam diri manusia yang muncul secara sadar, seperti:
  - a. Adanya dorongan untuk berhasil dalam pembelajaran IPA.
  - b. Adanya penghargaan dalam belajar IPA.
  - c. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar IPA.
  - d. Adanya hasrat berhasil dalam belajar IPA.
  - e. Adanya lingkungan yang kondusif untuk belajar IPA.

Adapun variabel yang kedua adalah variabel *dependen* adalah aplikasi *quizizz* (Y<sub>1</sub>), aplikasi *quizizz* adalah sebuah aplikasi yang menyediakan kuis yang terdapat gambar, lagu, dan lain sebagainya. Variabel *dependen* pembandingan adalah *Power Point* (Y<sub>2</sub>), *Power Point* adalah sebuah aplikasi yang ada pada *Microsoft Office* yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Media aplikasi *quizizz* disini yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas V SDIT Qurrota A'yun Ponorogo tahun ajaran 2021/2022.

Indikator aplikasi *quizizz* disini adalah sebagai berikut:

---

<sup>49</sup> Andrew Fernando Pakpahan, Dkk, *Metodologi Penelitian Ilmiah*, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2021), hal 63.

<sup>50</sup> Ibid, hal. 63

1. Aplikasi *quizizz* adalah sebuah alat bantu pembelajaran yang digunakan untuk kuis saat pembelajaran yang didalamnya terdapat seperti gambar, soal, dan lagu yang sangat menarik, seperti:
  - a. Kegiatan pembelajaran lebih menarik.
  - b. Kegiatan pembelajaran tidak membosankan.

Indikator media *power point* adalah sebagai berikut:

1. Media *Power Point* adalah sebuah aplikasi yang ada pada *Microsoft Office* yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran, seperti:
  - a. Kegiatan pembelajaran yang efektif.
  - b. Lingkungan belajar yang kondusif.

## **E. TEKNIK DAN INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA**

### **1. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data adalah bagian dari kegiatan penelitian, yang di mana tugas pelaksanaannya tidak harus seorang peneliti itu sendiri, melainkan dapat melibatkan teman atau orang lain sebagai petugas pengumpul data penelitian.<sup>51</sup> Pada penelitian ini peneliti menggunakan Angket.

Angket atau kuesioner adalah suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan cara tidak langsung (peneliti tidak langsung bertanya jawab dengan responden). Instrumen atau alat pengumpulan datanya juga disebut angket berisi sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang harus diisi responden. Sama dengan pedoman wawancara, bentuk pertanyaan berstruktur dan pertanyaan tertutup.<sup>52</sup> Dalam penelitian ini peneliti menggunakan angket untuk memperoleh data tentang motivasi. Kuesioner merupakan cara atau teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi pertanyaan atau

---

<sup>51</sup> Adhi Kusumastuti, Dkk, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Yogyakarta: Deepublish, 2020), 60.

<sup>52</sup> Sudaryono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2016), 77.

pernyataan secara tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan skala likert.

Bentuk skala sikap yang banyak dipakai adalah skala likert. Angket skala *likert* adalah angket yang digunakan untuk mengukur sikap, pandangan, atau perasaan seseorang terhadap keadaan tertentu. Skala *likert* dibedakan atas banyaknya item pilihan yang diberikan, bisa genap atau ganjil.<sup>53</sup>

Adapun pengumpulan data dengan menggunakan angket yang mengacu pada skala *Likert* dengan skor adalah sebagai berikut:

**Tabel 1.2**  
**Skor Skala *Likert***

| Kriteria            | Skor Pertanyaan |         |
|---------------------|-----------------|---------|
|                     | Positif         | Negatif |
| Sangat Setuju       | 4               | 1       |
| Setuju              | 3               | 2       |
| Tidak Setuju        | 2               | 3       |
| Sangat Tidak Setuju | 1               | 4       |

## 2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen memiliki kedudukan penting pada sebuah penelitian karena instrumen berperan dalam proses pengambilan data sehingga data yang dihasilkan akan valid. Instrumen yang valid dan reliabel dapat menghasilkan data yang valid dan reliabel pula sehingga membawa kesimpulan yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya. Pada umumnya penelitian akan berhasil apabila menggunakan instrumen.<sup>54</sup> Instrumen sebagai alat pengumpulan data harus benar-benar dirancang dan dibuat sedemikian rupa sehingga menghasilkan data empiris sebagaimana adanya. Adapun instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

<sup>53</sup> Heru Kurniawan, *Pengantar Praktis Penyusunan Instrumen Penelitian*, (Yogyakarta: Deepublish, 2021), 29.

<sup>54</sup> Febrianawati Yusup, "Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif", *Jurnal Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Keoendudukan*, Vol. 7 No. 1 (Januari - Juni 2018), 22.

**Tabel 2.1**  
**Instrumen Pengumpulan Data**

| Judul Penelitian  | Variabel Penelitian  | Indikator  | Butir Pernyataan |         | Jumlah |
|---|----------------------|--|------------------|---------|--------|
|   |                      |  | Positif          | Negatif |        |
| Komparasi Motivasi Belajar IPA Ditinjau Dari Penggunaan Aplikasi <i>Quizizz</i> Pada Peserta Didik Kelas V Di SDIT Qurrota A'yun Ponorogo Tahun Ajaran 2021/2022. | Motivasi Belajar IPA | 1. Peserta didik memiliki dorongan dalam keberhasilan belajar.     | 10,11            | 12      | 3      |
|   |                      | 2. Peserta didik memiliki perasaan senang dalam belajar.           | 17,18            | -       | 2      |
|   |                      | 3. Adanya minat peserta didik dalam belajar.                       | 22               | 23, 24  | 3      |
|   |                      | 4. Adanya sesuatu yang diharapkan pada peserta didik dimasa depan. | 13               | -       | 1      |
|   |                      | 5. Peserta didik memiliki keuletan dalam belajar.                  | 5,6,7            | 8       | 4      |
|   |                      | 6. Peserta didik memiliki semangat saat PBM.                       | 19               | 20,21   | 3      |
|   |                      | 7. Kegiatan PBM peserta didik menarik.                             | 3                | 4       | 2      |
|   |                      | 8. Peserta didik diberikan hadiah oleh guru pada kegiatan belajar. | -                | 9       | 1      |
|   |                      | 9. Kegiatan pembelajaran peserta didik yang efektif.               | 1                | 2       | 2      |
|   |                      | 10. Lingkungan belajar peserta didik yang kondusif.                | 14,15            | 16      | 3      |

## F. Validitas Dan Reliabilitas

### a) Uji Validitas

Menurut Saifuddin Azwar, validitas isi adalah validitas yang diestimasi lewat pengujian terhadap isi tes dengan analisis rasional atau lewat *professional judgement*. Pertanyaan yang dicari jawabannya pada validitas ini adalah “sejauh mana pernyataan dalam tes keseluruhan kawasan ini (dengan catatan tidak keluar dari batasan tujuan yang ukur) objek yang hendak diukur” atau “sejauh mana isi tes mencerminkan ciri atribut yang hendak diukur”.<sup>55</sup> Untuk mendapatkan validitas isi instrumen dapat menggunakan formula dari Aiken.

