

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan ilmu pengetahuan, dan digital saat ini semakin meningkat dengan baik, adanya kemajuan ini maka seorang pendidik harus mengimbangi perkembangan teknologi dan ketrampilan yang dimilikinya, lembaga pendidik baik formal non formal, sebagai wahana penghasil sumber daya manusia dengan semua unsur penyelenggaranya merupakan salah satu kunci dalam menghadapi era teknologi dan informasi.

Maka dapat disimpulkan bahwa pendidik wajib menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi dalam mentransfer materi pembelajaran kepada siswa sehingga pembelajarannya pun dapat bermakna. Begitu pun seorang pendidik yang profesional yaitu pendidik yang nantinya dapat memberikan sebuah inovasi baru dalam melaksanakan pembelajaran dan begitupun ketika dalam melaksanakan pembelajaran juga pendidik harus bisa menggunakan teknologi karena semakin majunya dunia teknologi maka nantinya juga ketika pembelajaran di sekolah menggunakan berbasis teknologi yang mana teknologi ini dapat membantu sebagai perantara dalam proses pembelajaran yang akan disampaikan oleh pendidik kepada siswa.

misalkan ketika dalam penyampian materi seorang guru juga harus berinovasi dalam menyampaikan materi dengan berbasis teknologi, seperti menggunakan laptop, handphone, computer dan lain sebagainya. Seperti halnya Banty Barnet dalam Sutirna mengatakan bahwa bagaimana tips menghadapi pengajaran tahun 2030 atau abad 21 yang mendekati ke profesionalismenya, tipsnya yaitu mengajar harus dijadikan sebagai profesi, harus adanya perubahan atau inovasi dalam memberikan pengajaran, harus terus bertambah kemahiran dalam bidang digital.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> H Sutirna, *Inovasi Teknologi Pembelajaran* (Yogyakarta: Cv Budi Utama, 2018).1

Pendidikan mempunyai peranan tersendiri dalam suatu bangsa dan Negara. Pendidikan juga sebagai penunjang kemampuan yang dapat menumbuhkan bibit yang baik yang dapat mengharumkan bangsa yang mana pendidikan sesuai dengan undang-undang.

Sesuai dengan UU 20 pada Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional bahwa peubahan baru sistem Pendidikan Nasional di lakukan untuk memperbarui sebuah visi,misi,dan strategi pembaruan Pendidikan Nasional. Pendidikan Nasional mempunyai visi terwujudnya sistem pendidikan sebagai pranata sosial yang kuat dan berwibawa untuk memberdayakan semua Masyarakat. Bangsa Indonesia berkembang menjadi manusia yang berkualitas sehingga mampu dan proaktif menjawab tantangan zaman yang selalu berubah.<sup>2</sup>

Hal ini sejalan dengan Q.S Al Mujadalah ayat 11

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ  
بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ. (Q.s Al Mujadalah,ayat 11)

*Artinya : Allah akan mengangkat derajat orang-orang yang beriman diantara kamu dan orang-orang yang mempunyai ilmu beberapa derajat.<sup>3</sup>(Q.s.Al Mujadalah ayat 11)*

Sesuai dengan penjelasan ayat Al-Qur'an diatas bahwa ketika manusia memiliki semangat dan mempunyai kemauan belajar yang besar untuk berilmu maka Allah pun menambahkan derajatnya atau kemulyaan pada manusia tersebut untuk menunjang belajar pada siswa. Siswa yang mempunyai keinginan terhadap suatu bidang studi yang dipadukan dengan bantuan alat berbasis teknologi akan memikat perhatian siswa untuk termotivasi dalam kegiatan menimbah ilmu,kemudian dapat mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menunjukkan motivasi belajar dan siswa dapat belajar mandiri. Seperti yang dikatakan oleh Heafner T, bahwasanya pembelajaran dengan

---

<sup>2</sup> Undang Undang No 12, 2003.,[www.jogloabang.com/pustaka/uu-20-2003](http://www.jogloabang.com/pustaka/uu-20-2003), diakses pada tanggal 2 November 2020.

<sup>3</sup> Q.s Mujadalah ,Ayat 11

memanfaatkan sistem teknologi maka dapat meningkatkan motivasi belajar.<sup>4</sup>

Menurut Zainal Arifin pembelajaran merupakan kegiatan pengajaran yang sistematis, yang mana pembelajaran ini bersifat interaktif, komunikatif antara pendidik dengan peserta didik, sumber belajar dan lingkungan untuk menciptakan suatu kondisi yang memungkinkan terjadinya tindakan belajar siswa baik di kelas maupun di luar kelas.

