

**PENGARUH PENERAPAN APLIKASI QUIZIZZ DALAM
PEMBELAJARAN IPA TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK
KELAS V DI SD MUHAMMADIYAH 6 KOTA PALEMBANG**



SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd)**

Oleh

Shalsabila Nur Sherina

NIM 1920201028

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN FATAH
PALEMBANG**

2023

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses mengubah peserta didik dalam membentuk potensi dirinya agar peserta didik menjadi individu yang memiliki etika maupun akhlak untuk menjadi pribadi yang lebih baik. Oleh karena itu pendidikan sangat penting bagi generasi penerus bangsa. Selain itu, perlu dilakukan pembenahan dan peningkatan mutu pendidikan. Dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan, hal ini harus selalu dilakukan karena pendidikan sebagai kunci pertama bagi perkembangan dan kemajuan suatu bangsa.

Definisi pendidikan menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 Ayat 1 tentang Sistem Pendidikan dijelaskan bahwa :

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara”.¹

Proses pembelajaran dalam dunia pendidikan secara umum melibatkan empat komponen utama yaitu: peserta didik, pendidik, lingkungan belajar dan materi pelajaran. Keempat komponen ini sangat mempengaruhi peserta didik dalam mencapai tujuan belajar. Pembelajaran yang kurang memperhatikan kemampuan belajar peserta

¹Ansori Miksan, *DIMENSI HAM dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan NO.20 Tahun 2003*, (Kediri: IAIFA Press, 2019), hlm.97.

didik secara individu akan memiliki dampak pada peserta didik yaitu membuat peserta didik mudah bosan dan malas ketika belajar. Selanjutnya peserta didik tidak dapat mencapai hasil belajar yang maksimal karena mereka belajarnya tidak dilaksanakan sesuai dengan kemampuannya.

Dalam kegiatan proses pembelajaran, sering kita jumpai bahwa peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas terlihat belum siap menerima materi pelajaran dari guru dan sering terlihat stress. Apalagi ketika mempelajari mata pelajaran IPA atau mata pelajaran yang dianggap sulit bagi siswa, sebagian besar siswa cenderung tidak tertarik dan antusias saat menerima materi tersebut sehingga hasil belajarnya tidak mencapai taraf KKM.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari di SD/MI, sebab dalam ilmu pengetahuan tentang alam ini berhubungan dengan kejadian-kejadian benda dan didasarkan pada hasil pengamatan maupun percobaan yang dilakukan oleh peserta didik. Mata pelajaran IPA dikemas dalam bentuk pembelajaran dan dalam pelaksanaan peran pendidikannya diberikan kepada semua satuan pendidikan.²

Melalui pembelajaran IPA, peserta didik diharapkan dapat memberikan pengetahuan tentang lingkungan bio-fisik dan perilaku sosial yang diperlukan untuk pengembangan solusi yang efektif terhadap permasalahan kehidupan disekitarnya, bekerja sama dalam kelompok, serta belajar berinteraksi dan berkomunikasi. Dengan kata lain, peserta didik

² Atep Sujana, *Dasar-dasar IPA Konsep dan Aplikasinya*, (Bandung: UPI Press, 2014), hlm.3

harus mendapat pengalaman langsung dan menemukan sendiri prosesnya melalui kegiatan-kegiatan yang dapat dilakukan peserta didik selama proses belajar-mengajar.

Setiap tujuan pembelajaran di sekolah tercapai atau tidaknya, karena dipengaruhi seorang pendidik/guru. Guru harus mengetahui bagaimana prinsip dalam pembelajaran IPA dan idealnya pembelajaran IPA. Prinsip pembelajaran IPA yaitu Pembelajaran IPA berprinsip menemukan dan juga berprinsip belajar sambil melakukan. Hal ini dinyatakan pembelajaran IPA lebih menuntut peserta didik untuk memiliki peran secara aktif ketika belajar, sehingga peserta didik bukan hanya dituntut untuk memahami materi dari guru.³

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan peran guru merupakan hal yang sangat penting dalam merancang sebuah pembelajaran di sekolah karena proses kegiatan pembelajaran tidak akan terlaksana dengan baik jika guru tidak menjadi fasilitator ataupun sumber belajar untuk peserta didik, dimana hal tersebut akan berdampak mempengaruhi pada hasil belajar peserta didik.