Adapun rumus untuk menghitung validitas adalah berikut:<sup>56</sup>

$$V = \frac{\sum s}{n(c - 1)}$$

#### Keterangan:

S : r – lo

Lo : Angka penilaian validitas yang terendah

C : Angka penilaian validitas tertinggi

R : Angka yang diberikan oleh peneliti.

#### Kriteria tingkat kevalidan:

**Tabel 2.2**  
**Kriteria Uji Validitas**

| Rentang Skor (V) | Tingkat Kevalidan |
|------------------|-------------------|
| $V \leq 0,4$     | Validitas lemah   |
| 0,4 – 0,8        | Validitas sedang  |
| $V \geq 0,8$     | Validitas tinggi  |

<sup>55</sup> Lailatus Sa'adah, *Metode Penelitian Ekonomi Dan Bisnis*, (Jombang: LPPM Universitas KH. A. Wahab Hasbullah, 2021), 79-80.

<sup>56</sup> Ani Rusilowati, Dkk, *Pengembangan Instrumen Karakter Dalam Pembelajaran IPA*, (Magelang: Pustaka Rumah Cinta, 2021), 232.

## b) Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah ketetapan atau keajegan alat tersebut untuk mengukur apa yang diukurnya. Artinya, kapan pun alat ukur tersebut digunakan akan menghasilkan ukur yang sama. Pengujian reliabilitas instrumen dapat dilakukan secara eksternal dan internal.<sup>57</sup> Uji reliabilitas dengan menggunakan *alfa cronbach* dinyatakan reliabel apabila memiliki *Cronbach Alpha* ( $\alpha$ ) > 0.60 atau lebih.<sup>58</sup>

Berikut ini adalah rumus uji reliabilitas:<sup>59</sup>

$$r_{11} = \left[ \frac{n}{n-1} \right] \left[ 1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right]$$

### Keterangan:

- $r_{11}$  : Reliabilitas yang dicari  
 $n$  : Jumlah item pertanyaan yang diuji  
 $\sum \sigma_t^2$  : Jumlah varians skor tiap item  
 $\sigma_t^2$  : Varians total

### Kriteria .<sup>60</sup>

Jika nilai Cronbach's Alpha > tingkat signifikan, maka instrumen dikatakan reliabel.

Jika nilai Cronbach's Alpha < tingkat signifikan, maka instrumen dikatakan tidak reliabel.

<sup>57</sup> Slamet Riyanto & Aglis Andhika Hatmawan, *Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan dan Eksperimen*, (Yogyakarta: Deepublish, 2020), 75.

<sup>58</sup> Duwi Priyatno, *Belajar Alat Analisis Data dan Cara Pengelolaannya Dengan SPSS* (Yogyakarta: Gava Media, 2016), 97.

<sup>59</sup> Ibid, 109.

<sup>60</sup> Budi Darma, *Statistika Penelitian Menggunakan SPSS (Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Regresi Linear Sederhana, Regresi Linear Berganda, Uji t, Uji F, R2)*, (Bogor: Guepedia, 2020), 17.



## G. Teknik Analisis Data

Sebagai bagian dari statistik uji-uji yang telah akan dilakukan maka harus memenuhi syarat yang mana harus meliputi berasal dari populasi yang berdistributif normal, dan memiliki homogenitas variasi:

### 1) Uji Normalitas

Data-data berskala interval sebagai hasil pengukuran pada umumnya mengikuti asumsi distribusi normal. Namun, bahwa suatu data ternyata tidak mengikuti asumsi itu bukanlah hal yang mustahil. Untuk mengetahui kepastian sebaran data yang diperoleh, haruslah dilakukan uji normalitas terhadap data yang bersangkutan. Berbagai rumus statistik inferensial yang dipergunakan untuk menguji hipotesis penelitian mendasarkan diri pada asumsi bahwa data yang bersangkutan memenuhi ciri sebaran normal.<sup>61</sup> Untuk menguji normalitas dalam penelitian ini maka peneliti menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*.

Berikut rumus uji normalitas menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* Sebagai berikut.<sup>62</sup>

Langkah 1 : merumuskan hopotesis

$H_0$  : data tidak berdistribusi normal

$H_a$  : data berdistribusi normal

Langkah 2 : menghitung rata-rata (mean)

$$M_x = \frac{\sum fx}{n}$$

$$SD_x = \sqrt{\frac{\sum fx^2}{n} + \left(\frac{\sum fx}{n}\right)^2}$$

Langkah 3 : menghitung nilai fkb

Langkah 4 : menghitung masing-masing frekuensi dibagi jumlah data  $\frac{f}{n}$

<sup>61</sup> Sudaryono, *Statistik II Statistik Inferensial Untuk Penelitian*, (Yogyakarta: CV Andi Offset, 2021), 35.

<sup>62</sup> Retno Widyaningrum, *Statistika*, (Yogyakarta: Pustaka Felicha, 2021), 204-208.

Langkah 5 : mengsitung masing-masing fkb dibagi jumlah data  $\frac{fkb}{n}$

Langkah 6 : menghitung nilai Z dengan rumus Nilai Z akan dihitung setiap nilai setelah diurutkan dari terkecil ke terbesar.

$$Z = \frac{X - \mu}{\sigma}$$

**Keterangan:**

X : Nilai asli

$\mu$  : Rata-rata populasi

$\sigma$  : Simpangan baku

Langkah 7 : menghitung  $P \leq Z$

Langkah 8 : untuk nilai  $a_2$  didapatkan dari selisih kolom 5 dan 7  $\left(\frac{fkb}{n} \text{ dan } P \leq Z\right)$

Langkah 9 : untuk nilai  $a_1$  didapatkan dari selisih kolom 4 dan 8  $\frac{f}{n} \text{ dan } a_2$

Langkah 10 : membandingkan angka tertinggi dari  $a_1$  dengan tabel Kolmogoro-Smirnov

Langkah 11 : uji hipotesa

Terima  $H_0$  jika  $a_1 \text{ maksimum} \leq D_{\text{tabel}}$

Tolak  $H_0$  jika  $a_1 \text{ maksimum} > D_{\text{tabel}}$

## 2) Uji Homogenitas

Uji asumsi homogenitas digunakan untuk menguji apakah sebaran data dari dua atau lebih berasal dari populasi yang homogeny. Artinya, dengan membandingkan dua atau lebih varian dianggap homogen, sehingga tidak perlu dilakukan uji homogenitas ulang. Jika kelompok data berdistribusi normal, maka dapat dilakukan uji homogenitas. Uji homogenitas dilakukan untuk menunjukkan bahwa perbedaan yang ditemukan dalam uji *statistic parametric* bukan karena perbedaan dalam kelompok, tetapi sebenarnya karena perbedaan antar kelompok.<sup>63</sup> Maka untuk melakukannya, peneliti menggunakan uji *Levene*

---

<sup>63</sup> Sudaryono, 56.

