

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
QUIZIZZ TERHADAP KEAKTIFAN PESERTA DIDIK
PADA KELAS V DI MADRASAH IBTIDAIYAH
WATHONIYAH PUTRI BUNTET PESANTREN CIREBON
TAHUN AJARAN 2020/2021**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh:

RISA HARISATULMILLAH

NIM: 170309605

**PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO**

SEMARANG

2021

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Risa Harisatulmillah
NIM : 1703096051
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZZZ
TERHADAP KEAKTIFAN PESERTA DIDIK PADA KELAS V DI MADRASAH
IBTIDAIYAH WATHONIYAH PUTRI BUNTET PESANTREN CIREBON
TAHUN AJARAN 2020/2021**

Secara keseluruhan adalah hasil penelitian/ karya saya sendiri, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Semarang, 18 Juni 2021

Pembuat Pernyataan ,



Risa Harisatulmillah

NIM: 1703096051



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jalan Prof. Hamka Km.2 Semarang 50185
Telepon 024-7601295, Fax. 024-7615387, www.walisongo.ac.id

PENGESAHAN

Naskah skripsi berikut ini :

Judul : **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Keaktifan Peserta Didik pada Kelas v Di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Putri Buntet Pesantren Tahun Ajaran 2020/2021**

Penulis : Risa Harisatulmillah

NIM : 1703096051

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Program Studi: S1

Telah diujikan dalam sidang munaqosah oleh Dewan Penguji Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang dan dapat diterima sbagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Semarang, 30 Juni 2021

DEWAN PENGUJI

Ketua Sidang,

Dra. Hj. Ani Hidayanti, M.Pd

NIP. 196112051993032001

Penguji Utama I

Dr. H. Fakhur Rozi, M.Ag

NIP: 19691220 199503 1 001

Sekretaris Sidang,

Iko Budi Poernomo, M.Pd

NIP. 197602142008010111

Penguji Utama II

Kristi Liani Purwanti, S.Si, M. Pd

NIP: 19810718 200912 2 002

Pembimbing,

Dra. Hj. Ani Hidayanti, M.Pd

NIP. 196112051993032001

NOTA DINAS

Semarang, 18 Juni 2021

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Walisongo
di Semarang
Assalamu'alaikum wr.wb.

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan,
arahan, dan koreksi naskah skripsi dengan:

Judul : **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz
Terhadap Keaktifan Peserta Didik pada Kelas v Di
Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Putri Buntet pesantren
Tahun Ajaran 2020/2021**

Penulis **Risa Harisatulmillah**

NIM : 1703096051

Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo untuk diujikan dalam
Sidang *Munaqasyah*.

Wassalamu'alaikum wr.wb.

Pembimbing



Dra. Hj. Ani Hidayati, M.Pd

NIP. 196112051993032001

KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, atas limpahan rahmat, hidayah, dan inayah-Nya, akhirnya peneliti mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan lancar. Sholawat serta salam senantiasa pula turunkan kehadiran beliau Nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabat, dan para pengikutnya dengan harapan semoga mendapatkan syafa'atnya dihari kiamat nanti.

Skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Keaktifan Peserta Didik pada Kelas v Di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Putri Buntet pesantren Cirebon Tahun Ajaran 2020/2021” ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana Strata satu (S.1) pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.

Penulisan skripsi ini, peneliti mendapatkan bimbingan dan juga arahan serta saran dari berbagai pihak, sehingga penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Oleh karena itu, peneliti ingin menyampaikan terima kasih kepada :

1. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang Dr. Hj. Lift Anis Ma'shumah, M. Ag
2. Ketua Jurusan PGMI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang Hj. Zulaikhah, M. Ag, M. Pd

3. Dosen Pembimbing Dra. Hj. Ani Hidayati, M.Pd yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikirannya untuk selalu memberikan bimbingan, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan
4. Dosen wali Nor Hadi M. Pd.I yang selalu mendukung dan memberi motivasi, dan membekali pengetahuan kepada penulis demi suksesnya studi penulis
5. Segenap dosen dan civitas akademika Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang yang telah memberikan bekal pengetahuan kepada peneliti selama dibangku kuliah
6. Kepala Madrasah Hawa Syakiroh S.Pd. I, Para Guru, dan Staf MI Wathoniyah Putri Buntet Pesantren Cirebon yang telah bersedia menerima dan membantu peneliti mengadakan penelitian
7. Pengasuh Pondok Pesantren Fadhlul Fadhlan Semarang Baba Yai Fadhlolan Musyaffa' Lc MA dan Ibu Nyai Fenty Hidayah S. Pd. I
8. Keluargaku tercinta khususnya Nenekku Aminah, kedua orang tuaku bapak Munib Rowandi dan ibu Sulhah serta adik-adikku Salwa Khairunnisa, Alya Hullyatunnafsi, dan Abduh Muhammad Ma'shum Abdullah yang tak pernah berhenti mendoakan dan memberikan motivasi sehingga karya ini dapat terselesaikan dengan lancar
9. Sepupu-sepupuku terutama Ang Isyna, Ang Firda, Ang Syerin, Ang Fina, dan Afa serta semua keluarga besarku yang selalu memberikan doa dan juga semangat kepada penulis

10. Teman Pondokku khususnya angkatan pertama Pondok Pesantren Fadhlul Fadhlun yang telah memberi dukungan dan semangat bagi penulis
11. Seluruh teman-teman PGMI 2017 yang telah memberi dukungan dan semangat bagi penulis

Kepada mereka semua peneliti tidak dapat memberikan balasan apa-apa selain ucapan terima kasih. Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan mereka. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kesempurnaan. Kritik dan saran sangat penulis harapkan untuk perbaikan dan kesempurnaan hasil yang telah didapat. Demikian peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca umumnya.

Semarang, 18 Juni 2021

Peneliti,



Risa Harisatulmillah

NIM: 1703096051

ABSTRAK

Judul: **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Keaktifan Peserta Didik pada Kelas v Di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Putri Buntet pesantren Tahun Ajaran 2020/2021**

Nama: **Risa Harisatulmillah**

NIM : **170396051**

Skripsi ini membahas tentang Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Keaktifan Peserta Didik pada Kelas v Di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Putri Buntet pesantren Tahun Ajaran 2020/2021. Kajiannya dilatar belakangi oleh media pembelajaran yang diterapkan di kelas kurang bervariasi, sehingga peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap keaktifan peserta didik pada kelas v di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Putri Buntet Pesantren Cirebon tahun ajaran 2020/2021. Penelitian ini adalah penelitian eksperimen, yang dilaksanakan di MI Wathoniyah Putri Buntet Pesantren Cirebon. Desain eksperimen dalam penelitian ini adalah *One Group Pretest Posttest Design* Data hasil penelitian yang terkumpul, dianalisis dengan menggunakan teknik analisis statistik. Dari hasil uji hipotesis menggunakan uji t berpasangan (*Two Paired Sample T Test* pada taraf 5 % diperoleh hasil thitung > ttabel yaitu Berdasarkan hasil uji hipotesis diperoleh nilai thitung = 3.539 > ttabel = 2,131. Serta nilai Sig. 2-tailed = 0,03 < 0,05. Berdasarkan hasil tersebut maka Ho ditolak dan Ha diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap keaktifan belajar peserta didik kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Putri Buntet Pesantren Cirebon tahun ajaran 2020/2021

Kata Kunci: Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz, Keaktifan Peserta Didik

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PENGESAHAN	iii
NOTA DINAS	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
 BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	5
 BAB II : MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ DAN KEAKTIFAN PESERTA DIDIK	
A. Media Pembelajaran Quizizz	7
1. Media Pembelajaran.....	7
2. Media Pembelajaran Quizizz	18
B. Keaktifan Belajar peserta didik	36

1. Pengertian Keaktifan Belajar Peserta didik	36
2. Pengelompokan keaktifan belajar	38
3. Ciri-ciri keaktifan peserta didik	39
C. Kajian Pustaka.....	41
D. Hipotesis Penelitian	45
BAB III : METODE PENELITIAN	
A. Pendekatan Penelitian	47
B. Jenis dan Desain Penelitian.....	47
C. Tempat dan Waktu	50
D. Populasi dan Sampel	50
E. Variabel dan Indikator.....	51
F. Teknk Pengumpulan Data	53
G. Teknik Analisis Data	58
BAB IV : DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA	
A. Deskripsi Data.....	73
B. Analisis Data	78
C. Pembahasan Hasil Penelitian	87
D. Keterbatasan Penelitian.....	91
BAB V : PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	93
B. Saran.....	94
C. Penutup.....	94
DAFTAR PUSTAKA	96

LAMPIRAN102
RIWAYAT HIDUP184

DAFTAR TABEL

	Halamaan
Tabel 3.1 Rancangan <i>One Group Pretest-Posttest Design</i>	49
Tabel 3.2 Opsi pilihan Angket Keaktifan Peserta Didik	55
Tabel 3.3 Interpretasi Reliabilitas	63
Tabel 4.1 Hasil pengujian Validitas Variabel Penelitian	79
Tabel 4.2 Uji reabilitas Crobach Alpha (α).	81
Tabel 4.3 Uji Normalitas data pretest dan posttest	82
Tabel 4.4 Homogenitas Data Pretest dan Posttest	83
Tabel 4.5 Nilai Hipotesis berdasarkan thitung dan ttabel	84
Tabel 4.6 Nilai Hipotesis berdasarkan nilai Sig. 2-tailed	86

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Tampilan Halaman Pertama pada Quizizz	19
Gambar 2.2 Tampilan Mendaftar Akun Quizizz	20
Gambar 2.3 Tampilan Akun Google yang akan mendaftar Quizizz	21
Gambar 2.4 Tampilan tiga pilihan peran sebagai apa pada Quizizz	21
Gambar 2.5 Tampilan selanjutnya ketika memilih peran guru	22
Gambar 2.6 Langkah pertama dan kedua dalam membuat kuis pada Quizizz	23
Gambar 2.7 Lima jenis kuis pada Quizizz	24
Gambar 2.8 Jenis kuis Pilihan Ganda	24
Gambar 2.9 Jenis kuis Kotak Centang	25
Gambar 2.10 Jenis kuis Isian Bagian yang Kosong	26
Gambar 2.11 Jenis kuisTerbuka-Berakhir	27
Gambar 2.12 Jenis Kuis Pemilihan	27
Gambar 2.13 Tampilan Buat Quiz	28
Gambar 2 14 Tampilan Rincian Quiz	29

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Data Umum Sekolah	102
Lampiran 2 Daftar Responden Uji Coba dan nilai Uji Coba	105
Lampiran 3 Angket Keaktifan Peserta Didik	106
Lampiran 4 Angket Uji Coba Keaktifan Peserta Didik	107
Lampiran 5 Validitas Uji Coba Keaktifan Peserta didik Belajar	113
Lampiran 6 Uji Reabilitas	117
Lampiran 7 Daftar Responden Peserta Didik Kelas 5 beserta Hasil Pretest dan Posttest	119
Lampiran 8 Instrumen Angket Penelitian Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Keaktifan belajar Peserdidik Pretest dan Posttest	120
Lampiran 9 Angket Pretest Keaktifan Peserta Didik	121
Lampiran 10 Angket Posttest Keaktifan Peserta Didik	124
Lampiran 11 Instrumen Observasi Keaktifan Belajar Peserta Didik	127
Lampiran 12 Hasil Observasi Pretest	129
Lampiran 13 Hasil Observasi Posttest	131
Lampiran 14 Instrumen Angket Respon Peserta didik tentang Quizizz	133
Lampiran 15 Angket Respon Peserta Didik tentang Media Pembelajaran Quizizz	136
Lampiran 16 Instrumen Angket Respon Peserta Didik terhadap Quizizz	137
Lampiran 17 Hasil Angket Respon Peserta Didik terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Quiziz	139
Lampiran 18 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Pretest	144

