

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. KAJIAN TEORI

##### 1. Pengertian Efektivitas

Efektivitas Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) : kata efektif mempunyai arti efek, pengaruh, akibat atau dapat membawa hasil. Secara umum efektivitas adalah keaktifan, daya guna, adanya kesesuaian dalam suatu kegiatan orang yang melaksanakan tugas dengan sasaran yang ditujuh.

Menurut pendapat Amaliah Efektivitas adalah keadaan yang mendukung terjadinya dampak yang dikehendaki,jika seseorang telah melakukan pekerjaan dengan tujuan khusus yang dikehendaki, maka dapat dilakukan efektif apabila dapat berakibat dari yang dikehendaki.<sup>26</sup>

Berdasarkan pengertian diatas maka efektivitas adalah adanya suatu pengaruh,akibat yang menunjukkan ketercapaian tujuan dalam menggunakan aplikasi Quizizz dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran tematik.

##### 2. Teori Aplikasi Quizizz

###### a. Pengertian Aplikasi Quizizz

Quizizz merupakan sebuah web tool yang di gunakan untuk membuat game kuis interaktif dalam pengajaran di kelas.<sup>27</sup> Kuis interaktif yang di buat memiliki hingga lebih dari empat pilihan jawaban,yakni termasuk jawaban yang benar dan dapat ditambahkan gambar pada latar belakang pertanyaan. Apabila pembuatan kuis sudah jadi, maka kita dapat membagikan kode pada siswa agar siswa dapat log in ke kuis tersebut. Quizizz merupakan aplikasi pendidikan

---

<sup>26</sup> Musa'adatul Fitriyah Diah Hany Retno Sari, "Efektivitas Metode Gallery Walk Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Fiqih Kelas V SD/MI," *At-Thullab:Pendiidkan Guru Madrasah Ibtidaiyah* Volume 4 N, no. P-ISSN: 2579-625 e-ISSN: 2621-895X (2020): 121.

<sup>27</sup> Paksi, *Sekolah Dalam Jaringan.4,(ebook)*

yang berbasis game yang di manfaatkan untuk media evaluasi pembelajaran yang diberikan tampilan yang menarik. Penggunaan quizizz ini pun tidak ada batasan tempat,dalam arti penggunaan bisa di lakukan di mana saja.<sup>28</sup>Quizizz ini menggunakan quizizz pada google chrome atau melalui langsung dari web.wwww.quizizz..com. dan juga menggunakan aplikasi quizizz pada android terkhusus bagi siswa.

b. Karakteristik Aplikasi Quizizz

- 1) Aplikasi quizizz ini memiliki karakteristik permainan, misalkan bahwsanya aplikasi ini memiliki sebuah permainan avatar,tema,musik,yang mana hal ini dapat menghibur dalam proses pembelajaran
- 2) Guru dapat membuat soal di dalam aplikasi quizizz tersebut
- 3) Memiliki banyak estimasi waktu pada setiap soal .
- 4) Bisa membuat soal untuk dijadikan *homework*

c. Langkah Penggunaan Aplikasi Quizizz

Langkah penggunaan aplikasi quizizz bagi pembaca

Untuk penggunaan join game aplikasi quizizz sebagai berikut :

- 1) Pembaca harus dapat membuka aplikasi quizizz yang sudah dimiliki.

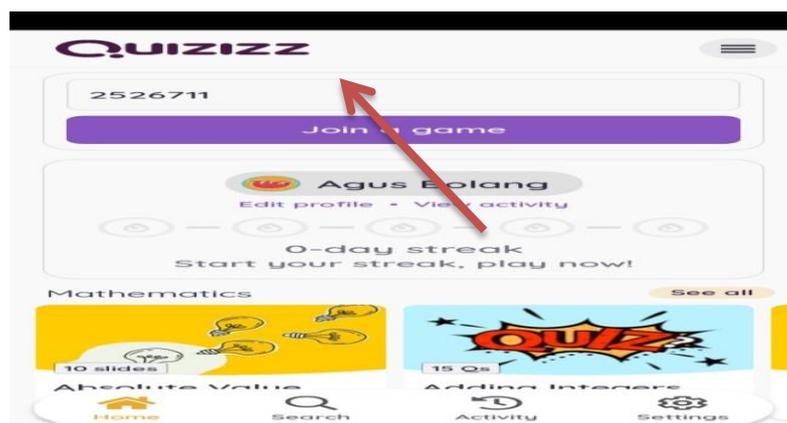
---

<sup>28</sup> Rahmania Rahman, Erric Kondoy, and Awaluddin Hasrin, "Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pemberian Kuis Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa," *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)* 4, no. 3 (2020): 60–66.