*Test.* Adapun rumus uji homogenitas dengan menggunakan *Levene Test* adalah sebagai berikut:<sup>64</sup>

**Hipotesis :**

$H_0$  : Varians homogen

$H_1$  : Varians tidak homogen

**Statistik uji:**

$$F_{hitung} = \frac{F_{pembilang}}{F_{penyebut}}$$

Dengan

$$F_{pembilang} = \frac{\left[ \left( \frac{\sum x}{n} \right)^2_{total} \right] - \frac{[\sum x]_{total}^2}{[n]_{total}}}{[k-1]}$$

$$F_{penyebut} = \frac{[(EX^2)_{total}] - \left[ \left( \frac{\sum x}{n} \right)^2_{total} \right]}{[(n)_{total}] - [k-1]}$$

**Dimana:**

k : Jumlah variabel yang diuji

n : Jumlah data

X :  $|x - \bar{X}|$

**Catatan:**

Kriteria penentuan keputusan uji adalah sbb:

Jika  $F_{hitung} \geq F_{tabel}$  atau  $P\text{-value} \leq \alpha$ ,  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima

Jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$  atau  $P\text{-value} > \alpha$ ,  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak

---

<sup>64</sup> Andhita Dessy Wulansari, *Statistika Parametrik Terapan untuk Penelitian Kuantitatif*, (Ponorogo: STAIN Po Press, 2015), 29-30.

### 3) Uji Hipotesis

Uji *Independent T* test adalah uji parametric. Uji *Independent T* test adalah uji hipotesis komparatif yang diberikan pada dua data tidak berpasangan pada skala data variabel numerik. Uji *independen T test*, harus berasal dari subjek yang berbeda, artinya tidak ada hubungan antara data berdistribusi normal.<sup>65</sup> Uji beda t test digunakan untuk mengetahui apakah dua sampel yang tidak berhubungan memiliki rata-rata yang berbeda. Uji beda t test dilakukan dengan cara membandingkan selisih antara dua nilai rata-rata dari perbedaan antara dua sampel. Tujuan uji beda t test untuk membandingkan rata-rata dua kelompok yang tidak berhubungan.<sup>66</sup>

Adapun rumus uji-t independen adalah sebagai berikut ini:<sup>67</sup>

$$t_0 = \frac{M_1 - M_2}{SE_{M_1 - M_2}}$$

#### Keterangan:

- $M_1$  : Mean kelompok 1  
 $M_2$  : Mean kelompok 2  
 $SE_{m1 - M2}$  : Standar error perbedaan mean dua sampel

<sup>65</sup> Febri Endra, *Pedoman Metodologi Penelitian*, (Sidoarjo: Zifatama Jawara, 2014), 155.

<sup>66</sup> Slamet Riyanto & Aglis Andhika Hatmawan, 93.

<sup>67</sup> Retno Widyaningrum, *Statistika*, (Yogyakarta: Pustaka Felicha, 2021), 153.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Profil Sekolah

##### 1. Profil Sekolah SDIT

Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Qurrota A'yun adalah salah satu sekolah berada dibawah naungan Yayasan Qurrota A'yun Ponorogo. Pendirian SDIT Qurrota A'yun dilatarbelakangi oleh kepedulian para pemuda tahun 90-an yang merasa perlu adanya lembaga pendidikan yang memadukan ilmu-ilmu umum dan agama Islam. Saat itu berkembang opini di masyarakat bahwa jika ingin pendidikan umumnya baik, maka anak disekolahkan di sekolah negeri. Jika ingin pendidikan agamanya baik, maka disekolahkan di sekolah agama atau pondok pesantren.

Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Qurrota A'yun berdiri sejak tahun 2003 merupakan perwujudan dari model sekolah yang mampu memadukan ilmu *qolbi* dan *kauni* menjadi satu kesatuan dalam pembelajaran sehingga diharapkan melalui sekolah ini terlahir peserta didik yang berkualitas, baik secara akademik maupun mental spiritual. Semua mata pelajaran dari kegiatan yang diselenggarakan tidak terlepas dari bingkai ajaran Islam. Pelajaran umum, seperti matematika, IPA, IPS, Bahasa, dan lain-lain dibingkai dengan pedoman dan panduan umum.

Awal berdirinya (tahun 2003) SDIT Qurrota A'yun mengontrak 5 ruang kelas di Jl. Wakhid Hasyim kompleks Masjid Agung Ponorogo dengan jumlah peserta didik 23. Awalnya SDIT Qurrota A'yun harus *door to door* untuk memperkenalkan dirinya kepada khalayak. Alhamdulillah, dengan mengusung konsep Sekolah Islam Terpadu dengan sistem *fullday school*, SDIT Qurrota A'yun menjadi sekolah yang layak diperhitungkan dan kini menjadi salah satu sekolah favorit yang ada di Kabupaten Ponorogo.

Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Qurrota A'yun sekarang yang beralamat di Jl. Lawu 100, Kelurahan Nologaten, Kecamatan Ponorogo, Kabupaten Ponorogo memiliki nilai akreditasi A yang mana menjadi sekolah favorit bagi orang Ponorogo karena memiliki bermacam fasilitas yang memadai untuk pembelajaran. Dengan fasilitas yang memadai maka dapat menampung lebih banyak peserta didik dan menjadikan sekolah tersebut menjadi sekolah yang memiliki karakter religious dan nilai spiritual.

Visi dari SDIT Qurrota A'yun Ponorogo, Terbentuknya siswa-siswi yang berkepribadian Islami, berprestasi optimal, kreatif, mandiri dan berbudaya lingkungan. Sedangkan Misi dari SDIT Qurrota A'yun Ponorogo adalah 1) Menanamkan keimanan dan ketakwaan melalui kegiatan kurikuler, kokulikuler dan ekstrakurikuler; 2) Menjadi sekolah Islam percontohan; 3) Mengembangkan kreatifitas dan kemandirian peserta didik; 4) Menjadi Lembaga Guruhan yang berwawasan lingkungan; 5) Melaksanakan budaya hidup bersih dan sehat sebagai wujud pelestarian terhadap lingkungan; 6) Melaksanakan kegiatan pencegahan terjadinya pencemaran dan kerusakan lingkungan hidup; 7) Melaksanakan perilaku 3R (*Reduse, Reuse, Recycle*).