Jadi dapat disimpulkan bahwasanya pembelajaran merupakan suatu program yang sistematis dan terencana. Sistematis ini merupakan keteraturan dalam melakukan pembelajaran yang harus dilakukan dengan struktur tertentu, seperti diawali dari perencanaan, pelaksanaan, sampai dengan penilaian. Maka dapat diartikan juga bahwasanya penilaian dalam pembelajaran itu sangat penting untuk digunakan dalam proses pembelajaran.<sup>5</sup>

Menurut Rusman Dunia pendidikan tidak lepas dengan namanya perubahan kurikulum, dengan dibuktikannya seperti kebijakan pemerintah, menteri pendidikan dan kebudayaan permenmendikbud Nomer 160 Tahun 2014 tentang pemberlakuan kurikulum 2006 dan kurikulum 2013. Seperti di jelaskannya pasal 2 ayat (1) bahwasanya lembaga pendidikan dasar dan pendidikan menengah yang telah melaksanakan kurikulum 2013 selama 3 semester tetap menggunakan kurikulum 2013.<sup>6</sup> Sedangkan di SDN Porodeso ini sudah mendapatkan 3 semester, maka lembaga SDN Porodeso saat ini menggunakan kurikulum 2013, saat ini mata pelajaran yang ada di lembaga SD membentuk tematik terpadu, atau pembelajaran tematik.

Pembelajaran tematik adalah bentuk pembelajaran yang menyatukan beberapa mata pelajaran di sekolah dasar yakni; bahasa Indonesia, ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan, seni budaya dan keterampilan, yang dilaksanakan

---

<sup>4</sup> Muhammad Fajrin, "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Tik Terhadap Motivasi Belajar," *Jurnal Penelitian Pendidikan UPI* 13, no. 2 ISSN 1412-565 X (2016): 135–143.

<sup>5</sup> Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakrya, 2017).10

<sup>6</sup> Rusman, *Pembelajaran Tematik Terpadu* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2016).3

secara menyatu dari semua muatan mata pelajaran dan satu kali pembelajaran, dengan maksud untuk memberikan secara langsung pengalaman dan pengetahuan yang bermakna bagi siswa sekolah dasar. Tematik dapat menumbuhkan siswa lebih termotivasi dalam belajar, karena materi yang dipelajari adalah materi yang sebenarnya yang mereka alami dalam konteks yang bermakna bagi siswa, siswa juga lebih semangat dalam minat belajar karena mereka dapat berkomunikasi dalam situasi nyata. Kemudian guru bisa menyingkat waktu karena muatan pembelajaran di sajikan secara menyatu.<sup>7</sup>

Pembelajaran disekolah tidak hanya sekedar melakukan menampung penjelasan dari guru, namun disini belajar harus di sertai dengan motivasi belajar, motivasi belajar adalah perihai yang dapat mencapai tujuan pembelajaran dan pendidikan. Berelson dan Steiner, merumuskan bahwasanya motif merupakan keberadaan dari dalam yang memberikan kekuatan,yang menggiatkan dan bergerak karenanya disebut “penggerakkan“ atau “motivasi” dan yang menunjukkan perilaku kearah yang di tujuh . Sedangkan menurut Winkel bahwasanya motivasi belajar yakni memberikan suatu dorongan maupun memberikan gairah semangat belajar siswa ketika melakukan kegiatan belajar<sup>8</sup>.

Jadi dapat di artikan bahwa motivasi,yakni pemberian pendorong atau perangsang untuk melakukan sesuatu. Jika di hubungkan dengan dunia siswa belajar maka motivasi ini merupakan suatu dorongan terhadap siswa agar siswa yang belajar memiliki suatu keinginan atau penggerak yang memberikan hal positif bagi siswa agar dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dan konsentrasi kemudian dapat mencapai tujuan pembelajaran dan pendidikan. Motivasi belajar dapat ditimbulkan karena faktor intrinsic,berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita, sedangkan factor ekstrinsiknya adalah penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik. Motivasi pun dapat membantu dalam memahami

---

<sup>7</sup> Ibid.146

<sup>8</sup> Mohammad Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2016).379.