Lampiran 19	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Posttest	156
Lampiran 20	Hasil Uji Normalitas	164
Lampiran 21	Hasil Uji Homogenitas	165
Lampiran 22	Uji Hipotesis	166
Lampiran 23	Surat Penunjukkan Pembimbing Skripsi	167
Lampiran 24	Surat Keterangan KO Kurikuler	168
Lampiran 25	Pengesahan Proposal Penelitian	169
Lampiran 26	Surat Izin Riset	170
Lampiran 27	Hasil Wawancara dengan Kepala Madrasah MI Wathoniyah Putri Buntet Pesantren Cirebon	171
Lampiran 28	Hasil Wawancara dengan Wali Kelas 5	174
Lampiran 29	Foto-foto Dokumentasi	176
Lampiran 30	Hasil Uji Coba Angket Keaktifan Peserta Didik Google Form	177
Lampiran 31	Hasil Pretest Google Form	179
Lampiran 32	Hasil Posttest Google Form	181
Lampiran 33	Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	183

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemampuan berpikir kritis merupakan kemampuan yang harus dimiliki peserta didik untuk melihat suatu hal, untuk mampu menerima informasi yang disampaikan dengan baik, serta untuk mampu menganalisis informasi-informasi yang diperoleh. Selain itu, peserta didik juga harus memiliki kemampuan untuk melakukan Komunikasi, Kolaborasi dan Kreatifitas,. Hal ini diperlukan agar peserta didik mampu memecahkan masalah, dapat bekerja sama dengan orang lain dan dapat menyesuaikan diri dengan tepat.

Pembelajaran pada zaman sekarang menuntut peserta didik yang aktif belajar (*Student Centered Learning*) bukan pendidik yang aktif (*Teaxher Centered Learning*). Tujuan belajar bukan hanya tercapainya kompetensi yang sedang dipelajari peserta didik. Namun, belajar juga merupakan proses yang dilalui oleh peserta didik dalam mencapai kompetensi suatu pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Gagne yang dikutip oleh Ahmad Susanto, belajar merupakan suatu proses dimana menghasilkan perubahan pada seseorang dikarenakan

pengalaman.¹ Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Genç, pendekatan yang berfokus pada kegiatan peserta didik merupakan pendekatan yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran.² Ini merupakan tantangan baru bagi guru. Guru diharuskan merancang pembelajaran yang mampu menarik peserta didik untuk aktif belajar.

Ada banyak faktor yang mempengaruhi kualitas pembelajaran. Salah satunya media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan guru untuk membantu agar peserta didik mampu belajar dengan baik. Ketepatan suatu media merupakan kunci efektifitas suatu media pembelajaran.

Pada era modern ini, *Information Communication and Technologi (ICT)* atau istilah yang sering kita dengar Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah mempengaruhi kehidupan manusia. Alat-alat komunikasi berkembang semakin canggih. ICT sering digunakan dari berbagai kalangan, tak terkecuali peserta didik. Munculnya *Smartphone*, yang

¹Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. (Jakarta: Prenadamedia Group, 2017) hal 1

² Genç, N. S. Tales for teaching German: Examining student-centered activities in terms of students' willingness to participate in the classroom. *Dil ve Dilbilimi Çalışmaları Dergisi*, 16(3) .2020, 1476

dirancang mudah diakses oleh siapapun juga merupakan faktor yang mempengaruhi ICT pada kehidupan manusia.

Peranan ICT juga dirasakan oleh bidang pendidikan. Banyak produk ICT yang dapat digunakan untuk pembelajaran. Salah satunya adalah memanfaatkan ICT untuk media pembelajaran. Media pembelajaran berbasis ICT diyakini mampu menciptakan keaktifan belajar peserta didik. Peserta didik pada zaman sekarang banyak yang senang menggunakan *smartphone*. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis ICT dapat menarik anak untuk aktif belajar.

Quizizz merupakan aplikasi kuis berbasis daring. Aplikasi ini dirancang seperti permainan. Peserta didik dapat menjawab kuis yang sudah dibuat guru. Aplikasi ini dapat digunakan pada komputer, laptop atau hp. Pada aplikasi ini juga menyediakan papan skor sehingga peserta didik mengetahui rangking pada kuis tersebut. Oleh karena itu, peserta didik diharapkan dapat aktif pada proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala Madrasah MI Wathoniyah Putri Buntet Pesantren Cirebon, peserta didik kelas 5 tahun ajaran 2020/2021 merupakan peserta didik yang kurang aktif sejak kelas 1 hingga sekarang menduduki kelas 5.

Diantara peserta didik kelas 1- 6, peserta didik kelas 5 merupakan peserta didik yang paling pasif dalam kegiatan belajar mengajar. Para guru sudah melakukan berbagai metode untuk mengaktifkan peserta didik. Namun, justru keaktifan guru yang masih dominan dalam kegiatan belajar mengajar.³ Guru kelas 5 di MI Wathoniyah Putri Buntet Pesantren pun berpendapat sama dengan kepala sekolah. Peserta didik kelas 5 di MI Wathoniyah Putri Buntet Pesantren Cirebon tahun angkatan 2020/2021 merupakan peserta didik yang kurang antusias dan kurang semangat dalam mengikuti pembelajaran. Guru sudah menggunakan berbagai media pembelajaran dan berbagai metode pembelajaran untuk mengatasi permasalahan tersebut. Akan tetapi, peserta didik masih kurang aktif dalam pembelajaran. Guru kelas 5 mengaku belum pernah menggunakan Quizizz sebagai media pembelajaran.⁴ Berdasarkan uraian latar belakang tersebut penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul:

³ Wawancara dengan Kepala Madrasah Hawa Syakiroh, S. Pd MI Wathoniyah Putri Buntet Pesantren pada Sabtu, 3 April 2021

⁴ Wawancara dengan Wali Kelas V Ahmad Jaeni S.Pd MI Wathoniyah Putri Buntet Pesantren pada Ahad, 4 April 2021

“PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ TERHADAP KEAKTIFAN PESERTA DIDIK PADA KELAS V DI MADRASAH IBTIDAIYAH WATHONIYAH PUTRI BUNTET PESANTREN CIREBON TAHUN AJARAN 2020/2021”

B. Rumusan Masalah

Apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap keaktifan peserta didik pada kelas v di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Putri Buntet pesantren tahun ajaran 2020/2021?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap keaktifan peserta didik pada kelas v di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Putri Buntet pesantren tahun ajaran 2020/2021

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat teoritis

- 1) Penelitian ini diharapkan dapat menambah kekayaan keilmuan

2) Dapat menjadi tolak ukur bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian yang berkaitan dengan permasalahan yang mirip.

b. Manfaat praktis

1) Bagi Kepala sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan bahan pertimbangan bagi kepala sekolah dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.

2) Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dalam pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran Quizizz dalam mempengaruhi keaktifan belajar peserta didik

3) Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengaruh positif bagi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran sehingga peserta didik mampu aktif dalam proses pembelajaran.

BAB II

MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ DAN KEAKTIFAN PESERTA DIDIK

A. Media Pembelajaran Quizizz

1. Media Pembelajaran

a Pengertian Media Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses yang melibatkan interaksi antara guru, Peserta didik dan Sumber belajar. Agar proses pembelajaran bisa efektif maka diperlukan penghubung antara guru, peserta didik dan sumber belajar. Penghubung dalam proses pembelajaran disebut media pembelajaran. media pembelajaran bukan hanya sebagai penghubung. Menurut Arsyad yang dikutip oleh Anggit dkk, fungsi pokok media pembelajaran adalah sebagai sarana atau alat bantu mengajar yang ikut andil

mempengaruhi suasana, keadaan, dan lingkungan belajar yang dirancang oleh guru¹

Kata media pembelajaran terdiri dari dua kata yaitu “media’ dan ‘pembelajaran’. secara bahasa, kata media berasal dari bahasa *Latin* yaitu *medius* yang mempunyai arti tengah, pengantar atau perantara.² Dalam bahasa Inggris media merupakan bentuk jama’ dari kata *medium* yang berarti pengantar atau saluran. Sedangkan dalam bahasa Arab, media berarti *wasal* yang memiliki arti sarana atau jalan.³

Dalam proses komunikasi, media merupakan sesuatu yang dapat mengantarkan atau membantu proses penyampaian informasi dari sumber informasi atau *komunikator* kepada penerima informasi atau *komunikan*. Sebelum melaksanakan proses komunikasi, pengirim

¹ Anggit Grahito Wicaksono, Oka Irmade, dan Jumento, *Efektifitas Penggunaan Media Komik Komsa Berbasis Kontekstual Dalam Pembelajaran Sains Di SD*, Pros. Seminar Pend. IPA Pascasarjana UM, Yogyakarta: Pandiva Buku, 2017 , Hal 609

² Ulfa Maimuna Wiwin Warliah, Feriska Listiani, Tutik Irodatul Hasanah, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Widya Wisata* (Duta Media Publishing, 2018), hal. 17.

³ Hamdan Husein Batubara, *Meda Pembelajaran Efektif* (Semarang: Fatawa Publishing, 2020) hal 1.

informasi harus melewati proses *encoding*. *Encoding* merupakan proses merancang informasi agar mudah dimengerti oleh penerima informasi. Setelah proses tersebut informasi akan ditransmisikan melalui media. Setelah menerima informasi, penerima pesan akan berusaha memahami isi informasi yang diberikan oleh pengirim pesan. Proses tersebut dinamakan *decoding*.⁴

Secara istilah, menurut Association for Education and Communication Technology (AECT), media adalah segala bentuk baik benda maupun saluran yang memuat pesan atau informasi. Sedangkan menurut National Education Association (NEA), media adalah segala sesuatu yang dapat dimanipulasikan, dilihat, dibaca, didengar atau dibicarakan beserta instrumen yang digunakan dalam kegiatan tersebut⁵.

Kata kedua dari media pembelajaran adalah pembelajaran. menurut Undang–undang Republik

⁴ Benny A. Pribadi. *Media dan Teknologi Dalam Pembelajaran*. ((Jakarta: Kencana, 2017) hal 16

⁵ Husniyatus Salamah Zainiyati. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep dan Aplikasi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. (Jakarta: Kencana, 2017) hal 62

Indonesia, pembelajaran merupakan proses interaksi antar pelajar, pengajar dan sumber belajar dalam lingkungan belajar.⁶ Sedangkan menurut Andi Setiawan, Pembelajaran adalah gabungan dari proses belajar mengajar.⁷

Adapun batasan pengertian media pembelajaran diantaranya sebagai berikut.:

- 1) Menurut Taufik, Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat mendistribusikan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.⁸
- 2) Menurut Ummysalam, Media Pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikatif yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan/informasi dari sumber kepada peserta didik yang memiliki tujuan agar dapat

⁶ Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 : 2

⁷ M Andi Setiawan. *Belajar dan pembelajaran.*(Uwais Inspirasi Indonesia, 2017) hal 20

⁸ Taufik, *Pembelajaran Bahasa Arab MI* (Malang: UIN Sunan Ampel, 2016) hal 129

merangsang pikiran perasaan, minat, dan perhatian peserta didik untuk mengikuti kegiatan belajar⁹

- 3) Menurut Setrianawati, Media Pembelajaran adalah alat dan bahan yang digunakan untuk mengefektifkan dan mengefisienkan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran¹⁰
- 4) Menurut Kustandi, Media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan belajar mengajar yang memiliki fungsi untuk memperjelas arti pesan yang disampaikan sehingga tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna¹¹

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menghubungkan pesan dari sumber ke peserta didik yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat

⁹ *Ummyssalam A. T. A Duludu, Buku Ajar Kurikulum Bahan dan Media Pembelajaran PLS* (Yogyakarta: Deepublish, 2017).hal 11

¹⁰ Setrianawati, *Media dan Sumber Belajar* (Yogyakarta: Deepublish, 2018) hal 8.