## **B. Deskripsi Statistik**

### **1. Motivasi Belajar IPA Pada Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Kelas V Abu Bakar SDIT Qurrota A'yun Ponorogo**

Data tentang variabel Y Motivasi Belajar IPA dengan menggunakan Aplikasi *Quizizz* yang diperoleh melalui hasil data Angket yang telah dibuat oleh peneliti dan diisi oleh responden. Angket digunakan untuk mengetahui variabel  $Y_1$  (dengan menggunakan Aplikasi *Quizizz*) yang terdapat beberapa indikator. Pada penelitian ini yang dijadikan sebagai sampel adalah seluruh peserta didik kelas V Abu Bakar SDIT Qurrota A'yun Ponorogo yang berjumlah 30 peserta didik. Dengan data penelitian sebagai berikut.



**Tabel 3.1**  
**Data Skor Motivasi Belajar Kelas Eksperimen**

| Skor Angket   | F         | Prosentase   |
|---------------|-----------|--------------|
| 92            | 1         | 3 %          |
| 84            | 1         | 3 %          |
| 82            | 4         | 13 %         |
| 81            | 4         | 13 %         |
| 80            | 2         | 7 %          |
| 79            | 4         | 13 %         |
| 78            | 3         | 10 %         |
| 77            | 2         | 7 %          |
| 74            | 2         | 7 %          |
| 73            | 5         | 17 %         |
| 72            | 1         | 3 %          |
| 70            | 1         | 3 %          |
| <b>JUMLAH</b> | <b>30</b> | <b>100 %</b> |

Berdasarkan hasil perolehan skor angket motivasi belajar diatas dapat diperoleh skor tertinggi dengan nilai 92 dengan frekuensi 1 peserta didik dan skor terendah 70 dengan frekuensi 1 peserta didik. Untuk mencari mean dan standar deviasi peneliti menggunakan program SPSS versi 25.0 dengan data deskripsi statistik berikut ini:

**Tabel 3.2**  
**Deskripsi Statistik Motivasi Belajar Kelas Eksperimen**

| <b>Descriptive Statistics</b> |    |         |         |       |                |
|-------------------------------|----|---------|---------|-------|----------------|
|                               | N  | Minimum | Maximum | Mean  | Std. Deviation |
| Motivasi                      | 30 | 70      | 92      | 78.23 | 4.554          |
| Valid N (listwise)            | 30 |         |         |       |                |

Berdasarkan hasil perhitungan pada program SPSS diatas, maka dapat diperoleh  $M_y = 78.23$  dan  $SD_y = 4.554$ . Untuk melihat tingkatan motivasi belajar peserta didik yang tergolong tinggi, sedang dan rendah, maka dibuatkan tabel dengan rumus sebagai berikut:

- Skor lebih dari  $M_y + 1.SD_y$  adalah termasuk tinggi.
- Skor kurang dari  $M_y + 1.SD_y$  termasuk rendah
- Skor antara  $M_y - 1.SD_y$  sampai dengan  $M_y + 1.SD_y$  termasuk sedang.

Adapun perhitungannya sebagai berikut ini:

$$\begin{aligned}
 1. \quad My + 1.SDy &= 78.23 + 1.4.554 \\
 &= 78.23 + 4.554 \\
 &= 82.784 \text{ (dibulatkan menjadi 83)} \\
 2. \quad My - 1.SDy &= 78.23 - 1.4.554 \\
 &= 78.23 - 4.554 \\
 &= 73.676 \text{ (dibulatkan menjadi 74)}^{68}
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan diatas, dapat diketahui skor pengelompokan dari yang sudah ada. Skor motivasi belajar tertinggi adalah 83, skor motivasi belajar sedang adalah antara 73 sampai dengan 83 dan skor motivasi belajar rendah adalah kurang dari 74. Untuk memudahkan mengetahui maka dapat dilihat dari tabel berikut:

**Tabel 4.1**  
**Kategori Motivasi Belajar Kelas Eksperimen**

| No          | Skor           | Frekuensi | Presentase   | Kategori |
|-------------|----------------|-----------|--------------|----------|
| 1           | Lebih dari 83  | 2         | 7 %          | Tinggi   |
| 2           | 74 - 83        | 21        | 70 %         | Sedang   |
| 3           | Kurang dari 74 | 7         | 23 %         | Rendah   |
| <b>Skor</b> |                | <b>30</b> | <b>100 %</b> |          |

Berdasarkan hasil perhitungan data diatas diketahui presentase 7 % kategori tinggi berjumlah 2 peserta didik, presentase 70 % kategori sedang berjumlah 21 peserta didik, dan presentase 23 % kategori rendah berjumlah 7 peserta didik.

## **2. Motivasi Belajar IPA Pada Penggunaan *Power Point* Kelas V Umar Bin Khatab SDIT Qurrota A'yun Ponorogo**

Data tentang variabel Y Motivasi Belajar IPA dengan menggunakan *Power Point* yang diperoleh dari data Angket yang telah dibuat oleh peneliti dan diisi oleh responden. Angket yang digunakan untuk mengetahui variabel Y<sub>2</sub> (dengan menggunakan *Power*

<sup>68</sup> Retno Widyaningrum, *Statistika*, (Yogyakarta: Pustaka Felicha, 2021), 20.

*Point*) yang terdapat beberapa indikator. Dalam penelitian yang dijadikan sebagai sampel adalah seluruh peserta didik kelas V Umar Bin Khatab SDIT Qurrota A'yun Ponorogo yang berjumlah 30 peserta didik. Dengan data penelitian sebagai berikut.

**Tabel 4.2**  
**Data Skor Motivasi Belajar Kelas Kontrol**

| Skor Angket   | F         | Prosentase   |
|---------------|-----------|--------------|
| 61            | 3         | 10 %         |
| 62            | 1         | 3 %          |
| 63            | 2         | 7 %          |
| 65            | 2         | 7 %          |
| 66            | 4         | 13 %         |
| 67            | 1         | 3 %          |
| 69            | 1         | 3 %          |
| 70            | 5         | 7 %          |
| 71            | 1         | 3 %          |
| 72            | 1         | 3 %          |
| 73            | 1         | 3 %          |
| 75            | 2         | 7 %          |
| 78            | 2         | 7 %          |
| 79            | 2         | 7 %          |
| 83            | 1         | 3 %          |
| 86            | 1         | 3 %          |
| <b>JUMLAH</b> | <b>30</b> | <b>100 %</b> |

Berdasarkan hasil perolehan skor angket motivasi belajar diatas dapat diperoleh skor tertinggi dengan nilai 86 dengan frekuensi 1 peserta didik dan skor terendah 61 dengan frekuensi 3 peserta didik. Untuk mencari mean dan standar deviasi peneliti menggunakan program SPSS versi 25.0 dengan data deskripsi statistik sebagai berikut

**Tabel 5.1**  
**Deskripsi Statistik Motivasi Belajar Kelas Kontrol**

| Descriptive Statistics |    |         |         |       |                |
|------------------------|----|---------|---------|-------|----------------|
|                        | N  | Minimum | Maximum | Mean  | Std. Deviation |
| Motivasi               | 30 | 61      | 86      | 70.00 | 6.716          |
| Valid N (listwise)     | 30 |         |         |       |                |

Berdasarkan hasil perhitungan pada program SPSS diatas, maka dapat diperoleh  $M_y = 70.00$  dan  $SD_y = 6.716$ . Untuk melihat tingkatan motivasi belajar peserta didik yang tergolong tinggi, sedang dan rendah, maka dibuatkan tabel dengan rumus sebagai berikut:

- a. Skor lebih dari  $M_y + 1.SD_y$  adalah termasuk tinggi.
- b. Skor kurang dari  $M_y + 1.SD_y$  termasuk rendah.
- c. Skor antara  $M_y - 1.SD_y$  sampai dengan  $M_y + 1.SD_y$  termasuk sedang.