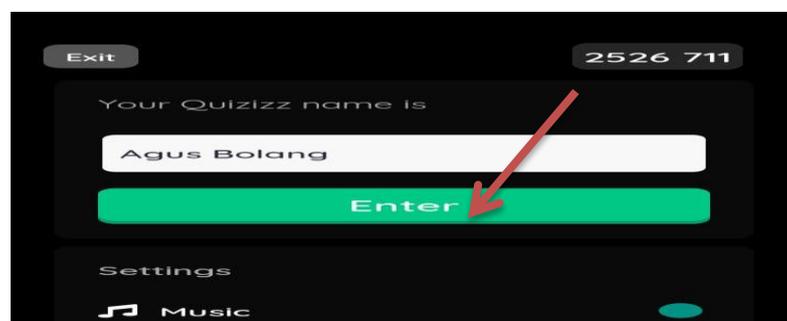
Gambar.2.1 Membuka quizizz

- 2) Kemudian pembaca dapat memasukan kode yang di berikan oleh guru



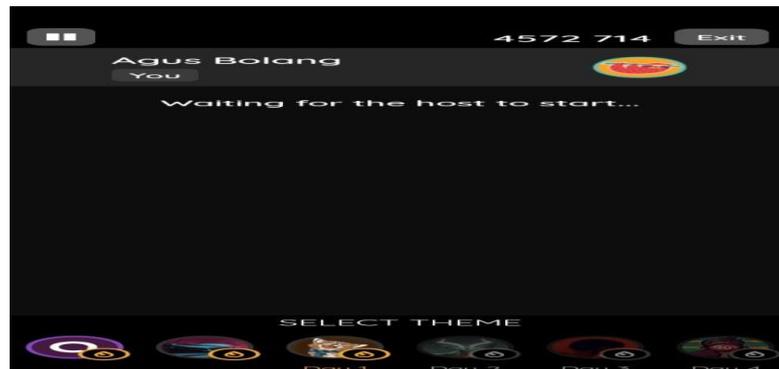
Gambar.2.2 Menu untuk memmasukan kode

- 3) Setelah pembaca memasukan kode, maka pembaca bisa tekan [start atau enter]



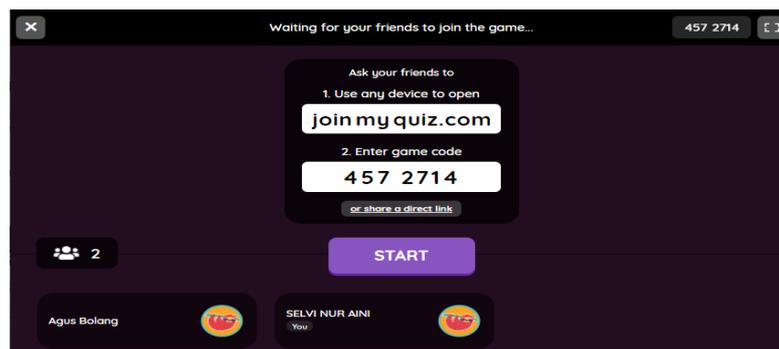
Gambar.2.3 Menu setelah memasukan kode

- 4) Setelah itu pembaca sudah bisa bergabung game quizizz



Gambar.2.4 Menu tampilan sudah bergabung di quizizz

- 5) Setelah semua pembaca sudah bergabung maka admin nanti bisa **tekan [mulai] atau [ start ]** agar peserta lain bisa menjawab soal



Gambar.2.5 enu untuk memulai quiz

- 6) Jika pembaca sudah **tekan [mulai]** maka siswa akan di minta untuk menunggu sampai soal muncul dengan hitungan mundur 1-5 Go



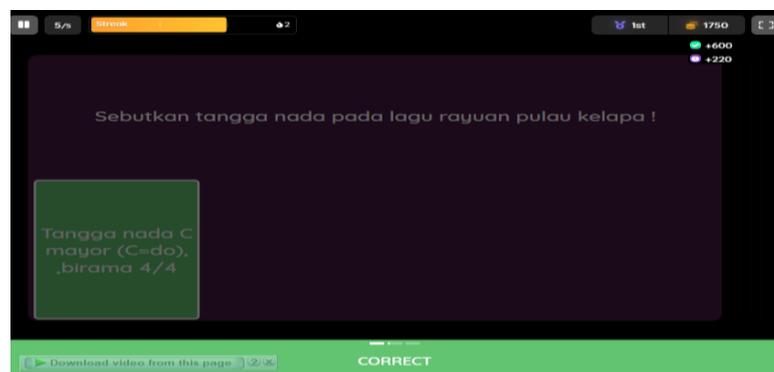
Gambar.2.6 Menu untuk menunggu soal keluar

- 7) Jika sudah ada **kata [Go]** maka pembaca menjawab soal yang ada di tampilan aplikasi quizzzz



Gambar.2.7 Menu pertanyaan yang akan di jawab

- 8) Setelah pembaca memilih jawaban yang benar maka nanti ada tanda kata correct ber warna hijau pada jawaban yang benar di layar soal



Gambar.2.8 Menu tampilan jawaban yang benar

- 9) Jika jawaban pembaca salah maka ada tanda kata Incoreet warna merah pada layar soal