¹¹Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran : Konsep dan Aplikasi Pengembangan Bagi Peserta Didik Di Sekolah dan Masyarakat* (Jakarta: Kencana, 2020). hal 6

peserta didik serta mampu mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien.

b Pentingnya Media dalam Pembelajaran

Pada zaman sekarang, kegiatan belajar bukan lagi guru yang lebih aktif, melainkan peserta didik. Dengan tuntutan zaman ini, media pembelajaran merupakan salah satu faktor penting yang mempengaruhi aktivitas peserta didik. Peserta didik dapat memperoleh berbagai macam pengalaman. Menurut Hamdan urgensi media pembelajaran dapat dilihat dari pengaruhnya terhadap sikap, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik, pengaruh terhadap kemampuan pengajar dalam mengajar dan pengaruh dalam menciptakan suasana pembelajaran. Urgensi media pembelajaran menurut Hamdan tersebut yaitu:

- 1) Meningkatkan kemampuan pendidik .
- 2) Meningkatkan Mutu pembelajaran
- 3) Memenuhi kebutuhan peserta didik
- 4) Memenuhi Tuntutan paradigma baru
- 5) Memenuhi kebutuhan pasar¹²

¹² Batubara, *Media Pembelajaran Efektif...*,hal. 9–14.

Selain itu, terdapat ayat-ayat Al-qur'an yang menjelaskan pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran. salah satunya adalah Qur'an surat Al-Anbiyaa ayat 30-31. Allah SWT berfirman:

أَوَلَمْ يَرَ الَّذِينَ كَفَرُوا أَنَّ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضَ كَانَتَا رَتْقًا
فَفَتَقْنَاهُمَا ۖ وَجَعَلْنَا مِنَ الْمَاءِ كُلَّ شَيْءٍ حَيًّا ۚ أَفَلَا يُؤْمِنُونَ ۝ ٣٠

30. Dan apakah orang-orang kafir tidak mengetahui bahwa langit dan bumi keduanya dahulu menyatu, kemudian Kami pisahkan antara keduanya; dan Kami jadikan segala sesuatu yang hidup berasal dari air; maka mengapa mereka tidak beriman?¹³

أَوَلَمْ (Apakah tidak) dapat dibaca awalam atau alam -
الَّذِينَ كَفَرُوا ۖ أَنَّ السَّمَوَاتِ = (metihat) mengetahui 1- ير
- وَالْأَرْضَ كَانَتَا رَتْقًا (orang-orang yang kafir itu, bahwasanya
langit dan bumi itu keduanya dahulu merupakansuatu
yang padu) bersatu فَفَتَقْنَاهُمَا (kemudian Kami pisahkan)
Kami jadikan langit tujuh lapis dan bumi tujuh lapis pula.
Kemudian langit itu dibuka sehingga dapat merrurunkan
hujan yang sebelumnya tidak dapat menurunkan hujan.
Kami buka pula bumi itu sehingga dapat menumbuhkan
tetumbuhan, yang sebelumnya tidak dapat

¹³ Mushaf Famy bi Syauqin Al-Qur'an dan Terjemah, (Banten: Forum Pelayan Al-Qur'an, 2014), hal. 32

menumbuhkannya - وَجَعَلْنَا مِنَ الْمَاءِ (Dan dari air Kami jadikan) air yang turun dari langit dan yang keluar dari mata air di bumi - كُلِّ شَيْءٍ حَيٍّ (segala sesuatu yang hidup) tumbuh-tumbuhan dan lain-lainnya. Maksudnya, airlah penyebab bagi kehidupannya أَفَلَا يُؤْمِنُونَ (Maka mengapakah mereka tiada juga beriman?) kepada keesaan-Ku¹⁴.

Dalam ayat di atas, Imam Jalaluddin As-suyuthi menjelaskan segala sesuatu yang ada di muka bumi ini, langit, bumi, air dan tumbuhan mestinya dapat dijadikan sebagai media supaya seseorang dapat beriman kepada Keesaan Allah. Hal ini menunjukkan bahwasannya media dapat mempengaruhi seseorang dalam belajar. Oleh karena itu, media pembelajaran merupakan sesuatu yang penting dalam pembelajaran.

c **Fungsi Media Pembelajaran**

Menurut Levis dan Lentz yang dikutip oleh Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, memiliki empat fungsi yaitu: fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris.

¹⁴ Jalaluddin As-suyuthi. Tafsir Jalalain. Mujahidin: Semarang, tt Hal 268

- 1) Fungsi Atensi berfungsi untuk menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi terhadap isi pembelajaran. dengan demikian, dapat memungkinkan peserta didik untuk memperoleh dan mengingat isi pelajaran semakin besar.
- 2) Fungsi afektif berfungsi untuk menggugah emosi dan sikap peserta didik. Contohnya, informasi menyangkut masalah sosial dan ras.
- 3) Fungsi kognitif berfungsi memperlancar mengingat dan memahami informasi atau pesan yang terdapat dalam gambar.
- 4) Fungsi kompensatoris adalah membantu peserta didik yang lemah dan lambat dalam membaca teks untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.¹⁵

Menurut Asyhar yang dikutip oleh Yanuari Dwi Puspitarini dan Muhammad Hanif, Fungsi media pembelajaran yaitu:

¹⁵Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru, dan Calon Pendidik* (Jember: Pustaka Abadi, 2017).hal 12-13

- 1) Media sebagai Sumber Belajar merupakan suatu komponen sistem pembelajaran yang meliputi pesan, orang, bahan, alat, teknik, dan lingkungan, yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.
- 2) Fungsi Semantik yaitu media pembelajaran memiliki makna bahwa simbol, gambar, foto, tabel, maupun grafik yang ditampilkan dalam menjelaskan sebuah topik pembelajaran yang abstrak menjadi konkret dalam pemahaman peserta didik.
- 3) Fungsi Manipulatif yaitu kemampuan media yang mampu memanipulasi objek atau peristiwa dengan berbagai cara, sesuai dengan kondisi, keadaan, tujuan dan sasaran
- 4) Fungsi Fiksatif artinya dapat merekam, menangkap, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Dengan kemampuan ini, obyek atau kejadian dapat digambar, dipotret, direkam, difilmkan, kemudian dapat disimpan dan pada saat diperlukan dapat ditunjukkan dan diamati kembali seperti kejadian aslinya. Caranya dengan digambar, ditulis, difoto, dishooting, direkam.

- 5) Fungsi distributif berarti bahwa dalam sekali penggunaan satu materi, objek atau kejadian dapat diikuti oleh peserta didik dalam jumlah besar
- 6) Fungsi Psikologis berarti media pembelajaran memiliki beberapa fungsi seperti fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, fungsi imajinatif dan fungsi motivasi.
- 7) Fungsi Sosial Budaya sebuah media pembelajaran memiliki makna bahwa media memiliki kemampuan untuk menyamakan persepsi dalam pembelajaran. Persepsi berbeda yang diterima oleh peserta didik antara lain disebabkan oleh hambatan sosial budaya seperti adat kebiasaan, kepercayaan, nilai yang berlaku, dan norma.¹⁶

Sedangkan menurut Kemp dan Dayton yang dikutip oleh Kustandi, media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama jika media tersebut digunakan untuk perseorangan, kelompok, atau kelompok yang jumlahnya sangat besar. Tiga fungsi utama tersebut yaitu (a)

¹⁶ Yanuari Dwi Puspitarini and Muhammad Hanif. *Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School*. *Anatolian Journal of Education* 4.2 (2019) hal 56

memotivasi minat atau tindakan, (b) menyajikan informasi, dan (c) memberi instruksi¹⁷

Berdasarkan uraian di atas, media pembelajaran bukan hanya berfungsi sebagai penghubung antara sumber belajar dan peserta didik, namun media pembelajaran juga berfungsi sebagai perangsang kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik peserta didik. Serta digunakan agar proses pembelajaran dilaksanakan secara efektif dan efisien

2. Media Pembelajaran Quizizz

a Pengertian Media Pembelajaran Quizizz

Quizizz merupakan web atau aplikasi kuis online yang berbentuk gamifikasi.¹⁸ Quizizz dapat diakses melalui aplikasi maupun website www.Quizizz.com. Penggunaan aplikasi Quizizz yang mudah dan hasil yang cepat dalam proses penilaiannya menjadikan aplikasi ini

¹⁷Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran : Konsep dan Aplikasi Pengembangan Bagi Peserta Didik Di Sekolah dan Masyarakat...*, hal 17

¹⁸ Leony Sanga Lamsari Purba *Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1) (2019)., hal 29

layak digunakan sebagai aplikasi pembelajaran yang mendukung revolusi pembelajaran 4.0¹⁹

b Cara Menggunakan Media Pembelajaran Quizizz

1) Mengenal Tampilan Pertama Pada Quizizz



Gambar 2 1 Tampilan Halaman Pertama pada Quizizz

Pada halaman awal Quizizz terdapat 4 tombol yang dapat kita kenali:

- a) Gabung Game. Tombol ini apabila ditekan akan langsung membawa peserta didik ke laman bergabung game yang telah dibuat oleh guru.

¹⁹ Sri Mulyati dan Haniv Evendi. *Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegara*. GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika, Vol.3 No.1, 2018, hal 67

- b) Daftar. Tombol ini diperuntukkan untuk para pengguna yang baru pertama kali menggunakan Quizizz dan hendak membuat akun Quizizz.
 - c) Mulai. Tombol ini memiliki fungsi yang sama dengan tombol Daftar
 - d) Masuk. Tombol ini dapat digunakan untuk pengguna yang sudah memiliki akun Quizizz
- 2) Cara mendaftar akun Quizizz



Gambar 2 .2 Tampilan Mendaftar Akun Quizizz

Cara mendaftar akun Quizizz kita dapat menggunakan dua cara. Cara pertama bisa dilakukan jika kita mempunyai akun Google yaitu dengan menekan tombol mendaftar dengan akun Google. Cara kedua yaitu dengan menuliskan alamat email lengkap jika kita tidak mempunyai akun google contoh : risaharisatulmillah@yahoo.com.



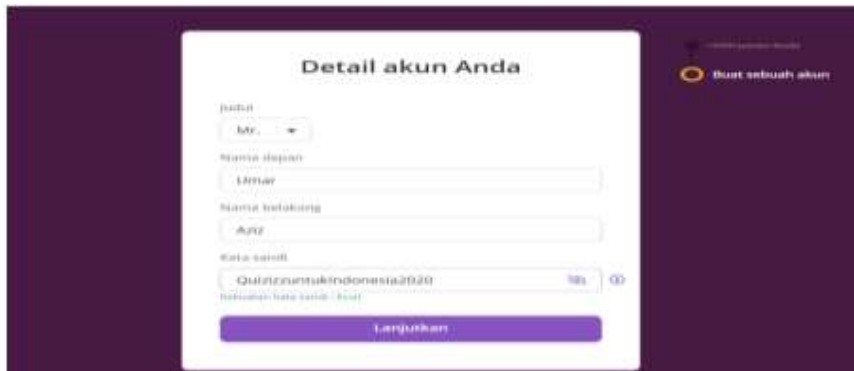
Gambar 2.3 Tampilan Akun Google yang akan mendaftar Quizizz

Setelah menekan tombol mendaftar dengan akun Google maka tampilan selanjutnya seperti pada Gambar 2.3. Kita akan diminta untuk memilih akun Google yang mana yang akan digunakan untuk mendaftar akun Quizizz. Setelah itu biasanya akun Google meminta untuk menuliskan kata sandi akun Google tersebut.