Adapun perhitungannya sebagai berikut ini:

- a.  $M_y + 1.SD_y = 70.00 + 1.6.716$   
 $= 70.00 + 6.716$   
 $= 76.716$  (dibulatkan menjadi 77)
- b.  $M_y - 1.SD_y = 70.00 - 1.6.716$   
 $= 70.00 - 6.716$   
 $= 63.284$  (dibulatkan menjadi 63)<sup>69</sup>

Berdasarkan hasil perhitungan diatas, maka dapat diketahui skor pengelompokan dari yang sudah ada. Skor motivasi belajar tertinggi adalah 77, skor motivasi belajar sedang adalah antara 63 sampai dengan 77 dan skor motivasi belajar rendah adalah kurang dari 63. Untuk memudahkan mengetahui maka dapat dilihat dari tabel berikut:

**Tabel 5.2**  
**Kategori Motivasi Belajar Kelas Kontrol**

| No          | Skor           | Frekuensi | Presentase   | Kategori |
|-------------|----------------|-----------|--------------|----------|
| 1           | Lebih dari 77  | 6         | 20 %         | Tinggi   |
| 2           | 63 - 77        | 20        | 67 %         | Sedang   |
| 3           | Kurang dari 63 | 4         | 13 %         | Rendah   |
| <b>Skor</b> |                | <b>30</b> | <b>100 %</b> |          |

Berdasarkan hasil perhitungan data diatas diketahui presentase 20 % kategori tinggi berjumlah 6 peserta didik, presentase 67 % kategori sedang berjumlah 20 peserta didik, dan presentase 13 % kategori rendah berjumlah 4 peserta didik.

<sup>69</sup> Retno Widyaningrum, 20.

## C. Inferensial Statistik

### 1. Persamaan Karakteristik Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

Persamaan karakteristik kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat dari hasil uji *independent t test* menggunakan program SPSS versi 25 berikut:

**Tabel 6.1**  
**Nilai Mean dan Standar Deviasi Nilai Raport**  
**Group Statistics**

|          | Kelas            | N  | Mean    | Std. Deviation | Std. Error Mean |
|----------|------------------|----|---------|----------------|-----------------|
| Motivasi | Kelas Kontrol    | 32 | 80.8438 | 4.90628        | .86732          |
|          | Kelas Eksperimen | 32 | 81.4063 | 6.22616        | 1.10064         |

Berdasarkan data hasil nilai raport peserta didik kelas V Abu Bakar dan V Umar Bin Khatab sebelum diberikan perlakuan, maka dapat diperoleh nilai mean kelas kontrol 80 dan kelas eksperimen 81. Sehingga dapat dikatakan terdapat persamaan karakteristik antara kelas eksperimen dan kontrol yang dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 6.2**  
**Persamaan Karakteristik Nilai Raport**  
**Independent Samples Test**

|          |                             | Levene's Test for Equality of Variances |      | t-test for Equality of Means |        |                 |                 |                       |   |         |
|----------|-----------------------------|---|------|------------------------------|--------|-----------------|-----------------|-----------------------|---|---------|
|          |                             | F                                       | Sig. | t                            | Df     | Sig. (2-tailed) | Mean Difference | Std. Error Difference | 95% Confidence Interval of the Difference |         |
|          |                             |   |      |                              |        |                 |                 |                       | Lower                                     | Upper   |
| Motivasi | Equal variances assumed     | 2.015                                   | .161 | -.401                        | 62     | .689            | -.56250         | 1.40130               | -3.36366                                  | 2.23866 |
|          | Equal variances not assumed |   |      | -.401                        | 58.786 | .690            | -.56250         | 1.40130               | -3.36671                                  | 2.24171 |

Berdasarkan hasil tabel diatas dengan menggunakan uji *t independent* pada program SPSS versi 25.0 menghasilkan nilai signifikan  $0.689 > 0.05$  dan  $0.690 > 0.05$ , dengan demikian dapat dikatakan bahwa terdapat persamaan karakteristik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

## 2. Uji Asumsi

### a. Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Uji normalitas menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* dengan perhitungan menggunakan program SPSS. Uji ini dilakukan untuk mengetahui variabel berdistribusi normal atau tidak dengan nilai signifikansinya  $> 0,05$  maka berdistribusi normal dan jika nilai signifikansinya  $< 0,05$  maka data tersebut tidak berdistribusi normal. Perhitungan menggunakan program SPSS memperoleh hasil sebagai berikut:

**Tabel 7.1**  
**Uji Normalitas *Kolmogorov-Smirnov***  
**Tests of Normality**

|          | Kelas      | Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup> |    |      | Shapiro-Wilk |    |      |
|----------|------------|---------------------------------|----|------|--------------|----|------|
|          |            | Statistic                       | df | Sig. | Statistic    | df | Sig. |
| Motivasi | Eksperimen | .137                            | 30 | .154 | .927         | 30 | .042 |
|          | Kontrol    | .133                            | 30 | .183 | .943         | 30 | .112 |

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel diatas, uji normalitas menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* diperoleh nilai signifikansi motivasi belajar untuk kelas Eksperimen  $0.154 > 0.05$  dan kelas kontrol  $0.183 > 0.05$ . Maka dengan demikian dapat dikatakan motivasi belajar peserta didik tersebut berdistribusi normal.

### b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dapat dilihat dari tabel perhitungan menggunakan SPSS versi 25.0 menggunakan uji *Levene Statistic* sebagai berikut:

**Tabel 7.2**  
**Hasil Uji Homogenitas**

#### Test of Homogeneity of Variances

|          |                                      | Levene Statistic | df1 | df2    | Sig. |
|----------|--------------------------------------|------------------|-----|--------|------|
| Motivasi | Based on Mean                        | 3.876            | 1   | 58     | .054 |
|          | Based on Median                      | 3.945            | 1   | 58     | .052 |
|          | Based on Median and with adjusted df | 3.945            | 1   | 53.671 | .052 |
|          | Based on trimmed mean                | 3.945            | 1   | 58     | .052 |



Berdasarkan tabel diatas, hasil uji homogenitas untuk motivasi belajar dapat diperoleh hasil signifikan  $0.054 > 0.05$ , dengan demikian dapat dikatakan bahwa data motivasi belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dinyatakan homogen.