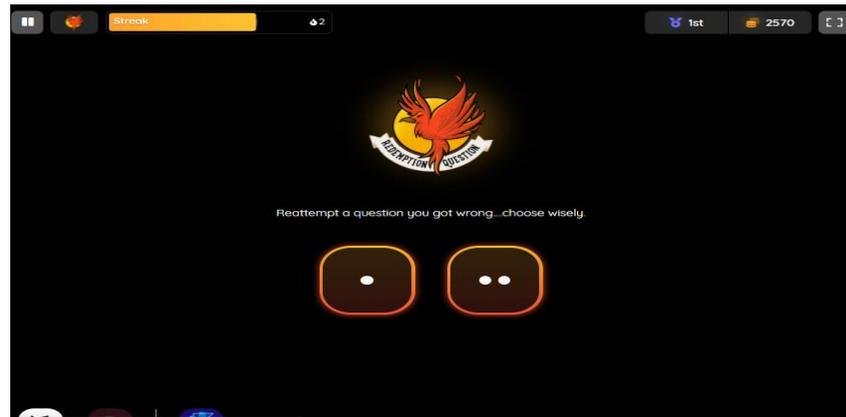
Gambar.2.9 Menu tampilan untuk jawaban salah

- 10) Jika pembaca sudah menjawab benar dan salah maka siswa mendapat point skor



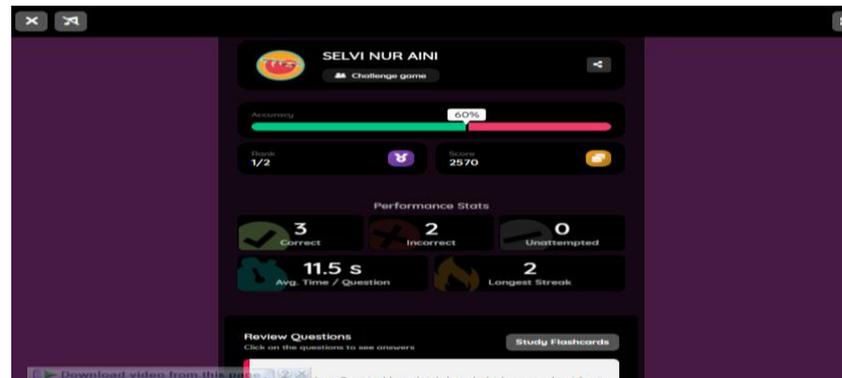
Gambar.2.10 Menu tampilan untuk skor yang di dapat oleh siswa

- 11) Setelah pembaca menjawab semua pertanyaan maka pembaca di berikan kesempatan untuk menjawab sakali lagi untuk pertanyaan yang salah



Gambar.2.11 Menu untuk memilih bonus menambah point

- 12) Kemudian pembaca dapat melihat skor di papan peringkat hasil menjawab quiz atau soal



Gambar. 2.12 Menu tampilan papan skor

#### d. Kelebihan dan Kelemahan Aplikasi Quizizz

Aplikasi quizizz ini memiliki kelebihan diantaranya sebagai berikut :

- 1) Aplikasi quizizz ini lebih privat
- 2) Siswa tidak bisa mencontek <sup>29</sup>
- 3) Aplikasi quizizz bisa di buat untuk tugas pr siswa
- 4) Siswa dapat mengetahui ranking
- 5) Kemudian ketika jawaban benar atau salah siswa mengetahui hasilnya.

Kelemahan aplikasi quizizz ini yakni sebagi berikut :

<sup>29</sup> Paksi, *Sekolah Dalam Jaringan.5*

- 1) Siswa tidak bisa mengerjakan dengan keadaan sinyal yang rendah, karena aplikasi ini membutuhkan pengaruh internet yang kuat atau sinyal yang kuat.

### 3. Teori Motivasi Belajar

#### a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi berasal dari kata latin *movere* yang artinya dorongan, daya penggerak, atau *movere* dalam bahasa Inggris sering di samakan dengan *motivation* yang berarti pemberian motif. motivasi memiliki beberapa konsep seperti: dorongan, kebutuhan, rangsangan, ganjaran, harapan, penguatan, ketepatan tujuan, harapan, dan sebagainya. Menurut pendapat Amnstrong bahwsanya motif adalah alasan untuk malakukan sesuatu, yang mana motivasi ini berkaitan dengan sebuah factor yang mempengaruhi seseorang untuk berperilaku dengan cara tertentu.<sup>30</sup>

Jadi dapat disimpulkan bahwasanya motivasi adalah suatu factor yang mempengaruhi peserta didik untuk mealakukan perilaku pada proses belajar yang dialaminya. Dan di dorong dari luar agar peserta didik dapat melakukan kegiatan proses belajar dengan sesuai arah tujuan. Berelson dan Steiner, merumuskan bahwasanya motif adalah suatu keadaan dari dalam yang memberikan kekuatan, yang menggiatkan dan yang menggerakkan karenanya disebut “penggerakkan“ atau “motivasi” dan yang mengarahkan atau menyalurkan Perilaku kearah tujuan-tujuan. Kemudian menurut Sardiman, motivasi belajar merupakan factor psikis yang sifatnya non intelektual dan berperan dalam hal penumbuh gairah, merasa senang dan semangat untuk

---

<sup>30</sup> Donni Juni Priansa, *Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran* (Bandung: Bandung, 2017).110

belajar. Di lanjut dengan pendapat Hamza Uno bahwasanya motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar sehingga mengadakan perubahan tingkah laku.