Gambar 2.4 Tampilan tiga pilihan peran sebagai apa pada Quizizz

Setelah berhasil memasukkan email halaman selanjutnya ada tiga pilihan peran. Sebagai guru, siswa dan di sebuah bisnis. hal ini karena Quizizz bukan hanya dipakai untuk sekolah akan tetapi dipakai juga dalam dunia bisnis.

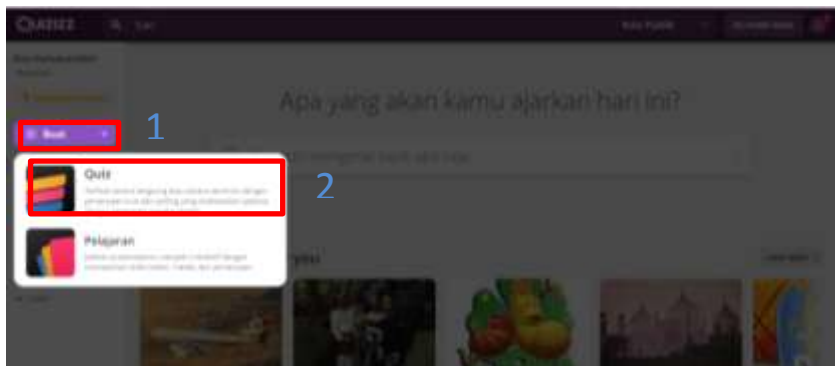
The image shows a mobile application interface for creating an account. The title is "Detail akun Anda". There are four input fields: "Jenis" with a dropdown menu showing "Mr.", "Nama depan" with the text "Umar", "Nama belakang" with the text "Azz", and "Kata sandi" with the text "QuizizzuntukIndonesia2020". Below the password field, there is a small link that says "Informasi kata sandi". At the bottom of the form is a purple button labeled "Lanjutkan". In the top right corner, there is a logo and the text "Buat sebuah akun".

Gambar 2.5 Tampilan selanjutnya ketika memilih peran guru

Selanjutnya, jika kita memilih peran guru, maka tampilan selanjutnya seperti pada Gambar 2.5. Kita perlu memasukkan detail akun kita seperti Panggilan (Contoh, Mr untuk Bapak, Mrs untuk Ibu, dst). Kemudian masukkan Nama depan dan Nama Belakang kita. Terakhir, Kita perlu memasukkan kata sandi. Kita dapat memeriksa kata sandi yang kita ketik dengan

menekan tombol mata pada bagian kanan kolom. Setelah itu klik Lanjutkan. Proses pendaftaran akun selesai. Sedangkan jika memilih peran peserta didik, maka halaman selanjutnya akan dimintai tanggal lahir dan tingkatan kelas, lalu lanjutkan. Proses pendaftaran selesai²⁰

3) Cara Membuat Kuis dan Membagikannya Kepada Peserta



Gambar 2 6 Langkah pertama dan kedua dalam membuat kuis pada Quizizz

Langkah pertama dalam membuat kuis pada Quizizz adalah dengan menekan tombol Buat. lalu

²⁰ <https://quizizz.zendesk.com/hc/id-id/articles/115001575472-Mendaftar-atau-Membuat-Akun-Quizizz> diakses pada tanggal 3 januari 2021

langkah keduanya adalah pilih Kuis. Setelah itu memilih jenis kuis. Pada Quizizz terdapat lima jenis kuis.



Gambar 2. 7 Lima jenis kuis pada Quizizz

Lima jenis kuis pada Quizizz yaitu pilihan ganda, kotak centang, isi bagian yang kosong, terbuka-berakhir, dan pemilihan.

a) Pilihan Ganda

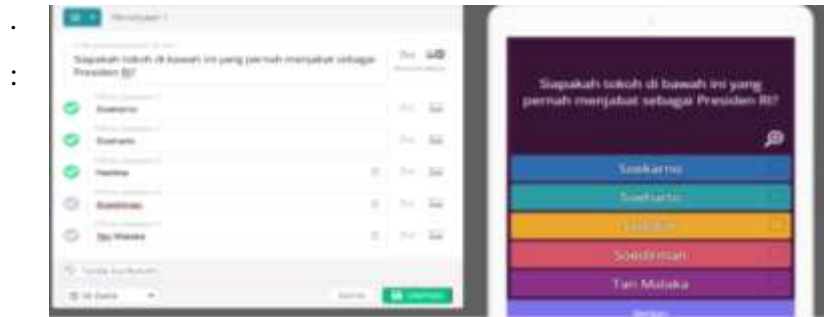


Gambar 2. 8 Jenis kuis Pilihan Ganda

Pilihan ganda merupakan jenis kuis yang terdiri dari beberapa pilihan jawaban dan hanya

terdapat satu jawaban yang benar. Untuk membuat jenis kuis ini, kita tuliskan kuis kedalam kotak pertanyaan lalu tulis pilihan jawaban ke kotak pilihan jawaban. Setelah itu centang pilihan jawaban dari beberapa pilihan jawaban tersebut yang terdapat pada sebelah kiri kotak pilihan jawaban lalu klik simpan.

b) Kotak centang

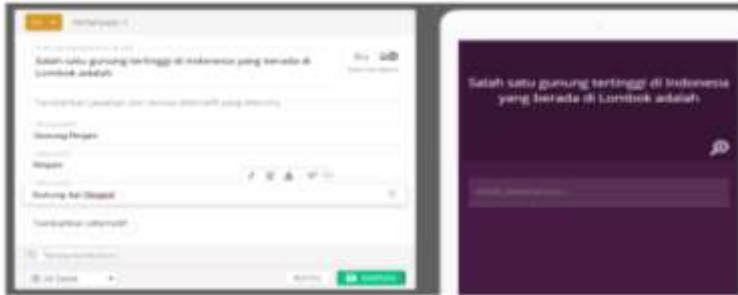


Gambar 2. 9 Jenis kuis Kotak Centang

Kotak centang merupakan jenis kuis yang terdiri dari beberapa pilihan jawaban dan admin atau guru dapat memberikan pilihan jawaban yang lebih dari satu. Untuk membuat jenis kuis ini, kita tuliskan kuis kedalam kotak pertanyaan lalu tulis pilihan jawaban ke kotak pilihan jawaban. Setelah itu centang pilihan jawaban dari beberapa pilihan jawaban

tersebut yang terdapat pada sebelah kiri kotak pilihan jawaban lalu klik simpan.

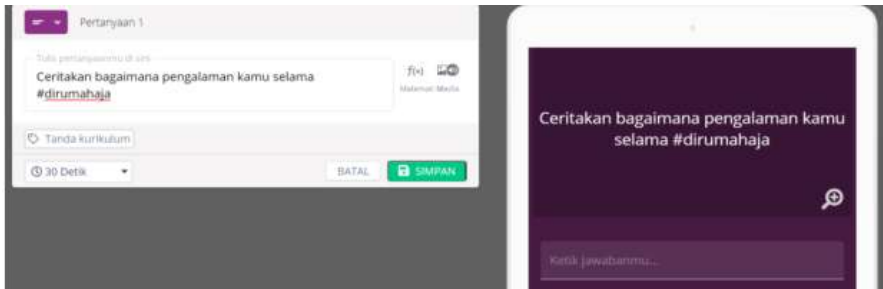
c) Isian Bagian yang Kosong



Gambar 2. 10 Jenis kuis Isian Bagian yang Kosong

Isian bagian yang kosong merupakan jenis kuis bentuk uraian pendek. Cara membuat kuis jenis ini, kita tulis kuis kedalam kotak pertanyaan. lalu tulis jawaban pada kotak jawaban. Batas karakter untuk jenis ini adalah 160 karakter. Sebuah pesan muncul ketika jawabannya melebihi 120 karakter. Setelah itu klik simpan.

d) Terbuka-Berakhir



Gambar 2. 11 Jenis kuisTerbuka-Berakhir

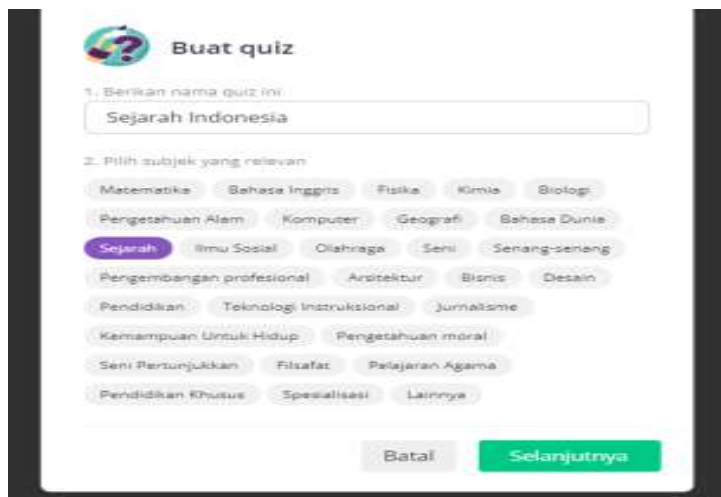
Terbuka-berakhir merupakan jenis kuis bentuk uraian panjang. Cara membuat kuis jenis ini, sama seperti jenis kuis isian bagian yang kosong yaitu kita tulis kuis kedalam kotak pertanyaan. Lalu tulis jawaban pada kotak jawaban. Batas karakter untuk terbuka-berakhir adalah 1000 karakter. Sebuah pesan muncul ketika jawabannya > 800 karakter. Kuis ini tidak dinilai Quizizz melainkan langsung dinilai guru.

e) Pemilihan



Gambar 2. 12 Jenis Kuis Pemilihan

Pemilihan merupakan jenis kuis yang biasa digunakan untuk menilai aspek sikap atau afektif peserta didik. Jenis kuis ini tidak ada jawaban yang benar atau jawaban yang salah. Untuk membuat jenis kuis ini, kita tuliskan kuis kedalam kotak pertanyaan. Lalu, tulis pilihan jawaban ke kotak pilihan jawaban. Lalu, klik simpan. Admin atau guru dapat membuat peserta didik bisa menjawab hanya satu opsi atau beberapa opsi. Setelah itu tekan simpan. Kita akan menemukan tulisan 30 Detik. Kita dapat mengubah waktusoal dari 5 detik-15 menit.



Gambar 2. 13 Tampilan Buat Quiz

Setelah selesai membuat kuis lalu klik terbitkan. Setelah itu, kita akan diminta untuk menulis Judul Kuis dan mata pelajaran kuis terkait. Lalu, Pilihlah mata pelajaran sesuai dengan konten kuis. Hal ini akan membantu pengguna lain untuk dapat menemukan kuis kita dengan mudah.



The image shows a web form titled "Rincian kuis" (Quiz Details). It contains the following elements:

- A header with a globe icon and the title "Rincian kuis".
- A section for "Tambahkan judul gambar" (Add image title) with a text input field and a small landscape image.
- A section for "Pilih bahasa" (Select language) with a dropdown menu showing "Inggris".
- A section for "Pilih kelas" (Select class) with a dropdown menu showing "Catur".
- A section for "Siapa yang bisa melihat kuis ini?" (Who can see this quiz?) with a dropdown menu showing "Publik".
- At the bottom, there are two buttons: "SEKARANG" (Now) and "Terbitkan" (Publish).