Keberhasilan peserta didik dapat dilihat dari hasil belajarnya. Menurut Nana dalam hernita menyatakan hasil belajar adalah “kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah peserta didik menerima pengalaman belajar”.⁴ Menurut Hamlik dalam sujarwanto menyatakan hasil belajar

³ Atep Sujana, *Dasar-dasar IPA Konsep dan Aplikasinya*, (Bandung: UPI Press, 2014), hlm.4.

⁴ Herneta Fatirani, *Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Sistem Ekskresi Manusia*. (NTB: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia, 2021), hlm.35.

adalah “beberapa perubahan tingkah laku pada diri peserta didik yang dapat diamati dan diukur berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan”.⁵

Siswa kelas V SD/MI pada umumnya berkisar rentang usia 10-12 tahun akan mengalami banyak perubahan perkembangan. Istilah perkembangan mengacu pada bagaimana siswa tumbuh, beradaptasi diri dan berubah sepanjang perjalanan hidupnya melalui perkembangan fisik, perkembangan kepribadian, perkembangan sosioemosi, perkembangan kognitif dan perkembangan bahasa. Perubahan perkembangan yang selalu dialami siswa di sekolah dalam proses kegiatan belajar dapat dipahami selama ini siswa banyak mengalami perubahan pada perkembangan kognitifnya.

Menurut teori belajar kognitif yang dikembangkan oleh seorang psikolog asal Swiss bernama Jean Piaget dalam irvan mengatakan teori kognitif adalah “membahas tentang manusia membangun kemampuan kognitifnya dengan motivasi diri terhadap lingkungannya”.⁶ Inti dari konsep teori kognitif ini adalah bagaimana schemata muncul dan memperoleh dalam tahapan perkembangan manusia atau ketika seseorang menemukan cara baru untuk memahami informasi secara mental.

Di kelas V SD/MI siswa memasuki tahap operasional konkret, dimana siswa sudah dapat berpikir rasional, seperti penalaran untuk menyelesaikan suatu masalah yang konkret (aktual). Namun, bagaimanapun juga dalam kemampuan berpikir mereka masih sangat terbatas pada situasi

⁵ Sujarwanto, *Think Pair Share Solusi Memahami Unsur Pembangun Cerpen*, (NTB: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia, 2021), hlm.30

⁶ Irvan,dkk, *Psikologi Pendidikan Sekolah Dasar (SD)*, (Malang: Universitas Brawijaya Press, 2022),hlm.119.

nyata. Dalam proses pembelajaran di sekolah dapat dipastikan terjadi perubahan perkembangan yang dialami setiap siswa dalam menyerap dan mengolah informasi yang diterimanya melalui gaya belajarnya yang berbeda.

Pepatah mengatakan “beda ladang, beda ikan. Beda orang, beda gaya belajar.” Pepatah ini dapat diibaratkan bahwa tidak semua siswa dapat memiliki gaya belajar yang sama. Ada yang cepat, ada yang sedang, dan ada pula yang sangat lambat ketika menerima pelajaran dari guru di sekolah. Oleh karena itu, mereka seringkali harus menempuh cara lain untuk menyamakan gaya belajar mereka dengan temannya agar bisa memahami dan menerima pelajaran atau informasi yang sama. Tetapi kebanyakan guru masih beranggapan jika semua siswa dapat mampu menerima dan memahami materi pembelajaran yang disajikan dengan cara yang sama.