Di tinjau dari Teori motivasi belajar menurut Hierarki Kebutuhan Maslow, bahwasanya 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>31</sup>

Jadi dapat disimpulkan bahwasanya motivasi belajar adalah suatu pendorong, penggerak yang ada dalam diri seseorang baik bersifat intrinsik maupun ekstrinsik yang dapat menimbulkan kegiatan belajar, memberikan arah dan menjamin kelangsungan belajar serta berperan dalam hal penumbuhan beberapa sikap yang positif, seperti halnya gairah siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan baik, rasa senang mengikuti belajar sehingga menambahkan pengetahuan dan ketrampilan.

#### b. Indikator Motivasi Belajar

Menurut pendapat Hamzah Uno, Motivasi belajar memiliki sebuah indikator, indikator dalam motivasi belajar ada 6 yakni sebagai berikut :

- 1) Mempunyai suatu ambisi dan keinginan untuk sukses dan berhasil
- 2) Mempunyai suatu dorongan dan kebutuhan dalam belajar
- 3) Mempunyai suatu angan angan dan cita-cita di akan datang
- 4) Mempunyai suatu penghargaan dalam tim

---

<sup>31</sup> Ibid.114

- 5) Mempunyai suatu kegiatan yang menarik dalam belajar
- 6) Mempunyai suatu lingkungan yang kondusif, sehingga siswa dapat belajar dengan baik.<sup>32</sup>

Dengan kata lain, seseorang yang termotivasi untuk belajar dapat dilihat dari beberapa indikator yang tidak lain berasal dari dalam diri seseorang maupun adanya ransangan dari luar yakni salah satunya adalah kegiatan yang berhubungan dengan belajar sambil bermain, proses pembelajaran yang menarik, memberikan reward bagi siswa yang mendapatkan nilai rendah dan lain sebagainya. Menurut pendapat Martin Handoko, untuk mengetahui kekuatan motivasi belajar memiliki indikator siswa, yakni sebagai berikut:

- 1) Kuatnya kemauan untuk berbuat
- 2) Jumlah waktu yang disediakan untuk belajar
- 3) Kerelaan meninggalkan kewajiban atau tugas yang lain
- 4) Ketekunan dalam mengerjakan tugas

Sedangkan Menurut Sudirman, indikator motivasi belajar yakni sebagai berikut:<sup>33</sup>

- 1) Tekun menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa)
- 2) Ulet menghadapi kesulitan
- 3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah
- 4) Lebih senang bekerja mandiri
- 5) Cepat bosan pada tugas-tugas rutin
- 6) Dapat mempertahankan pendapatnya
- 7) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu
- 8) Senang memecahkan masalah soal-soal

Dari 3 pendapat mengenai indikator motivasi belajar dapat disimpulkan, indikator motivasi belajar yaitu : adanya hasyrat dan keinginan berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dan belajar,

---

<sup>32</sup> Sumantri, *Strategi Pembelajaran*.378

<sup>33</sup> Saeful Amri, *Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Dalam Mengikuti Pelajaran Mata Diklat Instalasi Penerangan Dan Tenaga Listrik Di SMK Nusantara 1 Comal Pemalang Tahun 2014* (Universitas Negeri Semarang, 2014).27

adanya harapan dan cita-cita masa depan, ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa), menunjukkan minat terhadap bermacam-macam hal dalam pelajaran, senang mengerjakan tugas/ belajar mandiri, ketekunan dalam mengerjakan tugas

**Tabel.2.1**  
**Indikator Motivasi Belajar**

No.	Indikator Motivasi Belajar
1.	Adanya hasyrat dan keinginan berhasil
2.	Adanya dorongan dan kebutuhan dan belajar
3.	Adanya harapan dan cita-cita di masa depan
4.	Ulet menghadapi kesulitan( tidak lekas putus asa)
5.	Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam hal dalam pelajaran
6.	Lebih Senang mengerjakan tugas/belajar mandiri
7.	Ketekunan dalam mengerjakan tugas

Dengan adanya indikator- indikator tersebut maka siswa nantinya akan mencapai peningkatan daya tarik untuk mengikuti proses pembelajaran yang baik.atau akan tercapainya upaya –upaya tujuan yang sudah ditetapkan.<sup>34</sup>

c. Hubungan Motivasi Belajar dengan Quizizz

Hubungan dari motivasi belajar dengan quizizz yakni karena motivasi belajar adalah adanya suatu pendorong atau penggerak dari diri seseorang atau siswa yang mana penggerak atau dorongan ini dari luar diri seseorang tersebut, seperti halnya pada penelitian ini berbantuan dengan menggunakan aplikasi quizizz, sedangkan aplikasi quizizz dapat di gunakan untuk sebagai peningkatan motivasi belajar.

---

<sup>34</sup> B.Uno, *Teori Motivasi Belajar & Pengukuranya Analisis Di Bidang Pendidikan*.112.

begitu pula aplikasi quizizz merupakan sebuah aplikasi web tool yang dapat digunakan game interaktif untuk siswa. Dengan hal tersebut jadi keduanya saling berhubungan. dilihat dari permasalahan yang ada di SDN Porodeso pun siswa disini rendah akan semangat belajar atau motivasi belajar siswa, sehingga aplikasi quizizz ini sebagai alat bantu untuk mengefektivitaskan terhadap motivasi belajar siswa.