Gambar 2 14 Tampilan Rincian Quiz

Setelah itu, kita diminta untuk mengisi gambar sampul kuis, Bahasa kuis, level kuis dan pengaturan visibilitas kuis. Untuk mengisi gambar sampul kuis sifatnya tidak harus. Oleh karena itu dapat langsung memilih bahasa dan pilih kelas. Pada pengaturan visibilitas terdapat tiga pilihan. Tiga pilihan tersebut yaitu publik yang berarti semua orang dapat melihat kuis kita, pribadi yang berarti hanya admin atau guru

yang membuat saja yang dapat melihat kuis dan yang terakhir adalah opsi lanjutan yaitu admin atau guru dapat mengundang kolaborator dalam membuat kuis. Setelah selesai mengisi atribut identitas kuis lalu klik kembali.

Setelah membuat kuis, admin atau guru dapat menyelenggarakan kuis. Ada dua cara dalam menyelenggarakan kuis yaitu cara langsung main dan diberikan PR. Untuk cara langsung main Kita akan langsung dapat memainkan kuis kita pada saat itu juga. Game langsung dapat diselenggarakan sebagai media pembelajaran jarak jauh maupun interaktif di kelas. Beberapa karakter dari mode langsung ini adalah peserta didik melihat pertanyaan dan papan nilai di perangkat mereka sendiri, Peserta didik dapat bergabung dari perangkat apa pun baik Hp, laptop ataupun komputer. dan admin atau guru dapat melakukannya dengan atau tanpa layar utama di kelas.

Cara menyelenggarakan game langsung adalah dengan menekan tombol main langsung. Setelah itu, akan ada tiga pilihan mode permainan. Mode

permainan tersebut meliputi klasik, tim dan ujian. perbedaan tiga mode dalam permainan langsung:

Mode klasik: Peserta didik menjawab dengan langkah mereka sendiri, dan bersaing secara individual, Mode Tim: Peserta didik menjawab dengan langkah mereka sendiri, tetapi skor dikelompokkan oleh tim, dan Mode Ujian: Sebuah mode tanpa embel-embel yang ideal untuk melakukan penilaian yang serius. (Membutuhkan login). Setelah kita menekan lanjutkan,

Kita dapat membagikan kode game kepada peserta didik kita. Selain itu, kita juga dapat berbagi melalui link. Apabila kita membagikan kode game, Peserta didik dapat bergabung dengan masuk ke joinmyquiz.com dan memasukkan kode permainan. Kode permainan selalu berupa angka 6 digit. Sedangkan apabila kita menyalin link game, kita bisa membagikan link tersebut kepada peserta didik kita ke berbagai aplikasi lain seperti Google Classroom, Grup Whatsapp, Facebook, dan sebagainya.

Mode PR ideal digunakan ketika semua peserta didik tidak dapat mengikuti kuis pada waktu yang

bersamaan. Mode ini memungkinkan kita memilih batas waktu untuk kuis. Kita dapat mengatur batas waktu hingga satu bulan dari tanggal mulai. Kode game tetap aktif selama periode ini. Cara untuk menyelenggarakan PR yaitu dengan Klik tombol Jadikan PR. Perbedaan utama dalam mode langsung dan PR adalah kita perlu menetapkan batas pengerjaan pada mode PR.

Kita perlu melakukan pengaturan batas pengerjaan terkait tanggal, bulan, dan jam. AM menunjukkan waktu sejak jam 12 malam sampai jam 12 siang. Sedangkan PM menunjukkan setelah jam 12 siang sampai jam sebelum jam 12 malam. Setelah kita menentukan batas pengerjaan, klik lanjutkan

c Manfaat Media Pembelajaran Quizizz

Manfaat media pembelajaran Quizizz dalam proses pembelajaran antara lain:

- 1) dapat digunakan sebagai media mengukur pemahaman peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung²¹
- 2) dapat menumbuhkan motivasi giat belajar belajar peserta didik²²
- 3) dapat memfokuskan peserta didik dalam mengerjakan soal, dan dapat menumbuhkan semangat dalam mengikuti pembelajaran²³
- 4) peserta didik dapat lebih mudah memahami materi pelajaran²⁴

²¹ Citra dan Rosy, *Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8, 261–272 2020

²² Aini, Yulia Isratul. *Pemanfaatan Media Pembelajaran quizizz untuk pembelajaran jenjang pendidikan dasar dan menengah di Bengkulu. Kependidikan 2.25* (2019).

²³ Dodi Sunardi, *Hubungan Meningkatnya Hasil Belajar Siswa SMP dengan Penerapan Media Evaluasi Pembelajaran Inovatif Quizizz*, *Jurnal Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan* , 2020

²⁴ Agus Suharsono, *Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Pelatihan Dasar CPNS KEMENKEU Gnerasi Milenial. Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Kepribadian, , Vol 11 No 1 2020. hal 65*

d Kelebihan dan Kelemahan Media Pembelajaran Quizizz

Media pembelajaran Quizizz mempunyai banyak kelebihan diantaranya adalah

- 1) Media pembelajaran Quizizz mudah digunakan²⁵
- 2) Mengerjakan menggunakan media Quizizz menarik dan menyenangkan²⁶
- 3) Suara latar yang berbunyi saat para peserta didik mengerjakan soal dapat menambah konsentrasi peserta didik saat pengerjaan soal
- 4) Papan skor yang ada pada Quizizz dapat memotivasi peserta didik untuk bersaing dalam meraih skor tertinggi
- 5) Waktu pengerjaan soal yang disediakan pada Quizizz melatih peserta didik untuk menjawab dengan tepat dan cepat²⁷

²⁵ Basuki, Yudi; Hidayati, Y. Kahoot! or Quizizz: *the Students' Perspectives*. In: *ELLiC 2019: Proceedings of the 3rd English Language and Literature International Conference*, ELLiC, 27th April 2019, Semarang, Indonesia. European Alliance for Innovation, 2019

²⁶ Agus Suharsono, *Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Pelatihan Dasar CPNS KEMENKEU Gnerasi Milenial...*, hal 65

- 6) Guru dapat membuat pertanyaan dengan berbagai jenis baik uraian singkat, pilihan ganda maupun esai
- 7) Guru juga dapat mentranspor pertanyaan yang sudah dibuat oleh guru lainnya.

Selain kelebihan media Quizizz juga mempunyai kekurangan yaitu memerlukan jaringan internet yang memadai untuk mengaksesnya. Sehingga peserta didik dapat mengakses web atau aplikasi Quizizz harus dengan sinyal yang baik.

Berdasarkan penjelasan yang sudah dipaparkan, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Quizizz* adalah sebuah media pembelajaran berbasis *game* edukasi yang berisikan kuis interaktif sehingga mampu menarik peserta didik untuk aktif di ruang kelas.. *Quizizz* bisa digunakan dalam kegiatan pembelajaran seperti mengadakan *pretest*, *posttest*, dan latihan soal, Penguatan materi untuk mengukur pemahaman peserta didik, remedial, pekerjaan rumah dan lain sebagainya.

²⁷ Fang Zhao, *Using Quizizz to integrate fun multiplayer activity in the accounting classroom*, *International Journal of Higher Education*, 8.1 2019

B. Keaktifan Belajar peserta didik

1. Pengertian Keaktifan Belajar Peserta didik

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, aktif berarti giat (bekerja atau berusaha). Keaktifan berarti kegiatan atau kesibukan. Sedangkan belajar berarti berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu, berlatih, dan berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman

Belajar yang aktif merupakan sistem belajar yang menitik beratkan kepada keaktifan baik secara fisik, mental, intelektual, maupun emosi guna memperoleh hasil belajar yang berupa perpaduan antara aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotor.²⁸

Keaktifan merupakan motor dalam aktivitas belajar, Tujuan keaktifan peserta didik adalah untuk mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri. Sehingga mereka mampu aktif membangun pemahaman dalam

²⁸Ani Setiani dan Doni Juni Priansa. *Manajmene Peserta Didik dan Model pembelajaran : Cerdas, Kreatif, dan Inovatif* (Bandung: Alfabeta, 2018) hal 64-65

permasalahan atau segala sesuatu yang harus mereka hadapi dalam proses pembelajaran.²⁹

Peran peserta didik dalam pembelajaran aktif bukan sebagai objek, melainkan sebagai subjek yang melakukan segala aktivitas. Sedangkan peran guru hanya membimbing dan mengarahkan. Keaktifan belajar sangat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Ketika seorang guru lebih aktif daripada peserta didiknya, yang terjadi adalah peserta didik mudah melupakan informasi atau pengetahuan yang diperoleh dari proses pembelajaran tersebut. Sebaliknya, jika guru melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran, maka peserta didik akan tidak mudah melupakan informasi atau pengetahuan yang telah didapatkan dari proses pembelajaran tersebut³⁰

Keaktifan peserta didik bisa diamati dari kesungguhan mereka dalam kegiatan belajar mengajar. Sedangkan peserta didik yang kurang aktif bisa dilihat dari beberapa kasus yang terjadi dalam pelajaran seperti kurang adanya gairah

²⁹Sinar, *Metode Active Learning: upaya peningkatan keaktifan dan hasil belajar peserta didik* (Yogyakarta: Deepublish, 2018) hal 9

³⁰Ani Setiani dan Doni Juni Priansa. *Manajmene Peserta Didik dan Model pembelajaran : Cerdas, Kreatif, dan Inovatif....*,hal 64

belajar, malas, mengantuk, enggan mengikuti kegiatan belajar, mengobrol dengan teman-temannya dan sebagainya.³¹

Berdasarkan uraian diatas keaktifan peserta didik adalah segala kegiatan yang dilakukan peserta didik dalam proses belajar mengajar sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran.

2. Pengelompokkan keaktifan belajar

Menurut Paul D, Dierich yang dikutip oleh Ani Setiani dan Doni Juni Priansa keaktifan belajar dapat dikelompokkan menjadi delapan kelompok, yaitu:

- a. visual meliputi membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain bekerja atau bermain
- b. lisan meliputi mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu tujuan, mengajukan suatu pertanyaan, member saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi, dan interupsi.

³¹Sinar, *Metode Active Learning: upaya peningkatan keaktifan dan hasil belajar peserta didik* ...hal 8-9

- c. Mendengarkan meliputi mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan, mendengarkan radio.
- d. Menulis meliputi menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, membuat rangkuman, mengerjakan tes, dan mengisi angket.
- e. Menggambar meliputi menggambar, membuat grafik, chart, diagram peta, dan pola.
- f. Metric atau motor meliputi melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, menari, dan berkebun.
- g. Mental meliputi merenungkan, mengingatkan, memecahkan masalah, menganalisa faktor-faktor, melihat hubungan-hubungan serta membuat keputusan
- h. Emosional meliputi minat, membedakan, berani, tenang, dan lain-lain³²

3. Ciri-ciri keaktifan peserta didik

Menurut Nana sudjana yang dikutip oleh Wibowo, keaktifan peserta didik dapat dilihat dalam hal:

³²Ani Setiani dan Doni Juni Priansa. *Manajmene Peserta Disik dan Model pembelajaran : Cerdas, Kreatif, dan Inovatif...* hal 64

- a. ikut andil dalam melaksanakan tugas belajarnya;
- b. ikut serta dalam memecahkan masalah;
- c. Berani menanyakan persoalan yang belum dipahami baik kepada peserta didik lain maupun kepada guru;
- d. berupaya menemukan berbagai macam informasi yang dibutuhkan untuk pemecahan masalah;
- e. Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan arahan dari guru;
- f. Mengevaluasi kecakapan dirinya dan hasil–hasil yang diperolehnya;
- g. Membiasakan diri dalam memecahkan soal atau masalah yang sejenis;
- h. Kesempatan menerapkan apa yang dihasilkan dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.³³

Berdasarkan dari paparan di atas, dapat disimpulkan keaktifan peserta didik dapat diketahui dari berbagai aktivitas seperti halnya mendengarkan,

³³ Nugroho Wibowo, *Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Di Smk Negeri 1 Saptosari, Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 1.2 (2016), 128–39 hal. 131

memperhatikan, kesiapan peserta didik, keberanian peserta didik, berdiskusi, dan memecahkan permasalahan.

