

**PEMANFAATAN APLIKASI *QUIZIZZ* SEBAGAI MEDIA  
DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK UNTUK  
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA  
KELAS V DI MADRASAH IBTIDAIYAH  
NEGERI 2 LAHAT**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan ( S.Pd)  
dalam Ilmu Tarbiyah



**Oleh:**

**YULAN DARI**  
**NIM.1811240230**

**PRDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
JURUSAN TARBIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI  
SUKARNO BENGKULU  
TAHUN 2022**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yulan Dari

NIM : 1811240230

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul “Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lahat” adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi maka saya siap di kenakan sanksi akademik.

Bengkulu, 20 Juli 2022

Yang Menyatakan



**Yulan Dari**  
**NIM. 1811240230**

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yulan Dari

NIM : 1811240230

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Judul Skripsi : Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lahat.

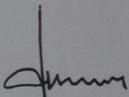
Telah melakukan verifikasi plagiasi dengan program [www.turnitin.com](http://www.turnitin.com) dengan ID 1872568051 Skripsi ini memiliki indikasi plagiat sebesar 24% dan di nyatakan dapat di terima.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya, dan untuk di pergunakan sebagaimana mestinya, apabila terdapat kekeliruan dengan verifikasi ini maka akan di lakukan peninjauan ulang kembali.

Bengkulu, 20 Juli 2022

Ketua TIM Verifikasi

Yang Menyatakan

  
Dr. Edi Ansyah, M.Pd.  
NIP. 1977007011999031002

  
Yulan Dari  
NIM. 1811240230



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**

**FATMAWATI SUKARNO BENGKULU**

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211

Telepon (0736) 51276-51171-51172- Faksimili (0736) 51171-51172

Website: [www.uinfabengkulu.ac.id](http://www.uinfabengkulu.ac.id)

**PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul : **“Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lahat”** yang disusun oleh Yulan Dari, NIM: 1811240230, telah dipertahankan didepan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu pada hari Kamis, tanggal 28 Juli 2022, dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar sarjana dalam Ilmu Tarbiyah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).

Ketua

**Dr. Qolbi Khoiri, M.Pd.I**

NIP. 198107202007101003

Sekretaris

**Dina Putri Juni Astuti, M.Pd**

NIP. 199006022019032010

Penguji I

**Dr. Kasmantoni, M.Si**

NIP. 197510022003121004

Penguji II

**Drs. Rizkan Syahbudin, M.Pd.I**

NIP. 196207021998031002

Bengkulu, 08 Agustus 2022

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris

**Dr. Mus Mahyadi, M.Pd**

NIP. 197005142000031004



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
FATMAWATI SOEKARNO (UINFAS) BENGKULU  
FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS

Alamat : Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Bengkulu Tlp. (0736) 51171,  
51172, 51276 Fax. (0736) 51171

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdr/i Yulan Dari

NIM : 1811240230

Kepada,

Yth, Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris UINFAS Bengkulu  
Di Bengkulu

Assalamu'alaikum Wr. Wb setelah membaca dan memberi arahan  
dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat  
bahwa skripsi Sdr/i :

Nama : Yulan Dari

NIM : 1811240230

Judul skripsi : "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media  
Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan  
Motivasi Belajar Siswa Kelas V Di MIN 2 Lahat"

Telah memenuhi syarat untuk diujikan. Demikian pernyataan ini  
dibuat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagai mestinya. Atas  
perhatiannya di ucapkan terima kasih, wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Bengkulu, 18 Juli 2022

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. H. Zulkarnain S, M.Ag

NIP. 196005251987031001

Adi Saputra, M.Pd

NIP. 198102212009011013

## PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur yang besar dan sujud yang dalam kepada sang pemilik ilmu dan dengan mengharap Ridho Allah SWT., akhirnya skripsi ini dapat dirampungkan. Oleh karena itu dengan rasa bangga dan bahagia saya ucapkan rasa syukur dan terimakasih saya kepada:

1. Allah SWT, Atas izin dan ridhonya skripsi ini dapat dibuat dan selesai pada waktunya.
2. Kedua orang tuaku, Ayahanda Aminudin dan Ibunda Diana yang tercinta dan tersayang, yang dengan penuh ketulusan senantiasa menyertai dan mengiringi langkah perjalanan hidupku dengan taburan kasih sayang dan doa tiada hentinya, yang selalu mensupport apapun keadaan dan kegiatan yang dilakukan.
3. Teruntuk saudariku yang tersayang Yuyun Distiani yang menjadi semangat untuk berjuang menggarap skripsi.
4. Kepada Keluarga besarku dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang tulus memberikan doa,

motivasi, dukungan baik moril dan materil, serta masukan demi keberhasilanku.

5. Kepada pembimbing 1 Dr. Zulkarnain S,M.Ag dan pembimbing 2 Adi Saputra, M.Pd yang telah membimbing dengan sepenuh hati.

6. Kepada sahabat terkasih dan partner seperjuanganku “*bucinque*” Atur Nambela Wati, Rini dan Fevi Angraini, yang selalu menjadi teman berbagi dikala susah dan senang, terimakasih untuk semuanya semoga kita selalu bersama.

7. Teman-teman PGMI Angkatan 2018, Kelas G Rusuh, KKN- PKP dan Magang 2018 yang telah menjadi teman menyenangkan dimasa perkuliahan dan semua pihak yang tidak dapat disebut satu persatu terimakasih banyak atas doa dan dukungannya.

8. Kepada bapak kos Rizkan Arahman dan ibu kos Khairunnisa serta Tetangga kos arafah cik melan, yuk gita, yuk rita, fitria, kalia, kahirunisa dan budi yang telah berjasa dan menjadi teman baik dalam suka dan duka selama di bengkulu.

9. Kepada keluarga besar Himpunan Mahasiswa Islam, angkatan as-somad, komisariat syariah, komisariat iain bengkulu yang telah menjadi wadah dalam beproses selama perkuliahan, yang telah memberi banyak pengalaman, kekeluargaan yang begitu erat serta kasih sayang seperti saudara sendiri berteman lebih dari saudara.
10. Kepada yang tersayang Fitra Hamzah Zakaria Putra, yang telah memberi support, dukungan serta semangat atas terselesainya skripsi ini.
11. Agama, Bangsa, dan Almamater kebanggaanku Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu.
12. Semua pihak yang telah banyak memberikan bantuan dan arahan dalam penyusunan skripsi dari awal hingga akhir.

## ABSTRAK

**Nama.Yulan Dari, Nim.1811240230, Dengan Judul:  
“Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media Dalam  
Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Motivasi  
Belajar Siswa Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2  
Lahat”**

Skripsi: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah,  
Fakultas Tarbiyah Dan Tadris UINFAS Bengkulu, Pembimbing :

1. Dr. H. Zulkarnain S, M.Ag
2. Adi Saputra, M.Pd

Dalam penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif dengan jenis pendekatan deskriptif. Alasan digunakannya penelitian ini adalah karena peneliti ingin mengetahui dan memberikan gambaran secara detail, jelas, dan konkrit pemanfaat aplikasi *quizizz* sebagai media dalam pembelajaran tematik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas v berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. pada siswa tingkatan Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lahat (MIN), strategi pembelajaran ceramah dengan media penyampaian materi secara langsung salah-olah guru memberikan metode ceramah, tidak bisa langsung dikatakan sebagai strategi yang efektif Hasil hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V di MIN 2 Lahat, maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi *quizizz* dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan tapi tidak menghilangkan atau menurunkan pemahaman peserta didik mengenai materi serta memanfaatkan perkembangan teknologi. Aplikasi *quizizz* juga dapat dijadikan alternatif dalam menyampaikan materi pembelajaran terhadap siswa MIN 2 Lahat.

**Kata kunci : *Aplikasi Quizizz, Media Pembelajaran, Motivasi Belajar***

## KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah SWT yang maha pengasih lagi maha penyayang, penulis panjatkan puja dan puji syukur atas kehadiran-Nya, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan inayah-Nya kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lahat”. Skripsi ini dibuat untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Jurusan Tarbiyah, Fakultas Tarbiyah dan Tadris, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu

Disadari sepenuhnya bahwa selama penulisan Skripsi ini tidak sedikit tantangan dan hambatan yang harus dihadapi. Tetapi berkat dorongan, bimbingan serta motivasi yang tidak ternilai dari berbagai pihak. Oleh karena itu, sebagai ungkapan rasa hormat yang tulus, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

- Bapak Prof. Dr. Zulkarnain, M.Pd., selaku Rektor UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu, yang telah menyediakan sarana dan prasarana yang diperlukan penulis dalam mencari pengalaman pada proses penyelesaian skripsi ini.
- Bapak Dr. Mus Mulyadi, M.Pd., selaku Dekan Tarbiyah dan Tadris UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu, yang telah membantu dalam melancarkan penyusunan skripsi ini.
- Bapak Adi Saputra, M.Pd, selaku Sekretaris Jurusan Tarbiyah Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu sekaligus Dosen Pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga dan pikirannya untuk penulis melakukan konsultasi dan bimbingan, serta senantiasa memberikan petunjuk arahan dan nasehat kepada penulis.
- Bapak Abdul Aziz Mustamin. M.Pd.I selaku Koordinator Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Tadris Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu sekaligus dosen pembimbing akademik selama perkuliahan.

- Dr. H. Zulkarnain S, M.Ag, selaku pembimbing I yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga dan pikirannya untuk penulis melakukan konsultasi dan bimbingan, serta senantiasa memberikan petunjuk arahan dan nasehat kepada penulis.
- Seluruh Bapak dan Ibu dosen Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Tadris Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu, yang telah memberikan ilmu dan pengalamannya selama penulis menjalankan study S1.
- Bapak Syahril S.Sos, M.Ag, selaku kepala pusat perpustakaan UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu beserta staf yang telah membantu penulis dalam mencari referensi dan peminjaman buku.
- Bapak Hairullah Zazili, S.Ag. MM, selaku kepala sekolah MIN 2 Lahat yang telah banyak membantu dan telah mengizinkan untuk melakukan penelitian.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan baik dari segi isi maupun tata tulis dan

penggunaan bahasa. Oleh karena itu, dengan senang hati penulis mengharap kritik dan saran yang membangun dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya.

Bengkulu,

Penulis

Yulan Dari

NIM.1811240230

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>NOTA PEMBIMBING .....</b>	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>viii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ix</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR BAGAN.....</b>	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xviii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xix</b>
<b>BAB I: PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	10
C. Batasan Masalah.....	11
D. Rumusan Masalah .....	11
E. Tujuan Penelitian.....	12
F. Manfaat Penelitian .....	12
<b>BAB II: LANDASAN TEORI.....</b>	<b>15</b>
A. Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Tematik.....	15
1. Aplikasi Quizizz .....	15

2. Media .....	30
3. Pembelajaran Tematik .....	50
4. Motivasi Belajar .....	69
B. Penelitian Relevan.....	82
C. Kerangka Berpikir .....	90
<b>BAB III: METODE PENELITIAN.....</b>	<b>92</b>
A. Jenis Penelitian.....	92
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	98
C. Sumber Data Penelitian.....	98
D. Teknik Pengumpulan Data.....	101
E. Uji Keabsahan Data.....	104
F. Teknik Analisis Data .....	105
<b>BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>110</b>
A. Deskripsi Wilayah Penelitian.....	110
B. Hasil Penelitian .....	119
C. Pembahasan.....	133
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>139</b>
A. Kesimpulan .....	139
B. Saran.....	141

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 2.1 Hasil Penelitian Yang Relevan .....	89
Tabel 4.1 Sarana dan Prasana.....	117
Tabel 4.2 Pendidik dan Tenaga Kependidikan .....	118
Tabel 4.3 Peserta Didik.....	119

## DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka berfikir .....	91
Bagan 4.1 Struktur Organisasi .....	113

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Akses Pengguna Aplikasi Quizizz .....	27
Gambar 2.2 Tampilan Awal membuka Quizizz.....	27
Gambar 2.3 pilih teacher untuk membuat kuis . .....	28
Gambar 2.4 Klik Create untuk memulai membuat kuis.....	28
Gambar 2.5 tampilan utama join kuis di Quizizz bagi siswa.....	30
Gambar 2.6 Masukan Kode untuk siswa join kuis.....	30

## **DAFTAR LAMPIRAN**

1. SK Pembimbing
2. Surat Penunjukan Penguji Komprehensif
3. Kartu Bimbingan
4. Surat Perubahan Judul
5. Surat Nota Penyeminar
6. Surat Izin Penelitian dari Kampus UINFAS Bengkulu
7. Surat Keterangan Selesai Melaksanakan Penelitian
8. Daftar Hadir Ujian Seminar Proposal Skripsi
9. Pedoman Wawancara
10. Dokumentasi

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan merupakan proses perubahan tingkah laku, penambahan ilmu pengetahuan serta pengalaman hidup agar peserta didik menjadi lebih dewasa dalam pemikiran dan sikap.<sup>1</sup> Tujuan pendidikan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 3 tentang sistem pendidikan yang menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada tuhan yang maha esa, berakhlak mulia sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan

---

<sup>1</sup>Dini palupi putri, “pendidikan karakter pada anak sekolah di Era Digital” Jurnal pendidikan dasar, Vol.2, No.1, 2018, Hal 37-38

menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.<sup>2</sup>

Proses pembelajaran yaitu adanya komunikasi terjalin dari pendidik serta peserta didik, sehingga menentukan nilai peserta didik untuk meraih tujuan pembelajaran. Keberhasilan proses pembelajaran dapat dilihat dari ketercapaian kompetensi belajar siswa. Kompetensi belajar siswa meliputi proses dan hasil belajar. Pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran, disamping menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar dan rasa percaya diri sendiri.<sup>3</sup>

Untuk menunjang keberhasilan belajar diperlukan media pembelajaran, dengan tersedianya media pembelajaran siswa dimungkinkan akan lebih berpikir secara konkret dan

---

<sup>2</sup>Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional. diakses dari ([https://pmpk.kemdikbudgo.id/assets/docs/UU\\_2003\\_No\\_20\\_-\\_Sistem pendidikan Nasional. Pdf.](https://pmpk.kemdikbudgo.id/assets/docs/UU_2003_No_20_-_Sistem_pendidikan_Nasional.Pdf)) pada tanggal 05 Januari 2021 pukul 19.23.

<sup>3</sup>Hendro utomo, “penerapan media quizizz untuk meningkatkan hasil belajar siswa pelajaran tematik siswa kelas IV SD bukit aksara semarang”, jurnal kualita pendidikan, vol.1, no.3, 2020, Hal, 37

menumbuhkan semangat belajar dari siswa. Dalam proses pembelajaran kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan materi yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu pendidik ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Dengan adanya media pembelajaran siswa diharapkan akan dapat menerima dan menyerap dengan mudah dan baik pesan-pesan dalam materi yang disajikan.<sup>4</sup>

Pendidikan formal yang biasanya dilakukan secara langsung disekolah dengan melakukan tatap muka harus terkendala dengan adanya pandemi *virus corona* atau *covid-19*. Jalan keluar yang dipilih untuk mengatasi kendala dalam bidang pendidikan ini dimasa pandemi dengan melakukan pembelajaran daring (online). Sehingga situasi ini menjadi tantangan besar bagi seorang pendidik, karena dalam kondisi seperti ini pendidik dituntut untuk bisa mengelolah,

---

<sup>4</sup>Rejeki, M.fachri adnan, dan pariang sonang siregar, "pemanfaatan media pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar", Jurnal Basicedu, Vol.4, No.2, 2020, Hal, 338.

mendesain media pembelajaran (media online) sedemikian rupa guna untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Sistem pembelajaran di masa ini teknologi informasi yaitu suatu alat yang dapat digunakan baik perorangan atau kelompok untuk mengolah data, termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas. Abad 21 dunia saat ini telah memasuki era revolusi industri 4.0. Era Revolusi Industri 4.0 adalah sebuah tantangan dalam seluruh bidang ilmu, secara khusus dalam bidang pendidikan. Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) mendorong setiap individu untuk selalu kreatif dan aktif dalam potensi diri. Untuk mengembangkan seluruh potensi diri peserta didik baik secara kognitif, afektif, dan psikomotorik maka harus melalui proses belajar.<sup>5</sup>

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada masa ini menuntut kualitas pendidikan yang lebih baik, agar

---

<sup>5</sup>Windi anggraini, dan apri utama parta santi, muhammad ishaq gery "pemanfaatan aplikasi quizizz untuk tematik dalam pembelajaran jarak jauh kelas III di SDN kebayoran lama utara 07 pagi" Jurnal pendidikan, E-ISSN:2745-6080, Hal, 2

menghasilkan produk pendidikan yang siap menghadapi era globalisasi. Setiap individu yang terlibat dalam pendidikan dituntut untuk berperan secara maksimal guna meningkatkan mutu pendidikan. Salah satu inti pendidikan yang bermutu terletak pada proses pembelajaran dalam Manusia sejatinya membutuhkan ilmu pengetahuan dalam menjalani hidup ini dan diberi kewajiban oleh Allah dalam mencari ilmu pengetahuan. Yang mana pengetahuan tersebut berguna untuk dirinya dan orang lain. Dijelaskan dalam al-Qur'an surah Thaha ayat 114 berbicara tentang komponen pada diri manusia yang harus digunakan dalam kegiatan belajar dan pembelajaran:

فَتَعَلَىٰ اللَّهُ الْمَلِكُ الْحَقُّ ۖ وَلَا تَعْجَلْ بِالْقُرْآنِ مِن قَبْلِ أَن يُقْضَىٰ  
 إِلَيْكَ وَحْيُهُ ۗ وَقُل رَّبِّ زِدْنِي عِلْمًا ﴿١١٤﴾

Artinya : “Maka mahatinggi Allah, raja yang sebenar-benarnya. Dan janganlah engkau (Muhammad) tergesa-gesa (membaca) Al-Qur'an sebelum selesai diwahyukan kepadamu, dan katakanlah, “Ya Tuhanku, tambahkanlah ilmu kepadaku.” (Q.S Thaha ayat 114)<sup>6</sup>

---

<sup>6</sup>Departemen Agama RI, Alqur'an dan terjemahannya: juz 1-30 (jawa barat: Cipta Bagus Segara) Al-Qur'an QS Thaha/20:114, Hal, 320.

Surah Thaha menjelaskan bahwa Allah telah mengisyaratkan kepada manusia untuk memohon ilmu pengetahuan kepada-Nya. Namun tentunya ilmu pengetahuan tersebut tidak datang secara langsung melainkan harus diusahakan diantaranya dengan cara banyak membaca buku, mempraktikkan serta mempelajari sesuatu dari pengalaman yang pernah dijalani. Pengetahuan sangat berguna bagi kelangsungan hidup manusia, sebab dengan pengetahuan manusia dapat membedakan hal yang baik dan buruk serta dapat membantu dalam meraih kesuksesan baik di dunia maupun di akhirat. Dengan ilmu pengetahuan, seseorang dapat menjadi lebih mampu menentukan arah dan tujuan hidupnya. Selain itu, ilmu pengetahuan juga mengangkat derajat seseorang.

Maka dari itu, pembelajaran di rumah membuat peserta didik dituntut dapat memanfaatkan teknologi yang telah berkembang untuk memudahkan proses pembelajaran. Teknologi telah berkembang memudahkan manusia dalam beraktivitas, salah satunya kegiatan belajar. Teknologi yang

telah tersedia dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran mampu meningkatkan kualitas pembelajaran.

Pembelajaran online atau pembelajaran dalam jaringan internet merupakan solusi pada situasi saat ini, dimana juga sudah banyak platform yang mendukung pembelajaran atau bisa disebut *E-learning*. *E-learning* merupakan sistem berteknologi yang mendukung proses pembelajaran dan sebagai sebagai wadah untuk berinteraksi antar pendidik dan peserta didik untuk meraih tujuan pembelajaran. *E-learning* merupakan pilihan yang tepat dalam pembelajaran jarak jauh. Penggunaan *e-learning* sebagai media pembelajaran yang disukai siswa dan dapat dipakai kapan dan dimana saja. *E-learning* mampu mempermudah proses pembelajaran apabila sesuai tingkat pemahaman siswa dalam memahami suatu materi. Salah satu *e-learning* yang memudahkan proses pembelajaran adalah aplikasi quizizz.<sup>7</sup>

---

<sup>7</sup>Rahma anisa,erwin, “pengaruh penggunaan aplikasi quizizz terhadap hasil belajar IPA siswa disekolah dasar” jurnal Basicedu, vol.5, no.5, 2021, Hal, 3662

*Quizizz* adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan. Aplikasi *Quizizz* juga aplikasi yang mendukung pembelajaran, dari pembuatan materi, latihan, serta kuis dengan visual yang menarik. Dalam aplikasi *quizizz* ini juga peserta didik dapat melihat peringkat yang dicapai sehingga dapat memotivasi siswa untuk meraih hasil belajar yang memuaskan. *Quizizz* mempunyai karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik menghibur dalam proses pembelajaran. *Quizizz* juga memungkinkan peserta didik untuk saling bersaing dan memotivasi mereka belajar. Dengan menggunakan *Quizizz*, peserta didik dapat melakukan latihan di dalam kelas pada perangkat elektronik mereka.<sup>8</sup>

Terdapat berbagai macam fitur yang tersedia di dalam aplikasi *Quizizz*, yang dapat dimanfaatkan menjadi sarana pendidik dalam memberikan tugas atau pekerjaan rumah.

---

<sup>8</sup> Bkti mulatsih, “penerapan aplikasi google classroom, google form, dan *Quizizz* dalam pembelajaran kimia di masa pandemi covid-19” *Jurnal karya ilmiah guru* Vol. 5, No.1, 2020, Hal, 19

Selain mengerjakan tugas, peserta didik dapat merasakan pembelajaran yang tidak terlalu berat dalam memikirkan jawaban, karena didalam aplikasi Quizizz memiliki tampilan segar dan kaya akan hal-hal yang menyenangkan. Permainan memang tidak akan lepas dengan unsur-unsur kreatif, inovatif, petualangan, dan menyenangkan, yang dapat menumbuhkan motivasi positif keinginan belajar dari setiap peserta didik. Sehingga, dapat mewujudkan cita-cita dan tujuan pendidikan secara konkret.

Berdasarkan penjelasan diatas mengenai aspek pendidikan yang berkembang yang mengikuti perkembangan zaman. Peneliti mencoba menggunakan media pembelajaran yang menggunakan metode aplikasi berbasis Quizizz. Pada saat observasi awal yang peneliti lakukan di Sekolah MIN 2 Lahat, peneliti menemukan bahwa penggunaan teknologi sudah dilaksanakan di Sekolah MIN 2 Lahat terutama aplikasi berbasis kuis selama pandemi dan di new normal untuk menarik minat belajar siswa. Yang menjadi menarik perhatian ialah dikarenakan dengan adanya media pembelajaran terbaru

dan menyenangkan sehingga membuat peserta didik merasa penasaran dengan alat evaluasi yang baru digunakan oleh guru. Selama ini guru kurang optimal dalam penggunaan media dan teknologi pada saat proses pembelajaran tematik berlangsung, sehingga siswa mudah cepat bosan dalam kegiatan belajar mengajar berlangsung, motivasi belajar siswa kurang karena metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan monoton.

Dengan adanya kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan serta berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Di Min 2 Lahat”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas,terdapat indentifikasi masalah yaitu:

1. Kurang optimal penggunaan media dan teknologi pada saat proses pembelajaran tematik berlangsung

2. Siswa mudah cepat bosan dalam kegiatan belajar mengajar berlangsung
3. Motivasi belajar siswa kurang karena metode pembelajaran yang bersifat konvensional dan monoton.

### **C. Batasan Masalah**

Agar penelitian ini tidak terlalu meluas, peneliti membatasi masalah yaitu:

1. Implementasi pemanfaatan aplikasi *quizizz* sebagai media dalam pembelajaran tematik tema 5: Ekosistem, sub tema 1 komponen ekosistem kelas v di Madrasah Ibtidaiyah negeri 2 lahat.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah maka terdapat rumusan masalah yaitu:

1. Apa saja Keunggulan Aplikasi *Quizizz* sebagai Media Mampu Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Dalam Pembelajaran Tematik?

2. Apakah Aplikasi *Quizizz* sebagai Media Mampu Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Dalam Pembelajaran Tematik?

#### **E. Tujuan Peneliti**

Berdasarkan rumusan masalah tujuan peneliti yaitu:

1. Untuk Mengetahui Apakah Keunggulan Aplikasi *Quizizz* sebagai Media Mampu Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Dalam Pembelajaran Tematik.
2. Untuk Mengetahui Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* sebagai Media Mampu Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Dalam Pembelajaran Tematik.

#### **F. Manfaat Peneliti**

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis.

1. Secara Teoritis

Penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber informasi dan referensi tentang pemanfaatan aplikasi *quizizz* sebagai media pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil penelitian ini

diharapkan juga dapat digunakan sebagai bahan rujukan oleh peneliti lain yang memiliki bidang studi penelitian yang sama serta diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam dunia pendidikan berupa masukan dan informasi tambahan dan sebagai bahan yang dapat digunakan ketika ingin menggunakan quizizz sebagai alat penilaian hasil belajar, ditingkat sekolah dasar khususnya madrasah.