Menurut pendapat Andri Priyana gaya belajar merupakan “cara anak menerima informasi dan proses baru yang akan digunakannya dalam belajar.”⁷ Gaya belajar yang terdapat pada siswa setiap individu akan diekspresikan oleh mereka sesuai dengan kebiasaan dan keragaman masing-masing. Hal ini dengan maksud agar siswa dapat belajar dengan kondisi yang nyaman di kelas dengan memiliki gaya belajar mereka yang beraneka ragam dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Dari uraian tersebut dapat dimaknai dalam kegiatan proses pembelajaran agar materi yang disampaikan khususnya pada materi pembelajaran IPA dapat dipahami sepenuhnya oleh siswa. Untuk itu seorang

⁷Andri Priyana, *Pahami Gaya Belajar Anak*, (Jakarta: Kompas Gramedia, 2013), hlm.3.

pendidik atau guru harus dapat memperhatikan baik-baik gaya belajar setiap siswa dengan guru melihat pemilihan media atau metode pembelajaran yang cocok untuk menyajikan materi di kelas dan dalam menyajikan materi guru haruslah bersemangat sehingga siswa tidak ikut menurun semangat belajarnya.

Berdasarkan observasi yang telah dilaksanakan oleh peneliti di kelas V di SD Muhammadiyah 6 Kota Palembang diketahui bahwa hasil belajar siswa kelas V dalam pembelajaran IPA masih di kategorikan rendah di bandingkan mata pelajaran yang lainnya. Hal ini ditunjukkan sebagian besar nilai siswa belum mencapai standar kriteria ketuntasan minimal (KKM). Batas nilai KKM IPA yang telah ditentukan oleh sekolah adalah 75.

Pada saat pengamatan awal proses pembelajaran IPA Kelas V di SD Muhammadiyah 6 Kota Palembang menunjukkan bahwa sebagai besar nilai siswa belum mencapai KKM saat kegiatan proses belajar-mengajar berlangsung di kelas disebabkan oleh adanya beberapa faktor yaitu sumber belajar siswa hanya berfokus pada buku paket siswa sehingga siswa kurang aktif dalam berinteraksi dengan guru atau teman sekelasnya. Dimana saat kegiatan belajar berlangsung, siswa juga sering kali bermain dengan temannya dan tidak memperhatikan guru ketika guru sedang menyampaikan materi pembelajaran. Selain itu, rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA disebabkan guru masih menggunakan metode dan media pembelajaran konvensional. Akibatnya siswa sering mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal dan menjawab pertanyaan dari guru dan hal ini membuat pembelajaran IPA menjadi sangat kurang asyik dan monoton

sehingga menyebabkan siswa cepat merasa jenuh, bosan dan tidak tertarik untuk belajar.

Salah satu upaya yang dapat perlu dilakukan oleh seorang guru atau pendidik yaitu dengan memanfaatkan adanya perkembangan teknologi di era globalisasi. Dengan adanya teknologi yang canggih seperti saat ini guru atau pendidik dapat melakukan inovasi dalam pembelajaran agar pembelajaran bisa lebih menarik dan menyenangkan. Salah satunya dengan menggunakan pembelajaran berbasis online seperti aplikasi Quizizz.

Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang menghadirkan aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuat latihan kelas menjadi interaktif dan menyenangkan.⁸ Menurut pendapat Amornchewin quizizz merupakan “sarana atau media pembelajaran yang diyakini dapat memotivasi siswa dalam belajar dengan fitur yang menarik.”⁹ Menurut Peneliti memilih aplikasi Quizizz ini sebagai pembelajaran berbasis online dikarenakan aplikasi Quizizz mudah diakses dan tampilannya sangat menarik. Aplikasi quizizz juga akan sangat membantu siswa dalam meningkatkan semangat belajar siswa di sekolah dan bisa memberikan tantangan sendiri kepada siswa dalam mengerjakan soal dengan serius, dimana siswa dapat melihat skor kecepatan dan ketepatannya bersama temannya.