C. Kajian Pustaka

Penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Handinda Putri Agustina, Siti Nur Zannah berjudul Analisis Keterampilan Proses Sains: Fokus Studi Pembiasan Cahaya Melalui Aplikasi Online Quizizz. penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kecakapan keterampilan proses mahasiswa pada materi fisika pada bab pembiasan cahaya, dengan memberikan 5 soal pilihan ganda yang sesuai dengan indikator keterampilan proses sains kepada subjek yang terdiri atas 72 mahasiswa jurusan pendidikan fisika. Hasil penelitian ini menunjukkan diperoleh rata-rata kemampuan mahasiswa pada setiap jenis-jenis indikator keterampilan proses termasuk kedalam kategori cukup dengan persentase sebesar 55,8%. Indikator keterampilan proses sains yang bagus penguasannya yaitu keterampilan mengamati dengan persentase sebesar 76%, sedangkan yang paling rendah penguasaannya yaitu keterampilan menginferensial dengan presentase sebesar 29%. Hal ini menunjukkan bahwa

ketrampilan proses pada mahasiswa perlu untuk lebih dilatih dan ditingkatkan³⁴

Penelitian lain yang dilakukan Zhao yang berjudul *Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom* dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa, membantu siswa mempelajari materi pelajaran secara cermat dan merangsang minat belajar akuntansi. penelitian ini menunjukkan Quizizz memiliki dampak positif pada keterlibatan siswa dan hasil belajar siswa pada kelas akuntansi.³⁵

Penelitian dilakukan oleh Purba yang berjudul *Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I*. Berdasarkan dari hasil analisis pretest dan posttest menunjukkan terdapat peningkatan pada konsentrasi belajar mahasiswa dengan memanfaatkan evaluasi pembelajaran Quizizz pada mata kuliah Kimia Fisika I sebesar 0,45, dengan

³⁴ Handinda Putri Agustina dan Siti Nur Zannah, *Analisis Keterampilan Proses Sains: Fokus Studi Pembiasaan Cahaya Melalui Aplikasi Online Quizizz*, Jurnal Kependidikan Betara, 1.2 (2020).

³⁵ Fang Zhao, *Using Quizizz to integrate fun multiplayer activity in the accounting classroom*, *International Journal of Higher Education*, 8.1 (2019)

interpretasi peningkatan sedang. Dari lima indikator konsentrasi belajar, indikator yang mengalami peningkatan tertinggi adalah ketelitian sebesar 0,53 sedangkan indikator yang mengalami peningkatan paling rendah yaitu pemahaman sebesar 0,36. Berdasarkan penelitian ini, Evaluasi pembelajaran dengan menggunakan Quizizz membantu meningkatkan konsentrasi belajar peserta didik.³⁶

Penelitian lain yang dilakukan oleh Hesti Pebriani, yang berjudul Pengaruh penggunaan Media Pembelajaran Terhadap keaktifan Belajar Siswa. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif pada siswa kelas V Sekolah Dasar di Desa Mekarsari Kecamatan Pasirjambu. Hasil dari penelitian ini, menunjukkan bahwa keaktifan belajar termasuk dalam kategori sedang dengan rata-rata skor jawaban responden sebesar 101.1. Media pembelajaran termasuk dalam kategori sedang dengan rata-rata skor jawaban responden sebesar 99.65. didapatkan persamaan regresi yaitu $Y = 4.846 + 0.764X$. Penulis membuktikan adanya pengaruh yang signifikan antar media pembelajaran (X) terhadap keaktifan belajar siswa (Y) sebesar 36,96%, Sedangkan sisanya

³⁶ Leony Sanga Lamsari Purba, *Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I* Jurnal Dinamika Pendidikan, 12.1 (2019)

sebesar 63,04% dipengaruhi oleh variabel lain diluar model atau penelitian ini. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki pengaruh terhadap keaktifan belajar siswa karena dengan menggunakan media pembelajaran siswa lebih aktif dalam pembelajaran.³⁷

Berdasarkan pada kajian di atas, terdapat kesamaan antara penelitian yang penulis lakukan dengan penelitian-penelitian sebelumnya, yaitu berkaitan dengan media pembelajaran Quizizz dan keaktifan belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Namun, keempat penelitian tersebut berbeda dengan penelitian yang penulis lakukan. Dalam penelitian tersebut belum ada penelitian yang membahas tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap keaktifan belajar peserta didik. Sehingga peneliti akan melaksanakan penelitian tentang Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Keaktifan Peserta Didik pada Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Putri Buntet Pesantren Cirebin tahun ajaran 2020/2021.

³⁷ Hesti Pebriani, *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Keaktifan Belajar Siswa (Penelitian Kuantitatif Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Desa Mekarsari Kecamatan Pasirjambu*, Skripsi (Bandung: Universitas Pasundan, 2019)

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang telah dinyatakan dalam bentuk kalimat tanya.³⁸ Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. Hipotesis Alternatif (H_a)

H_a : ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap keaktifan belajar peserta didik kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Putri Buntet Pesantren Cirebon tahun ajaran 2020/2021

2. Hipotesis Nihil atau Nol (H_o)

H_o : tidak ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap keaktifan belajar peserta didik kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Putri Buntet Pesantren Cirebon tahun ajaran 2020/2021

³⁸ Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, R&D (Bandung: Alfabeta, 2015) hal 96

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang dipakai dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif. Pendekatan penelitian kuantitatif adalah pendekatan yang memandang tingkah laku manusia dapat diukur dan objektif.¹ Oleh karena itu, data yang dikumpulkan berupa angka dan dianalisis menggunakan statistik. Metode yang dipakai dalam penelitian adalah metode eksperimen. Metode eksperimen adalah metode penelitian yang dilakukan peneliti untuk mengetahui pengaruh dari perlakuan tertentu.²

B. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

¹A Muri Yusuf. *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. (Jakarta: Kencana, 2014) hal 60

² Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D...*, hal 13

Jenis penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian adalah penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *Pre-Experimental*. *Pre-Experimental* adalah penelitian eksperimen yang hanya menggunakan satu kelompok tanpa menggunakan kelompok kontrol³

2. Desain Penelitian

Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Group Pretest-Posttest Design*. *One Group Pretest-Posttest Design* adalah design yang terdiri dari satu kelompok tidak ada kelompok kontrol dan proses penelitiannya pertama, melaksanakan pretest untuk mengukur kondisi awal responden sebelum diberikan perlakuan. Setelah itu, responden diberi perlakuan dan yang terakhir melakukan posttest untuk mengetahui variabel dependen sesudah diberi perlakuan variabel independen.⁴

³ A Muri Yusuf. *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan..* Hal 78

⁴ A Muri Yusuf. *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan..* Hal 181

Tabel 3.1
Rancangan *One Group Pretest-Posttest Design*

Pretest	Treatment	Posttest
O_1	X	O_2

Keterangan :

O = Nilai angket sebelum menggunakan media pembelajaran Quizizz

X = Treatment (perlakuan), yaitu menerapkan pembelajaran menggunakan media pembelajaran Quizizz

O_2 = Nilai angket sesudah menggunakan media pembelajaran Quizizz⁵

⁵ A Muri Yusuf. *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan...*, Hal 181

C. Tempat dan Waktu

1. Lokasi penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Putri Buntet Pesantren, Blok Buntet Pesantren Desa Mertapada Kulon Kecamatan Astanajapura Kabupaten Cirebon Provinsi Jawa Barat

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini dilakukan selama satu bulan tanggal 1 April 2021 sampai dengan 1 Mei 2021

D. Populasi dan Sampel

Populasi adalah daerah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁶ Berdasarkan pada pendapat di atas populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V di madrasah Ibtidaiyah Putri Buntet Pesantren Cirebon tahun ajaran 2020/2021 dengan jumlah 16 orang.

⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D....*
Hal 80

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah total sampling. Total sampling adalah teknik pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan populasi. Hal ini dilakukan karena jumlah populasi relative kecil, kurang dari 30 orang. Teknik sampling tersebut dinamakan teknik sampling jenuh.⁷

E. Variabel dan Indikator

Variabel penelitian adalah objek penelitian atau yang menjadi sebuah titik tekan di dalam penelitian yang memberikan dampak dan nilai baik konkret maupun abstrak⁸ Dalam penelitian ini variabel yang digunakan yaitu:

1. Variabel Bebas (Variabel Independen)

Variabel bebas atau variabel Independen adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab

⁷ Muslich Ansori, *Metode Penelitian Kuantitatif Edisi 2.* (Surabaya: Airlangga University Press, 2020) Hal 113

⁸ Asep Kurniawan, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018) hal 192

perubahannya atau timbulnya variabel yang lain.⁹ Pada penelitian ini variabel bebasnya adalah penggunaan media pembelajaran Quizizz.

- a Kemudahan mengakses
- b Tampilan Media Pembelajaran Quizizz
- c Manfaat Quizizz dalam proses pembelajaran

2. Variabel Terikat

Variabel terikat adalah variabel yang variabel disebabkan atau dipengaruhi oleh adanya perubahan variabel lainnya.¹⁰ Variabel terikat dalam penelitian ini adalah keaktifan peserta didik kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Putri Buntet Pesantren Cirebon. Peneliti merumuskan indikator penelitian ini berdasarkan pendapat Paul D. Dierich tentang klasifikasi keaktifan peserta didik. Dari delapan keaktifan peserta didik, hanya lima aktivitas yang akan digunakan peneliti untuk mengukur keaktifan peserta didik meliputi:

⁹ Agung Widhi Kurniawan dan Zarah Puspitaningtyas, *Metode Penelitian Kuantitatif*. (Yogyakarta: Pandiva Buku, 2016) hal 43

¹⁰ Hardani Ahyar, dkk., *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif* (Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2020), hal. 502.

- a. Keaktifan Visual
- b. Keaktifan Oral
- c. Keaktifan Mendengarkan
- d. Keaktifan Menulis
- e. Keaktifan Menggambar
- f. Keaktifan Motor
- g. Keaktifan Mental
- h. Keaktifan Emosional

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah Wawancara, angket, observasi dan dokumentasi.

1. Wawancara

Wawancara atau interview merupakan teknik pengumpulan data melalui dialog yang dilaksanakan oleh pewawancara untuk mendapatkan informasi dari orang yang diwawancarai.¹¹ Terdapat dua macam teknik wawancara yaitu wawancara terstruktur dan wawancara tidak terstruktur. Pada penelitian ini, peneliti

¹¹Kurniawan. *Metodologi Penelitian Pendidikan...*, hal 168

menggunakan teknik wawancara tidak terstruktur yaitu wawancara yang dilakukan tidak menggunakan pedoman wawancara yang sistematis.¹² Wawancara dilakukan kepada wali kelas 5 dan kepala madrasah di Madrasah Ibtidaiyah Buntet Pesantren Cirebon.