## 2. Secara Praktis

### a. Bagi Pendidik dan Calon Pendidik

Dapat menambah pengetahuan dan sebagai bahan masukan bagi pendidik yang tentunya dapat membuat pendidik menjadi lebih baik kedepannya yang berhubungan dengan peningkatan minat belajar siswa dan pendidik juga mampu menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan menarik.

### b. Bagi Peserta Didik

Menambah wawasan peserta didik tentang sumber belajar yang berbeda dan menarik, dan diharapkan mampu memotivasi peserta didik dalam memanfaatkan

*smartphone* yang dimiliki peserta didik untuk kegiatan belajar baik selama pandemi maupun secara luring serta mengenalkan kepada mereka tentang penggunaan teknologi untuk kegiatan belajar.

c. Bagi sekolah

Sebagai bahan masukan dan tambahan wawasan bagi sekolah tentang peningkatan minat belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi *quizizz* dan sebagai bahan acuan bagi sekolah dalam memilih media pembelajaran yang efektif dan menarik bagi peserta didik serta mampu meningkatkan kreatifitas guru dalam melakukan penilaian hasil belajar dengan memanfaatkan media pembelajaran aplikasi *Quizizz*

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Tematik

##### 1. Aplikasi Quizizz

###### a. Aplikasi Quiz

Aplikasi ialah program siap pakai yang dapat digunakan untuk menjalankan perintah-perintah dari pengguna aplikasi tersebut dengan tujuan mendapatkan hasil yang lebih akurat sesuai dengan tujuan pembuatan aplikasi tersebut. Pengertian aplikasi secara umum adalah alat terapan yang di fungsikan secara khusus dan terpadu sesuai kemampuan yang dimilikinya aplikasi merupakan suatu perangkat komputer yang siap pakai bagi user.<sup>9</sup>

Aplikasi berasal dari bahasa *Inggris* ialah *Application* yang berarti penggunaan atau penerapan.

Aplikasi adalah suatu penerapan perangkat lunak

---

<sup>9</sup> Hasan Abdurahman dan Asep ririh riswaya “aplikasi pinjaman pembayaran secara kredit pada bank yudha bhakti” Jurnal computech dan bisnis Vol.8, No.2, 2014, Hal, 62

(*software*) yang dikembangkan untuk melakukan kegiatan tertentu.<sup>10</sup> Maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi adalah suatu sistem perangkat lunak (*software*) yang dapat digunakan oleh penggunanya dalam melakukan kegiatan tertentu untuk menjalankan perintah dari pengguna aplikasi sehingga mendapatkan hasil yang akurat.

*Quizizz* adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan. Dengan menggunakan *Quizizz*, peserta didik dapat melakukan latihan di dalam kelas pada perangkat elektronik mereka.<sup>11</sup> Pendiri *Quizizz* ialah Deepak Joy Cheenath, Ankit Gupta yang didirikan pada tahun 2015 yang berkantor pusat di bengaluru, india.

---

<sup>10</sup> kharunissa, “analisis pemanfaatan aplikasi google classroom sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa”, skripsi s1 pendidikan akutansi UMSU, (Medan: universitas muhammadiyah sumatera utara, 2020), hal, 10-11

<sup>11</sup> Bektu mulatsih, “penerapan aplikasi google classroom, google form, dan Quizizz dalam pembelajaran kimia di masa pandemi covid-19” Jrunal karya ilmiah guru Vol. 5, No.1, 2020, Hal, 19

*Quizizz* yaitu sebuah *web tools* yang membuat permainan kuis interaktif digunakan dalam pembelajaran di kelas (bisa digunakan untuk evaluasi pembelajaran), yang bersifat *online* dan *fun* (menyenangkan), *real time* bisa kita dapatkan hasilnya serta bisa sebagai alternatif pembelajaran, ataupun PR (Pekerjaan Rumah) untuk siswa, dan dapat kita pantau analisis per butir soalnya.<sup>12</sup> *Quizizz* merupakan sebuah *web tool* untuk membuat permainan kuis interaktif yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran.<sup>13</sup>

#### **b. Fitur Dalam Aplikasi Quizizz**

*Quizizz* memiliki fitur-fitur menarik yang dapat digunakan oleh guru sehingga mempermudah dalam proses belajar mengajar, diantaranya guru dapat membuat kuis interaktif lebih dari 4 pilihan jawaban,

---

<sup>12</sup> Almaytiya Putri Rofiqoh, “upaya peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam menggunakan aplikasi *quizizz* di kelas xi semester genap ma muhammadiyah 1 ponorogo tahun ajaran2020/2021 (ptk *online*)”, skripsi s1 PAI IAIN ponorogo(ponorogo: institut agama islam negeri 2020), Hal, 43

<sup>13</sup> Sugian Noor, “penggunaan aplikasi *quizizz* dalam penilaian pembelajaran pada materi ruang lingkup biologi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin” Jurnal pendidikan hayati, Vol.6, No.1, 2020, Hal, 2

selain itu guru dapat menambahkan media gambar ke latar belakang pertanyaan dan menyesuaikan pengaturan pertanyaan sesuai dengan keinginan.<sup>14</sup>

Fitur menarik dari Quizizz adalah:

- 1) Kecepatan siswa: pertanyaan muncul di layar masing-masing siswa, sehingga siswa dapat menjawab pertanyaan dengan langkah dan kecepatan setiap siswa masing-masing dan para siswa dapat meninjau jawaban mereka di akhir.
- 2) Jutaan Quiz Publik: Guru-guru hebat di seluruh dunia telah membuat jutaan pertanyaan hebat tentang Quizizz setiap hari.
- 3) Kustomisasi Kuis: Guru memiliki beberapa pilihan untuk menyesuaikan kuis mereka dengan mengubah tingkat kesulitan, batas kecepatan, dan faktor lainnya.

---

<sup>14</sup> Almaytiya Putri Rofiqoh, “upaya peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam menggunakan aplikasi *quizizz* di kelas xi semester genap ma muhammadiyah 1 ponorogo tahun ajaran 2020/2021 (ptk *online*)”, skripsi s1 PAI IAIN ponorogo(ponorogo: institut agama islam negeri 2020), Hal, 44

- 4) Mencetak kuis dalam bentuk pdf
- 5) Impor dari *Excel* (lembaran data)
- 6) Kalkulator Matematika di Quizizz
- 7) Saat ini Quizizz lebih aman.
- 8) Fitur lima jenis soal:
  - (a) Pilihan Ganda (*Multiple Choise*) : ketika ada beberapa pilihan yang tersedia tetapi siswa hanya perlu memilih satu jawaban yang benar.
  - (b) Kotak Centang (*Checkbox*): ketika lebih dari satu opsi (dari opsi yang diberikan) perlu dipilih untuk mendapatkan jawaban yang benar.
  - (c) Isi bagian yang kosong (*Fill-in-the-blank*) : siswa perlu memasukkan jawaban secara manual di tempat yang disediakan. Batas karakter untuk jenis ini adalah 160 karakter, sebuah pesan muncul ketika jawabannya melebihi 120 karakter.

- (d) Pemilihan atau Survei (*Poll*) : tidak ada jawaban yang benar dalam polling. Anda dapat memilih apakah akan mengizinkan siswa memilih hanya satu opsi atau beberapa opsi.
- (e) Terbuka-Berakhir atau Esay (*Open-Ended*) : jawaban yang lebih panjang yang tidak di nilai. Batas karakter untuk open-ended adalah 1000 karakter. Sebuah pesan muncul ketika jawabannya >800 karakter.<sup>15</sup>

### **c. Kelebihan, Kelemahan Serta Manfaat Aplikasi Quizizz**

- 1) kelebihan aplikasi quizizz
  - (a) Quizizz adalah aplikasi pembelajaran gratis yang menyenangkan untuk memudahkan guru dalam memberikan kuis kepada para siswa.
  - (b) *Bring Your Own Device* (BYOD): artinya tiap siswa dapat menggunakan perangkatnya

---

<sup>15</sup>Almaytiya Putri Rofiqoh, “upaya peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam menggunakan aplikasi *quizizz* di kelas xi semester genap ma muhammadiyah 1 ponorogo tahun ajaran2020/2021 (ptk *online*)”, skripsi s1 PAI IAIN ponorogo(ponorogo: institut agama islam negeri 2020), Hal, 45

sendiri. Quizizz dapat dimainkan oleh siswa menggunakan segala jenis perangkat dengan *browser*, termasuk PC, laptop, *tablet*, dan *smartphone*.

- (c) bisa membuat kuis sendiri, jadi setiap orang bisa membuat soal sendiri sesuai dengan keinginannya.
- (d) Quizizz tidak ingin anda repot membuat kuis. Anda bisa mengumpulkan pertanyaan dari kuis apapun dengan mudah ( mengedit kuis publik) dan menambahkan gambar dari internet secara otomatis.
- (e) Laporan: Quizizz memberi anda laporan siswa di kelas yang terperinci untuk setiap kuis yang anda lakukan. Anda juga dapat mengunduh laporan sebagai kumpulan data dalam bentuk Excel.<sup>16</sup>

---

<sup>16</sup> Almaytiya Putri Rofiqoh, “upaya peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam menggunakan aplikasi *quizizz* di kelas xi semester genap ma muhammadiyah 1 ponorogo tahun

- (f) Pertanyaan muncul di layar masing-masing siswa, sehingga siswa dapat menjawab pertanyaan dengan langkah dan kecepatan setiap siswa masing-masing dan para dapat meninjau jawaban mereka di akhir.
- (g) Setiap peserta didik menjawab pertanyaan dengan benar maka akan muncul beberapa poin yang didapatkan dalam satu soal dan juga mendapat ranking berapa dalam menjawab soal tersebut.
- (h) Jika peserta didik menjawab salah pertanyaan tersebut, maka akan muncul jawaban yang benar.
- (i) Jika selesai mengerjakan kuis, pada akhir kuis ada tampilan *Review Question* untuk melihat kembali jawaban yang dipilih.

- (j) Dalam pengerjaan kuis, setiap peserta didik mendapat daftar pertanyaan yang berbeda dengan peserta didik yang lainnya.<sup>17</sup>
- 2) Kelemahan aplikasi quizizz
- (a) Peserta didik dapat membuka tab baru
  - (b) Susah dalam mengontrol ketika peserta didik membuka tab baru
  - (c) Siswa bisa mengalami turun tingkat walaupun soalnya sudah dikerjakan semua.
  - (d) Hal ini dikarenakan lama cepatnya pekerjaan berpengaruh terhadap hasil nilai yang didapatkannya.
  - (e) Quizizz ini sangat dipengaruhi oleh internet yang kuat sehingga bisa terjadi *disconnect* (internetnya teputus atau tidak menyambung).

---

<sup>17</sup>Almaytiya Putri Rofiqoh, “upaya peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam menggunakan aplikasi *quizizz* di kelas xi semester genap ma muhammadiyah 1 ponorogo tahun ajaran2020/2021 (ptk *online*)”, skripsi s1 PAI IAIN ponorogo(ponorogo: institut agama islam negeri 2020), Hal, 47

Hal ini bisa menghambat pekerjaan siswa dalam mengisi soal quiz.<sup>18</sup>

- 3) Manfaat aplikasi quizizz
  - (a) Penggunaan aplikasi yang mengenalkan metode baru dalam pembelajaran, dan peserta didik pun dapat lebih bisa berpikir kritis.
  - (b) Lebih mudah dalam melaksanakan tugas pembelajaran dengan waktu yang ditentukan.
  - (c) Suasana pembelajaran yang lebih seru, lebih menyenangkan, lebih menantang dan tidak membuat jenuh bagi peserta didik
  - (d) Sebagai aplikasi alternatif bagi guru untuk melaksanakan penilaian harian.
  - (e) Karena cukup mudah dioperasikan guru saat bertindak sebagai admin/penguji/pembuat soal

---

<sup>18</sup> Almaytiya Putri Rofiqoh, “upaya peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam menggunakan aplikasi *quizizz* di kelas xi semester genap ma muhammadiyah 1 ponorogo tahun ajaran2020/2021 (ptk *online*)”, skripsi s1 PAI IAIN ponorogo(ponorogo: institut agama islam negeri 2020), Hal, 48

juga cukup mudah bagi siswa pada saat mengerjakan soal.<sup>19</sup>

#### **d. Cara Membuat Akun Dan Pengoperasian Aplikasi Quizizz**

Penggunaan aplikasi quizizz sangat mudah pembuatannya, yaitu dengan menyiapkan terlebih dahulu materi, dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan dan jawaban di dalam aplikasi Quizizz. Setelah selesai menyusun materi kedalam pertanyaan dengan seluruh konten lainnya yang hendak di sisipkan, kemudian membuka dan masuk pada aplikasi Quizizz, melalui webnya, yaitu [www.Quizizz.com](http://www.Quizizz.com) Sebagaimana tersedia di playstore atau laman internet yang lainnya.

Bagi yang pendatang baru, atau yang belum memiliki akun untuk dapat mengoperasikan aplikasi Quizizz, diharuskan untuk mendaftar terlebih dahulu, setelah itu akan mendapatkan akun, guna mempermudah

---

<sup>19</sup> Almaytiya Putri Rofiqoh, “upaya peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam menggunakan aplikasi *quizizz* di kelas xi semester genap ma muhammadiyah 1 ponorogo tahun ajaran2020/2021 (ptk *online*)”, skripsi s1 PAI IAIN ponorogo(ponorogo: institut agama islam negeri 2020), Hal, 49

akses terhadap aplikasi Quizizz. Tata caranya yaitu, dengan klik tulisan sign up yang tertera, kemudian melengkapi keperluan biodata secara singkat dalam pendaftaran, supaya menandakan bahwa itu adalah Anda. Jika sudah terdaftar sebagai akun, maka akun tersebut bisa digunakan secara bijak dalam mengakses aplikasi Quizizz, dengan mengisikan ketentuan akun, yaitu email dan password yang digunakan ketika melakukan pendaftaran sebelumnya.<sup>20</sup>

Ketika sudah masuk kedalam web dan tentu sudah terdaftar sebagai akun dari aplikasi Quizizz, maka kita akan dihadapkan dengan pemandangan pada library, yang mana terdapat koleksi media kuis, yang telah di suguhkan oleh Sang Pembuat kuis. Selain itu, bisa dengan leluasa memilih kuis-kuis yang tersedia di aplikasi Quizizz, sesuai dengan kebutuhan guru dalam mengoperasikan aplikasi Quizizz. Akan tetapi, untuk

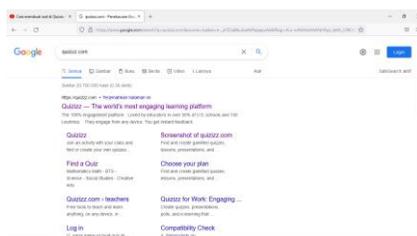
---

<sup>20</sup> Unik hanifah salsabila dkk, “ pemnafaatan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran ditengah pandemi pada siswa SMA” Jurnal Ilmiah ilmu terapan universitas jambi, Vol.4, No.2, 2020, Hal, 168

meningkatkan kreativitas dari setiap pemilik akun, Quizizz memberikan kemudahan untuk bisa membuat kuis sendiri, yang dikuiskan melalui kreasi diri sendiri, dengan klik tulisan create my quiz.<sup>21</sup> Berikut secara ringkas tata cara dan pengoperasian aplikasi Quizizz :

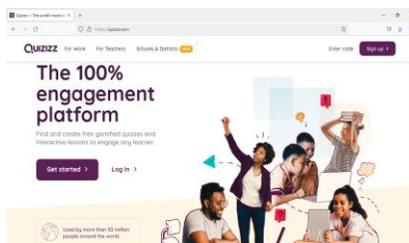
1) Berikut cara mengakses Quizizz bagi Guru:

(a) Silahkan pengguna akses <https://quizizz.com>



Gambar 2.1 Akses Pengguna Aplikasi Quizizz

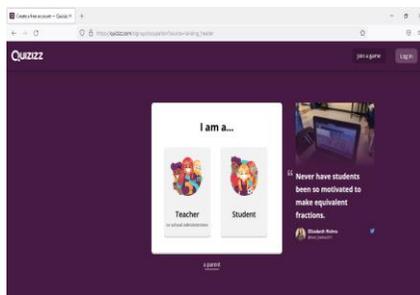
(b) Bila belum memiliki akun, klik sign up



Gambar 2.2 Tampilan Awal membuka Quizizz

<sup>21</sup> Unik hanifah salsabila dkk, “ pemnfaatan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran ditengah pandemi pada siswa SMA” Jurnal Ilmiah ilmu terapan universitas jambi, Vol.4, No.2, 2020, Hal, 168

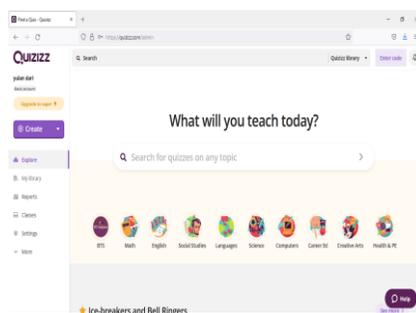
(c) Isi segala ketentuan pendaftaran akun.



Gambar 2.3 pilih teacher untuk membuat kuis

(d) Masuk ke aplikasi quizizz, klik log in, isi dengan email dan passwords yang digunakan ketiak mendaftar akun.

(e) Setelah akun sudah dibuat tentukan model kuis, bisa membuat sendiri dengan klik create my quiz untuk memulai membuat soal pada kuis.



Gambar 2.4 Klik Create untuk memulai membuat kuis

- (f) Selesai membuat soal kuis guru (admin) membagikan kode kepada siswa untuk login kuis, minta siswa membuka kuis di [join.quizizz.com](https://join.quizizz.com), untuk siswa login untuk memulai kuis atau guru (admin) bisa membagikan link kepada siswa untuk mengerjakan kuis.

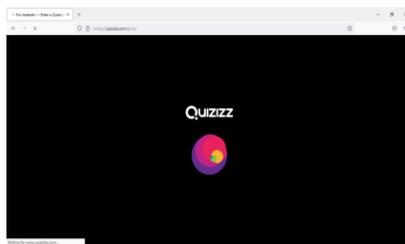
Demikian pembuatan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran tematik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yang dapat dimanfaatkan serta bisa dioperasikan sebagaimana mestinya, dengan memanfaatkan kemudahan teknologi pendidikan di tengah pandemi.<sup>22</sup>

2) Berikut cara mengakses quizizz bagi siswa:

- (a) Minta siswa buka di google akses [join.quizizz.com](https://join.quizizz.com)

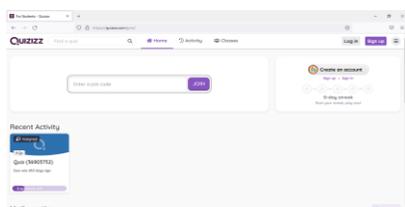
---

<sup>22</sup> Unik hanifah salsabila dkk, “ pemnafaatan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran ditengah pandemi pada siswa SMA” Jurnal Ilmiah ilmu terapan universitas jambi, Vol.4, No.2, 2020, Hal,168



Gambar 2.5 tampilan utama join kuis di Quizizz bagi siswa

- (b) Siswa memasukan kode, kemudian memasukan nama mereka.



Gambar 2.6 Masukan Kode untuk siswa join kuis

Siswa yang telah bergabung akan terlihat oleh guru.

Kuis sudah bisa dimulai setelah seluruh siswa bergabung didalam kuis. Guru hanya tinggal klik start.

## 2. Media

### a. Pengertian Media

Media berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang secara harfiah berarti tengah atau perantara. Sementara

ditinjau dari istilah media sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.<sup>23</sup>

Menurut Gagne dan Briggs Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan dapat berlangsung secara efektif dan efisien. Dalam konteks

---

<sup>23</sup>Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, (Jakarta:PT.RajaGrafindo Persada, 2013), Hal, 3

pendidikan atau pembelajaran. Sedangkan menurut Sanjaya media adalah semua alat dan bahan yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan seperti buku, televisi, koran dan sebagainya.<sup>24</sup>

Media berfungsi untuk menghubungkan sebuah informasi dari satu pihak ke pihak lainnya. Dalam dunia pendidikan kata media di sebut dengan media pembelajaran. Arsyad mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.

Dari pengertian beberapa ahli diatas dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang dapat menyampaikan informasi yang didalamnya mengandung tujuan instruksional guna mempermudah proses penyampaian materi maupun

---

<sup>24</sup>Kharunissa, “analisis pemanfaatan aplikasi google classroom sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa”, skripsi s1 pendidikan akuntansi UMSU, (Medan: universitas muhammadiyah sumatera utara, 2020), Hal, 7

proses belajar- mengajar serta dapat merangsang peserta didik dalam belajar.

Istilah media berarti sarana untuk menyampaikan pesan atau informasi seperti teks, gambar, suara, video.<sup>25</sup> Kata media berlaku untuk berbagai kegiatan atau usaha, seperti media dalam penyampaian pesan, media pengantar magnet atau panas dalam bidang teknik. Istilah media digunakan juga dalam bidang pengajaran atau pendidikan sehingga istilahnya menjadi media pendidikan atau media pembelajaran.<sup>26</sup> Namun demikian, media bukan hanya berupa alat atau bahan saja, akan tetapi hal-hal lain yang memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan.

Sedangkan pembelajaran merupakan perpaduan dari dua aktivitas, yaitu aktivitas mengajar dan aktivitas belajar. Aktivitas mengajar menyangkut peranan seorang pendidik dalam konteks mengupayakan

---

<sup>25</sup> Herman Dwi Sujono, *multimedia pembelajaran interaktif konsep Dan Pengembangan* (Yogyakarta: UNY Press, 2017), Hal, 2

<sup>26</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2006), Hal, 163

terciptanya jalinan komunikasi harmonis antara pendidik itu sendiri dengan si belajar. Menurut Sugandi, ciri-ciri dari pembelajaran antara lain:

- 1) Pembelajaran dilakukan secara sadar dan direncanakan secara sistematis
- 2) Pembelajaran dapat menumbuhkan perhatian dan motivasi peserta didik dalam belajar.
- 3) Pembelajaran dapat menyediakan bahan belajar yang menarik dan menantang bagi peserta didik.
- 4) Pembelajaran dapat menggunakan alat bantu belajar yang tepat dan menarik Pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang aman dan menyenangkan bagi peserta didik.
- 5) Pembelajaran dapat membuat peserta didik siap menerima pelajaran baik secara fisik maupun psikologis.<sup>27</sup>

---

<sup>27</sup> Wandah Wibawanto, *Desain Dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif* (Jawa Timur: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif, 2017), Hal, 1-2.

Sehingga media pembelajaran atau pendidikan menurut Asosiasi Pendidikan Nasional (*Nation Education Association/NEA*) memberikan batasan tentang media yaitu bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audi visual serta berbagai peralatannya. Media pendidikan adalah sumber belajar dan dapat juga diartikan dengan manusia dan benda atau peristiwa yang membuat kondisi peserta didik mungkin memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Selain alat yang berupa benda, yang digunakan untuk menyalurkan pesan dalam proses pendidikan, pendidikan sebagai figur sentral atau model dalam proses interaksi edukatif merupakan alat pendidikan yang juga harus di perhitungkan.

Menurut Oemar Hamalik, media pembelajaran adalah hubungan komunikasi interaksi akan berjalan lancar dan tercapainya hasil yang maksimal, apabila menggunakan alat bantu yang disebut media komunikasi. Dalam pengertian komunikasi, media

adalah alat yang memindahkan informasi (pesan) dari sumber kepada penerima.<sup>28</sup>

Selain pengertian diatas, ada juga yang berpendapat bahwa media pembelajaran meliputi perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*Software*). *Hardware* adalah alat, alat yang dapat mengantarkan pesan seperti *overhead projector*, radio, televisi, dan sebagainya. Sedangkan *software* adalah isi program yang mengandung pesan seperti informasi yang terdapat pada transparansi atau buku dan bahan-bahan cetakan lainnya, cerita yang terkandung dalam film atau materi yang disuguhkan dalam bentuk bagan, grafik, diagram, dan lain sebagainya.<sup>29</sup> Menurut Wandah Wibawanto, bahwa media pembelajaran merupakan sarana yang dapat membantu proses pembelajaran karena berkaitan dengan indera pendengaran dan penglihatan. Adanya media

---

<sup>28</sup>Wandah Wibawanto, *Desain Dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif* (Jawa Timur: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif, 2017), Hal, 5

<sup>29</sup>Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2006), Hal, 163-164.

pembelajaran bahkan dapat mempercepat proses belajar mengajar menjadi efektif dan efisien dalam suasana yang kondusif, sehingga dapat membuat pemahaman peserta didik lebih cepat.<sup>30</sup>

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ialah alat yang dapat membantu dalam kegiatan belajar mengajar meliputi perangkat keras (*hardware*) ataupun perangkat lunak (*Software*) sehingga dapat dengan mudah menyampaikan pesan atau materi ajar secara lebih baik dan sempurna merangsang minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam pembelajaran serta terwujudnya tujuan dari pembelajaran.