#### d. Teori Pembelajaran Tematik

##### a. Pengertian Tematik

Pembelajaran tematik merupakan bentuk pembelajaran yang memadukan beberapa mata pelajaran di SD yaitu Bahasa Indonesia, ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, pendidikan pancasila dan kewarganegaraan, matematika dan seni budaya dan keterampilan, yang dilaksanakan secara terpadu dari semua muatan mapel dan satu kali pembelajaran, dengan maksud untuk memberikan secara langsung pengalaman dan pengetahuan yang bermakna bagi siswa sekolah dasar. pembelajaran tematik pun dikemas dengan berbagai tema dan sub tema, guna untuk lebih aktif dalam menggali keilmuan holistik. tematik ini pun dipadukan dengan adanya sebuah kurikulum 2013.<sup>35</sup>

##### b. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Pembelajaran Tematik memiliki sebuah karakteristik , karakteristik tersebut sebagai berikut :<sup>36</sup>

##### 1) Berpusat pada siswa

Pembelajaran tematik berpusat pada siswa yang dimaksud disini yakni pendekatan belajar yang modern dan lebih menempatkan siswa sebagai

---

<sup>35</sup> Rusman, *Pembelajaran Tematik Terpadu* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2016).139.

<sup>36</sup> Ibid.149

subjek belajarnya, sedangkan guru disini lebih berperan sebagai fasilitatornya.

2) Memberikan sebuah Pengalaman

Pembelajaran tematik ini dapat memberikan sebuah pengalaman langsung kepada siswa, dengan adanya pengalaman langsung ini siswa dihadapkan langsung dengan kehidupan yang nyata. atau fenomena dalam kegiatan yang ada lapangan masyarakat.

3) Pemisahan Muatan Mata Pelajaran Tidak Begitu Jelas

Pemisahan muatan mata pelajaran tematik disini menjadi tidak jelas. Karena lebih terfokuskan oleh halnya kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan.

4) Menyajikan Konsep dari berbagai Muatan mata Pelajaran

Maksudnya yakni pembelajaran tematik ini menyajikan konsep yang berkaitan dengan tema dari berbagai muatan mata pelajaran yang dipadukan dengan proses pembelajaran. yang mana dengan konsep seperti ini nantinya siswa dapat memahami konsep secara utuh.<sup>37\</sup>

5) Bersifat Luwes atau Fleksibel

Maksudnya yakni bahwsanya pembelajaran tematik ini guru dapat mengkaitkan dan memadukan bahan ajar dari berbagai muatan mata pelajaran, bahkan mengkaitkannya dengan kehidupan siswa dan keadaan lingkungan.

6) Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

---

<sup>37</sup> Ibid.147

### c. Keunggulan Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik ini memiliki sebuah keunggulan.<sup>38</sup> keunggulan dari pembelajaran tematik sebagai berikut :

- 1) Pengalaman dan kegiatan belajar sangat relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak sekolah dasar.
- 2) Kegiatan pembelajaran lebih bermakna dan berkesan bagi siswa, sehingga hasil belajar dapat bertahan lebih lama
- 3) Membantu mengembangkan ketrampilan siswa dalam pembelajaran tematik.
- 4) Menyajikan sistem pembelajaran yang pragmatis  
Yang mana penyajian ini sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui oleh siswa dalam lingkungannya.
- 5) Mengembangkan ketrampilan sosial  
Pengembangan ketrampilan ini seperti kerjasama, komunikasi dan tanggap terhadap gagasan orang lain.

Adapula keunggulan pembelajaran tematik lainnya ,seperti halnya menurut Tritanto dengan merujuk kepada Indrawati dan Depdiknas, bahwasanya kelebihan pembelajaran tematik yakni pembelajaran tematik terpadu menyajikan beberapa ketrampilan dalam suatu proses pembelajaran, kemudian memberikan hasil yang dapat berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan anak.<sup>39</sup>

Jadi dapat disimpulkan bahwasanya kelebihan pembelajaran tematik yaitu sebagai penunjang ketrampilan dalam proses pembelajaran, dan sebagai perkembangan minat dan kebutuhan pada siswa.