dan menjelaskan perilaku individu, termasuk perilaku individu yang sedang belajar.<sup>9</sup> Peran motivasi belajar yakni menentukan hal-hal yang dapat dijadikan penguat belajar, memperjelas tujuan belajar yang hendak dicapai, kemudian menentukan ragam rangsangan belajar dan menentukan ketekunan belajar.<sup>10</sup>

Wina Sanjaya pun berpendapat bahwa pengajaran motivasi merupakan salah satu bagian dinamis yang sangat bermakna. Sering terjadi siswa yang kurang berprestasi bukan disebabkan oleh kemampuannya yang kurang, akan tetapi dikarenakan tidak adanya motivasi untuk belajar sehingga ia tidak berusaha untuk mengarahkan segala kemampuannya. Seperti teori menurut para ahli bahwasanya motivasi belajar di bagi menjadi 2 yakni Teori kandungan (Content), yang merumuskan perhatian pada kebutuhan dan sasaran tujuan dan teori proses yang berkaitan dengan bagaimana orang berperilaku dan mengapa mereka berperilaku dengan cara tertentu. Seperti dalam teori motivasi prestasi yakni salah satunya Teori Harapan, teori harapan ini merupakan sebuah keyakinan bahwa orang dipengaruhi oleh perasaan mereka tentang gambaran hasil tindakan mereka.<sup>11</sup>

Begitupun menurut teori Hierarki Kebutuhan Maslow dalam Hamzah B Uno, bahwasanya teori Hierarki didasari bahwasanya manusia merupakan makhluk yang berkeinginan dan keinginan tersebut bersifat terus menerus, kebutuhan yang di puaskan tidak menjadi motivator bagi pelakunya karena motivator berasal dari kebutuhan yang belum terpenuhi, kebutuhan manusia tersusun dalam beberapa jenjang.<sup>12</sup> Kemudian dilanjutkan pada teori Robert Gagne dalam Donni Juni Priansa pun juga berpendapat bahwasanya proses pembelajaran meliputi delapan

---

<sup>9</sup> Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi Belajar & Pengukurannya Analisis Di Bidang Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011).23

<sup>10</sup> Ibid.27

<sup>11</sup> Ibid.47

<sup>12</sup> Donni Juni Priansa, *Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2017).111

fase, yaitu motivasi, pemahaman, pemerolehan, penyimpanan, pengingatan kembali, generalisasi, perlakuan, dan umpan balik.<sup>13</sup>

Jadi dapat disimpulkan dari beberapa teori di atas maka Motivasi Belajar sangat lah penting karena disini motivasi dapat mendorong untuk melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan apa yang di inginkan, kemudian motivasi pun dapat meningkatkan proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada hari Rabu tanggal 14 Oktober 2020 di SDN Porodeso Bapak Sugeng Irianto selaku kepala sekolah SDN Porodeso beliau mengatakan

Bahwa permasalahan yang ada pada sekolah yakni Pembelajaran di SDN Porodeso ini ketika secara offline guru memberikan tugas kepada siswa dengan memberikan penugasan yang ada di LKS maupun di buku latihan soal siswa di buku bunda ceria, kemudian menggunakan LJK ketika diadakanya penilaian tengah semester, penilaian akhir semester, penilaian harian atau evaluasi pembelajaran, dan tugas, namun begitu pula pada proses pembelajaran online guru juga memberikan penugasan dengan cara mengirim dalam bentuk gambar LKS latihan soal siswa di buku bunda ceria dan itu merupakan bentuk soal dari mata pelajaran tematik. Tidak hanya penugasan maupun penilaiana harian atau evaluasi. Siswa pun sering mengumpulkan tugas maupun penilaian harian terlambat. Begitu pula selama daring pun siswa tidak termotivasi ,karena hanya sekedar mengerjakan tugas di LJK saja tanpa adanya pembelajaran yang menarik lainnya sperti halnya pembelajaran yang di dilakukan di SDN Porodeso masih menggunakan buku siswa atau LKS.<sup>14</sup>

Sedangkan Berdasarkan observasi siswa SDN Porodeso ketika pelaksanaan pembelajaran berlangsung siswa mengalami kebosanan dengan pemberian tugas yang hanya mengerjakan tugas yang ada di bunda ceria maupun di LJK, kemudian dari sisi penilaian untuk siswa juga ketika diberikan tugas quiz atau evaluasi siswa tidak langsung di tunjukkan nilainya namun di tunjukkan ketika setelah adanya penilaian tengah semester atau di akhir semester.<sup>15</sup>

---

<sup>13</sup> Suyono, *Belajar Dan Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakrya, 2017).92

<sup>14</sup> Sugeng Irianto, *Wawancara*, Sekaran, 14 Oktober 2020.