Sebagaimana telah dijelaskan dalam ayat Al-Qur'an yang berkenaan dengan media pembelajaran. (Q.S Al-Alaq 96 : 1-5)

---

<sup>30</sup>Wandah Wibawanto, Desain Dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif (Jawa Timur: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif, 2017), Hal, 2

أَقْرَأْ بِأَسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝ أَقْرَأْ  
 وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۝ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ  
 يَعْلَمْ

Artinya: “Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan, dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah, bacalah dan Tuhanmulah yang maha mulia, yang mengajarkan (manusia) dengan pena, dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya” (Q.S Al-Alaq 96:3-4)<sup>31</sup>

Dalam surat al-alaq ayat 1 sampai 5 banyak mengandung tentang pembelajaran dan pendidikan islam. Allah menyuruh manusia untuk belajar dan berfikir. Dalam proses pembelajaran membaca dimulai sejak anak mengenal huurf atau sejak dini. Disekolah proses membaca dan menulis dimulai sejak Paud/TK dan masuk SD sampai jenjang pendidikan tertinggi. Perintah iqra’ mengandung makna setiap muslim berkewajiban selalu menambah informasi sehingga memiliki banyak informasi. Selain itu surah Al-Alaq ayat 1-5 sangat

---

<sup>31</sup> Departemen Agama RI, Alqur’an dan terjemahannya: juz 1-30 (jawa barat: Cipta Bagus Segara) Al-Qur’an QS al-‘alaq/96:1-5, Hal, 597.

relevan dengan tujuan, materi, metode, dan media pembelajaran. Surah Al-Alaq ayat 1-5 sangat relevan dengan media dan teknologi pendidikan. Qalam dalam ayat ini tidak terbatas pada arti sebagai alat tulis tetapi berbagai peralatan terkait dengan media dan teknologi pendidikan seperti komputer, internet, video compact disc, LCD, proyektor, laptop, TV, surat kabar dan sebagainya.

#### **b. Macam-macam Media Pembelajaran**

Banyak sekali media pembelajaran yang telah kita pelajari, namun hanya sedikit sekali media yang cukup sering digunakan di dalam kelas. Media yang sering digunakan di dalam kelas, diantaranya Overhead Projector, gambar, model, papan tulis, buku. Sedangkan media lain seperti video, film, kaset audio, atau film bingkai relatif jarang digunakan, meskipun benda-benda ini tidak asing lagi bagi kebanyakan guru-guru, contoh lain sering kita menemukan di sekolah-sekolah media seperti: torso, globe, peta, dipergunakan sebagai

pajangan, atau mainan, atau penghias ruangan, bahkan media itu sejak awal diterima dipajang diatas lemari atau di gudang, dan tidak pernah dipakai.

Bretz, membagikan media menjadi tiga macam yaitu suara, media bentuk visual, dan media gerak. Media bentuk visual dibedakan menjadi tiga pula yaitu gambar visual, garis (grafis), dan simbol verbal. Selain dari itu Bretz juga membedakan antara media tranmisi (telekomunikasi) dan media rekaman.<sup>32</sup>

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya. Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi ke dalam:

- 1) Media *auditif*, yaitu media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsure suara, seperti radio dan rekaman suara.
- 2) Media *visual*, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Yang

---

<sup>32</sup> Martinis Yamin, 2007. *Kiat Membelajarkan Siswa*, Jakarta : Gaung Persada Press, Hal, 204

termasuk ke dalam media ini adalah *flim*, *slide*, foto, transparansi, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis dan lain sebagainya.

- 3) Media *audiovisual*, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsure gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, *slide* suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua.<sup>33</sup>

Dilihat dari kemampuan jangkauannnya, media dapat pula dibagi ke dalam:

- 1) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televisi. Melalui media ini siswa dapat mempelajari hal-hal atau kejadian-kejadian yang actual secara serentak tanpa harus menggunakan ruangan khusus.

---

<sup>33</sup> Wina Sanjaya, 2011. Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan, Jakarta : Kencana Prenada Media, Hal, 172-173

- 2) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu seperti *film slide*, film, video, dan lain sebagainya.

Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media dapat dibagi ke dalam:

- 1) Media yang diproyeksikan seperti film, *slide*, *flim strip*, transparansi, dan lain sebagainya. Jenis media yang demikian memerlukan alat proyeksi khusus seperti *film projector* untuk memproyeksikan *film slide*, *operhead projector* (OHP) untuk memproyeksikan transparansi. Tanpa dukungan alat proyeksi semacam ini, maka media semacam ini tidak akan berfungsi apa – apa.
- 2) Media yang tidak diproyeksikan seperti gambar, foto, lukisan, radio, dan lain sebagainya.<sup>34</sup>

Media gambar termasuk dalam media visual. Menurut Arsyad gambar adalah foto, lukisan dan sketsa (gambar bergaris). Media gambar merupakan

---

<sup>34</sup> Wina Sanjaya, 2011. Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan, Jakarta : Kencana Prenada Media, Hal, 172-173

media visual yang penting dan mudah didapat, sebab media gambar dapat menggantikan kata verbal, mengkonkritkan suatu yang abstrak.<sup>35</sup>

### c. Ciri-ciri media pembelajaran

Gerlach & Ely mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (atau kurang efisien) melakukannya.<sup>36</sup>

Ciri-ciri tersebut adalah sebagai berikut :

#### 1) Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket komputer, dan film. Suatu objek yang telah diambil gambarnya (direkam) dengan

---

<sup>35</sup> Arsyad, Azhar, media pembelajaran, (Jakarta: PT.Raja Grafindo persada, 2018) Hal, 113

<sup>36</sup> Arsyad, Azhar, media pembelajaran, (Jakarta: PT.Raja Grafindo persada, 2018) Hal, 12

kamera atau video kamera dengan mudah dapat direproduksi dengan mudah kapan saja diperlukan. Dengan ciri fiksatif ini, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau obyek yang terjadi pada satu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu. Contohnya adalah peristiwa tsunami, gempa bumi, banjir, dan sebagainya dapat diabadikan dengan rekaman video, pelaksanaan ibadah haji juga dapat direkam dengan kamera atau alat perekam audio visual sehingga dapat digunakan sebagai media pendidikan.<sup>37</sup>

## 2) Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulative. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari atau bahkan berbulan-bulan dapat disajikan kepada peserta didik dalam waktu yang

---

<sup>37</sup> Arsyad, Azhar, media pembelajaran, (Jakarta: PT.Raja Grafindo persada, 2018) Hal, 12

lebih singkat lima sampai sepuluh menit. Misalnya, bagaimana proses pelaksanaan ibadah haji dapat direkam dan diperpendek prosesnya menjadi lima sampai sepuluh menit. Disamping dapat dipercepat, suatu kejadian dapat pula diperlambat pada saat menayangkan kembali hasil suatu rekaman video. Misalnya, proses terjadinya gempa bumi yang hanya kurang dari satu menit dapat diperlambat sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik bagaimana proses terjadinya gempa tersebut.

### 3) Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar peserta didik dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. Dewasa ini, distribusi media tidak hanya terbatas pada satu kelas atau beberapa kelas pada sekolah-sekolah di dalam suatu wilayah

tertentu, tetapi juga media itu, misalnya rekaman video, audio, disket komputer dapat disebut ke seluruh penjuru tempat yang diinginkan kapan saja, sehingga media tersebut dapat digunakan untuk banyak kelompok di tempat yang berbeda dalam waktu yang sama.

Sekali informasi direkam dalam format media apa saja, ia dapat direproduksi seberapa kali pun dan siap digunakan secara bersamaan di berbagai tempat atau digunakan secara berulang-ulang di suatu tempat. Konsistensi informasi yang telah direkam akan terjamin sama atau hampir sama dengan aslinya.<sup>38</sup>

#### **d. Fungsi Media Pembelajaran**

Media memiliki fungsi dan kegunaan yang sangat penting untuk membantu kelancaran proses pembelajaran dan efektivitas pencapaian hasil belajar.

---

<sup>38</sup> Arsyad, Azhar, media pembelajaran, (Jakarta: PT.Raja Grafindo persada, 2018) Hal, 13

Menurut Levie dan Lentz, khususnya media visual, mengemukakan bahwa media pendidikan memiliki empat fungsi yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris. Dengan demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi pelajaran semakin besar.<sup>39</sup>

Media berfungsi untuk tujuan instruksi di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan peserta didik baik dalam benak atau mental maupun dalam aktifitas yang nyata sehingga dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar menyiapkan instruksi yang efektif. Di samping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan peserta didik.

Dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama dari media adalah sebagai alat bantu mengajar yang ikut

---

<sup>39</sup> Arsyad, Azhar, *media pembelajaran*, (Jakarta: PT.Raja Grafindo persada, 2018) Hal, 16

mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang diciptakan oleh guru dikelas. Arsyad mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Arsyad mengemukakan manfaat atau dampak positif penggunaan media dalam proses pembelajaran di kelas, atau sebagai cara utama pembelajaran langsung, diantaranya:<sup>40</sup>

- 1) Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku
- 2) Pembelajaran bisa lebih menarik
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif
- 4) Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat
- 5) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan

---

<sup>40</sup> Arsyad, Azhar, Media Pembelajaran, (Jakarta:PT.RajaGrafindo Persada, 2018), Hal, 22-23

- 6) Pembelajaran dapat diberikan kapan dan di mana diinginkan atau diperlukan.
- 7) Sikap positif siswa terhadap apa yang dipelajari & proses belajar dapat ditingkatkan.
- 8) Peran guru menjadi lebih positif, beban guru untuk penjelasan yang berulang – ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi.

**e. Klasifikasi Media**

Seiring dengan perkembangan teknologi, maka media pembelajaran pun mengalami perkembangan melalui pemanfaatan teknologi yang berkembang. Klasifikasi berbagai jenis media perlu dipelajari agar guru dapat memilih media dengan tepat sehingga tercapai tujuan yang diharapkan. Media dapat diklasifikasikan menjadi lima kelompok yaitu:

- 1) Media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main-peran, kegiatan kelompok dan *field trip*)
- 2) Media berbasis cetak (buku, penuntun, buku latihan, alat bantu kerja dan lembaran lepas)

- 3) Media berbasis visual (buku, alat bantu kerja, charts, grafik, peta, gambar, transparansi dan *slide*)
- 4) Media berbasis audiovisual (video, film, program *slide* dan televisi)
- 5) Media berbasis komputer (pengajaran dengan berbantuan komputer, interaktif video dan *hypertext*)<sup>41</sup>

Dengan adanya klasifikasi media pembelajaran yang beragam, guru semakin dimudahkan dalam memilih media pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi pembelajaran dan dapat meningkatkan serta mengarahkan perhatian siswa sehingga menimbulkan motivasi belajar.

### **3. Pembelajaran Tematik**

#### **a. Pengertian Tematik**

Pembelajaran tematik ialah pembelajaran yang didasarkan pada sebuah tema sentral sebagai pengkait beberapa mata pelajaran yang diajarkan atau dengan kata

---

<sup>41</sup> Arsyad, Azhar, Media Pembelajaran, (Jakarta:PT.RajaGrafindo Persada, 2013), Hal, 37

lain pembelajaran tematik menkaitkan beberapa mata pelajaran dalam satu payung tema.<sup>42</sup>Pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran kedalam berbagai tema. Tema merajut makna berbagai konsep dasar sehingga siswa tidak belajar konsep dasar secara parsial.<sup>43</sup>

Pada dasarnya istilah pembelajaran tematik ialah model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa.<sup>44</sup> Pembelajaran tematik merupakan salah satu model *integrated learning* yang disusun dengan beberapa bidang studi yang dipadukan dalam tema-

---

<sup>42</sup> Yanti Herlianti, pembelajaran tematik, (jakarta:UIN Press,2005), Hal, 6

<sup>43</sup> Puspita Hendra Jati, implementasi pembelajaran tematik terpadu pada kelas VB SD negeri tegalrejo 1 yogyakarta, jurnal pendidikan guru sekolah dasar edisi 9 tahun ke-5 2016 Hal, 86. (<http://journals.ums.ac.id>), diunduh pada hari rabu 15 desember 2021

<sup>44</sup> Indriani fitri, kompetensi pedagogik mahasiswa dalam mengelola pembelajaran tematik integratif kurikulum 2013 pada pengajaran micro di PGSD UAD yogyakarta, jurnal profesi pendidikan dasar vol. 2, no. 2 desember 2015 : 87-94 Hal, 88 (<http://jurnals.ums.ac.id>), diunduh pada hari rabu 15 desember 2021

tema tertentu dan dikaitkan dengan fenomena yang benar-benar terjadi di kehidupan sehari-hari. Penerapan pembelajaran tematik dapat memperluas pikiran siswa terhadap suatu pembelajaran dikarenakan hubungan materi pembelajaran satu dan lainnya dapat dirasakan siswa, sehingga memberikan pengalaman pembelajaran bermakna pada siswa.<sup>45</sup>

Pembelajaran tematik merupakan implementasi dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Dasar pertimbangan pelaksanaan pembelajaran tematik merujuk pada tiga landasan yaitu landasan filosofis, psikologis dan yuridis.<sup>46</sup> Pembelajaran tematik merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang secara sengaja mengaitkan atau memadukan beberapa Kompetensi Dasar (KD) dan indikator dari kurikulum/Standar Isi (SI) dari beberapa mata pelajaran menjadi satu kesatuan untuk dikemas dalam satu tema.

---

<sup>45</sup> Abd. Kadir dan Hanun Asrohah, *Pembelajaran Tematik*, (Depok: Rajagrafindo Persada, 2014), Hal, 9-26.

<sup>46</sup>Yunanto . *Dasar-Dasar Pembaharuan Pengajaran*. (Yogyakarta ; Qisty, 2004) Hal, ,20

Dengan adanya kaitan tersebut maka peserta didik akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan secara utuh sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi peserta didik. Bermakna di sini memberikan arti bahwa pada pembelajaran tematik peserta didik akan dapat memahami konsep-konsep yang saling terkait dari beberapa mapel yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan usia peserta didik.<sup>47</sup>

Ditinjau dari pengertiannya, pembelajaran adalah pengembangan pengetahuan, keterampilan, atau sikap baru pada saat seseorang individu berinteraksi dengan informasi dan lingkungan. Menurut Yunanto, pembelajaran merupakan pendekatan belajar yang memberi ruang kepada anak untuk berperan aktif dalam kegiatan belajar.<sup>48</sup> Mata pelajaran yang ada pada tematik ini diantaranya PPKn, Bahasa Indonesia, PJOK, IPA, SBdP dan Matematika pada kelas rendah.

---

<sup>47</sup> Sukayati dan Sri Wulandari. *Pembelajaran Tematik di SD*. (Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan, 2009) Hal, 13

<sup>48</sup> Yunanto . *Dasar-Dasar Pembaharuan Pengajaran*. (Yogyakarta; Qisty, 2004) Hal, 29

Tema adalah pokok pikiran yang menjadi pokok pembicara, tema merupakan alat atau wadah untuk mengedepankan berbagai konsep kepada anak didik secara utuh. Dalam pembelajaran, tema diberikan dengan maksud menyatukan isi kurikulum dalam satu kesatuan yang utuh, memperkaya pembendaharaan bahasa anak didik dan membuat pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman yang bermakna kepada siswa. Keterpaduan dalam pembelajaran ini dapat dilihat dari aspek proses atau waktu, aspek kurikulum, dan aspek belajar mengajar. Jadi, pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema sebagai pemersatu materi yang terdapat didalam beberapa mata pelajaran dan diberikan dalam satu kali tatap muka.

Pembelajaran tematik dikemas dalam satu tema atau disebut dengan istilah tematik. Pendekatan ini merupakan satu usaha untuk mengintegrasikan pengetahuan, kemahiran dan nilai pembelajaran serta

pemikiran yang kreatif dengan menggunakan tema. Dengan kata lain pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunakan tema dalam mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik.<sup>49</sup>

Dikatakan bermakna karena dalam pembelajaran tematik, peserta didik akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan menghubungkan dengan konsep-konsep yang dipelajari dengan konsep lain yang telah dipahaminya. Pendekatan ini berangkat dari teori pembelajaran yang menolak proses latihan/hafalan (*drill*) sebagai dasar pembentukan pengetahuan dan struktur intelektual anak.<sup>50</sup> Teori pembelajaran ini dimotori para tokoh psikologi Gestal termasuk Piaget yang menekankan bahwa pembelajaran tematik lebih menekankan pada

---

<sup>49</sup> Yunanto, *Dasar-Dasar Pembaharuan Pengajaran*, (Yogyakarta ; Qisty, 2004) Hal, 23

<sup>50</sup> Daradjat, Zakiah. *Pengajaran Agama Islam*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2008). Hal,, 20

penerapan konsep belajar sambil melakukan sesuatu (*learning by doing*).<sup>51</sup>

Kurikulum 2013 adalah kurikulum berbasis kompetensi yang merupakan penyempurnaan dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Sebagai sebuah kurikulum yang berbasis kompetensi, elemen pertama yang disempurnakan dalam kurikulum 2013 adalah rumusan tentang Standar Kompetensi Kelulusan (SKL) yang dirancang untuk mengembangkan kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan secara terpadu.<sup>52</sup>

Pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran kurikulum 2013 yaitu ada 5 tahapan yang disebut 5M (mengamati, menanya, mencoba, menalar, mengomunikasikan). Mengamati adalah mengutamakan kebermaknaan proses pembelajaran. Tahap ini menuntut tersedianya objek secara nyata. Mengamati sangat

---

<sup>51</sup> Suwanto, Wiji, Dasar dasar ilmu pendidikan. (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media Group. 2008), Hal, 78

<sup>52</sup> Endah Tri Priyatni, Desain Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Kurikulum 2013 (Jakarta: Bumi Aksara, 2017), Hal, 94

berpengaruh pada rasa ingin tahu siswa. Menanya adalah membatasi masalah, merumuskan pertanyaan, serta merumuskan jawaban. Bertanya dapat mendorong kemampuan berfikir siswa. Mencoba adalah kegiatan pembelajaran yang didesain agar tercapai suasana yang kondusif. Menalar adalah proses berfikir yang logis dan sistematis atas fakta-fakta yang empiris yang dapat diobservasi agar memperoleh pengetahuan. Mengkomunikasikan dapat dilakukan dengan persentasi laporan hasil percobaan.<sup>53</sup>

Kurikulum 2013 pada dasarnya merupakan upaya penyederhanaan dan tematik intregatif yang disiapkan untuk mencetak generasi yang siap di dalam menghadapi masa depan. Karena itu, kurikulum disusun untuk mengantisipasi perkembangan masa depan. Titik beratnya bertujuan untuk mendorong peserta didik

---

<sup>53</sup> Endah Tri Priyatni, Desain Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Kurikulum 2013 (Jakarta: Bumi Aksara, 2017), Hal, 97-99

atau siswa, mampu lebih baik dalam melakukan keterampilan proses.<sup>54</sup>

**b. Kompetensi guru dalam pembelajaran tematik berdasarkan kurikulum 2013**

Guru harus menguasai sejumlah kompetensi-kompetensi, baik kompetensi yang sifatnya sangat mendasar maupun kompetensi-kompetensi yang sifatnya tuntutan dan pengembangan dari profesi keguruan. Kompetensi yang harus dimiliki seorang guru meliputi:

- 1) Kompetensi dasar, yang meliputi menguasai bahan ajar, mengelola program pembelajaran, mengelola kelas, menggunakan media/sumber belajar, menguasai landasan kependidikan, mengelola interaksi pembelajaran, menilai prestasi siswa untuk kepentingan pendidikan, mengenal fungsi dan

---

<sup>54</sup> Apri Damai Sagita Krissandi dan Rusmawan, "Kendala Guru Sekolah Dasar Dalam Implementasi Kurikulum 2013", *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, No 3, (2015), Hal, 458

pelayanan bimbingan dan penyuluhan, dan mengenal dan menyelenggarakan administrasi sekolah.

- 2) Kompetensi pedagogik, adalah kemampuan pemahaman guru terhadap peserta didik, perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran, evaluasi hasil belajar, dan pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimilikinya.
- 3) Kompetensi kepribadian, adalah kemampuan guru secara personal yang tercermin pada kepribadian yang mantap, stabil, dewasa, arif dan berwibawa, menjadi teladan bagi peserta didik, dan berakhlak mulia.
- 4) Kompetensi sosial, adalah kemampuan guru dalam berkomunikasi dan bergaul secara efektif dengan peserta didik, teman sejawat, keluarga, orang tua/wali peserta didik, dan masyarakat sekitar.
- 5) Kompetensi profesional, adalah kompetensi dasar tentang disiplin ilmu yang dipelajarinya atau yang

menjadi bidang spesialisasinya baik penguasaan teoretis maupun praktis, kemampuan didaktis, metodik, psikologis, keterampilan perencanaan dan pengelolaan, serta kemampuan mengevaluasi hasil belajar mengajar.<sup>55</sup>

### **c. Karakteristik pembelajaran tematik**

Pembelajaran tematik juga memiliki beberapa ciri khas antara lain:

- 1) Pengalaman dan kegiatan belajar sangat relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak usia sekolah dasar, sehingga dapat memberikan pengalaman langsung pada anak.
- 2) Kegiatan-kegiatan yang dipilih dalam pelaksanaan pembelajaran tematik bertolak dari minat dan kebutuhan siswa, juga melalui penilaian proses dan hasil belajarnya.
- 3) Kegiatan belajar akan lebih bermakna dan berkesan bagi siswa sehingga hasil belajar dapat

---

<sup>55</sup> Supardi, Sekolah Efektif, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013), Hal, 103-105

bertahan lebih lama, serta bersifat luwes dengan adanya keterpaduan berbagai mata pelajaran.

- 4) Membantu mengembangkan keterampilan berfikir siswa.
- 5) Menyajikan kegiatan belajar yang bersifat pragmatis sesuai dengan permasalahan yang ditemui siswa dalam lingkungannya.
- 6) Mengembangkan keterampilan sosial siswa, seperti kerjasama, toleransi, komunikasi, dan tanggap terhadap gagasan orang lain.<sup>56</sup>

Tema dalam pembelajaran tematik menjadi sentral yang harus dikembangkan. Tema tersebut diharapkan akan memberikan banyak keuntungan, diantaranya:

- 1) Peserta didik mudah memusatkan perhatian pada suatu tema tertentu

---

<sup>56</sup> Ichlan Ansory, Setiya Yunus Saputra dan Delora Jantung Amelia, "Pembelajaran Tematik Integratif Pada Kurikulum 2013 di Kelas Rendah SD Muhammadiyah 07 Wajak", Jurnal Inovasi Pembelajaran , Vol 4. No 1, (2018), Hal, 39

- 2) Peserta didik mampu mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi dasar antar mata pelajaran dalam tema yang sama
- 3) Pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan
- 4) Kompetensi dasar dapat dikembangkan lebih dengan pengalaman pribadi peserta didik.
- 5) Peserta didik lebih mampu merasakan manfaat dan makna belajar karena materi disajikan dalam konteks tema yang jelas.
- 6) Peserta didik mampu lebih bergairah belajar karena dapat berkomunikasi dalam situasi nyata, untuk mengembangkan suatu kemampuan dalam satu mata pelajaran sekaligus mempelajari mata pelajaran lain.
- 7) Guru dapat menghemat waktu karena mata pelajaran yang disajikan secara tematik dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam dua atau tiga pertemuan, waktu selebihnya dapat digunakan

untuk kegiatan remedial, pemantapan, atau pengayaan.<sup>57</sup>

Menurut karli yuliantiningsih pembelajaran tematik mempunyai ciri:

- 1) Holistik, suatu peristiwa yang menjadi pusat tema dikaji dari beberapa sudut mata pelajaran sekaligus untuk memahami fenomena dari segala sisi.
- 2) Bermakna, keterkaitan antara konsep membuat siswa mampu menerapkan perolehan belajarnya untuk memecahkan masalah-masalah nyata di dalam kehidupannya.
- 3) Aktif, siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui aktifitas inkuiri dan discoveri<sup>58</sup>

Penggabungan beberapa kompetensi dasar, indikator serta isi mata pelajaran dalam pembelajaran tematik akan terjadi penghematan karena tumpang tindih materi dapat dikurangi bahkan dihilangkan. Siswa

---

<sup>57</sup> Suparlan. Menjadi Guru Efektif. (Yogyakarta: hikayat publishing, 2008). Hal, 41

<sup>58</sup> Yanti Herlianti, pembelajaran tematik, (jakarta:UIN Press,2005), Hal, 7-8

mampu melihat hubungan-hubungan yang bermakna sebab isi materi pembelajaran lebih berperan sebagai sarana atau alat, bukan merupakan tujuan akhir. Pembelajaran menjadi utuh sehingga siswa akan mendapat pengertian menjadi proses dan materi pelajaran secara utuh pula. Dengan adanya pemaduan antar mata pelajaran maka penguasaan konsep akan semakin baik dan meningkat.