### d. Kelemahan Pembelajaran Tematik

kelemahan dari pembelajaran tematik sebagai berikut:

---

<sup>38</sup> Andi Prastowo, *Analisis Pembelajaran Tematik* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2019).13

<sup>39</sup> Ibid.16

- 1) Lebih menuntut guru dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran
- 2) Keterbatasan dalam kurikulum
- 3) Keterbatasan dalam metode, teori, penilaian keberhasilan pembelajaran siswa
- 4) Keterbatasan dalam aspek suasana pembelajaran
- 5) Pembelajaran tematik membutuhkan banyak referensi dalam melaksanakan pembelajaran, seperti pada halnya bahan bacaan, maupun sumber informasi lainnya, yang bervariasi.

e. Materi Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik merupakan sebuah pembelajaran bertema yang menyatukan beberapa mata pelajaran dalam tema tersebut. Dalam penelitian ini terfokuskan pada kelas 5 semester 2 tentang peristiwa dalam kehidupan. Materi pembelajaran tematik ini dapat diuraikan dibawah ini:

**Bahasa Indonesia**

Teks Narasi adalah sebuah teks yang berbentuk struktur yang mengkaji terkaitnya sebuah cerita fakta dan fiksi. dan memuat rangkaian peristiwa yang mengikuti urutan waktu.<sup>40</sup>

**Ilmu Pengetahuan Sosial**

Tanam Paksa adalah sebuah sistem penduduk masyarakat yang di paksa untuk melakukan penanaman wajib, yang mana nanti ketika hasil penanamn tersebut harus disisahkan kepada Negara belanda atau kolonial belanda.<sup>41</sup>

**Seni Budaya Dan Prakarya**

Menyanyikan lagu Tanah Airku ciptaan dari Ibu Sud.

Lirik lagu Tanah Air ku

Tanah Airku

Ciptaan : Ibu Sud

---

<sup>40</sup> M. Yamiliah dan Slamet Samsoerizal, *Bahasa Indonesia Untuk Pendidikan Tenaga Kesehatan* (Jakarta: Buku Kedokteran EGC, 1994).77

<sup>41</sup> H.Samsul Nizar, *Sejarah Sosial & Dinamika Intelektual* (Jakarta: Kencana, 2013).306,(ebook)

Tanah air  
 kutidak ku lupakan  
 Kan ku kenang selama hidupku  
 Biarpun saya pergi jauh  
 Tidak kan hilang dari kalbu  
 Tanah ku yang ku cinta i  
 Engkau ku hargai.

### **Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan**

Sumpah pemuda di ikrarkan pada tanggal 28 Oktober 1928 .<sup>42</sup> sumpah pemuda sangat penting bagi warga Indonesia. Ada beberapa alasan terkait pentingnya sumpah pemuda yakni sebagai berikut :

- a) Terdapatnya kandungan pentingya persatuan dan kesatuan bangsa
- b) Adanya semboyan Bhineka Tunggal Ika yang artinya berbeda-beda.
- c) Adanya wawasan Nusantara yang mana Nusantara ini dipandang hidup oleh dasar Negaranya yaitu UUD 1945 dan pancasila.

### **Ilmu Pengetahuan Alam**

Sifat-sifat benda

Sifat – sifat benda di sekitar kita ada 3 yakni benda padat,cair,dan gas. Uraianya sebagai berikut:

- a) Sifat benda padat : benda yang tidak dapat berubah-ubah.
- b) Sifat benda cair : benda yang dapat berubah sesuai bentuk wadahnya.
- c) Sifat benda gas : sebuah zat yang ringan dan tidak memiliki bentuk,yang mengisi ruang,dan tidak terlihat dan tidak memiliki bentuk dan volume tertentu.<sup>43</sup>

## **B. KAJIAN PUSTAKA**

---

<sup>42</sup> Rani Moerdiarta R, *Pkn Harmoni Berkebangsaan* (Jakarta: Quandra, 2007).6 ,(ebook)

<sup>43</sup> Estien Yazid, *Kimia Fisika Untuk Paramedis* (Yogyakarta: Cv.Andi Offset, 2005).2

Penelitian Terdahulu yang relevan dengan penelitian ini dapat diuraikan, yakni sebagai berikut :

1. Rahmania Rahman, Erric Kondoy, Awaluddin Hasrin, 2020, Jurnal Penelitian ini berjudul “Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pemberian Kuis Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa”, dalam penelitian ini mendapatkan hasil bahwasanya penggunaan Aplikasi quizizz ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, karena penelitian ini sudah menggunakan teknik observasi, wawancara, tes, angket, maka dengan adanya beberapa teknik yang dilakukan terutama dilakukannya penyebaran angket yang dibagikan kepada mahasiswa, maka dapat diungkapkan bahwasanya hasil penyebaran angket tersebut terdapat hasil sebagai berikut : 1) motivasi belajar mahasiswa secara daring sebelum menggunakannya aplikasi quizizz ini rendah, 2) motivasi belajar mahasiswa secara daring sesudah penggunaan aplikasi quizizz dapat dikatakan sangat baik, 3) penggunaan aplikasi quizizz memiliki peran yang sangat positif dan signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa yang ada di Pendidikan Ips Universitas Negeri Manado yang mana berdasarkan analisis data dengan menggunakan adanya uji korelasi dan uji gain yang dinominasikan dengan hasil yang koefisien korelasi yakni 56,25% dan sisanya yakni sebesar 44,75%. Maka dapat disimpulkan bahwasanya penggunaan aplikasi quizizz dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran yang mana aplikasi quizizz ini dapat digunakan untuk peningkatan motivasi belajar siswa.
2. Yosela Alvi Kusuma, (1614240025, 2019/2020) Penelitian Skripsi ini berjudul “Efektivitas penggunaan aplikasi quizizz dalam pembelajaran daring (Online) Fisika pada materi usaha dan energi kelas X MIPA di SMA Masehi Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020”, dalam penelitian ini menggunakan data antara kuantitatif dan kualitatif yang mana penelitian ini menggunakan beberapa instrumen untuk mengumpulkan data seperti halnya: 1)