2. Angket

Angket atau kusioner adalah suatu teknik pengumpulan data yang menggunakan daftar yang berisikan rangkaian pertanyaan atau pernyataan mengenai suatu masalah atau bidang yang akan diteliti yang harus dijawab oleh responden.¹³ Penelitian ini menggunakan angket tertutup yaitu responden memberikan jawaban dengan memilih salah satu alternatif jawaban yang dianggap benar sesuai dengan keadaan. Angket ini akan disebar kepada responden melalui Google Form. Skala angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala likert. Skala likert adalah skala yang sering digunakan peneliti untuk mengetahui sikap, pendapat, persepsi atau

¹² Kurniawan. *Metodologi Penelitian Pendidikan...*, Hal 171

¹³ Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif , Kualitatif, dan R&D...*, hal 141

fenomena sosial lainnya.¹⁴ Setiap jawaban setiap item instrumen skala likert memiliki tingkatan dari paling positif

sampai yang negatif. Lalu, Setiap jawaban diberi nilai untuk keperluan analisis kuantitatif¹⁵ Berikut tabel nilai setiap butir instrumen

Tabel 3.2

Opsi pilihan Angket Keaktifan Peserta Didik

Opsi pilihan item	Skor
A	4
B	3
C	2
D	1

¹⁴ Slamet Riyanto dan Aglis Andhita Hatmawan, *Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian Di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan dan eksperimen*, Deepublish, 2020

¹⁵ Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D...*, Hal 135

Selain angket keaktifan belajar, peneliti juga menggunakan angket untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran Quizizz. Angket yang digunakan peneliti merupakan angket tertutup yang akan dijabarkan melalui pada lampiran 14. Peneliti memberikan 4 jawaban pilihan yaitu sangat setuju, setuju, kurang setuju dan tidak setuju.

3. Observasi

Observasi adalah pengamatan dan pencatatan yang dilakukan terhadap aktivitas atau fenomena yang muncul pada subjek peneliiian menggunakan segala pancaindra (empiris)¹⁶

Teknik pengumpulan observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi partisipan dimana peneliti terlibat langsung dengan objek penelitian peserta didik baik sebelum menggunakan media pembelajaran Quizizz maupun sesudahnya. Terdapat 8 variabel dalam lembar observasi meliputi: Visual activities, Oral activities, Listening activities , Writing activities, Drawing activitie, Mental activities, Motor activities dan Emotional

¹⁶ Kurniawan. *Metodologi Pnelitian Pndidikan...* hal 175

activities. Ada empat kriteria yaitu sangat sering yang bernilai 4, sering yang bernilai 3, kadang-kadang yang bernilai 2 dan tidak pernah yang bernilai 1. Lalu jumlah dari keseluruhan dibuat persentase. Hal ini dilakukan untuk mengetahui berapa persen aktivitas - aktivitas yang dilakukan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain penghitungan persentase dari pengamatan, peneliti juga mencatat peristiwa-peristiwa yang terjadi pada proses pembelajaran.

4. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan Teknik pengumpulan data dengan cara mencatat atau mengambil data yang sudah tersedia pada dokumen.¹⁷ Teknik pengumpulan dokumentasi digunakan peneliti untuk memperoleh data biografi sekolah Madrasah Ibtidaiyah Buntet Pesantren Cirebon dan data peserta didik kelas V Madrasah Ibtidaiyah Buntet Pesantren Cirebon.

¹⁷ Djaali, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Jakarta: Bumi Aksara, 2021) Hal 55

G. Teknik Analisis Data

Metode analisis data adalah suatu metode yang digunakan untuk mengolah hasil penelitian guna memperoleh suatu kesimpulan. Peneliti menghitung atau mengukur analisis data berbantuan dengan aplikasi IBM SPSS Statistics 23 for Windows dengan cara membandingkan hasil angket sebelum dan sesudah perlakuan.

Teknik analisis data pada penelitian ini meliputi:

1. Analisis Uji Instrumen
 - a. Uji Validitas

Setelah merancang instrumen, peneliti menguji validitas instrumen. Salah satu syarat dari hasil penelitian yang valid adalah instrumen yang valid.¹⁸ Untuk angket keaktifan peserta didik, peneliti menguji cobakan terlebih dahulu oleh responden yang memiliki karakteristik sama dengan subjek penelitian. Setelah data terkumpul, data-data yang diperoleh akan dianalisis dengan menggunakan *korelasi product moment*. dengan bantuan SPSS 23. Dengan rumus:

¹⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D...*, hal 122

$$r_{XY} = \frac{n \sum XY - \sum X \sum Y}{\sqrt{n \sum X^2 - (\sum X)^2} \sqrt{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2}}$$

r = angka indeks korelasi “r” *product moment*

N = sampel

$\sum XY$ = Jumlah hasil perkalian antara skor X dan skor Y

$\sum X$ = Jumlah seluruh skor X

$\sum Y$ = Jumlah seluruh skor Y¹⁹

Cara perhitungan uji validitas dengan menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistics 23 for Windows sebagai berikut:

- 1) Buka aplikasi IBM SPSS Statistics 23 for Windows
- 2) Klik Variable View
- 3) Masukan X1 pada kolom Name lalu Enter
- 4) Selanjutnya dilanjutkan dengan mengetik X2 sampai dengan jumlah total angket.

¹⁹ Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D...*, Hal 191

- 5) Tulis total pada kolom name di barisan setelah jumlah angket.
- 6) Pada kolom Decimals diubah menjadi 0
- 7) Pada kolom measure ubah unknown menjadi scale.
- 8) Klik Data View lalu masukan data atau copy paste data yang telah dibuat dalam Microsoft Office Excel dari mulai data x1 sampai x24 beserta Total Skor.
- 9) Klik Analyze – Correlate - Bivariate
- 10) Kemudian muncul kotak baru, dari kotak dialog Bivariate Correlations, masukan semua variabel ke kotak Variables. Pada bagian Correlation Coefficients centang pearson, pada bagian Test of Significance pilih Two-tailed. Centang Flag significant Correlations.
- 11) Klik Ok
- 12) Setelah itu akan muncul Output Hasilnya berupa kolom Correlations.

Kesimpulan pengujian validitas instrumen didapat dengan membandingkan *rhitung* dengan *rtabel*, dengan kriteria sebagai berikut.

- 1) Jika $rhitung > rtabel$, maka instrumen tersebut dinyatakan valid

2) Jika $r_{hitung} \leq r_{tabel}$, maka instrumen tersebut dinyatakan tidak valid

Sedangkan angket respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran Quizizz akan diuji oleh validator.

b. Uji Reabilitas

Reliabilitas instrumen merupakan mengukur atau menghitung kepastian alat evaluasi yang digunakan oleh peserta didik dalam menjawab alat evaluasi. *Cronbach Alpha* adalah tipe reabilitas yang digunakan dalam penelitian ini. Data-data dihitung berbantuan dengan SPSS 23. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut

$$\alpha = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right)$$

Keterangan:

α = Koefisien reliabilitas

k = Jumlah item

$\sum s_i^2$ = Jumlah varians skor total

s_i^2 == Varians responden untuk item ke i ²⁰

Cara perhitungan uji reabilitas dengan menggunakan Aplikasi IBM SPSS Statistics 23 for Windows sebagai berikut:

- 1) Klik data pada IBM SPSS Statistics 21 for Windows yang sebelumnya kemudian:
- 2) Klik Variable View
- 3) Masukan X1 pada kolom Name lalu Enter
- 4) Selanjutnya dilanjutkan dengan mengetik X2 sampai dengan jumlah total angket.
- 5) Tulis total pada kolom name di barisan setelah jumlah angket.
- 6) Pada kolom Decimals diubah menjadi 0
- 7) Pada kolom measure ubah unknown menjadi scale.
- 8) Klik Analyze, Scale, lalu klik Reliability Analysis
- 9) Kemudian muncul kotak baru, dari kotak dialog baru dengan nama Reliability Analysis. Masukan semua variabel ke kotak items kecuali Total, kemudian pada bagian Model pilih Alpha.

²⁰ Husaini Usman dan Purnomo Setiady Akbar, *Pengantar Statistika* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hal 291

- 10) Langkah selanjutnya adalah klik Statistics, pada Descriptives for, klik Scale if item deleted, selanjutnya klik Continue, lalu klik Ok untuk mengakhiri perintah.
- 11) Setelah itu akan muncul tampilan Output hasilnya berupa table²¹

Dimana pengambilan keputusan dalam uji normalitas dilakukan dengan cara sebagai berikut :

Tabel 3.3

Interprestasi Reliabilitas

Besar r	Interpretasi
0,81 – 1,00	Sangat tinggi
0,61 – 0,80	Tinggi
0,41 – 0,60	Sedang
0,21 – 0,40	Rendah
0,00 – 0,20	Sangat rendah

2. Uji Prasyarat

a Uji Normalitas

²¹ Aziz Alimul Hidayat, *Menyusun Instrumen Penelitian & Uji Validitas Realiabilitas* ((Surabaya: Health Books Publishing, 2021) Hal 23-25

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak berdistribusi normal. Adapun langkah-langkah pengujian normalitas menggunakan uji kolmogorov-smirnov adalah sebagai berikut:

- 1) Urutkan nilai x_i dari nilai terkecil sampai nilai terbesar.
- 2) Pengamatan $x_1, x_2, x_3, \dots, x_n$ dijadikan bilangan baku $z_1, z_2, z_3, \dots, z_n$ dengan menggunakan rumus $z_i = \frac{x_i - \bar{x}}{s}$ (\bar{x} dan s masing-masing merupakan nilai rata-rata dan simpangan baku sampel).
- 3) Dari tiap nilai baku tersebut dapat dicari nilai kritis z (z_{tabel}) dengan menggunakan daftar distribusi normal baku, kemudian dihitung peluang $F(z_i) = P(Z \geq z_i)$ dengan ketentuan apabila z_i negatif, maka $F(z_i) = 0,5 - z_{tabel}$ sedangkan jika z_i positif, maka $F(z_i) = 0,5 + z_{tabel}$
- 4) Selanjutnya dihitung proporsi $z_1, z_2, z_3, \dots, z_n$ yang lebih kecil atau sama dengan z_i . Jika proporsi ini dinyatakan oleh $S(z_i)$ maka $S(z_i) = \frac{\text{banyaknya } z_1, z_2, z_3, \dots, z_n \text{ yang } \leq z_i}{n}$

- 5) Hitung selisih $F(z_i) - S(z_i)$. Kemudian tentukan harga mutlaknya.
- 6) Ambil harga yang paling besar diantara harga-harga mutlak tersebut, harga ini disebut sebagai L hitung.²²

Dalam hal ini peneliti menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov* dengan bantuan aplikasi IBM SPSS Statistics 23 for Windows.