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang di rancang berdasarkan tema-tema tertentu. Dalam pembahsannya tema itu ditinjau dari berbagai mata pelajaran. Sebagai contoh tema “air” dapat ditinjau dari mata pelajaran fisika, biologi, kimia dan matematika. Lebih luas lagi tema itu dapat ditinjau dari bidang studi lainnya, seperti IPS, bahasa, seni. Pembelajaran tematik menyediakan keluasan dan kedalaman implimentasi kurikulum, menawarkan kesempatan yang sangat banyak

pada siswa untuk memunculkan dinamika dalam pendidikan.<sup>59</sup>

#### **d. Langkah-langkah pembelajaran tematik**

Untuk dapat menerapkan pembelajaran tematik dijenjang sekolah dasar, beberapa hal yang harus diterapkan oleh guru ialah:

1) Memilih tema

yang disesuaikan Tema yang akan dipilih terdapat dalam dokumen kurikulum 2013 bagi sekolah yang masih menerapkan kurikulum 2013 ini. Guru dapat melakukan pemilihan tema yang akan dibelajarkan terlebih dahulu. Sejatinnya penetapan tema haruslah disesuaikan dengan kondisi daerah, sekolah, peserta didik, dan guru diwilayahnya.

2) Melakukan analisis SKL, KI, KD Membuat Indikator

Membaca semua SKL, KI, dan KD dari semua mata pelajaran, karena meskipun semua indikator

---

<sup>59</sup> Miftah, Belajar dan pembelajaran. (Jakarta : dirjen dikti., 2003), Hal, 13

sudah tersedia, guru dapat menambahkan indikator yang sesuai dengan tema yang sudah dipilihnya dengan mengikuti kriteria pembuatan indikator.

3) Melakukakn pemetaan KD, Indikator dengan tema

Setelah indikator telah selesai dibuat, maka guru melakukan pemetaan terhadap kompetensi dasar dan indikator yang berkaitan dengan tema yang sudah dipilih dan memasukannya kedalam format agar lebih memudahkan dalam penyajian pembelajaran dan pada saat proses pembelajaran berlangsung.

4) Membuat jaringan KD

Setelah dilakukan pemetaan KD, indikator dengan tema dalam satu tahun, maka dilanjutkan dengan membuat jaringan KD dan indikator dengan cara menurunkan hasil cek dari pemetaan kedalam format jaringan KD dan Indikator

5) Menyusun silabus tematik terpadu

Langkah guru selanjutnya ialah menyusun silabus tematik untuk memudahkan guru melihat seluruh desain pembelajaran untuk setiap tema sampai tuntas tersajikan didalam proses pembelajaran.

Guru harus paham dalam menerapkan langkah-langkah yang dilakukan dalam pembelajaran tematik agar kegiatan belajar mengajar disekolah dapat terlaksana dan berjalan dengan baik.

#### **e. Manfaat pembelajaran tematik**

Manfaat pembelajaran tematik bukan hanya dirasakan oleh siswa, guru pun akan merasakan manfaat dari pembelajaran tematik. Diantarnya ialah:<sup>60</sup>

- 1) Peningkatan pemahaman konseptual siswa terhadap realitas yang ada.
- 2) Pengaktifan proses mental siswa.
- 3) Pemenuhan terhadap kebutuhan dan keingintahuan anak.

---

<sup>60</sup> Firdaus Muqarrabin, “langkah-langkah yang perlu dilakukan guru dalam pembelajaran tematik integratif”, (<http://www.curekapedidikan.com/2015/04/langkah-langkah-yang-perlu-dilakukan-guru-dalam-pembelajaran-tematik-integratif-html>), Hlm, 11 diunduh pada hari kamis, 16 desember 2021

- 4) Peningkatan kemampuan berpikir siswa.
- 5) Peningkatan relasi sosial antar siswa.
- 6) Peningkatan profesionalisme guru .
- 7) Penghematan waktu, tenaga dan biaya pembelajaran.

**f. Kelebihan dan kekurangan pembelajaran tematik**

Pelaksanaan pembelajaran tematik memiliki beberapa keuntungan dan juga kelemahan. Keuntungan yang dimaksud, yaitu:

- 1) Menyenangkan karena bertolak dari minat dan kebutuhan siswa.
- 2) Pengalaman dan kegiatan belajar relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan siswa.
- 3) Hasil belajar akan bertahan lebih lama karena lebih berkesan dan bermakna
- 4) Menimbulkan keterampilan sosial, seperti bekerja sama, toleransi, komunikasi, dan tanggap terhadap gagasan orang lain.

- 5) Pembelajaran tematik di samping memiliki beberapa keuntungan sebagaimana dipaparkan di atas, juga terdapat beberapa kekurangan. Kekurangan yang ditimbulkan, yaitu:
  - 6) Guru dituntut memiliki keterampilan yang tinggi
  - 7) Tidak setiap guru mampu mengintegrasikan kurikulum dengan konsep-konsep yang ada dalam mata pelajaran secara tepat.<sup>61</sup>

#### **4 Motivasi Belajar**

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

Motivasi belajar, berasal dari dua kata, yaitu "motivasi" dan "belajar". Motivasi berasal dari kata "motif" yang diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Kata Motif dalam bahasa Inggris ialah motive berasal dari kata "motion" yang berarti gerak atau sesuatu yang bergerak. Motif juga diartikan sebagai daya upaya yang

---

<sup>61</sup> B. Suryosubroto, *Proses Belajar Mengajar Di Sekolah*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), Hal, 136-137

mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu.<sup>62</sup>

Motivasi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Kontemporer, adalah keinginan atau dorongan yang timbul pada diri seseorang baik secara sadar maupun tidak sadar untuk melakukan sesuatu perbuatan dengan tujuan tertentu.<sup>63</sup>

Menurut Sumardi Suryabarata, dikutip oleh H. Djaali motivasi yaitu sebagai keadaan yang terdapat dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan aktifitas untuk mencapai suatu tujuan.<sup>64</sup> Menurut M. Ngalim Purwanto dalam bukunya Psikologi Pendidikan, menjelaskan bahwa motivasi adalah segala sesuatu yang mendorong seseorang untuk bertindak melakukan sesuatu.<sup>65</sup> Tidak jauh berbeda dengan apa yang dikatakan M. Alisuf Sabri, bahwa motivasi adalah segala

---

<sup>62</sup> Sardiman A.M, interaksi dan motivasi belajar mengajar,(Jakarta: c.v. rajawali,2018), Hal, 73

<sup>63</sup> Peter salim dan yenny salim, kamus besar bahasa indonesia kontemporer,(jakarta: modern english), Hal, 997

<sup>64</sup> Djaali, psikologi pendidikan,(jakarta: bumi aksara, 2008). Cet. Ke3, Hal, 101

<sup>65</sup> M. Ngalim Purwanto, Psikologi Pendidikan, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 1985), cet. 2, Hal, 64

sesuatu yang menjadi pendorong timbulnya suatu tingkah laku.<sup>66</sup>

Menurut Muhibbin Syah, motivasi adalah keadaan internal organism baik manusia ataupun hewan yang mendorongnya untuk berbuat sesuatu. Dalam pengertian ini, motivasi berarti pemasok daya (energizer) untuk bertingkah laku secara terarah.<sup>67</sup> Dari pemaparan definisi-definisi Motivasi oleh para ahli, dapat dipahami bahwa Motivasi adalah segala sesuatu yang mendorong tingkah laku, daya gerak, aktivitas seseorang yang menuntut atau mendorong seseorang untuk mencapai tujuannya. Seseorang yang mempunyai tujuan dari aktivitasnya, maka seseorang mempunyai motivasi untuk mencapainya. Dan semakin kuat motivasi seseorang maka semakin besar peluang untuk mencapai tujuan.

Motivasi belajar adalah dorongan dari dalam diri siswa untuk mau belajar secara efektif dan efisien untuk

---

<sup>66</sup> Alisuf Sabri, Psikologi Pendidikan, (Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya, 2007), cet. 3, Hal, 85

<sup>67</sup> Muhibbin Syah, Psikologi Belajar, (Jakarta: Logos, 1999), Hal, 137

menghasilkan prestasi yang cukup bisa dibanggakan. Pada diri siswa, terdapat kekuatan mental yang menjadi penggerak belajar. Siswa belajar karena didorong oleh kekuatan mentalnya. Kekuatan mental itu berupa keinginan, perhatian, atau cita-cita. Ada ahli psikologi pendidikan yang menyebut kekuatan mental yang mendorong terjadinya belajar tersebut sebagai motivasi belajar.<sup>68</sup> Sardiman menegaskan bahwa motivasi dan belajar adalah keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa, yang dapat menimbulkan kegiatan belajar, yang dapat menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendak oleh subjek belajar itu dapat tercapai.<sup>69</sup>

Jadi motivasi belajar adalah kekuatan-kekuatan atau tenaga-tenaga dalam diri siswa, yang dapat menimbulkan kegiatan belajar, yang dapat menjamin

---

<sup>68</sup> Dimiyati dan mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), Hal, 80

<sup>69</sup> Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Grafindo, 2018) Hal, 75

kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah belajar itu dapat tercapai. Dan dari pendapat-pendapat tersebut semakin menegaskan betapa pentingnya motivasi dalam kegiatan belajar. Motivasi belajar ini menjadikan seorang siswa bersedia melakukan kegiatan belajar dan berupaya mengatasi kesulitan-kesulitan yang ditemui untuk mencapai tujuannya.

Proses belajar mengajar adalah suatu proses dengan sengaja diciptakan untuk kepentingan anak didik. Agar anak didik senang bergairah belajar. Guru berusaha menyediakan lingkungan belajar yang kondusif dengan memanfaatkan semua potensi kelas yang ada. Masalah motivasi adalah salah satu deretan dari sederetan faktor yang menyebabkan itu.<sup>70</sup>

Menuntut ilmu merupakan kewajiban dan kebutuhan manusia. Tanpa ilmu manusia akan tersesat dari jalan

---

<sup>70</sup> Syaiful Bahri, Aswan Zein, Strategi Belajar Mengajar, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010) Hal, 147-148

kebenaran. Tanpa ilmu manusia tidak akan mampu merubah suatu peradaban bahkan dirinya sendiri tidak bisa menjadi lebih baik. Dijelaskan dalam Al-Qur'an surah Al-Mujadalah ayat 11:

يٰٓأَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ  
فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ آذِنُوا فَآذِنُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ  
ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ



Artinya : “Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan.” (Q.S Al-Mujadalah Ayat 11)<sup>71</sup>

Surah al-Mujadalah ayat 11 mengandung motivasi belajar yang menyentuh aspek ekstrinsik siswa yaitu

---

<sup>71</sup> Departemen Agama RI, Alqur'an dan terjemahannya: juz 1-30 (jawa barat: Cipta Bagus Segara) Al-qur'an QS al-Mujadalah/58:11, Hal, 543

pertama,, seseorang akan mendapatkan derajat dengan cara beriman kepada Allah SWT yaitu dengan menjalankan segala perintah-Nya dan menjauhi segala laranganNya, kedua, adalah mereka yang diberi Ilmu pengetahuan, artinya derajat yang tinggi disisi Allah SWT bisa didapatkan dengan menjadi orang yang berilmu, ketiga, yaitu menjadi keduanya (beriman dan berilmu) Ilmu dan Imannya selalu beriringan.

#### **b. Peran dan Fungsi Motivasi Belajar**

Menurut Hamzah B.Uno, peran penting motivasi belajar dan pembelajaran, antara lain:<sup>72</sup>

- 1) Peran motivasi belajar dalam menentukan penguatan belajar. Motivasi dapat berperan dalam penguatan belajar apabila seorang anak yang sedang belajar dihadapkan pada suatu masalah yang menentukan pemecahan dan hanya dapat dipecahkan berkat bantuan hal-hal yang pernah dilalui.

---

<sup>72</sup> Uno, H. (2011). Teori motivasi dan pengukurannya. Jakarta: PT Bumi akasara bandung PT remaja rosdaka karya

- 2) Peran motivasi dalam memperjelas tujuan belajar.  
Peran motivasi dalam memperjelas tujuan belajar erat kaitannya dengan kemaknaan belajar. Anak akan tertarik untuk belajar sesuatu, jika yang dipelajari itu sedikitnya sudah dapat diketahui atau dinikmati manfaatnya oleh anak.
- 3) Motivasi menentukan ketekunan belajar. Seorang anak yang telah termotivasi untuk belajar sesuatu berusaha mempelajari dengan baik dan tekun dengan harapan memperoleh hasil yang lebih baik.

Selain itu, Oemar Hamalik, menyebutkan fungsi motivasi itu meliputi:

- 1) Mendorong timbulnya kelakuan/ suatu perbuatan.
- 2) Motivasi berfungsi sebagai pengarah, artinya mengarah pada perbuatan ke pencapaian tujuan yang diinginkan.

- 3) Motivasi berfungsi sebagai penggerak, artinya sebagai motor penggerak dalam kegiatan belajar.<sup>73</sup>

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa peran dan fungsi motivasi belajar ialah sebagai pendorong usaha serta pencapaian prestasi sehingga untuk mencapai prestasi tersebut peserta didik dituntut untuk menentukan sendiri perbuatan-perbuatan apa yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan belajarnya.

### **c. Indikator Motivasi Belajar**

Menurut Sardiman indikator motivasi belajar yang berasal dari dalam diri siswa (instrinsik) adalah sebagai berikut:<sup>74</sup>

- 1) Tekun menghadapi tugas, artinya siswa dapat bekerja secara terus-menerus dalam waktu yang lama (tidak pernah berhenti sebelum selesai).Seperti siswa mulai mengerjakan tugas tepat waktu, mencari

---

<sup>73</sup> Hamalik,oemar, Proses belajar mengajar, (Jakarta: bumi aksara,2011)

<sup>74</sup> Sardiman A.M, interaksi dan motivasi belajar mengajar,(Jakarta: c.v. rajawali,2018), Hal, 81

sumber lain,tidak mudah putus asa dan memeriksa kelengkapan tugas.

- 2) Ulet menghadapi kesulitan, siswa tidak lekas putus asa dalam menghadapikesulitan. Dalam hal ini, siswa bertanggungjawab terhadap keberhasilan dalam belajar dan melaksanakan kegiatan belajar.
- 3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah yang terdiri dariberani menghadapi masalah, mencari jalan keluar terhadap masalah yang sedang dihadapi dan tidak mudahputus asa dalam menghadapi masalah.
- 4) Lebih senang bekerja mandiri, artinya tanpa harus disuruh ia mengerjakanapa yang menjadi tugasnya.
- 5) cepat bosan pada tugas-tugas rutin atau hal-hal yang bersifat mekanis,berulang-ulang begitu saja sehingga kurang kreatif.
- 6) Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu). Tidak mudah melepaskan hal

yang diyakininya, artinya ia percaya denganapa yang dikerjakannya atau teguh pendirian.

#### **d. Macam-Macam Motivasi Belajar**

Berbicara tentang macam atau jenis motivasi ini dapat dilihat dari berbagai sudut pandang. Dengan demikian motivasi atau motif–motif yang aktif itu sangatbervariasi.<sup>75</sup>

1) Motivasi dilihat dari dasar pembentukannya.

(a) Motif–motif bawaan.Yang dimaksud dengan motif bawaan adalah motif yang dibawa sejaklahir, jadi motivasi itu ada tanpa dipelajari. Sebagai contoh misalnya :dorongan untuk makan, dorongan untuk minum, dorongan untuk bekerja,untuk istirahat, dorongan sexual.

(b) Motif–motif yang dipelajari.Maksudnya motif–motif yangtimbul karena dipelajari. Sebagai contoh :dorongan untuk belajar suatu cabang ilmu pengetahuan, dorongan untukmengajar

---

<sup>75</sup> Sardiman A.M, interaksi dan motivasi belajar mengajar,(Jakarta: c.v. rajawali,2018), Hal, 85

sesuatu di dalam masyarakat. Motif–motif ini sering kalidisebut dengan motif–motif yang disyaratkan secara sosial.<sup>76</sup>

2) Menurut Woodwort dan Marquis sebagaimana dikutip oleh NgalimPurwanto, motif itu ada tiga golongan yaitu :

- (a) Kebutuhan-kebutuhan organis yakni, motif-motif yang berhubungan dengan kebutuhan-kebutuhanbagian dalam dari tubuh seperti: lapar,haus, kebutuhan bergerak, beristirahat atau tidur, dan sebagainya.
- (b) Motif-motif yang timbul yang timbul sekonyong-konyong (emergencymotives) inilah motif yang timbul bukan karena kemauan individutetapi karena ada rangsangan dari luar, contoh : motif melarikan diridari bahaya,motif berusaha mengatasi suatu rintangan.

---

<sup>76</sup> Sardiman A.M, interaksi dan motivasi belajar mengajar,(Jakarta: c.v. rajawali,2018), Hal, 86

(c) Motif Obyektif yaitu motif yang diarahkan atau ditujukan ke suatu objek atau tujuan tertentu di sekitar kita, timbul karena adanya dorongan dari dalam diri kita.

3) Sartain membagi motif-motif itu menjadi dua golongan sebagai berikut :

(a) Psychological drive adalah dorongan-dorongan yang bersifat fisiologis atau jasmaniah seperti lapar, haus dan sebagainya.

(b) Sosial Motives adalah dorongan-dorongan yang ada hubungannya dengan manusia lain dalam masyarakat seperti : dorongan selalu ingin berbuat baik (etika) dan sebagainya.

4) Motivasi jasmani dan rohaniah.

Ada beberapa tokoh yang menggolongkan jenis motivasi itu menjadi dua jenis yakni motivasi jasmani dan motivasi rohaniah. Yang termasuk motivasi jasmaniah seperti misalnya : reflex, instink otomatis, nafsu. Sedangkan yang termasuk motivasi

rohaniah, yaitu kemauan. Soal kemauan itu pada setiap diri manusia terbentuk melalui empat momen. Yaitu, momen timbulnya alasan, momen memilih, momen memutuskan, dan momen terbentuknya kemauan.<sup>77</sup>

## **B. PENELITIAN RELEVAN**

Dalam suatu penelitian diperlukan hasil-hasil yang relevan untuk mendukung serta memperkuat penelitian yang sedang dilakukan.berikut beberapa hasil peneltian yang berkaitan sebagai berikut:

1. Khairunnisa. 2020. Dalam skripsinya yang berjudul “Analisis pemanfaatan aplikasi google classroom sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa”. Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan metodologi penelitian *Library Research*, dengan tujuan untuk mengetahui manfaat Aplikasi *Google Classroom* sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Mengembangkan media pembelajaran

---

<sup>77</sup> sardiman A.M, interaksi dan motivasi belajar mengajar,(Jakarta: c.v. rajawali,2018), Hal, 88

berbasis teknologi seperti Aplikasi *Google Classroom* memiliki tantangan tersendiri bagi guru. Dalam mengelola aplikasi, desain dan strategi pembelajaran. Berdasarkan hasil dari penelitian dengan merujuk pada jurnal dan artikel yang relevan, mengatakan bahwa pemanfaatan Aplikasi *Google Classroom* sebagai media pembelajaran berpengaruh positif sebesar 80% dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SMK. Dalam konteks ini proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan, daya tarik, motivasi dan merangsang kegiatan belajar mengajar, selain itu *Google Classroom* juga dapat membantu siswa untuk mempermudah pemahaman terhadap materi pelajaran. Apabila seorang siswa termotivasi dengan media pembelajaran yang digunakan oleh guru, media pembelajaran yang menarik, materi akan lebih mudah di pahami jika di modifikasi dengan media pembelajaran berbasis aplikasi *Google Classroom* tersebut, maka siswa akan lebih cenderung loyal terhadap

belajar. Sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

2. Humairoh. 2020. Dalam skripsinya yang berjudul “Analisis pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa”. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode *library research*. Sumber data yang diperoleh dari skripsi ini yaitu dengan menganalisis 10 jurnal atau artikel karya ilmiah yang berhubungan dengan pemanfaatan aplikasi *quizizz*. Instrument penelitian menggunakan observasi dan dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan data-data tentang pemanfaatan aplikasi *quizizz* lalu menganalisis pemanfaatan aplikasi *quizizz* dalam meningkatkan minat belajar siswa. Dari hasil analisis data yang diperoleh dari hasil penelitian sebelumnya menyatakan bahwa pemanfaata aplikasi *quizizz* sangat layak digunakan untuk meningkatkan minat belajar. Ini terbukti dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya

yang menggunakan aplikasi *quizizz* sebagai media pembelajaran.

3. Intan julia viani. 2021. Dalam skripsinya yang berjudul “Hubungan Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Dengan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pai Di Smp Kharisma Bangsa Selama Masa Pandemi Covid-19”. Penelitian ini menggunakan Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada hubungan antara pemanfaatan aplikasi quizizz dengan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI di SMP Kharisma Bangsa selama masa pandemi covid-19, dan seberapa besar kontribusi yang diberikan. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif korelasi. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IX SMP Kharisma Bangsa. Sampel diambil dengan menggunakan rumus yang dikembangkan oleh Isaac dan michel dari jumlah populasi, sedangkan teknik pengambilannya menggunakan sampling purposive dengan karakteristik peserta didik kelas IX SMP Kharisma Bangsa yang akan menjadi responden adalah peserta didik

yang mengikuti pelajaran Pendidikan Agama Islam Sampel dalam penelitian ini sebanyak 43 peserta didik, terdiri dari 21 peserta didik laki-laki dan 22 peserta didik perempuan. Teknik korelasi yang digunakan adalah “product moment”. Hasil Penelitian ini menemukan bahwa terdapat hubungan positif dan signifikan antara pemanfaatan aplikasi quizizz dengan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI di SMP Kharisma Bangsa selama masa pandemi covid-19. Hasil penelitian ini menemukan bahwa  $r$  hitung sebesar  $0,435 > r$  tabel sebesar  $0,301$  pada taraf signifikan  $5\%$ . Dan kontribusi dari pemanfaatan aplikasi quizizz dengan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI selama masa pandemi covid-19 ini sebesar  $19\%$  sedangkan untuk  $81\%$  sisanya berasal dari faktor lain.

4. Suci ningsih.2020. Dalam tesisnya yang berjudul “Quizizz Sebagai Alat Penilaian Hasil Belajar Dalam Masa Covid-19 Di Mi Muhammadiyah Tambakan Ajibarang Banyumas”.Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dan jenis penelitian studi kasus. Hasil penelitian

ini menunjukkan bahwa implementasi *quizizz* sebagai alat penilaian hasil belajar dalam masa *Covid-19* meliputi tiga tahap, yang pertama tahap perencanaan, dalam tahap ini meliputi kebijakan implementasi *quizizz*, persiapan SDM, persiapan Sarana, sosialisasi, dan desain implementasi *quizizz*. Tahap kedua yakni tahap pelaksanaan, meliputi pelaksanaan penilaian harian dan penilaian tengah semester. Tahap ketiga tentang pengambilan keputusan hasil belajar dengan *quizizz*. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa implementasi *quizizz* sebagai alat penilaian hasil dalam masa *Covid-19* di MI Muhammadiyah Tambakan Ajibarang Banyumas sangat efektif karena pada masa *pandemi Covid-19* pembelajaran secara keseluruhan dilakukan secara daring, *quizizz* sebagai media belajar online dapat diakses di manapun, kapanpun, dan oleh siapapun, peserta didik dan pendidik sebagai admin dapat langsung melihat skor hasil belajar. Selain itu, hasil belajarpun dapat langsung diunduh dalam bentuk *file excel* dengan hasil analisis yang terbagi dalam dua sheet

yaitu *class level* dan *player level*, memudahkan dan mempercepat guru dalam mengambil keputusan hasil belajar terhadap peserta didik.

5. Biqrotul azizah.2020. Dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh Media Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Kelas Xii Man 1 Gresik” Metode yang dipakai dalam riset ini merupakan metode kuantitatif dengan tipe riset korelasional. Hasil riset memperlihatkan bahwa skor t hitung untuk variabel media Quizizz adalah 6,748 dengan skor signifikansi yang didapat sama dengan 0,000. Hal itu menjelaskan bahwa variabel media Quizizz mempunyai skor signifikansi kurang dari 0,05, sehingga dugaan ( $H_1$ ) diterima. Berdasarkan hal tersebut bisa disimpulkan media Quizizz (X) berpengaruh terhadap minat belajar siswa (Y). Pengaruh yang terdapat dalam riset ini adalah pengaruh positif. Hal ini berarti bahwa media Quizizz (X) berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar (Y), yang mana dapat

diartikan bahwa semakin efektif media Quizizz maka akan semakin tinggi pula minat belajar siswa.