Melalui aplikasi quizizz, pendidik atau guru dapat melihat tingkat keberhasilan belajar pada siswa di sekolah khususnya pembelajaran IPA serta aplikasi quizizz dapat digunakan untuk melakukan kegiatan proses

⁸Herlina Ahmad,dkk, *Media Quizizz sebagai Aplikasi Assesment Pembelajaran*, (Yogyakarta: PT.Nas Media Indonesia, 2021) hlm.75.

⁹ *Ibid.*,hlm.75.

belajar-mengajar di sekolah seperti guru ingin membuat latihan soal, penyampaian materi, melakukan remedial, pengayaan dan lain sebagainya.

Aplikasi Quizizz bisa memberikan banyak manfaat bagi para pendidik maupun peserta didik (siswa) saat melakukan kegiatan proses belajar-mengajar karena selain mudah untuk diakses baik dari SD hingga perguruan tinggi, tidak ada batasan tempat dalam mengumpulkan tugas, tampilan di aplikasi quizizz sudah cukup menarik serta terdapat pengaturan waktu yang bisa disesuaikan oleh guru dengan kebutuhan siswa dalam menyelesaikan soal. Hasil tes online di aplikasi quizizz yang telah dikerjakan siswa dapat diunduh dalam bentuk spreadsheet excel. Kesimpulannya aplikasi ini sangat berguna untuk membuat kegiatan belajar-mengajar menjadi menarik sehingga siswa mudah memahami materi beserta dapat mencapai hasil belajar seperti yang diharapkan.

Berdasarkan dari uraian di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penerapan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran IPA Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Di SD Muhammadiyah 6 Kota Palembang”

B. Identifikasi Masalah

1. Rendahnya hasil belajar peserta didik di kelas V SD Muhammadiyah 6 Kota Palembang belum mencapai KKM khususnya pada pembelajaran IPA
2. Seringkali peserta didik kesulitan dalam mengerjakan soal dan menjawab pertanyaan dari guru

3. Metode maupun media pembelajaran yang diterapkan masih bersifat konvensional
4. Sumber belajar siswa berfokus pada buku paket siswa

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana hasil belajar peserta didik sebelum diterapkannya aplikasi quizizz dalam pembelajaran IPA kelas V di SD Muhammadiyah 6 Kota Palembang ?
2. Bagaimana hasil belajar peserta didik sesudah diterapkannya aplikasi quizizz dalam pembelajaran IPA kelas V di SD Muhammadiyah 6 Kota Palembang ?
3. Bagaimana pengaruh penerapan aplikasi quizizz terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPA kelas V di SD Muhammadiyah 6 Kota Palembang?

D. Batasan Masalah

Agar ruang lingkup penelitian ini lebih berfokus maka adanya pembatasan masalah, yaitu :

1. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini berfokus pada peserta didik kelas V A di SD Muhammadiyah 6 Kota Palembang
2. Penelitian ini membatasi masalah pada pengaruh penerapan aplikasi quizizz dan hasil belajar peserta didik
3. Penelitian ini hanya difokuskan untuk pembelajaran IPA dengan materi pokok tentang “daur hidup hewan”

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang sudah dijabarkan dan ditetapkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik sebelum diterapkannya aplikasi quizizz dalam pembelajaran IPA kelas V di SD Muhammadiyah 6 Kota Palembang
2. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik sesudah diterapkannya aplikasi quizizz dalam pembelajaran IPA kelas V di SD Muhammadiyah 6 Kota Palembang
3. Untuk mengetahui pengaruh penerapan aplikasi quizizz terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPA kelas V di SD Muhammadiyah 6 Kota Palembang

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Dapat menambah pengetahuan terkait bidang pendidikan serta memberikan ide bagi lembaga pendidikan tempat peneliti melakukan observasi.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Pendidik/Guru

Guru dapat memperoleh pemahaman tentang betapa pentingnya penerapan aplikasi praktis online seperti aplikasi quizizz dalam proses belajar-mengajar agar guru dapat dengan mudah membuat soal tes interaktif

b. Bagi Peserta Didik

Peserta didik dapat mengembangkan dan meningkatkan hasil belajarnya untuk terus giat belajar sehingga memperoleh hasil belajar yang maksimal di atas KKM khususnya pada pembelajaran IPA.