### 3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara kelas yang menggunakan aplikasi *quizizz* dan *power point* pada pembelajaran IPA kelas V SDIT Qurrota A'yun Ponorogo tahun ajaran 2021/2022. Pengujian yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian adalah uji *t* independen dengan menggunakan program SPSS versi 25. Hal ini dilakukan untuk mengetahui adakah perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hipotesis dalam penelitian uji *t independen* sebagai berikut.

H<sub>03</sub> Tidak ada perbedaan motivasi belajar IPA yang signifikan antara kelas yang menggunakan aplikasi *quizizz* dan media *power point* kelas V SDIT Qurrota A'yun Ponorogo tahun ajaran 2021/2022.

H<sub>13</sub> Ada perbedaan motivasi belajar IPA yang signifikan antara kelas yang menggunakan aplikasi *quizizz* dan media *power point* kelas V SDIT Qurrota A'yun Ponorogo tahun ajaran 2021/2022.

**Tabel 8.1**  
**Hasil Uji *Independent T Test***

|          |                                      | Levene's Test<br>for Equality of<br>Variances |      | t-test for Equality of Means |        |                     |                    |                                 |   |        |
|----------|--------------------------------------|---|------|------------------------------|--------|---------------------|--------------------|---------------------------------|---|--------|
|          |                                      | F   | Sig. | t                            | df     | Sig. (2-<br>tailed) | Mean<br>Difference | Std.<br>Error<br>Differenc<br>e | 95% Confidence<br>Interval of the<br>Difference |        |
|          |                                      |   |      |                              |        |                     |                    |                                 | Lower   | Upper  |
| Motivasi | Equal<br>variances<br>assumed        | 3.876   | .054 | 5.558                        | 58     | .000                | 8.233              | 1.481                           | 5.268   | 11.199 |
|          | Equal<br>variances<br>not<br>assumed |   |      | 5.558                        | 51.013 | .000                | 8.233              | 1.481                           | 5.259   | 11.207 |

Berdasarkan tabel diatas hasil pengujian data menggunakan uji *independent t test* dengan menggunakan program SPSS versi 25, menunjukkan bahwa nilai signifikansi  $0.00 < 0.05$ , maka dapat dikatakan terdapat perbedaan antara motivasi belajar IPA kelas yang menggunakan aplikasi *quizizz* dan kelas yang menggunakan *power point*.

#### **D. PEMBAHASAN DAN INTERPRETASI**

##### **1. Motivasi Belajar IPA dengan Menggunakan Aplikasi *Quizizz* pada Kelas V Abu Bakar SDIT Qurrota A'yun Ponorogo**

Penelitian ini bertujuan untuk melihat motivasi belajar IPA dengan menggunakan aplikasi *quizizz* peserta didik kelas V SDIT Qurrota A'yun Ponorogo. Perlakuan kelas eksperimen dengan menggunakan aplikasi *quizizz* dengan memberikan materi pembelajaran dalam slide yang ditampilkan dan diberikan *quizizz* disela waktu untuk membuat peserta didik menjadi semangat dalam belajar di kelas.

Dari hasil perhitungan pada tabel kategori motivasi belajar yang menggunakan aplikasi *quizizz* pada peserta didik kelas V diperoleh kategori tinggi, sedang dan rendah. Kategori tinggi memiliki presentase 7 % dengan jumlah 2 peserta didik, kategori sedang

70 % dengan jumlah 21 peserta didik, dan kategori rendah 23 % dengan jumlah 7 peserta didik.

Menurut Amornchewin, *quizizz* merupakan media pembelajaran yang dapat memberikan motivasi peserta didik saat pembelajaran dengan fitur-fitur yang menarik. *Quizizz* adalah aplikasi yang mampu digunakan untuk membuat kuis interaktif multiplayer yang dapat diakses melalui perangkat apapun seperti komputer, *smartphone*, atau tablet untuk mengerjakan kuis tersebut.<sup>70</sup> Pembelajaran ini dimulai dari kegiatan awal presensi, lalu guru memunculkan slide pada aplikasi *quizizz* dengan materi siklus air lalu guru memberikan kuis untuk dikerjakan oleh peserta didik melalui aplikasi *quizizz* dengan cara maju satu-persatu untuk mengerjakan kuis tersebut dan kegiatan penutup diakhiri dengan salam. Media pembelajaran ini baik digunakan saat pembelajaran yang menciptakan suasana kelas menjadi aktif. *Quizizz* digunakan untuk pembelajaran didalam kelas pada saat pembelajaran untuk mengurangi rasa bosan peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung. Fitur yang menarik dalam aplikasi *quizizz* membuat peserta didik semakin bersemangat dalam mengerjakan soal atau latihan yang ada pada kuis tersebut.

## **2. Motivasi Belajar IPA dengan Menggunakan *Power Point* pada Kelas V Abu Bakar SDIT Qurrota A'yun Ponorogo**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui motivasi belajar IPA yang menggunakan *power point* peserta didik kelas V SDIT Qurrota A'yun Ponorogo. Sebelum memulai penelitian peneliti menyiapkan kuesioner dan materi pembelajaran tentang siklus air. Perlakuan kelas kontrol dengan menggunakan *power point* memberikan materi pembelajaran dalam slide. Setelah pembelajaran selesai, peserta didik diberikan kuesioner untuk dijawab dengan baik dan sesuai jawaban masing-masing. Dari hasil perhitungan pada tabel kategori motivasi belajar dengan menggunakan aplikasi *power point* pada

---

<sup>70</sup> Herlina Ahmad, Dkk, 103.

peserta didik kelas V diperoleh kategori tinggi, sedang dan rendah. Kategori tinggi memiliki presentase 20 % dengan jumlah 6 peserta didik, kategori sedang 67 % dengan jumlah 20 peserta didik, dan kategori rendah 13 % dengan jumlah 4 peserta didik.

Dari hasil penelitian diatas menunjukkan bahwa kategori motivasi belajar IPA menggunakan *power point* kategori sedang. Menurut Hujair AH. Sanaky aplikasi *power point* sangat diminati dan dimanfaatkan dari berbagai kalangan, baik itu pelajar, perkantoran dan bisnis, guru, dan *trainer*.<sup>71</sup> Tetapi penggunaan *power point* dalam pembelajaran kurang digemari karena fitur didalamnya kurang menarik. Selain itu, kurang adanya inovasi yang membuat peserta didik menjadi pasif. Pada saat pembelajaran yang menggunakan *power point* peserta didik didalam kelas juga mendapatkan materi tentang siklus air yang mana didalamnya kegiatan berlangsung dengan kegiatan awal presensi, menyampaikan materi dengan menggunakan slide *power point* dan memberikan soal bentuk cetak, serta kegiatan terakhir penutup.