kuesioner respon peserta didik, 2) Lembar pedoman wawancara sebagai pendukung hasil kuesioner respon peserta didik, 3) beberapa pertanyaan di implementasikan ke aplikasi quizizz dan soal penilaian harian (ph) untuk melihat keefektifan penggunaan media quizizz pada kegiatan pembelajaran daring fisika. Dengan hasil penelitian ini dapat diuraikan bahwasanya yang pertama kuesioner respon peserta didik dalam penggunaan media aplikasi quizizz pada kegiatan penutupan pembelajaran daring fisika materi usaha dan energi sudah berjalan efektif yang mana

jumlah siswa yang masuk dapat di kategorikan sangat baik sebesar 56,50%, dan siswa yang dikategorikan baik menghasilkan rata-rata sebesar 43,50%. Kemudian hasil kedua hasil penilaian harian (ph) yang dilakukan oleh peserta didik menghasilkan persentase ketuntasan dengan sebesar 91,30%, maka hasil ini sudah melebihi 75% dari jumlah peserta didik sehingga penelitian ini sudah dinyatakan Efektif.

3. Ulya Fauziah, (155010034, 2019), Penelitian skripsi ini berjudul "*Pengaruh Media Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran PKN*" penelitian ini di hasilkan bahwa adanya pengaruh penggunaan media quizizz terhadap motivasi belajar peserta didik SMA Negeri 1 Majalaya, dan disini juga siswa mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media quizizz lebih baik dari pada menggunakan media konvensional.
4. Tika Wahyu Lestari, 2019, jurnal penelitian ini berjudul "*Kahoot And Quizizz A Comparative Study On the Implementasi Of E-Learning*". Dari penelitian ini emndapatkan hasil bahwasanya the observation field note proved that nearly 90% student indicated more motivated performances during the implementasion of quizizz than kahoot. The finding of the questionnaire toward the students' perceptions of the quizizz and kahoot implementation resulted total score 1448 (quizizz) and 1214 kahoot. Mostly students stated that quizizz was more attractive, challenging and motivating than kahoot.

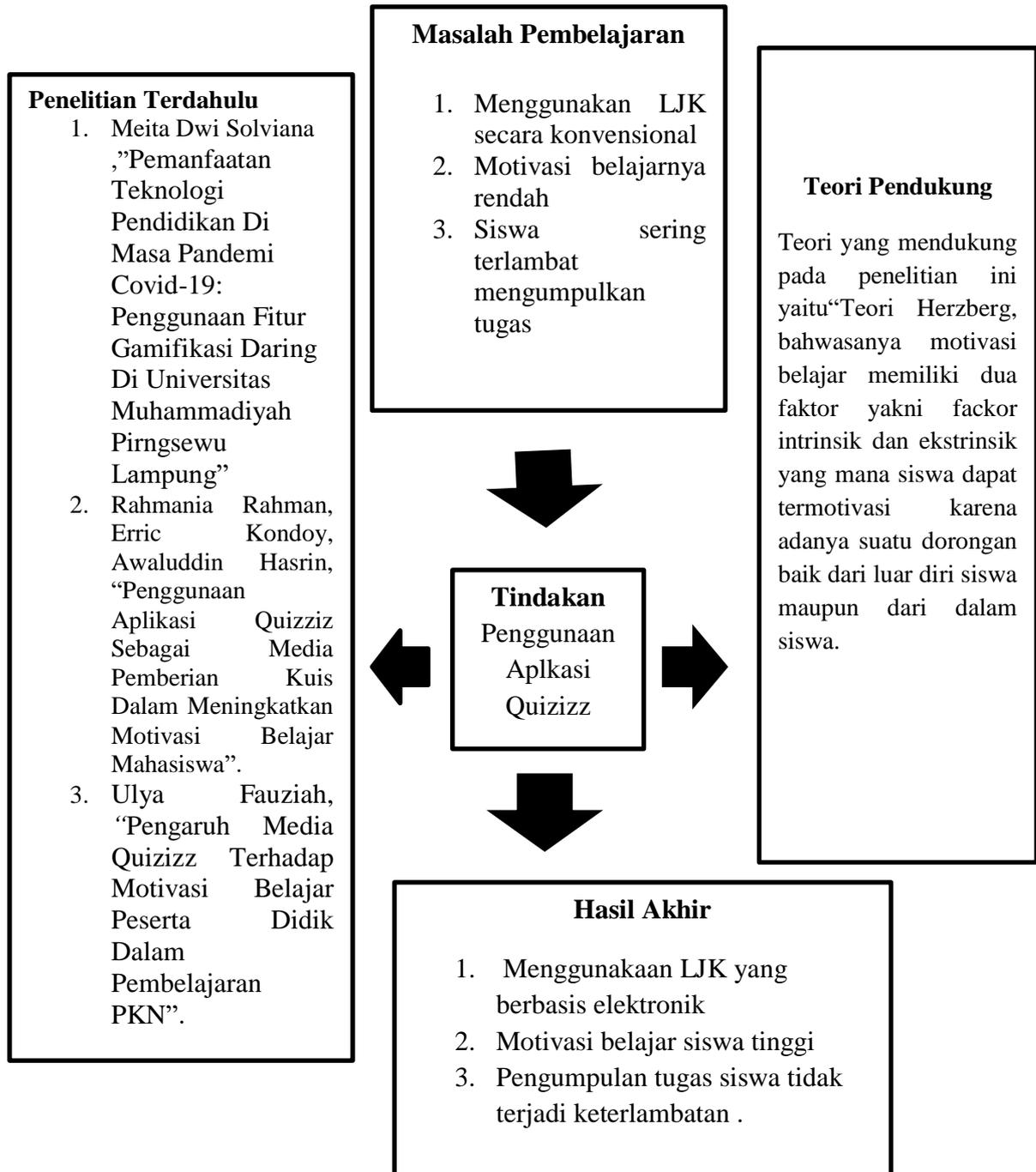
5. Nelis Harefa, Marudut Sinaga, and Saronom Silaban, 2020, journal ini berjudul "*Students Perception and interest On Chemistry Learning Evaluation Integrated Quizizz Media*", penelitian ini dihasilkan dengan data indikator student 0,599 in the medium category, also 76,32% of student thought that quizizz media were very interesting, 50% thought that quizizz media applied