c. Bagi Sekolah

Sekolah dapat mengoptimalkan fasilitas yang sudah ada untuk peserta didik serta memberikan sarana atau prasarana yang baik tentunya untuk menunjang proses pembelajaran di sekolah

d. Bagi Peneliti

Untuk menambah wawasan mengenai pengaruh penerapan aplikasi quizizz terhadap hasil belajar peserta didik (siswa) dan juga memberikan pengalaman sebagai bekal menjadi seorang pendidik/guru yang kreatif dan banyak menginspirasi dalam mengembangkan aplikasi belajar online yang menyenangkan dan menarik.

G. Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka diartikan sebagai ringkasan atau teori penjelasan yang harus berisi tentang pernyataan-pernyataan peneliti sebelumnya mengenai penelitian serupa yang dikerjakan.¹⁰

1. Skripsi yang ditulis oleh Seyla Anggraeni (4001416062) Mahasiswa Universitas Negeri Semarang dengan judul skripsi “PENERAPAN ALAT EVALUASI ONLINE QUIZIZZ BERPENDEKATAN STEM

¹⁰ Leon Andretti Abdillah, dkk, *Metode Penelitian dan Analisis Data Comprehensive*, (Cirebon: Insania, 2021),hlm.51.

UNTUK MENGUKUR KETERAMPILAN MENGANALISIS DAN LITERASI DIGITAL PESERTA DIDIK.” Analisis data pada penelitian ini bersifat kuantitatif berupa nilai tes pilihan ganda beralasan berpendekatan STEM, angket literasi digital peserta didik dan angket tanggapan peserta didik. Metode yang digunakan yaitu metode observasi, tes, angket, dan dokumentasi.

Adapun persamaan pada penelitian ini dengan skripsi Seyla adalah lebih mengarah penerapan aplikasi quizizz. Sedangkan perbedaan pada penelitian ini dengan skripsi Seyla yaitu mencari pengaruh dari aplikasi quizizz terhadap objek atau variable yang diukur yaitu hasil belajar siswa kelas v sd pada mata pelajaran IPA.¹¹

2. Skripsi yang ditulis oleh Rizqi Yanalul Barokah (1717407065) Mahasiswa IAIN PURWOKERTO dengan judul skripsi “PENGEMBANGAN ALAT EVALUASI MENGGUNAKAN APLIKASI QUIZIZZ PADA MATERI SEGITIGA DAN SEGIEMPAT KELAS VII DI MTS NEGERI 5 KEBUMEN.” Jenis penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (Research and Development), Butir soal pada alat evaluasi menggunakan aplikasi quizizz menurut para ahli valid digunakan pada materi segitiga dan segiempat. Pada validasi ahli materi diperoleh skor 4,3 dengan kriteria “sangat valid”, kemudian pada validasi ahli media diperoleh skor 4,6 dengan kriteria “sangat valid”, dan pada validasi guru matematika diperoleh skor 4,2 dengan kriteria “sangat valid”.

¹¹Seyla Anggraeni. Skripsi “*Penerapan Alat Evaluasi Online Quizizz Berpendekatan Stem Untuk Mengukur Keterampilan Menganalisis Dan Literasi Digital Peserta Didik*” (Semarang: Universitas Semarang, 2020)

Adapun persamaan pada penelitian ini dengan skripsi rizqi hanya sama-sama menggunakan aplikasi quiziz. Sedangkan perbedaan pada penelitian ini dengan skripsi rizqi yaitu jenis penelitian yang digunakan pada skripsi rizqi adalah metode RND dan jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah metode/pendekatan kuantitatif serta yang dibahas bukan terkait pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi quizizz tetapi yang dibahas dalam skripsi peneliti terkait pengaruh penerapan aplikasi quizizz dalam pembelajaran ipa.¹²

3. Skripsi yang ditulis oleh Nurhidayah BR Naipospons (1602070060) Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dengan judul skripsi “PEMANFAATAN APLIKASI QUIZIZZ PADA PEMBELAJARAN AKUNTANSI SECARA ONLINE DIMASA PANDEMI COVID 19.” Dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa 90% atau 27 responden yang terdiri dari 66,7% menyatakan setuju dan 23,3% menyatakan sangat setuju. Hal ini menunjukkan Aplikasi quiziz memberikan kebermanfaatan dalam pembelajaran Akuntansi secara online di masa pandemic covid 19.