Tabel 2.1: Hasil Penelitian Yang Relevan

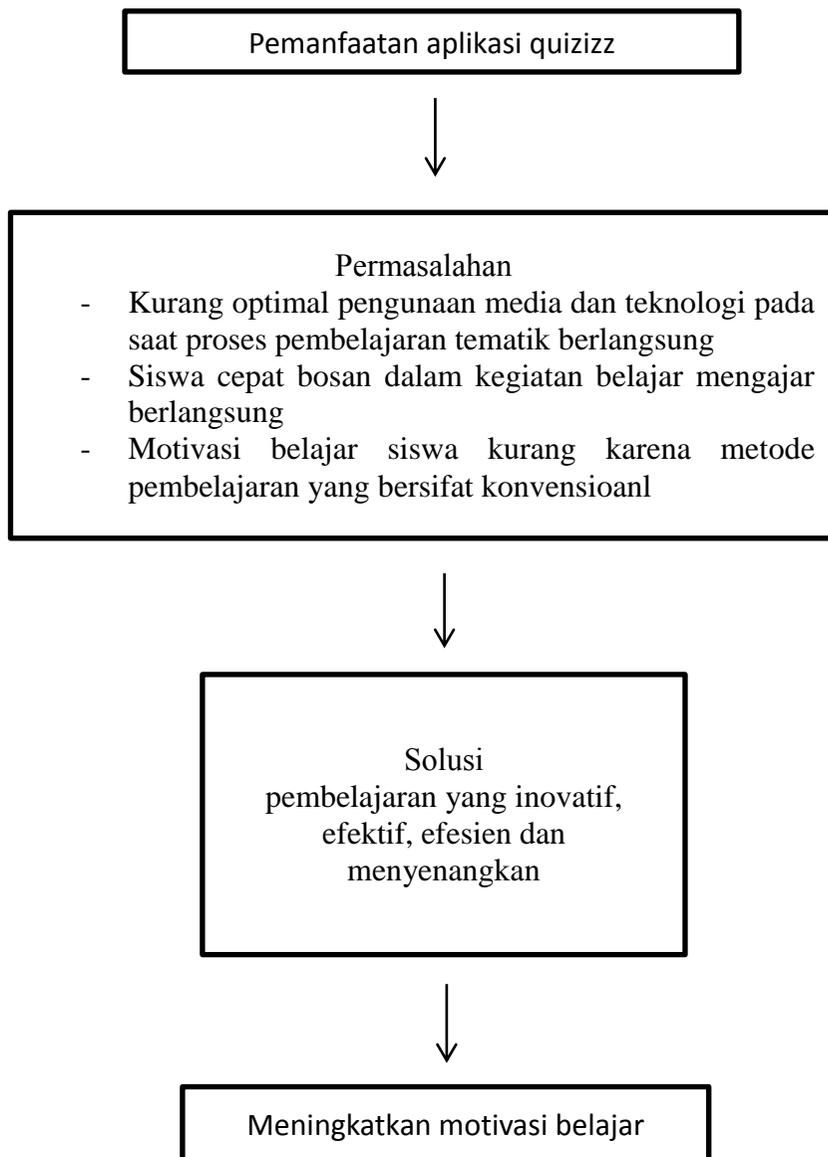
No	Nama Peneliti, Judul, Skripsi/Jurnal/Tesis, Universitas, Tahun Penelitian	Persamaan penelitian	Perbedaan penelitian
1	Khairunnisa, “ <b>Analisis Pemanfaatan Aplikasi Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa</b> ” Skripsi, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan, 2020	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sama-sama meningkatkan motivasi belajar siswa</li> <li>• Sama-sama menggunakan alat bantu teknologi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penelitian menggunakan aplikasi google classroom</li> <li>• Metode yang digunakan metode library research</li> </ul>
2	Humairoh, “ <b>Analisis Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa</b> ”, Skripsi, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan, 2020	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplikasi yang digunakan aplikasi quizizz</li> <li>• Sama-sama meningkatkan belajar siswa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• metode penelitian library reseacrh.</li> </ul>
3	Intan julia viani, “ <b>Hubungan Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Dengan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sama-sama menggunakan aplikasi quizizz</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Metode yang digunakan metode kuantitatif</li> <li>• Penelitian dilakukan di</li> </ul>

	<b>Pelajaran Pai Di Smp Kharisma Bangsa Selama Masa Pandemi Covid-19</b> ”, Skripsi, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2021		SMP Kharisma Bangsa <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mata pelajaran yang digunakan adalah PAI</li> </ul>
4	Suci Ningsih, <b>“Quizizz Sebagai Alat Penilaian Hasil Belajar Dalam Masa Covid-19 Di Mi Muhammadiyah Tambakan Ajibarang Banyumas”</b> , Tesis, IAIN Purwokerto, 2020	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sama-sama menggunakan aplikasi quizizz</li> <li>• Sama-sama menggunakan metode penelitian kualitatif</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penelitian dilakukan di MI Muhammadiyah Tambakan Ajibarang Banyumas</li> </ul>
5	Biqrotul azizah, <b>“Pengaruh Media Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Kelas Xii Man 1 Gresik”</b> , Skripsi, UIN Sunan Ampel Surabaya, 2020	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sama-sama meningkatkan belajar siswa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Metode yang digunakan metode kuantitatif</li> <li>• Mata pelajaran yang digunakan Akidah Akhlak</li> <li>• Penelitian ini dilakukan di MAN 1 Gresik</li> </ul>

### C. KERANGKA BERPIKIR

Pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media dalam pembelajaran tematik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas v di MIN 2Lahat untuk dapat membantu memudahkan pendidik dan peserta didik melakukan proses pembelajaran. Aplikasi E-Learning ini membantu siswa dalam mengkases materi, soal bahkan ujian sesuai dengan waktu

yang ditetapkan oleh guru, berikut alur kerangka berfikir dan teori yang ditetapkan oleh peneliti.



Bagan 2.1 Kerangka Berpikir

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Dalam penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif dengan jenis pendekatan deskriptif. Alasan digunakannya penelitian ini adalah karena peneliti ingin mengetahui dan memberikan gambaran secara detail, jelas, dan konkrit pemanfaat aplikasi quizizz sebagai media dalam pembelajaran tematik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lahat, beralamat di Jl. Air Terjun, Lawang Agung Lama, berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Penelitian kualitatif yaitu penelitian dengan menggunakan metode ilmiah untuk mengungkapkan suatu fenomena dengan cara mendeskripsikan data dan fakta melalui kata-kata secara menyeluruh terhadap subjek penelitian.<sup>78</sup> Menurut Muri pendekatan kualitatif merupakan suatu strategi inquiry, yang menekankan pencarian makna, pengertian, konsep,

---

<sup>78</sup>Mulyana, Deddy, Metodologi Penelitian Kualitatif, (Bandung: Remaja Rosdakarya,2008) Hal, 151

karakteristik, gejala, simbol, maupun deskripsi tentang suatu fenomena; fokus multimetode, bersifat alami dan holistic, mengutamakan kualitas, menggunakan beberapa cara, serta disajikan secara naratif.<sup>79</sup>

Sedangkan menurut Bogdan dan Biklen mengatakan bahwa bahwa dalam penelitian kualitatif kehadiran peneliti sangat penting. Karena penelitian kualitatif ialah studi kasus, maka segala sesuatu akan sangat tergantung pada kedudukan peneliti.<sup>80</sup>

Metode penelitian kualitatif dilakukan secara intensif, peneliti ikut berpartisipasi di lapangan, mencatat apa yang terjadi, melakukan analisis reflektif terhadap berbagai dokumen yang ditemukan di lapangan, dan membuat laporan penelitian secara mendetail.<sup>81</sup> Penelitian kualitatif ialah penelitian yang dilakukan pada kondisi objek yang alami, peneliti sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara

---

<sup>79</sup>Yusuf muri, metode penelitian kuantitaatif, kualitatif dan gabungan, (jakarta:prenada media grub, 2014) cetakan-1, Hal, 329

<sup>80</sup>Arikunto suharsimi, prosedur penelitian:suatu pendekatan praktik, (jakarta:rineka cipta, 2013), cet. 15, Hal, 24

<sup>81</sup> Arikunto suharsimi, prosedur penelitian:suatu pendekatan praktik, (jakarta:rineka cipta, 2013), cet. 15, Hal, 24

gabungan, data yang dihasilkan bersifat deskriptif dan analisis data dilakukan secara induktif dan penelitian ini lebih menekankan makna daripada generalisasi.<sup>82</sup> Sementara itu, penelitian deskriptif adalah penelitian yang dimaksudkan untuk menyelidiki keadaan, kondisi atau hal lain yang hasilnya dipaparkan dalam bentuk laporan penelitian.<sup>83</sup>

Metode penelitian kualitatif sering disebut metode penelitian naturalistik karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah disebut juga sebagai metode etnografi, karena pada awalnya metode ini lebih banyak digunakan untuk bidang penelitian bidang antropologi budaya. Disebut sebagai metode kualitatif, karena data yang terkumpul dan analisisnya lebih bersifat kualitatif.<sup>84</sup>

Kode Etik Dalam penelitian kualitatif, identitas dan peran informan serta informasi-informasi yang disampaikan menjadi hal-hal yang berharga sehingga peneliti harus memiliki

---

<sup>82</sup> Sedarmayanti, Metode Penelitian, (Bandung: CV. Mandar Maju, 2011), Hlm, 33

<sup>83</sup> Suharsimi Arikunto, Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi, (Jakarta: RinekaCipta, 2010), Hal, 94

<sup>84</sup> Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, (Bandung: Alfabeta, 2020), Hal, 17

tanggungjawab untuk memperlakukan identitas diri dan informasi yang disampaikan oleh informan. Identitas dan informasi tersebut dapat dibuka atau tertutup untuk khalayak, tergantung dari kesepakatan antara peneliti dan informan yang tertulis dalam formulir kesepakatan (*consent form*). Peneliti boleh membuka identitas selama informan sepakat dan peneliti juga harus menghargai keputusan apabila informan ingin identitasnya dilindungi.<sup>85</sup>

Adapun teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik purposive sampling. Purposive sampling adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan dan tujuan tertentu. Pertimbangan tertentu misalnya orang tersebut paling tahu tentang apa yang kita harapkan atau terlibat dalam masalah tersebut.<sup>86</sup> Dalam penelitian ini digunakan teknik purposive sampling karena pengambilan sumber data dari guru pembelajaran tematik yang mengetahui keadaan siswa-siswinya selama

---

<sup>85</sup> Kriyantono, Rachmat, Teknik Praktis Riset Komunikasi, (Jakarta: Prenada 2006)

<sup>86</sup> Sugiono, Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D, (Bandung: Alfa Beta, 2009), Hal, 218-219

pembelajaran berlangsung, sebab guru pembelajaran tematik sering berinteraksi langsung dengan siswa-siswinya tersebut.

Sugiyono mengemukakan bahwa Penelitian kualitatif yang menjadi instrumen penelitian adalah peneliti itu sendiri. Peneliti kualitatif sebagai human instrumen, berfungsi menetapkan fokus penelitian, memilih informan sebagai sumber data, melakukan pengumpulan data, menilai kualitas data, analisis data, menafsirkan data dan membuat kesimpulan atas semuanya. Disamping peneliti sebagai instrumen utama, ada pula instrumen untuk melengkapi data-data dan membandingkan dengan data yang telah didapatkan melalui observasi dan wawancara.<sup>87</sup> Jadi dalam penelitian ini, peneliti menjadi instrumen penelitian itu sendiri, selain itu instrumen yang digunakan adalah data-data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi dan dokumentasi.

Menurut *Whintney* metode deskriptif yaitu pencarian fakta dengan interpretasi yang tepat. Penelitian deskriptif mempelajari masalah- masalah tata cara yang berlaku serta

---

<sup>87</sup> Sugiono, Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D, (Bandung: Alfa Beta, 2009), Hal, 305-307

situasi- situasi tertentu yang terjadi di masalah tata cara yang berlaku seta situasi- situasi tertentu terjadi di masyarakat, termasuk tentang pandangan- pandangan, proses dan pengaruh dari fenomena yang biasa disebut dengan penelitian lapangan<sup>88</sup>

Metode penelitian dekriptif kualitatif memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Mampu menggambarkan proses dari waktu ke waktu dalam situasi yang alami tanpa rekayasa peneliti, dan dapat mengungkap hubungan yang wajar antara peneliti dan informan.
2. Memungkinkan pendokumentasian sistematis tentang pelaksanaan program, sehingga dapat digunakan sebagai landasan untuk pengembangan teori secara induktif.
3. Memungkinkan untuk dilakukan analisis induktif yang berorientasi pada eksplorasi, penemuan dan logika induktif,

---

<sup>88</sup> M. Nazir, Metode Penelitian, ( Jakarta: Galia Indonesia, 2014), Hal, 48

untuk menemukan teori yang bersumber pada pola dan kenyataan yang terjadi sesungguhnya.<sup>89</sup>

## **B. Lokasi dan Waktu penelitian**

### 1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MIN 2 LAHAT yang beralamat di Jl.Air Terjun, Lawang Agung Lama.

### 2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini dilaksanakan berdasarkan surat izin penelitian yang dilaksanakan pada tanggal 12 april sampai 31 mei 2022.

## **C. Sumber Data**

Sebuah data tidak akan mungkin dapat diperoleh tanpa sumber data. Betapapun menariknya permasalahan suatu topik penelitian, bila sumber datanya tidak tersedia, penelitian tersebut tidak memiliki arti, karena tidak bisa diteliti untuk dipahami. Beragam sumber data dalam penelitian kualitatif dapat dikelompokkan jenis dan posisinya, mulai dari yang

---

<sup>89</sup> Farida Nugrahani, metode penelitian kualitatif dalam penelitian pendidikan bahasa,(solo:cakra books 2014) Hal, 32

paling nyata hingga yang samar-samar, mulai dari yang primer hingga sekunder. Oleh sebab itu, dalam memilih sumber data peneliti harus benar-benar berpikir mengenai kelengkapan informasi yang akan dikumpulkan juga berkaitan dengan validitasnya.<sup>90</sup>

Dalam penelitian ini Peneliti menggunakan dua sumber data untuk mencari dan mengumpulkan sumber data dalam penelitian ini, dan hasil data yang akan diolah, yaitu:

1. Sumber data primer

Data primer adalah data yang diambil secara langsung oleh peneliti kepada sumbernya tanpa ada perantara. Peneliti mencari dan menemukan data kepada informan baik wawancara maupun pengamatan langsung dilapangan. Kata-kata dan tindakan orang yang diamati atau diwawancarai merupakan sumber data yang utama.<sup>91</sup> Sumber data primer merupakan sumber data yang diperoleh dengan cara menggali sumber asli langsung dari responden,

---

<sup>90</sup> Farida Nugrahani, metode penelitian kualitatif dalam penelitian pendidikan bahasa,(solo:cakra books 2014), Hal, 108-109

<sup>91</sup> Lexy moleong, metodologi penlitian kualitatif, (bandung: PT Remaja Rosdakarya,2005), Hlm, 157

pencatatan sumber data utama melalui wawancara atau pengamatan diperoleh melalui hasil usaha gabungan dari kegiatan, melihat, mendengarkan dan bertanya.

Data primer dari penelitian ini adalah:

- a. Kepala sekolah
- b. Pendidik

dalam pembelajaran tematik kelas v yang pasti memiliki informasi yang lebih nyata mengenai proses pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran tematik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

- c. Siswa

Oleh siswa akan diperoleh data tentang pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media dalam pembelajaran tematik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas v.

## 2. Sumber data sekunder

Sumber data sekunder adalah sumber data tidak langsung yang mampu memberikan tambahan serta

penguatan terhadap data penelitian. Sumber data dalam penelitian kualitatif ini selain berupa kata-kata, bahasa dan tindakan dari informan juga dapat diperoleh melalui studi kepustakaan dengan media buku dan media internet untuk mendukung analisis dan pembahasan. Selain itu juga akan mengambil data dari arsip-arsip dan foto-foto pada saat penelitian berlangsung. Data ini digunakan untuk mendukung informasi primer yang telah diperoleh yaitu dari bahan pustaka, literatur, penelitian terdahulu, buku, dan lain sebagainya.

Data sekunder dari penelitian ini yaitu:

- a. Pembelajaran tematik
- b. Peneliti terdahulu
- c. jurnal

#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data adalah proses mengumpulkan data yang dibutuhkan oleh peneliti, dalam sebuah penelitian kita harus mendapatkan data yang sah atau valid. Oleh karenanya untuk memperoleh hasil yang valid dalam sebuah

penelitian, kita perlu menggunakan sebuah teknik pengumpulan data, oleh karena itu peneliti akan menggunakan beberapa teknik pengumpulan data meliputi:

#### 1. Observasi

Observasi yang dimaksud dengan peneliti disini ialah teknik mengumpulkan data dengan menggunakan metode pengamatan dan pencatatan yang dilakukan secara sistematis yang diambil melalui fenomena atau kejadian yang sedang di teliti. Teknik observasi dilakukan untuk mengetahui, menemukan dan mengambil informasi dari suatu kejadian atau peristiwa yang di tulis secara sistematis dan berdasarkan pada landasan penelitian yang telah dirumuskan oleh peneliti.<sup>92</sup> Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik observasi untuk mengambil data yang berkaitan dengan madrasah, yang berupa profil, visi misi, dan lain sebagainya.

---

<sup>92</sup> Mahmud, metode penelitian pendidikan, (bandung: pustaka setia, 2011), Hlm,168

## 2. Wawancara

Wawancara yang dimaksud oleh penelitian ialah teknik dalam pengumpulan data dengan mengajukan beberapa pertanyaan, kepada reponden serta mencatat atau merekam jawabannya yang diberikan oleh responden tersebut. Teknik wawancara dalam penelitian ini dapat dilakukan secara langsung dan tidak langsung. Langsung yang dimaksud adalah wawancara dilakukan langsung bersama responden tanpa perantara, sedangkan wawancara tidak langsung dilakukan bukan pada responden yang dituju melainkan orang lain yang tau terkait reponden tersebut.<sup>93</sup> Adapun peneliti menggunakan wawancara untuk mengambil data terkait aktivitas penggunaan Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Kelas V di Min 2 Lahat.

## 3. Dokumentasi

Menurut Arikunto, Dokumentasi adalah mencari dan mengumpulkan data mengenai hal-hal yang berupa catatan,

---

<sup>93</sup> Mahmud, metode penelitian pendidikan, (bandung: pustaka setia, 2011), Hal, 173

transkrip, buku, surat kabar, majalah, notulen, rapot, agenda dan sebagainya.<sup>94</sup> Metode Dokumentasi penelitian ini digunakan untuk mendapatkan data dari hasil penelitian baik dari hasil wawancara atau observasi secara langsung. Dokumentasi ini digunakan untuk memberikan bukti tambahan yang mana hasil wawancara dan observasi akan lebih dipercaya atau valid. Peneliti menggunakan metode dokumentasi berupa rekaman dan foto-foto peristiwa yang dekat dengan percakapan ataupun interaksi menyangkut tentang persoalan pribadi, perilaku, sikap dan sifat selama berlangsungnya proses pembelajaran itu sendiri.

#### **E. Uji Keabsahan Data**

Uji keabsahan data dalam penelitian ini ialah dengan cara triangulasi. Triangulasin dalam pengujian kredibilitas ini diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan waktu. Keabsahan data merupakan suatu konsep penting yang diperbaharui dari konsep kesehatan (validalitas) dan keandalan (realibilitas). Sesuai dengan

---

<sup>94</sup> Arikunto, S, Metodologi penelitian (Yogyakarta: Bina Aksara, 2006) Hal, 158

karakteristik peneliti, di mana ada kriteria atau standar yang harus analisis guna untuk keabsahan data hasil penelitian.<sup>95</sup>

## **F. Teknik Analisis Data**

**Analisis Data** merupakan suatu proses atau upaya pengolahan data menjadi sebuah informasi baru agar karakteristik data tersebut menjadi lebih mudah dimengerti dan berguna untuk solusi suatu permasalahan, khususnya yang berhubungan dengan penelitian. Menurut Bodgan dan Biklen analisis data kualitatif adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya mejadi satuan yang dapat dikelola, mesintesiskannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari serta memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain.<sup>96</sup>

Pada metode deskriptif kualitatif ini data yang diperoleh kemudian diolah dan dianalisis dengan cara penilaian data, pengecekan ulang dan pengambilan keputusan serta

---

<sup>95</sup> Sugiono, Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D, (Bandung: alfabeta, 2009) Hal, 243

<sup>96</sup> Cholid narbuko, metodologi penelitian,(jakarta: bumi aksara, 2005), Hal, 248

verifikasi yang dilanjutkan dengan pengambilan kesimpulan dengan tujuan untuk membuat gambaran tentang keadaan secara nyata dan objektif. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data kualitatif dalam metode deskriptif kualitatif. Aktivitas dalam analisis data tersebut memiliki tiga hal yang utama yaitu Data Reduction (reduksi data), Data Display (penyajian data), dan Verification (penarikan kesimpulan).

#### 1. Reduksi data

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan.<sup>97</sup>

Data yang didapatkan di lapangan langsung ditulis setelah itu diketik dengan rapi dan sistematis. Data yang diperoleh akan sangat banyak dan beragam, maka dari itu

---

<sup>97</sup> Sugiyono, metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D (bandung: penerbit alfabeta, 2012), Hal, 245

laporan harus dianalisis sejak dimulainya penelitian. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah peneliti untuk mengumpulkan data selanjutnya mengenai pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media dalam pembelajaran tematik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas v di MIN 2 lahat

## 2. Penyajian data

Penyajian data ialah sekumpulan informasi yang terurus, yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Dengan mencermati penyajian data ini, maka akan dapat dipahami apa yang sedang terjadi dan apa yang harus dilakukan. Artinya meneruskan analisis atau mencoba untuk mengambil sebuah tindakan dengan memperdalam temuan tersebut. Hal ini dilakukan untuk memudahkan bagi peneliti melihat

gambaran dan bagian-bagian tertentu dari data penelitian, sehingga dari data tersebut dapat ditarik kesimpulan.<sup>98</sup>

Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori dan sejenisnya. Tetapi yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif.<sup>99</sup> Dengan demikian peneliti dapat melihat apa yang sedang terjadi, dan menentukan apakah menarik kesimpulan ataukah terus melangkah melakukan analisis.

### 3. Penarikan kesimpulan

Langkah ketiga dalam analisis data kualitatif menurut miles and huberman adalah penarikan kesimpulan. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat dan mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang

---

<sup>98</sup> I Fery Romadhoni, “ pola komunikasi dikalangan pecandu game”, *Jurnal Ilmu Komunikasi*, vol.5 no.1, 2017, Hal, 247

<sup>99</sup> Sugiyono, *metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (bandung: penerbit alfabeta, 2012), Hal, 249

dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel. Jadi makna-makna yang muncul dari data harus diuji kebenarannya, kekokohnya, dan kecocokannya yakni yang merupakan validitasnya. Peneliti pada tahap ini mencoba menarik kesimpulan berdasarkan tema untuk menemukan makna dari data yang dikumpulkan. Kesimpulan terus dikaji selama penelitian berlangsung hingga mencapai kesimpulan yang lebih dalam.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Wilayah Penelitian**

##### **1. Sejarah Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Lahat**

Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Lahat letak geografis sangat strategis karena berada di kabupaten Lahat Kecamatan Muara Payang Desa Lawang Agung lama sehingga mudah di jangkau masyarakat, dekat dengan pusat administrasi kecamatan muara payang dan berdekatan dengan objek wisata air terjun lawang Agung sehingga sangat ramai. Tahun berdirinya Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Lahat yaitu pada Tahun 1974. Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Lahat merupakan salah satu lembaga pendidikan yang berada di bawah naungan Kementerian Agama RI merupakan salah satu lembaga pendidikan tertinggi menengah atas yang berstatus negeri.

Pada dasarnya Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Lahat sudah cukup tua karena nama Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Lahat adalah peralihan dari Sekolah

Madrasah Ibtidaiyah Swasta (MIS) Fathul Huda Lawang Agung yang penegeriannya berdasarkan KMA No. 515A sehingga berubah nama menjadi Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) Lawang Agung Lama. Pada tahun 2017 dengan KMA No. 670 Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) Lawang Agung Lama berubah nama menjadi Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Lahat sampai dengan sekarang. Dari sejak pertama berdirinya Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Lahat tahun 1974 sampai dengan tahun 2019 telah delapan (6) kali pergantian kepala Madrasah

Status tanah Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Lahat pada tahun awal berdirinya 1974 masih bersifat menumpang, dimana gedung tersebut masih milik Yayasan Fathul Huda. Kemudian pada tahun 2009 Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Muara Enim mendapat bantuan dari pusat dengan demikian Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Lahat memiliki tanah sendiri dengan status hak pakai (milik Kementerian Agama) dengan luas 4.235 M<sup>2</sup>.