<sup>15</sup> SDN Porodeso, *Observasi*, Sekaran, 14 Oktober 2020

Begitu pula pada hasil wawancara yang di lakukan pada tanggal 15 Oktober 2020 kepada salah satu wali murid siswa SDN Porodeso kepada Ibu Nur Kholifah, salah satu wali murid kelas 5 mengatakan bahwasanya “Siswa selama adanya tugas terkadang masih di kerjakan oleh orang tua, siswa lebih cenderung memainkan game di androidnya dari pada dengan mengerjakan tugasnya ketika daring”.<sup>16</sup>

Dilanjutkan pada hasil wawancara di SDN Sungegeneng II kepada wali kelas 5 SDN Sungegeneng II bahwa beliau mengatakan<sup>17</sup>

Ketika pelaksanaan pembelajaran berlangsung siswa diberikan tugas dengan menggunakan LJK, lembaga ini pun ketika memberikan tugas kepada siswa juga dengan melalui buku bunda ceria begitupula ketika diadakanya penialian harian, penilaian tengah semester, penilaian akhir semester dengan menggunakan LJK.

Begitupula pada hasil observasi pada lembaga SDN Sungegeneng II disini siswa ketika melakukan pembelajaran siswa memang diberikan tugas dengan menggunakan LJK, dan ketika mengerjakan ulangan harian juga masih menggunakan LJK.<sup>18</sup>

Dari hasil wawancara dan observasi dari 2 lembaga ini dapat disimpulkan bahwasanya lembaga SDN Porodeso ini terdapat beberapa permasalahan yaitu tugas, penilaian harian atau Evaluasi, penilaiana tengah semester, penilaian akhir semester masih menggunakan LJK, kemudian dalam pembelajaran di SDN Porodeso masih rentang menggunakan buku siswa maupun guru. tidak hanya itu disini siswa juga tidak memiliki motivasi belajar yang disebabkan karena pembelajaranya tidak menarik, dan mengalami keterlambatan dalam pengumpulan tugas. kemudian di SDN Sungegeneng II juga keterlaksanaan pembelajaran berlangsung siswa diberikan tugas, maupun penilaian harian dengan mengerjakan di LJK begitupula ketika adanya penilaian di tengah semester dan akhir semester siswa menggunakan LJK.

---

<sup>16</sup> Nur Kholifah, *Wawancara*, Sekaran, 15 Oktober 2020.

<sup>17</sup> Luluk Badriyah, *Observasi*, Sekaran, 14 Oktober 2020

<sup>18</sup> SDN Sungegeneng II, *Observasi*, Sekaran 14 Oktober 2021.

Namun dari penelitian ini nantinya lebih di memfokuskan pada lembaga sekolah di SDN Porodeso. Di sebabkan karena dari lembaga Porodeso lebih membutuhkan di berikan perlakuan disebabkan siswa SDN Porodeso motivasinya masih rendah. Dan penilaian harian atau evaluasi masih menggunakan LJK, Sedangkan di SDN Sungegeneng siswa masih banyak yang tidak memiliki handphone sendiri kebanyakan milik orang tua jika lah di berikan tugas atau melakukan evaluasi dengan menggunakan pembelajaran berbasis teknologi masih belum bisa terlaksana dengan baik, dari beberapa hal yang sebelumnya tugas yang berhubungan dengan handphone orang tua juga masih rentang tidak memperbolehkan menggunakan handphone.