### **3. Perbedaan Motivasi Belajar IPA dengan Menggunakan Aplikasi Quizizz dan Power Point pada Kelas V SDIT Qurrota A'yun Ponorogo**

Perbedaan motivasi belajar IPA dengan menggunakan aplikasi quizizz dan *power point* menunjukkan bahwa ada perbedaan penggunaan aplikasi *quizizz* dan *power point* dengan menggunakan uji *Independent T Test* memperoleh nilai signifikan  $0.00 < 0.05$  yang dimana  $H_{03}$  ditolak. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar IPA yang signifikan kelas yang menggunakan aplikasi *quizizz* dan *power point*. Berdasarkan dari hasil analisis dan pengujian diatas maka terbukti bahwa motivasi belajar IPA dengan menggunakan aplikasi *quizizz* berbeda dengan yang menggunakan *power point* dan terbukti bahwa penggunaan aplikasi *quizizz* dapat memotivasi belajar peserta didik.

---

<sup>71</sup> Sri Yunita, *Media Pembelajaran Matematika Berbasis TIK*, (Malang: Ahlimedia Press, 2020), 3.

Hasil analisis diatas menunjukkan bahwa pembelajaran yang menggunakan aplikasi *quizizz* mampu memberikan motivasi belajar terhadap peserta didik. Hal ini dikarenakan aplikasi *quizizz* sangat menarik, yang mana didalamnya terdapat fitur seperti audio, gambar, musik, tema, dan berbagai jenis permainan yang seru. Hal ini dibuktikan dalam buku Hendrik Pandu Paksi dan Lita Ariyanti bahwa, aplikasi *quizizz* adalah sebuah aplikasi untuk membuat kuis interaktif yang dipakai pada pembelajaran di kelas. Kuis interaktif yang dibuat terdapat empat pilihan jawaban, termasuk jawaban yang tepat dan bisa diberikan gambar pada latar belakang pertanyaan.<sup>72</sup>

Media aplikasi *quizizz* mempunyai daya tarik menyenangkan bagi peserta didik daripada pembelajaran yang menggunakan *power point*. Aplikasi *quizizz* lebih menarik sehingga peserta didik aktif dan antusias dalam pembelajaran. Sedangkan pembelajaran yang menggunakan *power point* kurang begitu diperhatikan karena sudah umum bagi mereka dan tidak adanya inovasi media pembelajaran yang kurang menarik dan peserta didik asik bermain sendiri. Penggunaan media aplikasi *quizizz* juga mempengaruhi motivasi belajar peserta didik, hal ini dapat diketahui dari hasil uji hipotesis melalui program SPSS versi 25. Dari hasil uji hipotesis yang menggunakan uji *independent t test* rata-rata motivasi belajar peserta didik dengan dan tanpa menggunakan aplikasi *quizizz* mempunyai perbedaan yang signifikan, terbukti bahwa rata-rata kelas eksperimen mempunyai nilai 78,23 dengan perolehan skor antara 70 – 92, dan rata-rata nilai kelas kontrol mempunyai nilai 70,00 dengan perolehan skor antara 61 – 86. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan motivasi belajar IPA kelas V SDIT Qurrota A'yun Ponorogo antara kelas yang menggunakan aplikasi *quizizz* dan menggunakan *power point*.

---

<sup>72</sup> Hendrik Pandu Paksi dan Lita Ariyanti, hal. 4.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data pembahasan peneliti diatas, penelitian ini dapat disimpulkan bahwa:

1. Motivasi belajar IPA dengan menggunakan aplikasi *quizizz* dengan jumlah 30 responden menunjukkan skor yang diperoleh skor terendah 70 dan skor tertinggi 92 dan rata-rata skor adalah 78. Dengan kategori tinggi 7 %, kategori sedang 70 %, dan kategori rendah 23%.
2. Motivasi belajar IPA dengan menggunakan *power point* dengan jumlah 30 responden menunjukkan skor yang diperoleh skor terendah 61 dan skor tertinggi 86 dan rata-rata skor adalah 70. Dengan kategori tinggi 20 %, kategori sedang 67 %, dan kategori rendah 13%.
3. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai signifikan  $0.00 < 0.05$  maka  $H_0$  ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar IPA pada peserta didik kelas V yang menggunakan aplikasi *quizizz* dan menggunakan *power point* di SDIT Qurrota A'yun Ponorogo tahun ajaran 2021/2022.

#### B. Saran

##### 1. Bagi Guru

Dapat dijadikan sebagai media pembelajaran saat kegiatan pembelajaran sehingga peserta didik lebih bersemangat didalam kelas.



## 2. Bagi Peneliti

Hendaknya seorang peneliti mempertimbangkan tentang hasil saya apabila masih terdapat kekeliruan dan yang akan melaksanakan penelitian sejenis. Hal ini dimaksudkan agar tidak menimbulkan kesenjangan apabila tema diangkat untuk jenis penelitian yang sama akan tetapi berbeda strategi.



## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Herlina. Dkk. 2021. *Media Quizizz Sebagai Aplikasi Assessment Pembelajaran*. Makassar: PT Nas Media Indonesia.
- Aqib, Zainal. 2020. *Profesionalisme Guru Dalam Pembelajaran*. Bandung: Yrama.Widya.
- Bungin, M. Burhan. 2017. *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Edisi 2*. Jakarta: Kencana.
- Chan, Faizal. 2017. Implementasi Guru Menggunakan Metode Permainan Pada Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, Vol. 2 1, 107.
- Darma, Budi. 2021. *Statistika Penelitian Menggunakan SPSS (Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Regresi Linear Sederhana, Regresi Linear Berganda, Uji t, Uji F, R2)*. Bogor: Guepedia.
- Dewi, Putu Yulia Angga Dkk. 2021. *Teori dan Aplikasi Pembelajaran IPA SD/MI*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Duli, Nikolaus. 2019. *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Beberapa Konsep Dasar Untuk Penulisan Skripsi & Analisis Data Dengan SPSS*. Yogyakarta: Deepublish.
- Emda, Amna.2017. “Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran”, *Lantanida Jurnal* 5 2, 2017, 176.
- Emzir. 2019. *Metodologi Penelitian Guruan Kuantitatif & Kualitatif*. Depok: Rajawali Pers.
- Endra, Febri.2014. *Pedoman Metodologi Penelitian*. Sidoarjo: Zifatama Jawaara.
- Enterprise, Jubilee. 2020. MS Power Point untuk Pemula. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Faradita, Meirza Nanda. 2021. *Motivasi Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran Course Review Horay*. Surabaya: CV. Jakad Media Publishing.
- Guruh, Muhammad. 2018. *Pengaruh Kompetensi Terhadap Kinerja Guru Pada SMK Kartika X-2*. *Jurnal Ilmiah, Manajemen Sumber Daya Manusia*. 2 1.
- Gustiani, Rika Dkk. 2021. Penggunaan Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini Di Masa Pandemi. *Al-Hikmah: Indonesian Journal Of Early Childhood Islamic Education* 5, 2, 155.
- Hasan, Muhammad Dkk. 2021. *Media Pembelajaran*. Sukoharjo: Tahta Media Group.
- Hie, Bayu Prawira. 2014. *Revolusi Sistem Pendidikan Nasional Dengan Metode E-Lerning*. Jakarta: PT Gramedia Pusaka Utama.
- Hisbullah dan Selvi, Nurhayati. 2018. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Dasar*. Makassar: Aksara Timur.
- Jalinus, Nizwardi & Ambiyar. 2016. *Media Dan Sumber Pembelajaran Edisi Pertama*. Jakarta: Kencana.
- Kadaruddin. 2018. *Mahir Desain Slide Presentasi Dan Multimedia Pembelajaran Berbasis Powepoint*. Yogyakarta: Deepublish.
- Kurniawan, Deni. 2014. *Pembelajaran Tematik (Teori, Praktik, dan Penilaian)*. Bandung: Alfabeta.
- Kurniawan, Heru. 2021. *Pengantar Praktis Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Deepublish.
- Kusumastuti, Adhi, Dkk. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Deepublish.
- Lestari, Endang Titik. 2020. *Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Peserta didik Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Marlina, Dkk. 2021. *Pengembangan Pembelajaran SD/MI*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Muhammad ,Akhsin Sakho dan Afif, Zarkasi. 2017. *Mushaf Famy bi Syauqin Al-Qur'an dan Terjemah*. Banten: Forum Pelayanan Al-Qur'an.