Perbedaan pada penelitian ini dengan skripsi nurhidayah yaitu dalam skripsi nurhidayah membahas tentang pembelajaran akuntansi, sedangkan peneliti akan membahas mata pelajaran ipa kelas v sd dan juga jenis penelitian yang digunakan skripsi nurhidayah yaitu pendekatan deskriptif kualitatif dan termasuk kedalam penelitian studi

¹²Rizqi Yanalul Barokah. Skripsi “*Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Materi Segitiga dan Segiempat Kelas Vii Di Mts Negeri 5 Kebumen.*” (Purwokerto: IAIN Purwokerto, 2021)

pustaka (Library Research) dan jenis penelitian yang akan digunakan oleh peneliti yaitu pendekatan kuantitatif.¹³

4. Erlis Nurhayati (2020), Jurnal Paedagogy, Vol. 7 No. 3, p-ISSN: 2355-7761, e-ISSN: 2722-4627 dalam jurnal yang berjudul “Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quizizz Pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19”. Berdasarkan hasil penelitiannya, dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran daring melalui media game edukasi quizizz pada masa pencegahan penyebaran Covid-19 mata pelajaran IPS kelas VII.6 di SMP Negeri 1 Gangga semester genap tahun pelajaran 2019/2020. Setelah pelaksanaan pembelajaran daring melalui media game edukasi quizizz pada siklus I diperoleh rata-rata siswa yang aktif 56,25% dari 23 siswa, sedangkan siklus II diperoleh rata-rata 73,9%. Jadi, media game edukasi quizizz dalam pembelajaran daring dapat meningkatkan keaktifan siswa pada masa pencegahan penyebaran Covid19 mata pelajaran IPS kelas VII.6 sebesar 17,65%.

Perbedaan pada penelitian ini dengan jurnal erlis adalah dari segi mata pelajaran yang digunakan, variabel yang diukur dan sampel yang dipakai. Dalam jurnal erlis ini mata pelajaran yang digunakan yaitu mata pelajaran IPS, variabel yang diukur yaitu keaktifan siswa dan sampel yang dipakai yaitu siswa kelas VII.6 di SMP Negeri 1 Gangga sedangkan mata pelajaran yang digunakan oleh peneliti yaitu

¹³Nurhidayah BR Naipospons. Skripsi “Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Akuntansi Secara Online Dimasa Pandemi Covid 19. (Medan: Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, 2020)

mata pelajaran ipa, variabel yang diukur yaitu hasil belajar dan sampel yang dipakai yaitu siswa kelas 5A dan 5B di SD Muhammadiyah 6 Palembang.¹⁴

5. Skripsi yang ditulis oleh Humairoh (1602070046) Mahasiswa Universitas Sumatera Utara 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.

Adapun perbedaan pada penelitian ini dengan skripsi humairoh yaitu metode penelitian. Metode penelitian yang digunakan dalam skripsi humairoh adalah metode penelitian library research sedangkan metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif serta instrument penelitian yang digunakan pada skripsi humairoh yaitu menggunakan observasi dan dokumentasi,

¹⁴ Erli Nurhayati. *Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quizizz Pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid 19*. Jurnal Pedagogy, Vol.7 No.3, p-ISSN: 2356-7761, e-ISSN: 2722-4627.

sedangkan instrument penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu test.¹⁵

¹⁵Humairoh. Proposal Skripsi “*Analisis Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa.*” (Medan:Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, 2020)