Penelitian ini dengan maksud untuk memberikan pemberian penilaian harian atau evaluasi, tugas siswa lebih menggunakan alat elektronik bukan lagi untuk menggunakan LJK konvensional dan juga pembelajaran tematik lebih menggunakan elektronik tidak hanya menggunakan buku siswa maupun buku guru saja. Begitu juga dengan adanya penilaian harian atau Evaluasi, tugas, dan proses pembelajaran yang menggunakan elektronik nantinya dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan pengumpulan tugas siswa pun tidak adanya keterlambatan.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka solusi untuk memberikan inovasi dalam melakukan pembelajaran daring maupun luring, yaitu nantinya guru akan menggunakan sebuah teknologi yang berbasis android dan tidak lain tentunya pembelajaran ini menggunakan pembelajaran *e-learning*, karena menurut pendapat Sulcic dan Lesjak bahwasanya pembelajaran *e-learning* adalah model pembelajaran yang memanfaatkan prasarana teknologi informasi dan komunikasi. jadi disini lebih memanfaatkan android untuk dijadikan salah satu dalam proses pembelajaran nantinya. Fitur pengajaran *e-learning* yang saat ini lebih di butuhkan oleh pendidik di masa pandemi ini yaitu berbasis teknologi yang bisa dimanfaatkan untuk melakukan pembelajaran interaktif atau game interaktif. Ada beberapa aplikasi *e-learning* berbasis web tool yang



memiliki fitur untuk digunakan dalam proses pembelajaran berbasis game dan termasuk web tool yang populer saat ini diantaranya yaitu kahoot, quizizz, scroactive dan lainnya sebagainya.

Dari beberapa aplikasi web tool tersebut dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran yang nantinya akan dipakai dalam penelitian yaitu aplikasi quizizz, karena pembelajaran yang berbasis web tool ini nantinya dapat digunakan dalam pembelajaran secara online maupun offline yang dapat dijadikan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, sebagai aplikasi pendidikan yang berbasis game dengan membawa aktivitas multi permainan di ruang kelas yang dapat digunakan juga sebagai latihan soal yang menyenangkan dan efektif. Tidak hanya itu aplikasi quizizz ini dapat digunakan dalam evaluasi pembelajaran maupun fitur pembelajaran lainnya seperti di jadikan home work. Aplikasi quizizz pun memiliki opsi timer yang banyak dan tampilan tampilan avatar game yang berbagai varian.<sup>19</sup>

Aplikasi quizizz ini pada dasarnya memberikan kesenangan bagi siswa sendiri, dan aplikasi quizizz ini dapat meningkatkan motivasi belajar, seperti halnya menurut pendapat Mei, Ju, Adam, bahwasanya aplikasi yang ada di smartphone (Aplikasi Quizizz), ini memberikan efek menyenangkan selama proses pembelajaran, yang nantinya akan berdampak positif dalam peningkatan motivasi belajar dan sebagai bentuk evaluasi pembelajaran.

Sedangkan dari fitur lain seperti kahoot ini sistem pembelajaran masih kurang menarik tampilan gamenya untuk diberikan ke siswa SDN Porodeso, karena dalam fitur kahoot memiliki opsi timer yang sedikit, fitur tampilan juga terbatas untuk dapat di edit. begitu pula scroactive tampilan yang ada di web hanya sedikit, dan juga tidak memiliki timer

---

<sup>19</sup> Meita Solviana Dwi, "Pemanfaatan Teknologi Pendidikan Di Masa Pandemi Covid-19: Penggunaan Fitur Gamifikasi Daring Di Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung" Vol. 1 P-ISSN: 2272-5070 (2020): 1-14.

dalam mengerjakan soal, kemudian tidak dapat dibuat kuis, bisa namun harus menggunakan Microsoft file excel.<sup>20</sup>

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwasanya kenapa harus menggunakan aplikasi quizizz yaitu karena aplikasi quizizz memiliki banyak fitur pembelajaran, dan tampilan platform quizizz lebih banyak sehingga guru dapat menyesuaikan keinginan guru, siswa juga lebih tertarik karena fitur game nya ada, dan aplikasi quizizz juga dapat dijadikan untuk motivasi belajar siswa.

Hendrik Pandu Paksi mengatakan bahwa quizizz adalah sebuah web tool untuk permainan kuis interaktif yang dimanfaatkan dalam pembelajaran di kelas, kuis interaktif yang di buat memiliki hingga empat pilihan jawaban, termasuk jawaban yang benar dan dapat ditambahkan gambar pada latar belakang pertanyaan. Apabila pembuatan kuis sudah jadi maka kita dapat membagikan kode pin pada siswa supaya siswa dapat log in ke kuis tersebut.<sup>21</sup>