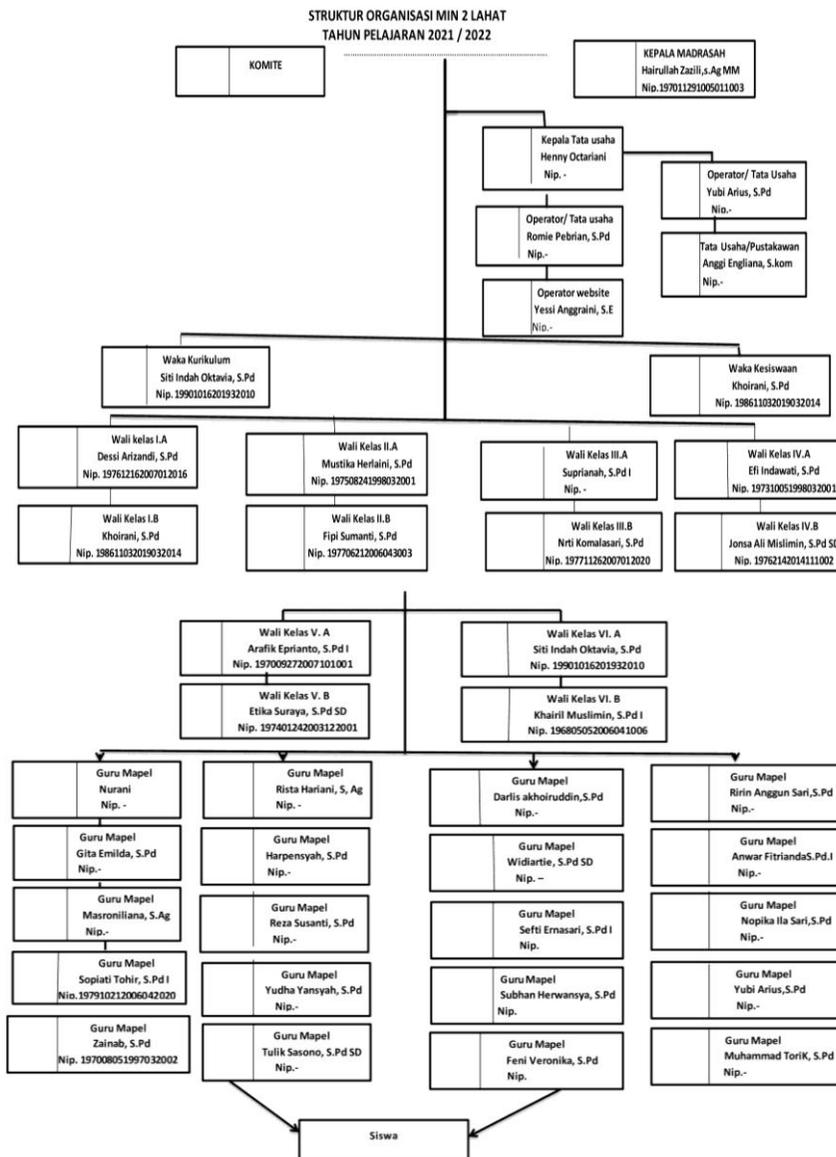
## 2. Profil sekolah Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Lahat

Nama	: Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lahat
NSM	: 111116040005
NPSN	: 60725107
Alamat	: Jl. Air Terjun, Lawang Agung Lama
Kode Pos	: 31591
Desa/Kelurahan	: Lawang Agung Lama
Kecamatan/Kota (LN)	: Kec. Muara Payang
Kab.-Kota/Negara (LN)	: Kab. Lahat
Propinsi/Luar Negeri (LN)	: Prov. Sumatera Selatan
Lingkungan Madrasah	: Pegunungan
Status Sekolah	: Negeri
Waktu Penyelenggaraan	: Pagi, mulai pukul 07.00 s.d. 14.00 WIB
Jenjang Pendidikan	: MI
Luas Madrasah	: 4.235 M <sup>2</sup> <sup>100</sup>

---

<sup>100</sup> Sumber: *Arsif Profil Sekolah MIN 2 Lahat*, (2022)

### 3. Struktur Organisasi MIN 2 Lahat



Bagan 4.1 Struktur Organisasi MIN 2 Lahat<sup>101</sup>

<sup>101</sup> Sumber: *Arsif Profil Sekolah MIN 2 Lahat*, (2022)

#### 4. Visi dan Misi Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lahat

##### a. Visi MIN 2 Lahat

Adapun berdasarkan hasil wawancara dengan bapak hairullah zazili sebagai kepala sekolah MIN 2 Lahat mengungkapkan bahwa visi MIN 2 Lahat yaitu: “Mencetak Generasi Unggul, Berkualitas dan Berakhlaqul Karimah”

##### b. Misi MIN 2 Lahat

- 1) Mewujudkan generasi berprestasi yang memiliki potensi di bidang IMTAQ dan IPTEK.
- 2) Membentuk sumber daya manusia yang aktif, kreatif, inovatif sesuai dengan perkembangan zaman.
- 3) Mewujudkan citra madrasah sebagai mitra terpercaya di masyarakat.
- 4) Mewujudkan suasana islami dan kondusif di lingkungan madrasah

- 5) Mengembangkan, membantu dan mendorong untuk mengenali potensi, bakat yang ada pada peserta didik di bidang ekstrakurikuler. Yaitu :
- (a) Memiliki prestasi kepramukaan
  - (b) Memiliki prestasi olahraga
  - (c) Memiliki prestasi bidang ke-agamaan<sup>102</sup>

#### 5. Tujuan Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lahat

Berdasarkan Visi dan Misi MIN 2 Lahat, maka tujuan yang ingin dicapai adalah sebagai berikut:

- a. Agar siswa menjadi manusia yang benar-benar berbakti, sadar sebagai hamba Allah SWT, tunduk, ta'at melaksanakan yang diperintahkan-Nya, menjauhi segala yang dilarang-Nya agar selamat dunia dan akhirat.
- b. Agar siswa benar-benar menguasai, memahami ilmu pengetahuan yang kelak dapat berpartisipasi dalam pembangunan.
- c. Agar siswa benar-benar menjadi manusia yang cakap, berprestasi bagi dirinya dan membawa nama baik

---

<sup>102</sup> Sumber: *Arsif Profil Sekolah MIN 2 Lahat*, (2022)

sekolah.

- d. Agar siswa benar-benar mampu, cakap, trampil, berguna dan berdaya guna bagi diri, masyarakat, bangsa dan Negara dalam hidup dan kehidupan.
- e. Agar guru, pegawai dapat diharapkan menjadi tenaga siap pakai, handal, profesional dan mampu dalam mengemban tugasnya masing-masing dengan baik.
- f. Agar di sekolah benar-benar berfungsi sebagai lembaga pendidikan formal, tercipta kerja sama yang baik sama warga sekolah untuk memajukan proses belajar mengajar, terwujud tujuan pendidikan, tercipta suasana di sekolah aman, tertib dan tentram.<sup>103</sup>

#### 6. Sarana dan Prasarana

Dalam penyelenggaraan pendidikan di MIN 2 Lahat saat ini sarana dan prasarana yang dimiliki menunjang kelangsungan kegiatan belajar mengajar di MIN 2 Lahat adalah sebagai berikut:

---

<sup>103</sup> Sumber: *Arsif Profil Sekolah MIN 2 Lahat*, (2022)

Tabel 4.1 Sarana dan Prasarana MIN 2 Lahat

No	Nama ruangan	Jumlah
1	Unit sekolah	1 unit
2	Ruang kelas/belajar	12 ruang
3	Ruang guru/pegawai	1 ruang
4	Ruang perkantoran	1 ruang
5	Wc sekolah	6 ruang
6	Ruang UKS/PKHS	1 Ruang

*Sumber data : Tata Usaha MIN 2 Lahat tahun 2022*

Dari tabel diatas sarana dan prasarana pendidikan yang ada di MIN 2 Lahat sudah lengkap dan memadai untuk menunjang proses belajar mengajar. Disetiap ruangan sudah dilengkapi dengan meja, kursi, papan tulis, spidol, penghapus dan alat kebersihan.<sup>104</sup>

#### 7. Pendidik dan Tenaga Kependidikan

Adapun guru di MIN 2 Lahat memiliki jumlah dewan guru pada tahun 2022 yaitu 1 kepala sekolah, 13 orang guru

---

<sup>104</sup> Sumber: *Arsif Profil Sekolah MIN 2 Lahat, (2022)*

PNS/Guru tetap dan 18 orang guru non PNS/GTY serta 2 orang penjaga sekolah.

Tabel 4.2 Pendidik dan Tenaga Kependidikan MIN 2 lahat

No	Jenis PTK	Jumlah
1	Kepala Madrasah	1 orang
2	Guru PNS/Guru Tetap	13 orang
	A. Guru Kelas	11 orang
	B. Guru PAI	2 Orang
3	Guru Non PNS/GTY	18 orang
	a. Guru Kelas	1 orang
	b. Guru penjaskes	6 orang
	c. Guru Bahasa Inggris	2 orang
	d. Guru SBK	3 orang
	e. Guru pengelola perpustakaan	1 orang 5 orang
	f. Guru Pembina pramuka	
4	Penjaga Sekolah	2 orang

*Sumber data: Tata Usaha MIN 2 Lahat tahun 2022*

## 8. Peserta Didik

Pada tahun 2021/2022, MIN 2 Lahat memiliki 12 kelas dan terdiri dari 382 orang siswa dari kelas 1 sampai kelas 6.

Tabel 4.3 Peserta Didik MIN 2 Lahat

Laki-laki	Perempuan	Jumlah
203	179	382

*Sumber data: Tata Usaha MIN 2 Lahat tahun 2022<sup>105</sup>*

### B. Hasil penelitian

Setelah peneliti melakukan penelitian, maka peneliti akan mendeskripsikan hasil penelitian mengenai pemanfaatan aplikasi *quizizz* sebagai media dalam pembelajaran tematik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas v di madrasah ibtdaiyah negeri 2 lahat, yang mana disajikan hasil wawancara secara mendalam dengan beberapa informasi dalam penelitian ini. Hasil penelitian wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap 2 informan guru tematik kelas v dan beberapa siswa kelas v menunjukkan respon positif mengenai pemanfaatan aplikasi *quizizz* sebagai media

---

<sup>105</sup> Sumber: *Arsif Profil Sekolah MIN 2 Lahat*, (2022)

pembelajaran tematik wawancara dilakukan terpisah di dalam ruang kantor dan didalam kelas. Penelitian dilakukan pada tanggal 10 mei 2022. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Etika Suraya Guru Tematik Kelas V A MIN 2 Lahat mengenai pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media dalam pembelajaran tematik ialah:

“Pemanfaatan aplikasi quizizz ini sebagai media dalam pembelajaran tematik di MIN 2 lahat ini khususnya kelas v sudah tepat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa ya. Dan juga media pembelajaran ini sangat efektif bagi siswa untuk belajar. Selain efektif siswa juga paham apa yang diajarkan oleh guru sehingga aplikasi ini sangat praktis karena bisa digunakan untuk semua pembelajaran dan materi yang akan disampaikan. Guru juga dapat melakukan penilaian secara langsung oleh sistemnya sehingga mempermudah guru dalam melakukan penilaian”<sup>106</sup>.

Wawancara juga dilakukan dengan pertanyaan yang sama dengan bapak Arafik Eprianto Guru Tematik Kelas V B MIN 2 Lahat, berikut Hasil wawancaranya:

“Aplikasi quizizz ini berbasis game ya kuis-kuis yang mana didalamnya kita bisa membuat kuis dan bisa menyampaikan materi lewat aplikasi ini jadi Menurut saya Pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran sudah tepat untuk mendukung motivasi belajar siswa. Dalam aplikasi quizizz juga dapat memuat isi pembelajaran baik dalam

---

<sup>106</sup> Wawancara pribadi dengan informan Etika Suraya, lawang agung, selasa 10 Mei 2022

bentuk gambar, bagan, teks, video dan suara juga bisa jadi bisa memudahkan siswa untuk memahami isi pelajaran. Dengan menggunakan aplikasi quizizz ini dapat memudahkan guru mendesain pembelajaran yang disesuaikan juga membuat guru leluasa untuk mendesain pembelajaran yang akan diajarkan”.

<sup>107</sup>

Selama pelaksanaan pemanfaatan aplikasi quizizz mendapat respon positif, peneliti juga menanyakan pentingkah aplikasi quizizz untuk diterapkan dalam pembelajaran tematik dan juga mampukah aplikasi quizizz untuk meningkatkan kemampuan motivasi belajar siswa berikut hasil wawancara dengan Ibu Etika Suraya guru kelas v a min 2 lahat :

“Penting, karena siswa ini sangat mudah sekali bosan dengan pembelajaran yang monoton jadi dengan adanya aplikasi ini memudahkan siswa untuk menyerap materi yang disampaikan oleh guru. Aplikasi quizizz ini juga mampu meningkatkan motivasi siswa untuk belajar karena desainnya sendiri sangat disukai oleh siswa”<sup>108</sup>

Adapun hasil wawancara dengan bapak Arafik Eprianto guru kelas v b min 2 lahat mengenai pentingkah aplikasi quizizz diterapkan dalam pembelajaran tematik. Berikut hasil wawancara:

---

<sup>107</sup> Wawancara pribadi dengan informan Arafik Eprianto, lawang agung, selasa 10 Mei 2022

<sup>108</sup> Wawancara pribadi dengan informan Etika Suraya, lawang agung, selasa 10 Mei 2022

“Bagi saya aplikasi quizizz ini penting dan nggak penting, jadi tergantung dengan kondisi dan situasi, misal kalau dimasa penademi kemaren menggunakan aplikasi quizizz sangat penting karena kita belajarnya jarak jauh ya, tapi kalau untuk tatap muka itu kurang efektif jika dilakukan setiap hari jika hanya dilakukan selang seling tidak apa-apa untuk mengatasi kebosanan siswa ya kurang efektifnya itu dikomunikasi kita dengan siswa kalau kita hanya berfokus dengan aplikasi itu komunikasi kita dengan siswa kurang.”<sup>109</sup>

Sebelum memulai kegiatan belajar mengajar guru sudah merencanakan pembelajaran, Peneliti juga menanyakan mengenai sebelum memulai menggunakan aplikasi quizizz guru merencanakannya terlebih dahulu. Berikut hasil wawancara dengan ibu Etika Suraya :

“Iya direncanakan, saya mengajar kalau tidak direncanakan kegiatan belajar mengajarnya tentu tidak akan berjalan dengan baik berantakan, kadang ya sudah direncanakan masih ada yang tidak berjalan dengan baik ada saja kendalanya”<sup>110</sup>

Hasil wawancara tersebut sama halnya dengan pernyataan bapak Arafik Eprianto. Peneliti juga menanyakan mengenai langkah-langkah serta menerapkan metode dalam pelajaran

---

<sup>109</sup> Wawancara pribadi dengan infroman Arafik Eprianto, lawang agung, selasa 10 Mei 2022

<sup>110</sup> Wawancara pribadi dengan informan Etika Suraya, lawang agung, selasa 10 Mei 2022

tematik berikut hasil wawancara dengan ibu etika guru

tematik kelas v min 2 lahat:

“Saya kalau mengajar pertama itu harus tau dulu materi apa yang akan disampaikan kemudian baru saya menentukan metode apa yang cocok dengan materi saya ajarkan”<sup>111</sup>

Adapun hasil wawancara dengan bapak Arafik Eprianto

mengenai langkah-langkah menerapkan metode. Berikut hasil

wawancaranya:

“Tematik kan pembelajaran yang terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran menjadi satu. Langkah-langkah menerapkan metode dalam pembelajaran tematik pertama yaitu tahap persiapan, pada tahap persiapan itu meliputi pemetaan standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator didalam tema. Mempelajari standar kompetensi dan kompetensi dasar kemudian dengan menetapkan dulu apa saja tema-temanya, untuk menentukan tema itu, guru bisa membuat kesepakatan terlebih dahulu dengan siswa sehingga sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa itu. Tahap persiapan selanjutnya dengan menetapkan jaringan tema, setelah itu lanjut tahap silabus dan tahap terakhir adalah penyusunan rpp”<sup>112</sup>

---

<sup>111</sup> Wawancara pribadi dengan informan Etika Suraya, lawang agung, selasa 10 Mei 2022

<sup>112</sup> Wawancara pribadi dengan infroman Arafik Eprianto, lawang agung, selasa 10 Mei 2022

Peneliti juga menanyakan mengenai aplikasi quizizz yang sudah diterapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Berikut hasil wawancara dengan ibu Etika Suraya:

“Sangat mampu ya, melihat perkembangan belajar siswa yang sebelum menggunakan aplikasi quizizz ini dengan sudah mengimplemtasikannya terdapat perbedaan yang signifikan, belajar mereka menjadi semakain rajin, nilai mengalami kenaikan”<sup>113</sup>

Peneliti juga menanyakan mengenai pendekatan kepada siswa sebelum memulai pembelajaran dan pendekatan seperti apa yang diterapkan oleh guru. Berikut hasil wawancara dengan Ibu Etika

“Pasti melakukan pendekatan, pendekatannya pun beragam ya sesuai pembelajaran, jadi sebelum masuk materi yang akan dipelajari saya selalu melakukan pendekatan dulu baru masuk kemateri jadi nyambung”<sup>114</sup>

Hasil wawancara tersebut sama halnya dengan pernyataan bapak arafik eprianto. Peneliti juga menanyakan mengenai sebelum pembelajaran dimulai guru memberikan motivasi terlebih dahulu. Berikut hasil wawancara dengan ibu etika.

---

<sup>113</sup> Wawancara pribadi dengan informan Etika Suraya, lawang agung, selasa 10 Mei 2022

<sup>114</sup> Wawancara pribadi dengan informan Etika Suraya, lawang agung, selasa 10 Mei 2022

“Motivasi itu harus dan sangat penting, apa lagi untuk memulai pembelajaran jadi kalau dia sudah termotivasi didalam diri siswa, siswa pasti akan menyenangi pembelajaran dan pembelajaran tersebut mudah menyerap ke siswa”<sup>115</sup>

Adapun hasil wawancara dengan bapak Arafik Eprianto mengenai motivasi sebelum pembelajaran. Berikut hasil wawancara:

“Kalau saya Setiap jam pembelajaran ada motivasi untuk menumbuhkan semangat siswa dalam belajar supaya anak itu senang dalam pembelajaran”<sup>116</sup>

Peneliti juga menanyakan kendala yang dialami dalam menerapkan aplikasi quizizz dan bagaimana mengatasinya.

Berikut hasil wawancara dengan ibu Etika guru tematik kelas

v.

“Kendala ada pasti ada setiap menerapkan media pembelajaran karena siswa sekarang susah menangkap karena terlalu asik dengan teknologi jadi pembelajar itu kalau guru kurang motivasi, jadi sekarang ini guru banyak sekali tantangannya cara mengatasi kendala kita harus melakukan pendekatan kepada siswa itu”<sup>117</sup>

---

<sup>115</sup> Wawancara pribadi dengan informan Etika Suraya, lawang agung, selasa 10 Mei 2022

<sup>116</sup> Wawancara pribadi dengan infroman Arafik Eprianto, lawang agung, selasa 10 Mei 2022

<sup>117</sup> Wawancara pribadi dengan informan Etika Suraya, lawang agung, selasa 10 Mei 2022

Adapun hasil wawancara dengan bapak arafik eprianto.

Berikut hasil wawancaranya:

“Semua itu pembelajaran pasti ada kendala tapi bagaimnana kita mencari dari solusi untuk kendala tersebut. Cara mengatasinya dengan cara implasi tadi yaitu kalau dia tidak mengerti mungkin dilain waktu bakal kita ulang ajarkan kembali pada saat tatap muka atau dirumah-dirumah”.<sup>118</sup>

Peneliti juga menanyakan faktor yang menjadi penghambat kurangnya motivasi belajar siswa. Adapun hasil wawancara dengan ibu Etika yaitu:

“karena lingkungan dan teknologi”<sup>119</sup>

Adapun hasil wawancara dengan bapak arafik eprianto guru tematik kelas v yaitu:

“Tidak senangnya dalam pembelajaran tersebut,tapi kita mencari bagaimana caranya supaya anak sennag dengan pembelajaran kita”<sup>120</sup>

Peneliti juga menanyakan mengenai hasil yang diperoleh dari penerapan aplikasi quizizz yang di lakukan min2 lahat dalam

---

<sup>118</sup> Wawancara pribadi dengan infroman Arafik Eprianto, lawang agung, selasa 10 Mei 2022

<sup>119</sup> Wawancara pribadi dengan informan Etika Suraya, lawang agung, selasa 10 Mei 2022

<sup>120</sup> Wawancara pribadi dengan infroman Arafik Eprianto, lawang agung, selasa 10 Mei 2022

meningkatkan motivasi belajar siswa. Adapun hasil wawancara dengan ibu etika

“Aplikasi quizizz ini Permainan yang edukatif, memberikan banyak manfaat yang tentu dapat dirasakan baik oleh siswa maupun guru dalam media pembelajaran, Media ini menarik, mudah digunakan dan dapat memotivasi siswa secara kerja otak dan manajemen waktu. Jadi untuk hasil dari penerapan aplikasi quizizz adalah teknologi yang hadir sebagai sarana untuk kemudahan dalam kehidupan khususnya di dalam dunia pendidikan”<sup>121</sup>

Adapun hasil wawancara dengan bapak arafik eprianto.

Berikut hasil wawancaranya:

“Kalau hasil dari pemanfaatan aplikasi quizizz yaitu hasil kan berbentuk angka atau juga bisa skor setelah melakukan tes diakhir pembelajaran. Tetapi bukan hanya itu saja aplikasi ini juga untuk hasil belajar penguasaan, kebiasaan dan persepsi kesenangan serta macam-macam keterampilan cita-cita dan suatu keinginan. kalau untuk hasil ya pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran yang sangat efektif digunakan, tetapi guru juga harus memperhatikan akan kebutuhan, kekurangan dan perbedaan siswa, sebenarnya selain itu juga tidak hanya terpaku pada aplikasi quizizz saja tapi sekolah juga mengenalkan aplikasi lain kepada siswa untuk penunjang kelangsungan dari proses belajar”<sup>122</sup>

---

<sup>121</sup> Wawancara pribadi dengan informan Etika Suraya, lawang agung, selasa 10 Mei 2022

<sup>122</sup> Wawancara pribadi dengan infroman Arafik Eprianto, lawang agung, selasa 10 Mei 2022

Peneliti juga menanyakan kepada siswa tentang media quizz yang membantu dalam memahami pembelajaran tematik.,berikut hasil wawancara dengan siswa kelas VA Airin di MIN 2 Lahat:

“Airin mengatakan belajar menggunakan aplikasi quizz sangat membantu dan memahami pembelajaran tematik karena menggunakan media quizz ini menciptakan suasana pembelajaran yang berbeda dari sebelumnya, aplikasi quizz ini juga membantu dalam mengingat materi yang telah disampaikan oleh guru. Aplikasi quizz sangat menyenangkan saat digunakan karena tampilannya yang segar dan membuat semangat belajar apalagi pelajaran menghitung.”<sup>123</sup>

Pernyataan airin sama halnya dengan pernyataan siswa-siswa kelas V lainnya. Adapun pendapat dari siswa yang bernama geri alpiano kelas vb. Berikut hasil wawancaranya:

“Geri mengatakan selama ini geri ketika mengerjakan soal ia merasa bosan dan tidak minat dan itu ia mendapatkan nilai rendah. semenjak penggunaan aplikasi quizz di dalam pembelajaran kelas mereka geri merasa semangat tumbuh dalam dirinya untuk belajar dan semakin tertantang dalam mengerjakan soal”<sup>124</sup>

Pendapat dari siswa yang bernama faiz arta alparogi kelas va.

Berikut hasil wawancara:

---

<sup>123</sup> Wawancara pribadi dengan informan airin, lawang agung, selasa 10 mei 2022

<sup>124</sup> Wawancara pribadi dengan informan geri, lawang agung, selasa 10 mei 2022

“ faiz mengatakan bahwa ia belajar rutin dirumah. Saat guru menjelaskan ia selalu memperhatikan, ia selalu fokus saat belajar, menurut faiz kurang paham materi sejarah jadi harus diulang kembali materinya, perasaannya sedih ketika mendapatkan hasil ulangan rendah. Faiz menyukai pembelajaran menggunakan aplikasi quizizz”<sup>125</sup>

Pendapat dari siswa yang bernama shafa kahirunisa kelas vb.

Berikut hasil wawancara:

“Shafa mengatakan bahwa menggunakan aplikasi quizizz menambah semangat belajarnya dan materi yang diajarkan mudah dipahami oleh shafa terutama materi pembagian. shafa juga mengatakan bahwa ia melakukan belajar rutin dirumah. Saat guru menelaskan materi ia perhatikan, fikirannya pun fokus. Menurut shafa materi tematik sedikit sulit kesulitan belajarnya saat ada materi pembagian, jadi harus berulang-ulang kegiatan yang ia lakukan dirumah”<sup>126</sup>

Adapun siswa exsel parel pratama kelas va. Berikut hasil

wawancaranya:

“Exsel mengatakan bahwa saat belajar ia memperhatikan guru, namun fikirannya tidak fokus karena memikirkan main. Menurutnya pembelajaran tematik sulit. Namun saat menggunakan aplikasi quizizz ia sangat senang dan bersemangat dalam belajar dan mengerjakan tugas-tugas dari guru”<sup>127</sup>

---

<sup>125</sup> Wawancara pribadi dengan informan faiz, lawang agung, selasa 10 mei 2022

<sup>126</sup> Wawancara pribadi dengan informan shafa, lawang agung, selasa 10 mei 2022

<sup>127</sup> Wawancara pribadi dengan informan exsel, lawang agung, selasa 10 mei 2022

Dari hasil observasi dan wawancara diatas maka dapat disimpulkan bahwa: hasil observasi (pengamatan) yang dilakukan peneliti menyatakan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang sangat berpengaruh positif. Media pembelajaran mempunyai peran yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Dengan adanya media, diharapkan proses belajar mengajar akan semakin dirasakan manfaatnya. Dalam pemilihan media pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan dalam proses kegiatan belajar mengajar, serta kemampuan siswa dalam belajar sangat menentukan keberhasilan dalam proses belajar mengajar.