- Ngabidin, Minhajul & Kepala/Guru Sekolah Model di D.I Yogyakarta. 2021. *Mekar Berseri Di Masa Pandemi (Kumpulan Best Practice Inovasi Pembelajaran Pada Sekolah Model Di Masa Pandemi Covid 19) SMP, SMA, SMK*. Yogyakarta: Deepublish.
- Nurfadhillah, Septy. 2021. *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. Sukabumi: CV Jejak, Anggota IKAPI.
- Pakpahan, Andrew Fernando, Dkk. 2021. *Metodologi Penelitian Ilmiah*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Paksi, Hendrik Pandu dan Ariyanti, Lita. 2020. *Sekolah Dalam Jaringan*. Surabaya: Scopindo Media Pustaka.
- Prasetya, Aries Eka. 2021. *Kumpulan Metode Pembelajaran Kreatif Inovatif dan Menyenangkan*. Bogor: Guepedia.
- Prasetya, Prita dan Prasetyaningtyas, Sekar Wulan. 2020. *Metode Riset Bisnis Structural Equation Modeling Soft System Methodology*. Bogor: PT Penerbit IPB Press.
- Pratiwi, Indah. 2021. *IPA Untuk Guruan Guru Sekolah Dasar*. Medan: Umsu Press.
- Priyatno, Duwi. 2016. *Belajar Alat Analisis Data dan Cara Pengelolannya Dengan SPSS*. Yogyakarta: Gava Media.
- Ramadhani, Rahmi, Dkk. 2020. *Platform Asesmen untuk Pembelajaran Daring: Teori & Praktik*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Ratih dan Syofyan, Harlinda. 2021. "Pengaruh Penggunaan Media Belajar Powtoon Terhadap Motivasi Belajar IPA di Kelas 5 Sekolah Dasar". *Jurnal Persada*, IV. 2.
- Riyanto, Slamet & Hatmawan, Aglis Andhika. 2020. *Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian di Bidang Manajemen, Teknik, Guruan dan Eksperimen*. Yogyakarta: Deepublish.
- Rusilowati, Ani, Dkk. 2021. *Pengembangan Instrumen Karakter Dalam Pembelajaran IPA*. Magelang: Pustaka Rumah Cinta.
- Sa'adah, Lailatus. 2021. *Metode Penelitian Ekonomi Dan Bisnis*. Jombang: LPPM Universitas KH. A. Wahab Hasbullah.
- Septiana, Nanda. 2019. *ICT Dalam Pembelajaran MI/SD*. Pamekasan: Duta Media Publishing.
- Setyowati. 2020. *Katalog Dalam Terbitan (KDT) Perpustakaan Nasional Republik Indonesia Belajar Energi Bunyi dengan KIT IPA*. Semarang: CV Pilar Nusantara.
- Siregar, Syofian. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi dengan Perbandingan Manual & SPSS Edisi Pertama*. Jakarta: Kencana.
- Sitoyo, Sandu & Sodik, Ali. 2015. *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Sudaryono. 2016. *Metode Penelitian Guruan*. Jakarta: Kencana.
- Sudaryono. 2021. *Statistik II Statistik Inferensial Untuk Penelitian*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Sujarweni, Wiratna & Utami, Lila Retnani. 2019. *The Master Book of SPSS*. Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia.
- Sumargo, Bagus. 2020. *Teknik Sampling* Jakarta: UNJ Press.
- Sundayana, Ristina. 2015. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: ALFABETA.
- Suprihatiningrum, Jamil. 2013. *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Suteja, Atep. 2014. *Dasar-Dasar IPA: Konsep dan Aplikasinya*. Bandung: UPI Press.
- Sutiah. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Guruan Agama Islam*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Tumanggor, Mike. 2021. *Berfikir Kritis Cara Menghadapi Tantangan Pembelajaran Abad 21*. Ponorogo: Gracias Logis Kreatif.
- Uno, Hamzah B. 2016. *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Guruan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

- Uyun, Muhammad dan Warsah, Idi. 2021. *Psikologi Guruan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Wahab, Abdul Dkk. 2021. *Teori dan Aplikasi Ilmu Guruan*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Warliah, Wiwin, Dkk. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Widya Wisata*. Pameksan: Duta Media Publishing.
- Widayanti dan Purnama Syae Purrohman. "Pengaruh Media Aplikasi *Quizizz* Terhadap Motivasi Belajar Peserta didik Pada Pembelajaran IPA Kelas V". *Education*, 7. Agustus, 2021. 816.
- Widyaningrum, Retno. 2021. *Statistika*. Yogyakarta: Pustaka Felicha.
- Wulansari, Andhita Dessy. 2015. *Statistika Parametrik Terapan untuk Penelitian Kuantitatif*. Ponorogo: STAIN Po Press.
- Yunita, Sri. 2020. *Media Pembelajaran Matematika Berbasis TIK*. Malang: Ahlimedia Press.
- Yusup, Febrianawati. 2018. "Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif". *Jurnal Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Keoendidikan*, 7 1.
- Zebua, Try Gunawan. 2020. *Studi Literatur Problem Based Learning untuk Masalah Motivasi Bagi Peserta didik Dalam Belajar Matematika*. Bogor: Guepedia.