Dari uraian tersebut aplikasi quizizz juga memiliki kelebihan yaitu diantaranya adalah siswa nantinya dapat termotivasi, dapat meminimalisir siswa untuk tidak mencontek, siswa dapat mengerjakan quiz secara live dan nantinya dapat mengetahui ranking atau skor yang didapat, siswa mengetahui jawaban benar maupun salah, kemudian fitur tambahan dapat diaktifkan oleh guru untuk menambah keseruan dan minat siswa di sekolah dasar, seperti reward mengerjakan kembali soal yang salah apabila berhasil menjawab beberapa soal lainnya dengan benar maka mendapatkan skor lagi. Kemudian menurut pendapat Zhao juga bahwasanya siswa tidak akan dinilai berdasarkan cepat tidaknya menjawab soal, disamping itu nilai dapat di unduh dalam bentuk dokumen excel sehingga memudahkan guru dalam melakukan

---

<sup>20</sup> Rikza Fauzan, "Pemanfaatan Gamification Kahoot.It Sebagai Enrichment Kemampuan Berfikir Historis Mahasiswa Pada Mata Kuliah Sejarah Kolonialisme Indonesia," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNTIRTA* 2, no. 1 p-ISSN 2620-9047, e-ISSN 2620-9071 (2019): 257, <http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/5764>.

<sup>21</sup> Hendrik Pandu Paksi, "Sekolah Dalam Jaringan" (2020).4,(*ebook*),

penilaian.<sup>22</sup> Dari kelebihan tersebut aplikasi quizizz juga memiliki kelemahan diantaranya adalah membutuhkan sinyal yang kuat atau butuh jaringan yang stabil.<sup>23</sup> Terkaitnya kelebihan yang dimiliki oleh aplikasi quizizz maka guru dapat menggunakan aplikasi untuk di jadikan alat penilaian dalam pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar siswa untuk mengikuti pembelajaran baik ketika *daring* maupun *luring*.

Hal ini didukung dengan beberapa penelitian diantaranya yang dilakukan oleh Meita Dwi Solviana dengan judul *Pemanfaatan Teknologi Pendidikan Di Masa Pandemi Covid-19: Penggunaan Fitur Gamifikasi Daring Di Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung*, yang menyatakan terdapat dampak positif pada aplikasi quizizz pada proses pembelajaran di ruangan kelas dimana nilai yang di peroleh lebih tinggi dan meningkatkan kerja sama antar siswa dalam kerja kelompok, dan dinilai dapat juga menjadi solusi terhadap penggunaan gadget dengan daring pada masa pandemi COVID-19 ini. Walaupun menggunakan mekanika permainan, menerapkan aplikasi Quizizz tidak selalu harus membuat sebuah games, tetapi bagaimana membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik motivasi belajar siswa.<sup>24</sup>

Penelitian berikutnya yaitu dilakukan oleh Yulia Isratul Aini yang berjudul *Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu*, dalam penelitian tersebut menemukan sebuah pemanfaatan aplikasi quizizz dalam pembelajaran yang mana manfaat aplikasi quizizz ini sebagai mengakomodir kebutuhan pembelajaran yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta didik. Kemudian menunjukkan bahwa Quizizz merupakan media

---

<sup>22</sup> Moch Chabi Dwi Kurniawan and M. Misbachul Huda, "Pengaruh Penggunaan Quizizz Sebagai Latihan Soal Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas v Sd," *E-Journal.Hikmahuniversity.Ac.Id* 03, no. 01 (2020): 37–41, <http://e-journal.hikmahuniversity.ac.id/index.php/jpk/article/view/317>.

<sup>23</sup> Paksi, *Sekolah Dalam Jaringan*.5

<sup>24</sup> Meita Solviana Dwi, "Pemanfaatan Teknologi Pendidikan Di Masa Pandemi Covid-19: Penggunaan Fitur Gamifikasi Daring Di Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung" Vol. 1 No., no. P-ISSN: 2272-5070 (2020): 1–14.

pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menyenangkan sehingga perlu dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.<sup>25</sup>

Upaya untuk mengatasi masalah terkait dengan motivasi belajar siswa diantaranya dengan pemanfaatan aplikasi quizizz. Dengan demikian perlu di lakukan penelitian dengan judul “*Efektivitas Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas 5 Di SDN PORODESO.*”

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana penggunaan aplikasi quizizz pada pembelajaran tematik siswa kelas 5 di SDN Porodeso?
2. Bagaimana efektifitas penggunaan aplikasi quizizz terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran tematik siswa kelas 5 di SDN Porodeso?