Apabila seorang peserta didik termotivasi dengan media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik, media pembelajaran yang menarik, materi akan lebih mudah di pahami jika di modifikasi dengan media pembelajaran tersebut, maka siswa akan lebih cenderung loyal terhadap belajar. Meningkatkan kualitas belajar dan keberhasilan dalam suatu proses kegiatan belajar akan berjalan secara optimal.

Media pembelajaran berbasis teknologi salah satu media yang dapat digunakan pada zaman sekarang, dimana dalam dunia pendidikan teknologi juga sangat berperan penting. Aplikasi *Quizizz* memberikan banyak manfaat dengan berbagai kemudahan kepada peserta didik untuk memahami materi pelajaran dengan cara kemudahan dalam membaca materi pelajaran, membaca *power point* yang diberikan oleh pendidik, melihat video terkait dengan pembelajaran sehingga siswa dapat belajar dimana saja dan kapan saja, tidak hanya belajar di kelas. Dengan adanya perkembangan teknologi dibidang pendidikan memberikan kemudahan bagi guru dan siswa dalam proses belajar mengajar.

Desain tampilan aplikasi *Quizizz* sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, pendidik dapat mengirim tugas dan materi dari jarak jauh. Pemilihan tema didalam aplikasi *Quizizz* juga beragam dan bervariasi. Pendidik dapat mendesain tema kelas *online* dengan kreatif mungkin. Aplikasi *Quizizz* tidak hanya dapat digunakan dengan *smartphone* akan tetapi

aplikasi dapat dibuka dengan komputer dan laptop yang terhubung dengan jaringan internet.

Keunggulan aplikasi *Quizizz* melalui penggunaan aplikasi *Quizizz* secara efektif dan efisien yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, proses belajar peserta didik menjadi lebih interaktif dan kondusif, jumlah waktu belajar dikelas dapat dikurangi, motivasi belajar peserta dapat ditingkatkan, dan proses belajar dapat terjadi dimana saja dan kapan saja sehingga siswa dapat meningkatkan kualitas belajar dengan baik.

Tetapi, dibalik keunggulan aplikasi *Quizizz* tersebut, ada beberapa kelemahan aplikasi *Quizizz* yang terjadi dalam penggunaan aplikasi *Quizizz* . pendidik tidak mudah mengontrol peserta didik dalam menanggapi materi pelajaran yang pendidik berikan kepada peserta didik, tak jarang peserta didik hanya memantau dibalik layar *handphone* tanpa memberikan umpan balik kepada peserta didik. Hasil pengerjaan tugas lebih mudah dijiplak. Tidak semua sekolah

siap untuk menggunakan aplikasi *Quizizz* dikarenakan fasilitas internet disekolah yang kurang memadai dan begitu juga dengan kecepatan jaringan internet menjadi kendala dalam proses pengaplikasian aplikasi *Quizizz*.

Dengan demikian, Pemanfaatan aplikasi *Quizizz* sebagai media dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dapat diterapkan dan bermanfaat pada peserta didik di MIN 2 Lahat.

### **C. Pembahasan**

Setelah mengetahui data yang disajikan pada fakta-fakta diatas, maka tindakan lebih lanjut oleh peneliti yaitu membahas data yang dikumpulkan dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif secara terperinci. Pendekatan yang digunakan ialah pendekatan deskriptif. Pendekatan deksriptif digunakan untuk kegiatan dalam penelitian ini akan menghasilkan data berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Dalam mengumpulkan data menggunakan teknik wawancara, dengan menggunakan beberapa pertanyaan tertulis yang telah disiapkan.

Peneliti menyimpulkan bahwa dengan adanya pemanfaatan aplikasi *quizizz* sebagai media pembelajaran dapat membuat siswa merangsang motivasi serta meningkatkan konsentrasi peserta didik. Terdapat beberapa aspek sebagai pedoman peneliti untuk menilai apakah motivasi belajar siswa meningkat dengan memanfaatkan aplikasi *quizizz* sebagai media belajar di MIN 2 Lahat. Motivasi belajar sesuatu yang harus dimiliki oleh siswa MIN 2 Lahat, mulai dari memunculkan ciri-ciri mengikuti pembelajaran dengan serius tanpa ada paksaan dan menjalani proses pembelajaran dengan baik berdasarkan keinginan dari diri sendiri. Bila seorang siswa sudah memiliki motivasi terhadap pembelajaran maka proses pembelajaran akan berjalan dengan baik, motivasi terlihat dari bagaimana siswa menyikapi pembelajaran yang berlangsung dan terlihat dari cara siswa merespon pembelajaran yang diberi guru.

Dengan adanya penggunaan *quizizz* dapat membuat siswa MIN 2 Lahat mulai ikut berinteraksi dengan pembelajaran, bukan hanya berinteraksi dengan guru. Siswa

mulai merasa bahwa belajar itu menyenangkan setelah mulai menggunakan media pembelajaran yang berbasis teknologi. Siswa merasa senang dengan tampilan yang ada di layar *handphone* dan siswa menganggap bahwa penggunaan *quizizz* terbilang sangat mudah digunakan. Didalam *quizizz* siswa dapat membaca materi, mengerjakan tugas dan dapat berdiskusi dengan teman. Saat proses pengerjaan tes berlangsung siswa akan mulai berlomba satu sama lain untuk mengerjakan soal masing-masing dengan waktu yang telah ditetapkan.

Siswa merasa menjadi semangat mengerjakan karna sibuk bersaing untuk cepat menyelesaikan tugas dengan baik. Dengan adanya *timer* maka siswa tidak akan bertele-tele dalam menyelesaikan dan dapat menumbuhkan rasa saling berlomba antar siswa. Siswa mulai mengetahui bahwa materi yang disampaikan itu simple, padahal sebelumnya guru juga sudah memberikan materi dengan cara manual. Dan siswa juga mulai mengetahui apa perbedaan dari proses pembelajaran menggunakan *internet* dan dengan penggunaan

pembelajaran manual. Guru pun mulai mengetahui apa cara yang dapat mengatasi sebuah rasa jenuh yang dimiliki siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Dengan *quizizz* pembelajaran menjadi menyenangkan serta membuat siswa mulai peduli terhadap materi pembelajaran dan mulai ikut serta terhadap proses pembelajaran dengan adanya ketertarikan terhadap media pembelajaran *quizizz* yang dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa. Dengan adanya perkembangan teknologi yang semakin canggih maka semakin luas pula cara seseorang untuk mencari sesuatu yang dapat mempermudah segala urusan. Seperti halnya seorang guru, dengan adanya perkembangan teknologi tentunya hal ini dapat membuat guru menjadi lebih efisien dalam memilih media pembelajaran yang akan digunakan. Salah satu hal yang bisa dimanfaatkan dari adanya perkembangan teknologi adalah pemanfaatan *internet*. Dari adanya *internet* munculah sebuah aplikasi pembelajaran yang bernama *quizizz* yang dapat digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran.

Dengan adanya *quizizz* guru lebih mudah menyampaikan materi, akan tetapi penggunaan *quizizz* ini mempunyai batasan waktu pengerjaan yang telah diatur oleh guru. Dengan adanya batasan waktu ini dapat membuat siswa menjadi saling berlomba, dampak buruknya adalah terlalu sibuk berlomba dan akhirnya membuat siswa menjadi tidak konsentrasi sebab terpacu kepada waktu. Muhtadin Amri dkk tahun 2020 pada penelitiannya terdapat sebuah respon yang menyatakan bahwasannya salah satu seorang responden merasakan tidak fokus dalam memahami soal sebab terlalu fokus kepada batas waktu dan adanya pemakaian jaringan internet membuat salah seorang responden menjadi kesulitan menggunakan aplikasi tersebut.

Dari hasil penelitian yang telah diteliti terlihat bahwasannya perangkat lunak memang sangat mudah dioperasikan sehingga dapat membuat pembelajaran bisa berjalan dengan baik melalui adanya pemanfaatan aplikasi *quizizz* sebagai media pembelajaran. Jika penggunaan aplikasi berjalan dengan mudah dan pembelajaran berjalan dengan

baik maka akan terlihat pula manfaat bagi penggunanya. Oleh sebab itu dapat disimpulkan bahwasannya aspek kemudahan dalam aplikasi *quizizz* sebagai media belajar berhasil dalam meningkatkan motivasi semangat belajar.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan Hasil Analisis Dan Pembahasan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti Mengenai Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V di MIN 2 Lahat, maka dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan aplikasi *quizizz* sangat layak digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar, sehingga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan tapi tidak menghilangkan atau menurunkan pemahaman peserta didik mengenai materi serta memanfaatkan perkembangan teknologi. Ini terbukti dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya yang menggunakan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran. Berdasarkan serangkaian penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa beberapa hal diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Pemanfaatan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran berpengaruh positif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di MIN 2 Lahat
2. Aplikasi *Quizizz* layak digunakan sebagai media pembelajaran disekolah, karena penggunaan *Quizizz* dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan, daya tarik, motivasi dan merangsang kegiatan belajar mengajar, selain itu *Quizizz* juga dapat membantu siswa untuk mempermudah pemahan terhadap materi pelajaran.
3. Keunggulan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran dapat dikatakan unggul dalam aplikasi *Quizizz* pembelajaran juga dapat menjadi lebih efektif serta efisien sehingga membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, proses belajar siswa menjadi lebih interaktif dan kondusif, hemat waktu, motivasi belajar siswa juga dapat ditingkatkan, dan proses belajar dapat terjadi dimana saja serta kapan saja.

## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan diatas diatas, maka terdapat beberapa saran yang dapat menjadi pertimbangan sebagai berikut:

1. Bagi sekolah, hendaknya terus meningkatkan kemampuan dalam motivasi belajar siswa dan terus meningkatkan kompetensi profesional guru baik dalam aspek pengetahuan, sikap, serta keterampilan dengan mendukung guru mengikuti pelatihan-pelatihan yang berkaitan dengan kompetensi profesional guru.
2. Bagi guru, untuk menghasilkan dan meningkatkan pembelajaran yang dilakukan di lingkungan sekolah, dan dapat menjadi guru yang kreatif untuk menciptakan suasana belajar yang dapat meningkatkan semangat belajar siswa.
3. Bagi siswa, hendaknya terus mengikuti pembelajaran dengan baik dan bersemangat agar nantinya bisa mendapatkan ilmu yang bermanfaat.
4. Untuk penelitian selanjutnya dalam membahas penelitian yang sejenis, hendaknya dapat menggali beberapa artikel atau jurnal relevan lebih banyak agar data yang diperoleh lebih teruji.

5. Penelitian selanjutnya agar melihat lebih dalam lagi mengenai sekolah yang akan diteliti dalam penggunaan dan melihat kelayakan aplikasi *Quizizz* disekolah tersebut.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abd, Kadir dan Hanun Asrohah. 2014. *Pembelajaran Tematik*. Depok: Rajagrafindo Persada.
- Anggraini, Windi Dan Apri Utama Parta Santi, Dan Muhammad Ishaq Gery *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Untuk Tematik Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Kelas Iii Di Sdn Kebayoran Lama Utara 07pagi*. Jurnal Pendidikan, E-Issn:2745-6080.
- Annisa, Rahma dan Erwin. 2021. *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Disekolah Dasar*. Jurnal Basicedu. Vol.5 No.5.
- Ansory,Ichan, Setiya Yunus Saputra Dan Delora Jantung Amelia. 2018. *Pembelajaran Tematik Integratif Pada Kurikulum 2013 Di Kelas Rendah Sd Muhammadiyah 07 Wajak*. Jurnal Inovasi Pembelajaran. Vol.4 No.1.
- Arsyad, Azhar. 2005. *Media Pembelajaran*. Jakarta:PT.RajaGrafindo Persada.
- Arikunto, S. 2006. *Metodelogi penelitian*. Yogyakarta: Bina Aksara.
- Assingkily, Muhammad Shaleh, M.Rofi Fauzi, Mikyal Hardiyati Dan Salmadina saktiani.2019. *desain pembelajaran tematik integratif jenjang MI/SD*. Yogyakarta:K-Media.
- Bahri, Syaiful dan Aswan Zein. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Daradjat, Zakiah. 2008. *Pengajaran Agama Islam*. Jakarta: Bumi Aksara

- Departemen Agama RI. Al-Qur'an Terjemahan. 2011. Bekasi: Cipta Bagus Segara.
- Djaali. 2008. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hasan, Muhammad. 2021. *Media pembelajaran*. Jawa tengah: Tahta Media Grup.
- Herlianti, Yanti. 2005. *pembelajaran tematik*. jakarta: UIN Press.
- Herman, Dwi Sujono. 2017. *multimedia pembelajaran interaktif konsep Dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Indriani, Fitri. 2016. *Kompetensi Pedagogik Mahasiswa Dalam Mengelola Pembelajaran Tematik Integratif Kurikulum 2013 Pada Pengajaran Micro Di Pgsd Uad Yogyakarta*. Jurnal Profesi Pendidikan Dasar Vol.3. No.1.
- Kharunissa. 2020. *analisis pemanfaatan aplikasi google classroom sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa*. skripsi S1 pendidikan akutansi UMSU. Medan: universitas muhammadiyah sumatera utara.
- Krissandi, Apri Damai Sagita dan Rusmawan. 2015. *Kendala Guru Sekolah Dasar Dalam Implementasi Kurikulum 2013*. Jurnal Cakrawala Pendidikan. No.3.
- Kriyantono, Rachmat. 2006. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Prenada.
- Mahmud. 2011. *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Miftah. 2003. *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta : Dirjen Dikti.
- Mulyana, Deddy. 2008. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Muqarrabin, Firdaus. 2015. *Langkah-Langkah Yang Perlu Dilakukan Guru Dalam Pembelajaran Tematik Integratif*. Curekapedidikan.
- Moleong, Lexy. 2005. *Metodologi penelitian kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Narbuko, Cholid. 2005. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nugrahani, Farida. 2014. *Metode penelitian kualitatif dalam penelitian pendidikan bahasa*. Solo: Cakra Books.
- Oemar, Hamalik. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Pemerintah Indonesia. Undang-Undang No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Lembaran RI Tahun 2003, No. 20. Sekretariat Negara. Jakarta.
- Putri, Dini Palupi. 2018. *Pendidikan Karakter Pada Anak Sekolah Di Era Digital*. Jurnal Pendidikan Dasar. Vol.2 No.1.
- Puspita, Hendra Jati. 2016. *Implementasi Pembelajaran Tematik Terpadu Pada Kelas Vb Sd Negeri Tegalrejo 1 Yogyakarta*. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 9 Tahun Ke-5.
- Priyatni, Endah Tri. 2015. *Desain Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rejeki, M.Fachri Adnan, Dan Pariang Sonang Siregar. 2020. *Pemanfaatan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu. Vol.4 No.2.
- Romadhoni, fery. 2017. *Pola komunikasi dikalangan pecandu game let's get rich di komunitas xlite tenggarong*. Jurnal Ilmu Komunikasi. Vol.5 No. 1.

- Sabri, Alisuf. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya.
- Sanjaya, Wina. 2011 *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Sardiman A.M . 2018. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sedarmayanti. 2011. *Metode Penelitian*. Bandung: CV. Mandar Maju.
- Sugiono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Suharsimi, Arikunto. 2013. *prosedur penelitian: suatu pendekatan praktik*. Jakarta: rineka cipta.
- Sukayati Dan Sri Wulandari. 2009. *Pembelajaran Tematik di Sekolah dasar*. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Peningkatan Mutu Pendidik Dan Tenaga Kependidikan.
- Sulhan, Ahmad. 2019. *Konsep dasar pembelajaran tematik disekolah dasar (sd/mi)*. Mataram: FTT UIN Mataram.
- Supardi. 2013. *Sekolah Efektif : Konsep dasar dan praktiknya*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Suparlan. 2008. *Menjadi Guru Efektif*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Suwarno, Wiji. 2017. *Dasar Dasar Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Suryosubroto, B. 2009. *Proses Belajar Mengajar Di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Utomo, Hendro. 2020. *Penerapan Media Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pelajaran Tematik Siswa Kelas Iv Sd Bukit Aksara Semarang*. Jurnal Kualita Pendidikan. Vol.1. No.3.
- Uno, Hamzah. 2007. *Teori Motivasi Dan Pengukurannya*. Jakarta: Pt Bumi Akasara.
- Wibawanto, Wandah. 2017. *Desain Dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jawa Timur: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.
- Yamin, Martinis. 2007. *Kiat Membelajarkan Siswa*. Jakarta : Gaung Persada Press.
- Yunanto. 2004. *Dasar-Dasar Pembaharuan Pengajaran*. Yogyakarta: Qisty.
- Yusuf, Muri. 2014. *Metode Penelitian Kuantitaatif, Kualitatif Dan Gabungan*. Jakarta: Kencana.
- Zainiyati, Husniyatus Salamah. 2013. *Media Pembelajaran PAI (Teori Dan Aplikasinya)*. Surabaya.

# LAMPIRAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211  
Telepon: (0736) 51276-51171-53879 Faksimili: (0736) 51171-51172  
website: [www.iainbengkulu.ac.id](http://www.iainbengkulu.ac.id)

**SURAT PENUNJUKAN**

Nomor : 522 /In.11/F.II/PP.009/11/2021

Dalam rangka penyelesaian akhir studi mahasiswa, maka dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu dengan ini menunjuk dosen :

1. Nama : Dr. H. Zulkarnain S, M.Ag  
N I P : 196005251987031001  
Tugas : Pembimbing I
2. Nama : Adi Saputra, M.Pd  
N I P : 198102212009011013  
Tugas : Pembimbing II

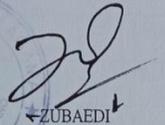
Bertugas untuk membimbing, menuntun, mengarahkan dan mempersiapkan hal-hal yang berkaitan dengan penyusunan draft skripsi, kegiatan penelitian sampai persiapan ujian munaqasah bagi mahasiswa yang namanya tertera dibawah ini :

- Nama Mahasiswa : Yulan Dari  
N I M : 1811240230  
Judul Skripsi : Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* sebagai Media dalam Pembelajaran Tematik untuk meningkatkan Motivasi Siswa Kelas 1 Selama pandemic di MIN 2 Lahat  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Demikian surat penunjukan ini dibuat untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Bengkulu  
Pada Tanggal : 16 November 2021  
Plt. Dekan,



  
ZUBAEDI

- Tembusan :
1. Wakil Rektor 1
  2. Dosen yang bersangkutan
  3. Mahasiswa yang bersangkutan
  4. Arsip



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

FATMAWATI SUKARNO BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211

Telepon (0736) 51276-51171-53879 Faksimili (0736) 51171-51172

Website: [www.uinfasbengkulu.ac.id](http://www.uinfasbengkulu.ac.id)

Nomor : 2773 /Un.23/F.II/PP.00.9/06/2022

Lamp. : -

Perihal : Ujian Komprehensif

Kepada Yth.

1. Ikke Wulandari, M. Pd  
(Kompetensi UIN)
2. Zubaidah, M. Us  
(Kompetensi Jurusan/Prodi)
3. Adam Nasution, M. Pd  
(Kompetensi Keguruan)

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Bersama ini kami mohon Bapak/Ibu untuk menjadi Penguji komprehensif Mahasiswa Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Jurusan Tarbiyah, Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu pada:

Hari / Tanggal : Rabu / 22 Juni 2022

Waktu : 08.00 – 12.00 WIB

Tempat : Ruang Munaqasah Jurusan Tarbiyah Lantai 3 Dekanat

Adapun nama-nama mahasiswa:

NO	NAMA MAHASISWA	NIM
1	Mila Kistina	1711240129
2	Puji Setia Ningsih	1811240237
3	Netti Asnaini	1811240093
4	Yulan Dari	1811240230
5	Exy Krisno	1711240219

Demikianlah, agar dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Bengkulu, 20 Juni 2022

Dekan,



Mulyadi



# KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO (UIN FAS)

FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS

Alamat : Jl. Raden Fatah PagarDewa Bengkulu Tlp. (0736) 51171, 51172, 51276 Fax. (0736) 51171

Nama Mahasiswa : Yulan Dari  
NIM : 1811240230  
Jurusan : Tarbiyah  
Program Studi : PGMI

Pembimbing II: Adi Saputra, M.Pd  
Judul Skripsi : Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai  
Media Dalam Pembelajaran Tematik Untuk  
Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 1 Selama  
Pandemi Di MIN 2 Lahat

No.	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Paraf Pembimbing
1.	Rabu 29/12/2021	proposai	<ul style="list-style-type: none"><li>- Min tidak boleh di singkat</li><li>- tulisan nama dirapikan</li><li>- tambah jurusan &amp; lain</li><li>- kata pengantar, Daftar isi ditambah</li><li>- Penulisan masih keliru</li><li>- footnote halaman</li><li>- Pakai tahun</li><li>- Harasi umum jansan terlalu banyak</li><li>- Masukan daili layat</li><li>- Jangan gunakan body-note</li><li>- hlm, hams konsisten</li><li>- identifikasi tambahan</li><li>- Instrumen penelitian</li><li>- Perbanyak Jurnal</li><li>- halaman nomor</li><li>- Daftar pustaka</li></ul>	
2.	Kamis 13/01/2022	proposai	<ul style="list-style-type: none"><li>- cek penulisan cover</li><li>- Ganti kata pengantar</li><li>- Daftar isi tidak rapi</li><li>- Ganti Penulisan Arab (font)</li><li>- Footnote penulisan</li><li>- sistematika penulisan diperhatikan</li><li>- Rumusan masalah</li></ul>	

Bengkulu, 29 - 12 - 2022

Mengetahui,  
Dekan,

(Dr. Mus Mulyadi, M.Pd.)  
NIP. 197003142000031004

Pembimbing II

(Adi Saputra, M.Pd.)  
NIP. 198102212009011013

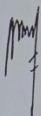
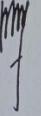


KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO (UIN FAS)  
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat : Jl. Raden Fatah PagarDewa Bengkulu Tlp. (0736) 51171, 51172, 51276 Fax. (0736) 51171

Nama Mahasiswa : Yulan Dari  
NIM : 1811240230  
Jurusan : Tarbiyah  
Program Studi : PGMI

Pembimbing II: Adi Saputra, M.Pd  
Judul Skripsi : Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai  
Media Dalam Pembelajaran Tematik Untuk  
Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 1 Selama  
Pandemi Di MIN 2 Lahat

No.	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Paraf Pembimbing
3	Selasa 25 / 01 / 2022		<ul style="list-style-type: none"><li>- Manfaat Penulisan Sesuai :<ul style="list-style-type: none"><li>- secara teoritis</li><li>- secara praktis</li></ul></li><li>- Penelitian relevan</li><li>- Jenis Penelitian</li><li>- kajian teori / landasan teori?</li><li>- lokasi &amp; waktu Penelitian</li><li>- penyusunan Daftar Pustaka dari A-2</li><li>- buat instrumen Penelitian.</li><li>- Rapiakan cover</li><li>- kata pengantar lengkap</li><li>- Daftar isi dirapiakan</li><li>- lampiran</li><li>- Referensi dari ayat</li><li>- Kemukakan Pergalan yang terjadi di lapangan hasil observasi</li><li>- Batasan Masalah</li><li>- Bab I minimal 12 hal</li><li>- Tambahkan ayat/dari di bab II</li><li>- Instrumen Penelitian</li></ul>	 

Bengkulu, 25 01 2022

Mengetahui,  
Dekan



(Dr. Mus Mulyadi, M.Pd.)  
NIP. 19700514200031004

Pembimbing II

(Adi Saputra, M.Pd.)  
NIP. 198102212009011013



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO (UIN FAS)  
FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS

Alamat : Jl. Raden Fatah PagarDewa Bengkulu Tlp. (0736) 51171, 51172, 51276 Fax. (0736) 51171

Nama Mahasiswa : Yulan Dari  
NIM : 1811240230  
Jurusan : Tarbiyah  
Program Studi : PGMI

Pembimbing II: Adi Saputra, M.Pd  
Judul Skripsi : Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai  
Media Dalam Pembelajaran Tematik Untuk  
Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 1 Selama  
Pandemi Di MIN 2 Lahat

No.	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Paraf Pembimbing
			Persetujuan nota Pembimbings - kisi-kisi Pedoman wawancara	
9.	Selasa 02/02/2022		Acc Molar 2dele Kisi Bimla- pmpu Si ke Pem Bim Bim ]	

Bengkulu, 02 - 02 - 2022

Mengetahui,  
Dekan,

(Dr. Mus Mulyadi, M.Pd.)  
NIP. 197005142000031004

Pembimbing II

(Adi Saputra, M.Pd.)  
NIP. 198102212009011013



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO (UIN FAS)  
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat : Jl. Raden Fatah PagarDewa Bengkulu Tlp. (0736) 51171, 51172, 51276 Fax. (0736) 51171