Tabel.2.2Kajian Pustaka

No	Nama Peneliti	Persamaan	Perbedaan	Originalitas Peneliti
1.	Rahmania Rahman ,Erric Kondoy, Awaluddin Hasrin, Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pemberian Kuis Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa,2020	-Penggunaan Aplikasi Quizizz -Meningkatkan Motivasi belajar siswa	-Obyek penelitian pada mahasiswa	Efektivitas Aplikasi Quizizz untuk meningkatkan motivasi belajar -Pembelajaran Tematik Tema 1 Subtema 1 pada siswa kelas 5 Sdn Porodeso
2.	Yosela Alvi Kusuma,“Efektivi tas penggunaan aplikasi quizizz dalam pembelajarn daring ( <i>Onlien</i> ) Fisika pada materi usaha dan energy kelas X MIPA di SMA Masehi Kudus Tahun Pelajarn 2019/2020	Penggunaan Aplikasi Quizizz	-Penelitian ini dilakukan pada pembelajarn Fisika -Obyek Penelitian pada siswa SMA Masehi Kudus kelas X MIPA .	
3.	Ulya Fauziah, “Pengaruh Media Quizizz Terhadap	-Menggunakan Aplikasi Quizizz -Motivasi Belajar Siswa	-Obyek siswa SMA Negeri 1 Majalaya kelas XI -Dilakukan pada	

	Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran PKN”,2019		mata pelajaran PKN	
4.	Tika Wahyu Lestari,2019,jurnal penelitian ini berjudul “ <i>Kahoot And Quizizz A Camparative Study On the Implementasi Of E-Learning</i> ”.2019 .	-Aplied quizizz -Motivation student	-Obyek mahasiswa semester IV PGRI Tulungagung	
5.	Nelis Harefa,Marudut Sinaga,and Saronom Silaban,“Students Perception and interest On Chemistry Learning Evaluation Integrated Quizizz Media”,2020.	-Applied quizizz -Motivation Student	-Dilakukan pada mata pelajaran kimia	

### C. Kerangka Konseptual



Gambar. 2.13 Kerangka Konseptual

### D. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, yang mana rumusan masalah penelitian ini telah dinyatakan dalam suatu bentuk kalimat pertanyaan. Mengapa hal ini dinyatakan

sementara, karena jawaban yang di berikan baru didasarkan pada teori yang relavan, belum adanya suatu pendasaran pada fakta-fakta empiris yang diperoleh dengan melalui pengumpulan data.<sup>44</sup>

Rumusan hipotesis ini dibagi menjadi 2 jenis yakni hipotesis nihil ( $H_o$ ) dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ), masing-masing hipotesis tersebut dapat di uraikan dalam penjelasan sebagai berikut :

- 1) Hipotesis Nihil ( $H_o$ ) yakni hipotesis yang menyatakan tidak ada hubungannya atau pengaruh antara variabel satu dengan variabel lainnya.
- 2) Hipotesis Alternatif ( $H_a$ ) yakni suatu hipotesis yang menyatakan adanya suatu hubungan atau pengaruh adanya variabel dengan variabel lainnya. Hipotesis ini dapat juga dikatakan hipotesis tandingan atau hipotesis kerja.

Berdasarkan latar belakang, teori yang mendukung serta kerangka berfikir, maka hipotesis dalam penelitian ini yakni

$H_a$  : Aplikasi Quizizz efektif terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran tematik siswa kelas 5 SDN Porodeso.

$H_o$  : Aplikasi Quizizz tidak efektif terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran tematik siswa kelas 5 SDN Porodeso.

---

<sup>44</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, Cv, 2016).64