## **C. Tujuan Penelitian**

1. Mengetahui penggunaan aplikasi quizizz siswa pada pembelajaran tematik siswa kelas 5 di SDN Porodeso
2. Mengetahui efektifitas aplikasi quizizz terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran tematik siswa kelas 5 di SDN Porodeso.

## **D. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

Manfaat secara teoritis ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran pada tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 1- 6 melalui efektivitas aplikasi quizizz untuk meningkatkan motivasi belajar.

### **2. Manfaat Secara Praktis**

Penelitian ini diharapkan akan bermanfaat untuk guru, siswa, sekolah, maupun peneliti, uraiannya sebagai berikut:

#### **a. Bagi Guru**

- 1) Sebuah informasi empiris dan masukan berbagai guru yang ada di lembaga SDN Porodeso sebagai upaya untuk

---

<sup>25</sup> Yulia Isratul Aini, “Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu,” *PTP LPMP Bengkulu* Vol.2, Nscxo.2 (2019): 5.

menumbuhkan inovatif dan menumbuhkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Tematik

- 2) Aplikasi Quizizz dapat dijadikan sebuah referensi guru dalam memilih sebuah aplikasi dalam melakukan quiz, pemberian tugas rumah (*homework*), digunakan dalam evaluasi pembelajaran tematik, dapat mengetahui berbagai macam-macam bentuk soal sesuai dengan kebutuhan guru, dari sini pun guru juga dapat mengunduh hasil pekerjaan siswa mengenai soal yang dijawab dari sheet microsoft excel yang di unduh dari aplikasi quizizz tersebut.

b. Bagi Siswa

- 1) Memberikan peluang kepada siswa untuk dapat belajar aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan.
- 2) Menumbuhkan motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran tematik
- 3) Mengetahui langsung hasil skor dan peringkat quiz yang telah dikerjakan

c. Bagi sekolah

- 1) Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sebuah masukan terhadap kepala sekolah dalam upaya mengembangkan sebuah pembelajaran demi meningkatkan kualitas sekolah.

d. Bagi Peneliti

- 1) Menambahkan pemahaman dan ilmu pengetahuan peneliti dalam pembelajaran tematik di SDN Porodeso sehingga mampu menjadikan seorang guru yang profesional dalam proses belajar mengajar siswa

## **E. Definisi Istilah**

Untuk menghindari terjadinya kesalahfahaman dalam memaknai istilah – istilah yang ada, maka perlu diberikan penekanan dari istilah-istilah yang ada di dalam judul yakni sebagai berikut :

### 1. Efektivitas

Efektivitas adalah adanya suatu pengaruh, akibat yang menunjukkan ketercapaian tujuan.

### 2. Quizizz

Quizizz adalah sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di kelas.

### 3. Motivasi Belajar

Motivasi Belajar adalah suatu dorongan terhadap siswa agar siswa yang belajar memiliki suatu keinginan atau penggerak yang memberikan hal positif bagi siswa agar dalam mengikuti pembelajaran dengan baik, konsentrasi dan dapat mencapai tujuan pembelajaran dan pendidikan.

### 4. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran Tematik adalah bentuk pembelajaran yang memadukan beberapa mata pelajaran di SD yakni; bahasa indonesia, ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, pendidikan pancasila dan kewarganegaraan, seni budaya dan keterampilan, yang dilakukan secara terpadu dari semua muatan mata pelajaran.

## **F. Sistematika Pembahasan**

Penulisan proposal skripsi ini disusun dengan sistematika pembahasan yakni sebagai berikut:

Bab 1 menurut dalam uraian pendahuluan yang terdiri dari (A) Latar Belakang Masalah, (B) Rumusan Masalah, (C) Tujuan Penelitian, dan (D) Manfaat Penelitian. (E) Definisi Istilah

Bab II membahas tentang landasan teori yang berisi: (A) Teori Efektivitas, (B) Aplikasi Quizizz, (C) Motivasi Belajar, (D) Pembelajaran

Tematik, (E) Kajian Pustaka,(F) Kerangka Konseptual,dan (G) Hipotesis.

Bab III dalam bab ini membahas tentang metode penelitian yang berisi (A) Jenis Penelitian,(B) waktu dan tempat penelitian,(C) Populasi dan sampel penelitian ,(D) Variabel Penelitian,(E) Definisi Operasional,(F) Uji Validitas dan Reabilitas,(G) Data dan Sumber data,(H) Teknik Pengumpulan Data,dan (I) Teknik Analisis Data. Daftar Pustaka,lampiran