Nama Mahasiswa : Yulan Dari  
NIM : 1811240230  
Jurusan : Tarbiyah  
Program Studi : PGMI

Pembimbing II: Dr. H. Zulkarnain S, M.Ag  
Judul Skripsi : Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai  
Media Dalam Pembelajaran Tematik Untuk  
Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 1 Selama  
Pandemi Di MIN 2 Lahat

No.	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Paraf Pembimbing
1.	Selasa, 8/2/2022	proposal	- Revisi format: Lr. belah Membuat, adaptasi: ungu Rumusan masalah - Struktur: teori & konsep & sebarisan & variabel yg ada pd judul.	A
a	Rabu, 9/2/2022	proposal	- Revisi: Struktur & masalah & sebarisan & variabel penelitian: Skripsi: Fals. tarbiyah - Margin: Format, dan data pustaka	A
3	Kamis 10/2/2022	proposal	Skripsi: yg judul sangat & sebarisan Aceff 10/2/22	A

Bengkulu, 10 - 2 - 2022

Mengetahui,  
Dekan,

(Dr. Mus Mulyadi, M.Pd.)  
NIP. 197005142000031004

Pembimbing II

(Dr. H. Zulkarnain S, M.Ag)  
NIP. 196005251987031001



# KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO (UIN FAS)

FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat : Jl. Raden Fatah PagarDewa Bengkulu Tlp. (0736) 51171, 51172, 51276 Fax. (0736) 51171

Nama Mahasiswa : Yulan Dari

NIM : 1811240230

Jurusan : Tarbiyah

Program Studi : PGMI

Pembimbing II : Adi Saputra, M.Pd

Judul Skripsi : Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai

Media Dalam Pembelajaran Tematik Untuk

Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Di MIN

2 Lahat

No.	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Paraf Pembimbing
I	Senin 06/06/2022	Skripsi	<ul style="list-style-type: none"><li>- Cek Penulisan cover</li><li>- Lengkapi skripsi</li><li>- Tambahkan lampiran</li><li>- Tambahkan footnote</li><li>- Perbanyak Isi skripsi naskah skripsi berisi antara 50-75 halaman</li><li>- Perbaiki daftar pustaka</li><li>- Tambahkan Abstrak</li><li>- Tambahkan motto</li><li>- Tambahkan Perembahan</li><li>- Cek penulisan Daftar Isi</li><li>- Lampirkan dokumentasi</li><li>- Lampirkan Kisi-kisi Instrumen</li><li>- Lampirkan pedoman Wawancara</li></ul>	

Bengkulu, 06 Juni 2022

Mengetahui,  
Dekan,

(Dr. Mus Mulyadi, M.Pd.)  
NIP. 19700514200031004

Pembimbing II

(Adi Saputra, M.Pd.)  
NIP. 198102212009011013



# KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO (UIN FAS)

FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat : Jl. Raden Fatah PagarDewa Bengkulu Tlp. (0736) 51171, 51172, 51276 Fax. (0736) 51171

Nama Mahasiswa : Yulan Dari  
NIM : 1811240230  
Jurusan : Tarbiyah  
Program Studi : PGMI

Pembimbing II: Adi Saputra, M.Pd  
Judul Skripsi : Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai  
Media Dalam Pembelajaran Tematik Untuk  
Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Di MIN  
2 Lahat

No.	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Paraf Pembimbing
2.	Senin 20/Juni/2022	Skripsi	<ul style="list-style-type: none"><li>- Ditambah jumlah halaman <del>atas</del> min 80 halaman</li><li>- Ditambah teori</li><li>- Penulisan <del>Ass</del> Abstrak dalam skripsi</li><li>- Kata pengantar ditambah perannya</li><li>- penulisan daftar isi dikasih jarak</li><li>- Referensi Al-Qur'an terjemahan dalam footnote</li><li>- Tambahkan Identifikasi Masalah</li><li>- bahasa ilmiah akademik sesuai dengan kaidah-kaidah EYD</li><li>- Batasan Masalah di buat point - point</li><li>- penulisan footnote yang menunjukkan halaman dibuat sama</li></ul>	

Bengkulu, 20 ..... Juni ..... 2022

Mengetahui  
Dekan,  
  
(Dr. Mus Mulyadi, M.Pd.)  
NIP. 197005142000031004

Pembimbing II

(Adi Saputra, M.Pd)  
NIP. 198102212009011013



## KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO (UIN FAS)

FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat : Jl. Raden Fatah PagarDewa Bengkulu Tlp. (0736) 51171, 51172, 51276 Fax. (0736) 51171

Nama Mahasiswa : Yulan Dari

Pembimbing II: Adi Saputra, M.Pd

NIM : 1811240230

Judul Skripsi : Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai

Jurusan : Tarbiyah

Media Dalam Pembelajaran Tematik Untuk

Program Studi : PGMI

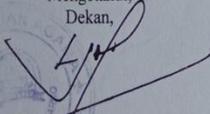
Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Di MIN

2 Lahat

No.	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Paraf Pembimbing
3.	27/06/2022 senin	Skripsi	<ul style="list-style-type: none"><li>- Bahasa asing di tulis /dicitak miring</li><li>- sumber data di tulis lengkap</li><li>- font penulisan di perbarui sesuai dengan panduan skripsi</li><li>- format untuk mengatur huruf dalam kalimat diperbarui</li><li>- tata bahasa di perbaiki sesuai dengan EYD yang berlaku.</li><li>- perbarui bahasa tulisan didalam hasil penelitian</li></ul>	

Bengkulu, 27 Juni 2022

Mengetahui,  
Dekan,

  
(Dr. Mus Mulyadi, M.Pd.)  
NIP. 197005142000031004

Pembimbing II

  
(Adi Saputra, M.Pd.)  
NIP. 198102212009011013



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO (UIN FAS)  
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat : Jl. Raden Fatah PagarDewa Bengkulu Tlp. (0736) 51171, 51172, 51276 Fax. (0736) 51171

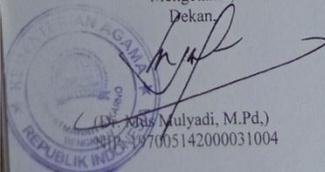
Nama Mahasiswa : Yulan Dari  
NIM : 1811240230  
Jurusan : Tarbiyah  
Program Studi : PGMI

Pembimbing II: Adi Saputra, M.Pd  
Judul Skripsi : Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai  
Media Dalam Pembelajaran Tematik Untuk  
Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Di MIN  
2 Lahat

No.	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Paraf Pembimbing
4.	09/07/2022 Senin	Skripsi	<ul style="list-style-type: none"><li>- Jelaskan lebih detail tentang aplikasi Quizizz dan kajian teori seperti kelemahan dan kelebihan aplikasi Quizizz. Pencetus aplikasi Quizizz cara membuat akun dan peng-Operasian aplikasi Quizizz.</li><li>- Referensi kajian teori di tambah</li><li>- lengkapi sumber data di bab III</li><li>- Daftar pustaka disesuaikan dengan footnote</li></ul>	

Bengkulu, 09 Juli 2022

Mengetahui,  
Dekan



(Drs) Mulyadi, M.Pd.  
NIP. 197005142000031004

Pembimbing II

(Adi Saputra, M.Pd)  
NIP. 198102212009011013



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO (UIN FAS)  
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat : Jl. Raden Fatah PagarDewa Bengkulu Tlp. (0736) 51171, 51172, 51276 Fax. (0736) 51171

Nama Mahasiswa : Yulan Dari  
NIM : 1811240230  
Jurusan : Tarbiyah  
Program Studi : PGMI

Pembimbing II: Adi Saputra, M.Pd  
Judul Skripsi : Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai  
Media Dalam Pembelajaran Tematik Untuk  
Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Di MIN  
2 Lahat

No.	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Paraf Pembimbing
5.	06/07/2022 Rabu	Skripsi	<ul style="list-style-type: none"><li>- Bab 9 harus di kembangkan</li><li>- sistematika penulisan diperhatikan</li><li>- dibuat tahun di sumber data di dalam tabel</li><li>- hasil penelitian di buat dengan global</li><li>- hasil penelitian di kembangkan lagi berdasarkan responden</li><li>- Pembahasan di kembangkan lagi referensi terdahulu ditambahkan</li><li>- tambahkan buku referensi</li><li>- lampiran-lampiran ditambahkan</li></ul>	

Bengkulu, 06 - Juli - 2022

Mengetahui,  
Dekan,

(Dr. Mus Mulyadi, M.Pd.)  
NIP. 197005342000031004

Pembimbing II

(Adi Saputra, M.Pd.)  
NIP. 198102212009011013



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO (UIN FAS)  
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat : Jl. Raden Fatah PagarDewa Bengkulu Tlp. (0736) 51171, 51172, 51276 Fax. (0736) 51171

Nama Mahasiswa : Yulan Dari  
NIM : 1811240230  
Jurusan : Tarbiyah  
Program Studi : PGMI

Pembimbing II: Adi Saputra, M.Pd  
Judul Skripsi : Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai  
Media Dalam Pembelajaran Tematik Untuk  
Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Di MIN  
2 Lahat

No.	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Paraf Pembimbing
6.	Jumat 08/07/2022	Skripsi	<ul style="list-style-type: none"><li>- Bab V kesimpulan menjawab rumusan masalah dikembangkan</li><li>- Saran ditambah</li><li>- Lampiran ditambah Surat Izin Penelitian Surat Selesai Penelitian, Surat Pernyataan Keaslian</li><li>- Buku referensi di tambah minimal 25 referensi termasuk jurnal</li><li>- Daftar Pustaka di perbaiki lagi</li><li>- Rapatkan nama dan nim bsi</li></ul> <p>Ⓢ (Acr) Melampirkan bimbingan ke pen. B. B. B. I</p>	

Bengkulu, 08 - Juli - 2022

Mengetahui,  
Dekan,  
  
(Adi Saputra, M.Pd.)  
NIP. 198102212009011013

Pembimbing II  
  
(Adi Saputra, M.Pd.)  
NIP. 198102212009011013



# KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO (UIN FAS)

FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat : Jl. Raden Fatah PagarDewa Bengkulu Tlp. (0736) 51171, 51172, 51276 Fax. (0736) 51171

Nama Mahasiswa : Yulan Dari

Pembimbing I : Dr. H. Zulkarnain S, M.Ag

NIM : 1811240230

Judul Skripsi : Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai

Jurusan : Tarbiyah

Media Dalam Pembelajaran Tematik Untuk

Program Studi : PGMI

Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Di MIN

2 Lahat

No.	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Paraf Pembimbing
1.	Feb 12/2022	Skripsi Bab I & II	perhatikan Lt. Delabang Pembuat, bukannya yg Rumusan Masalah dan Kesimpulan!	A
2.	Feb 24/22	Bab I & II	perhatikan: Teori & Konsep Variabel yg ada & judul. & notasi & variabel yg lainya	A
3.	Jan 15/2022	Bab I & II	hati-hati dalam Skripsi dan yg persama yg: terikat & -Marga, Format, . dan struktur.	A
3	Jan 18/2022	Bab I & II	Skripsi yg sudah & Ujib Ace 18/22	A

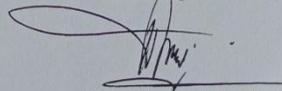
Bengkulu, 18/1/2022

Mengetahui,  
Dekan,



(Dr. Mus Mulyadi, M.Pd.)  
NIP. 19706514200031004

Pembimbing I



(Dr. H. Zulkarnain S, M.Ag.)  
NIP. 196005251987031001



KEMENTERIAN AGAMA  
UIN FATMAWATI SUKARNO BENGKULU  
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat : Jl. Raden Fatah PagarDewa Bengkulu Tlp. (0736) 51171, 51172, 51276 Fax.  
(0736) 51171

SURAT KETERANGAN PERGANTIAN JUDUL

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Yulan Dari  
NIM : 1811240230  
Fakultas : Tarbiyah dan Tadris  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Dengan ini menyatakan bahwa berdasarkan saran penyeminar I dan penyeminar II, maka judul proposal skripsi mengalami perubahan sebagai berikut:

Proposal skripsi yang berjudul : Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 1 Selama Pandemi di MIN 2 Lahat.

Kemudian direvisi dengan judul : Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas v di MIN 2 Lahat.

Bengkulu, 28 Maret 2022

Penyeminar I

Dr. Eva Dewi, M.Ag  
NIP.197505172003122003

Penyeminar II

Zubaidan, M.Us  
NIDN.2016047202

Mengetahui,  
Koordinator Prodi

Abdul Aziz Mustamin, M.Pd.I  
NIP. 198504292015031007



KEMENTERIAN AGAMA  
UIN FATMAWATI SUKARNO BENGKULU  
FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS

Alamat : Jl. Raden Fatah PagarDewa Bengkulu Tlp. (0736) 51171, 51172, 51276 Fax.  
(0736) 51171

**SURAT KETERANGAN PERGANTIAN JUDUL**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Yulan Dari  
NIM : 1811240230  
Fakultas : Tarbiyah dan Tadris  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Dengan ini menyatakan bahwa berdasarkan saran pembimbing I dan pembimbing II, maka judul proposal skripsi mengalami perubahan sebagai berikut:

Proposal skripsi yang berjudul : Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 1 Selama Pandemi di MIN 2 Lahat.

Kemudian direvisi dengan judul : Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas v di MIN 2 Lahat.

Bengkulu, 7 April 2022

**Pembimbing I**

Dr. H. Zulkarnain S, M.Ag  
NIP. 196005251987031001

**Pembimbing II**

Adi Saputra, M.Pd  
NIP.198102212009011013

Mengetahui,  
Koordinator Prodi

Abdul Aziz Mustamin, M.Pd.I  
NIP. 198504292015031007



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU  
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat: Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Tlp. (0736) 51276, 51171 Fax (0736) 52276 Bengkulu

NOTA PENYEMINAR

Hal : Proposal Skripsi Sdr/i Yulan Dari

NIM : 1811240230

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris UINFAS Bengkulu

Di Bengkulu

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa proposal skripsi saudara/i:

Nama : Yulan Dari

NIM : 1811240230

Judul : **"Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V di MIN 2 Lahat"**

Telah memenuhi syarat untuk diajukan surat izin penelitian. Demikian atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Bengkulu, 28 Maret 2022

Penyeminar I

Penyeminar II

**Dr. Eva Dewi, M.Ag**  
NIP. 197505172003122003

**Zubaidah, M.Us**  
NIDN 2016047202



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**

**FATMAWATI SUKARNO BENGKULU**

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211

Telepon (0736) 51276-51171-51172- Faksimili (0736) 51171-51172

Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

Nomor : 1952 / Un.23/F.II/TL.00/ 04 /2022

11 April 2022

Lampiran : 1 (satu) Exp Proposal

Perihal : **Mohon izin penelitian**

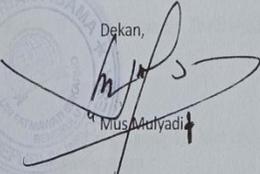
Kepada Yth,  
Kepala MIN 2 LAHAT  
Di -  
LAHAT

*Assalamu'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh.*

Untuk keperluan skripsi mahasiswa, bersama ini kami mohon bantuan Bapak/ibu untuk mengizinkan nama di bawah ini untuk melakukan penelitian guna melengkapi data penulisan skripsi yang berjudul “**PEMANFAATAN APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V DI MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 2 LAHAT**”

Nama : Yulan Dari  
NIM : 1811240230  
Prodi : PGMI  
Tempat Penelitian : MIN 2 LAHAT  
Waktu Penelitian : 12 April - 31 Mei 2022

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Dekan,  
  
Musyaddiyadi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN LAHAT  
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI (MIN) 2 LAHAT

Jl. Lintas Pagaralam – Bengkulu Desa Lawang Agung Lama Kec. Muara Payang Kab. Lahat  
Website : E-mail :

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Nomor: 36 /MI.06.02.05/ KP.01.2 /05/2022

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Hairullah Zazili,S.Ag.MM.  
NIP : 197011292005011003  
Pangkat/Gol : Pembina / IV.a  
Jabatan : Kepala Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lahat  
Instansi : Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lahat

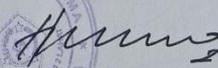
Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa yang beridentitas:

Nama : Yulan Dari  
NIM : 1811240230  
PTN : UINFAS Bengkulu  
Prodi : PGMI

Mahasiswa tersebut telah selesai melaksanakan penelitian disekolah kami mulai tanggal 12 April s/d 31 Mei 2022 guna melengkapi data penulisan skripsi yang berjudul:

**“Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lahat”**

Lawang Agung, 28 Mei 2022  
Mengetahui,  
Kepala Madrasah

  
Hairullah Zazili, S.Ag. MM  
NIP. 197011292005011003



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU  
Jalan Raden Fatah Kelurahan Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211  
Telepon: (0736) 51276-51171-53879 Faksimili: (0736) 51171-51172  
website: www.iainbengkulu.ac.id

DAFTAR HADIR  
UJIAN SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI  
MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS PROGRAM STUDI : PGMI

No	Nama Mahasiswa	Judul Skripsi	Pembimbing	Tanda Tangan
	Yulan Dari	Pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media dalam Pembelajaran tematik untuk Meningkatkan motivasi belajar siswa kelas I selama Pandemi di MIN 2 Lahat	1. Dr. H. Zulkarnainis, M. Ag 2. Adisaputra, M. Pd	

No	Nama Dosen Penyeminar	NIP	Tanda Tangan
1	Dr. Eva Dewi, M. Ag	197505172003122003	
2	Zubaidah, M. Us	2016047202	

SARAN PENYEMINAR:

1	PENYEMINAR 1: Lihat Pedoman Penulisan, Kerangka berfikir - Identifikasi Masalah tidak sinkron, kisi-kisi Instrumen tambahkan motivasi.
2	PENYEMINAR 2: Lihat Pedoman Penulisan, Pastikan sekolah yang diteliti masih daring atau sudah tatap muka, dukung pengantar Cantumkan nama koordinator.

AUDIEN

Nama Audien	Tanda Tangan	Nama Audien	Tanda Tangan
1. Dina Satriana		8.	
2. Yulan Dari		9.	
3. Khairunnisa Putri		10.	
4. Merlia Puji Astuti		11.	
5. Tita Aprilia		12.	
6.		13.	
7.		14.	

Tembusan:

1. Dosen penyeminar 1 dan 2
2. Pengelola Prodi
3. Subbag AAK
4. Pengelola data umum
5. Yang bersangkutan

Bengkulu, 14 Maret 2022  
Dekan FITT

Dr. Mus Mulyadi, M. Pd  
NIP. 197005142000031004

### KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN

#### Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Dalam Pembelajaran Tematik

#### Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Di Madrasah

#### Ibtidaiyah Negeri 2 Lahat

##### 1. Kisi-Kisi Instrumen Aplikasi *Quizizz*

No	Aspek	Indikator	Teknik Evaluasi	Analisis
1	Kelayakan aplikasi Quizizz	Desain tampilan pembelajaran	Observasi	Ditinjau berdasarkan jurnal karya ilmiah langsung/artikel terpercayayang relevan
2		warna yang dipakai pada aplikasi sudah sesuai		
3		Pemilihan jenis huruf pada aplikasi sudah sesuai		
4		Dapat dikelola dengan mudah		
5		Aplikasi dapat diinstalasi diberbagai hardware dan software baik komputer maupun smartphone		
1	Keunggulan Aplikasi Quizizz	Penjelasan dan petunjuk belajar disampaikan secara komphensif	Observasi	Ditinjau berdasarkan jurnal karya ilmiah langsung/artikel terpercayayang relevan
2		Hemat dan efesiensi waktu		
3		Mampu meningkatkan kerja sama dan kmunikasi		
4		Model penyampaian materi online dengan aplikasi quizizz membantu untuk mempermudah akses bahan ajar		

5		Model kelas online membantu siswa melaksanakan pengayaan materi pembelajaran tematik		
1	Kelemahan aplikasi Quizizz	Tidak mudah mengontrol siswa dalam menanggapi respon yang diberikan oleh guru	Observasi	Ditinjau berdasarkan jurnal karya ilmiah langsung/artikel-artikel terpercaya yang relevan
2		Hasil pengerjaan tugas lebih mudah diplak (ketidak jujur akademis)		
3		Tidak semua sekolah dapat menggunakan aplikasi quizizz dikarenakan jaringan internet tidak memadai		
4		File yang ada didalam aplikasi sering hilang saat di unggah		
5		Kecepatan jaringan internet juga menjadi kendala dalam pengoperasian aplikasi		

*Sumber: menggunakan beberapa penelitian dan digabungkan dari beberapa jurnal penelitian yang relevan*

## 2. Kisi-Kisi Instrumen Motivasi Belajar

Aspek	Indikator	Deskripsi	Analisis
Motivasi belajar	Ketekunan dalam belajar	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kehadiran di sekolah</li> <li>2. Mengikuti pembelajaran di sekolah</li> <li>3. Belajar dirumah</li> </ol>	Ditinjau berdasarkan jurnal karya ilmiah langsung/artikel-artikel terpercaya yang relevan
	Ulet dalam menghadapi kesulitan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sikap terhadap kesulitan</li> <li>2. Usaha menghadapi kesulitan</li> </ol>	
	Minat dan ketajaman perhatian dalam belajar	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kebiasaan dalam mengikuti pelajaran</li> <li>2. Semangat dalam mengikuti pelajaran</li> </ol>	

**Pedoman Wawancara**  
**Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Dalam**  
**Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar**  
**Siswa Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lahat**

---

Nama : Yulan Dari  
Nim : 1811240230  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Narasumber : Guru kelas V MIN 2 Lahat

**Pertanyaan Wawancara :**

1. Menurut pandangan ibu/bapak, pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai dalam pembelajaran tematik itu seperti apa ?
2. Pentingkah aplikasi quizizz untuk diterapkan dalam pelajaran tematik ?
3. Pentingkah juga untuk meningkatkan kemampuan motivasi belajar siswa siswa ?
4. Apakah sebelum ibu/bapak melakukan aplikasi quizizz sebagai media dalam pembelajaran tematik, ibu/bapak merencanakannya terlebih dahulu ?
5. Bagaimana cara ibu/bapak menetapkan langkah-langkah serta menerapkan metode dalam pelajaran tematik ?
6. Apakah aplikasi quizizz yang di gunakan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa pada pelajaran tematik ?
7. Ketika sebelum memulai pembelajaran, apakah ibu/bapak melakukan pendekatan kepada siswa terlebih dahulu ?

8. Pendekatan seperti apa yang ibu/bapak lakukan ?
9. Sebelum pembelajaran dimulai apakah ibu/bapak memberikan motivasi terlebih dahulu kepada siswa ?
10. Adakah kendala yang dialami ibu/bapak ketika menerapkan aplikasi quizizz sebagai pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan motivasi belajar siswa ?
11. Bagaimana cara ibu/bapak mengatasi kendala tersebut ?
12. Apa saja sebab-sebab/faktor yang menjadi penghambat kurangnya motivasi belajar siswa? dan bagaimana cara ibu/bapak dalam menyikapinya ?
13. Bagaimana hasil yang diperoleh dari penerapan aplikasi quizizz yang ibu/bapak lakukan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas v selama pandemi?

**Pedoman Wawancara**  
**Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Dalam**  
**Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar**  
**Siswa Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lahat**

Nama : Yulan Dari  
Nim : 1811240230  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Narasumber : Peserta Didik MIN 2 Lahat

**Pertanyaan Wawancara :**

1. Apakah menggunakan media quizizz membantu dalam memahami materi pembelajaran tematik?
2. Apakah belajar tematik menggunakan media quizizz membantu dalam mengingat materi yang disampaikan pada pembelajaran?
3. Apakah menggunakan media quizizz membuat semakin bersemangat dalam mengikuti pembelajaran tematik?
4. Apakah merasa senang mengikuti pembelajaran tematik dengan menggunakan media quizizz?
5. Apakah belajar tematik menggunakan aplikasi quizizz menumbuhkan motivasi dalam mengikuti pelajaran tematik?
6. Bagaimana pendapat anda mengenai penggunaan media quizizz pada pembelajaran tematik?
7. Apakah yang dirasakan ketika belajar menggunakan media quizizz pada pembelajaran tematik?

8. Apakah dengan menggunakan media quizizz menumbuhkan rasa semangat dan semakin tertantang untuk mengerjakan soal?
9. Apakah ketika mengerjakan soal tematik menggunakan media quizizz anda tidak merasa bosan?

## Lampiran Dokumentasi Wawancara



Gambar 1 wawancara dengan Ibu Etika Suraya Guru Tematik Kelas V A



Gambar 2 wawancara dengan Bapak Arafik Eprianto Guru Tematik Kelas V B



Gambar 3 wawancara dengan siswa (Airin) V A



Gambar 4 wawancara dengan siswa (Geri ) V B



Gambar wawancara dengan siswa (faiz) kelas V A



Gambar wawancara dengan siswa (shafa) kelas V B



Gambar wawancara dengan siswa (exsel) V A