Cara perhitungan uji normalitas dengan menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistics 23 for Windows sebagai berikut:

- 1) Buka program IBM SPSS Statistics 21 for Windows
- 2) Buka lembar kerja - File - Data
- 3) Masukkan data pretest atau data posttest pada spss
- 4) Masukkan kode kelas. Untuk pretest kode 1 dan untuk posttest kode 2.
- 5) Klik *analyze* – Descriptive Statistics - Explore

²² Sudjana, *Metode Statistika*, (Bandung: Tarsito, 2002) Hal 466

- 6) Masukkan nilai pretes dan posttest pada kotak Dependent List
- 7) Masukkan variabel kelas yang berisi kode 1 dan kode 2 pada kolom Factor List.
- 8) Untuk kolom List Cases by diabaikan saja.
- 9) Klik plots
- 10) Lalu pada bagian Boxplot pilih None
- 11) Pada Descriptive tidak ada yang dipilih. Stem and Leaf dibuat deselect.
- 12) Aktifkan pilihan Normality Plots with test.
- 13) Tekan continue
- 14) Pada bagian Display pilih Both
- 15) Tekan OK²³

Pengambilan keputusan dalam uji normalitas dilakukan dengan cara sebagai berikut :

- 1) Jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka data tersebut berdistribusi normal
- 2) Jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka data tersebut tiak berdistribusi normal

²³ Singgih Santoso, *Panduan Lengkap SPSS Versi 23* (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2016) Hal 208-210

b Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh homogen atau tidak homogen. Dalam penelitian ini menggunakan uji Levene Test merupakan metode pengujian yang hampir sama dengan uji Barlett dengan taraf signifikansi (α) = 0,05. Rumus uji Levene Test pada taraf signifikansi 0,05 adalah sebagai berikut:

$$W = \frac{(N - k) \sum_{i=1}^k N_i (\bar{Z}_{i.} - \bar{Z}_{..})^2}{(k - 1) \sum_{i=1}^k \sum_{j=1}^{n_i} (Z_{ij} - \bar{Z}_i)^2}$$

Keterangan :

N = jumlah sampel

k = banyaknya kelompok

Z_{ij} = $|Y_{ij} - \bar{Y}_i|$

\bar{Y}_i = rata-rata dari kelompok ke i

\bar{Z}_i = rata-rata kelompok dari Z_i

-

$Z_{..}$ = rata-rata menyeluruh dari Z_{ij} ²⁴

Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS 22 dengan langkah-langkah pengerjaan sebagai berikut:

- 1) Masukkan pretest dan posttest Masukkan pengkodean dengan kode 1 untuk pretest dan kode 2 untuk posttest
- 2) Klik analyze – Compare means – one Way Anova
- 3) Masukkan Variabel skor peserta didik pada kotak Dependent List
- 4) Masukkan Variabel kode tes pada kotak factor
- 5) Klik option
- 6) Aktifkan pilihan descriptive dan Homogeneity Of Variance Test. Klik Continue
- 7) Klik menu Post Hoc. Aktifkan pilihan Bonferonni dan Tukey
- 8) Klik OK²⁵

Kriteria pengujian

²⁴ Yulingga Nanda Hanief dan Wasis Himawanto. *Statistik Pendidikan*. (Yogyakarta:Deepublish, 2017) Hal 63

²⁵ Singgih Santoso, *Panduan Lengkap SPSS Versi 23,...* Hal 299-300

H₀ : Diterima jika signifikan > 5% hal ini menunjukkan kelompok data berasal dari populasi memiliki varians yang sama (homogen)

H₀ : Ditolak jika signifikan < 5% hal ini menunjukkan kelompok data berasal dari populasi memiliki varians yang berbeda (tidak homogen)

3. Analisis Uji Hipotesis

Peneliti melakukan uji hipotesis dengan bantuan aplikasi IBM SPSS Statistics 23 for Windows yaitu menggunakan Paired-Sample t Test. Uji ini digunakan terhadap dua sampel yang berpasangan (Paired). Sampel yang berpasangan diartikan sebagai sebuah sampel dengan subjek yang sama namun mengalami perlakuan yang berbeda.²⁶ Walaupun menggunakan responden yang sama, peneliti tetap memperoleh dua macam data n sampel, yaitu data dari perlakuan pertama dan data dari perlakuan kedua. Rumus dari Paired-Sample t Test sebagai berikut:

²⁶ Singgih Santoso, *Panduan Lengkap SPSS Versi 23*, ...Hal 280

$$t_{hit} = \frac{\bar{D}}{\frac{SD}{\sqrt{n}}}$$

Keterangan:

t = nilai t hitung

\bar{D} = rata-rata selisih pengukuran 1 dan 2

SD = standar deviasi selisih pengukuran 1 dan 2

n = jumlah sample.

Hipotesis dari kasus ini dapat ditulis :

$$H_0 = \mu_1 - \mu_2 = 0 \text{ atau } \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a = \mu_1 - \mu_2 \neq 0 \text{ atau } \mu_1 \neq \mu_2$$

Ha berarti bahwa selisih sebenarnya dari kedua rata-rata tidak sama dengan nol.²⁷

Cara perhitungan uji hipotesis dengan menggunakan Aplikasi IBM SPSS Statistics 23 for Windows sebagai berikut:

- a) Masukkan data skor pretest dan posttest pada SPSS

²⁷ Nuryadi dkk, *Dasar-Dasar Statstik Penelitian*. (Yogyakarta: Sibuku Media, 2017) Hal 102

- b) Klik Analyze –Compare Means – Paired-Sample t Test.
- c) Masukkan Variabel skor Pretest pada kotak variable 1. Masukkan variabel skor posttest pada kotak variable 2.
- d) Klik OK²⁸

Setelah melakukan uji t, lalu membandingkan t_h (thitung) dengan t_t (rtabel) dengan ketentuan berikut:

- a) Jika $t_h \geq t_t$, maka H_a diterima H_o ditolak, artinya ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap keaktifan belajar peserta didik kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Putri Buntet Pesantren Cirebon tahun ajaran 2020/2021.
- b) Jika $t_h \leq t_t$, maka H_a ditolak H_o diterima, artinya tidak ada pengaruh yang signifikan antara

²⁸ Abdul Muhid, *Analisis Statistik 5 Langkah Praktis Analisis Statistik dengan SPSS for Windows*, (Sidoarjo: Zifatama Jawara, 2019) Hal 44-48

penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap keaktifan belajar peserta didik kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Putri Buntet Pesantren Cirebon tahun ajaran 2020/2021.

Selain membandingkan thitung dan ttabel. Uji hipotesis menggunakan *Paired Sample T Test* dapat dilihat melalaui angka yang ada pada kolom Sig. 2-tailed dengan ketentuan sebagai berikut:

- a) Jika angka yang terdapat pada kolom Sig. 2-tailed menunjukkan $\leq 0,05$, maka H_a diterima H_o ditolak, artinya ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap keaktifan belajar peserta didik kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Putri Buntet Pesantren Cirebon tahun ajaran 2020/2021.
- b) Jika angka yang terdapat pada kolom Sig. 2-tailed menunjukkan $\geq 0,05$, maka H_a ditolak H_o diterima, artinya tidak ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap keaktifan belajar peserta didik kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Putri Buntet Pesantren Cirebon tahun ajaran 2020/2021.

BAB IV

DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA

A. Deskripsi Data

Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen dengan desain *one grup pretest posttest* design dimana subjek yang menjadi penelitian hanya satu kelas. Sebelum melakukan perlakuan peneliti memberikan angket sebagai pretest. Setelah pretest peneliti memberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran Quizizz dalam pembelajaran. Setelah memberikan perlakuan peneliti memberikan angket posttest.

Sebelum peneliti menerapkan media tersebut, terlebih dahulu peneliti melakukan persiapan, diantaranya membuat RPP, membuat lembar observasi dan membuat instrumen uji coba angket keaktifan peserta didik, menguji cobakan angket keaktifan peserta didik, dari hasil uji coba peneliti menentukan instrumen yang dapat digunakan untuk penelitian dan membuat instrumen angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran Quizizz serta membuat lembar observasi keaktifan peserta didik.

Setelah melakukan persiapan, peneliti melaksanakan penelitian yang pertama yaitu pada sabtu, 10 April 2021. Tema yang digunakan peneliti adalah tema 8 (Lingkungan Sahabat Kita) subtema 3 (Usaha Pelestarian Lingkungan) pembelajaran ke-1. Penelitian hari pertama ini tidak menggunakan media pembelajaran Quizizz. Peneliti hanya menggunakan buku sebagai sumber pembelajaran dan alat tulis seperti pulpen dan buku sebagai media pembelajaran. Setelah akhir pelajaran peneliti melaksanakan pretest melalui Google Form. Hal ini digunakan untuk mengetahui keaktifan awal peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran Quizizz.

Hari berikutnya peneliti melaksanakan pembelajaran ke-2 dengan tema dan subtema yang sama dengan hari sebelumnya pada ahad, 11 April 2021. Pada pelaksanaan pembelajaran ke-2 peneliti menggunakan media pembelajaran Quizizz, Handphone serta alat tulis. Pada kegiatan pendahuluan, peneliti melaksanakan kuis pembelajaran yang sudah dilaksanakan kemarin menggunakan media pembelajaran Quizizz. Pertama, peneliti mengajarkan cara mengakses Quizizz terlebih dahulu. Setelah itu, peneliti memberikan kode angka yang terdiri dari enam digit angka. Lalu, peserta didik menggunakan media pembelajaran Quizizz

untuk mengerjakan kuis pembelajaran yang sudah dilaksanakan kemarin. Hal ini dilakukan untuk membantu peserta didik mengingat pembelajaran kemarin. Setelah itu, peneliti dan peserta didik membahas kuis tersebut dan mengingat kembali pembelajaran yang dilaksanakan kemarin. Media pembelajaran Quizizz juga digunakan peserta didik pada akhir kegiatan sebagai evaluasi formatif pada hari tersebut. Setelah melaksanakan pembelajaran, peneliti melaksanakan posttest angket keaktifan peserta didik melalui Google Form. Hal ini dilakukan untuk mengetahui keaktifan peserta didik.

Dalam proses pengumpulan data peneliti menggunakan wawancara, angket, observasi dan dokumentasi. Wawancara digunakan untuk mengetahui data tentang sekolah dan objek penelitian. Angket digunakan peneliti untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap keaktifan peserta didik. Observasi digunakan peneliti untuk mengamati secara langsung aktivitas yang dilakukan peserta didik selama proses pembelajaran. Sedangkan dokumentasi digunakan untuk

mengetahui nama-nama peserta didik dan memperoleh data umum madrasah.

Metode observasi dilakukan peneliti Pada pertemuan ke-1 pada sabtu, 10 April 2021 dan pertemuan ke-2 pada ahad, 11 April 2021. Pada proses pengamatan, peneliti menemukan peserta didik yang kurang antusias dan semangat, terdapat peserta didik yang mengantuk dan kebanyakan dari mereka belum berani bertanya kepada guru, tidak terbiasa mengacungkan diri untuk menjawab pertanyaan dari guru maupun peserta didik lainnya, sebagian dari mereka tidak mempunyai inisiatif untuk mempresentasikan hasil diskusi.

Berdasarkan pengamatan menggunakan lembar observasi, nilai terendah dari hasil observasi awal keaktifan peserta didik adalah 16 sebesar 50%. Sedangkan nilai tertinggi dari hasil observasi awal keaktifan peserta didik adalah 20 sebesar 62,5%. Penjelasan lebih jelas pada lampiran 12. Hal ini dapat disimpulkan keaktifan peserta didik kelas V di MI Wathoniyah Putri Buntet Pesantren Cirebon masih rendah.

Pada pertemuan ke-2 ahad, 11 April 2021 peneliti juga melakukan pengamatan aktivitas peserta didik. Setelah melakukan kegiatan kuis menggunakan media pembelajaran Quizizz pada awal kegiatan pembelajaran, peserta didik sangat

antusias dan semangat meraih nilai tinggi. Terdapat peningkatan aktivitas peserta didik. Peserta didik sudah berani bertanya tentang hal yang belum dimengerti, berani mengungkapkan pendapat, berani mengacungkan diri, lebih fokus dalam pembelajaran dan mengerjakan kuis. Berdasarkan lembar observasi, nilai terendah dari hasil observasi awal keaktifan peserta didik adalah 23 sebesar 71,87%. Sedangkan nilai tertinggi dari hasil observasi awal keaktifan peserta didik adalah 30 sebesar 93,37%. Penjelasan lebih jelas pada lampiran 13. Dapat terlihat jelas perbedaan diantara sebelum menggunakan media pembelajaran Quizizz dan sesudah menggunakannya. Oleh karena itu, dapat disimpulkan berdasarkan observasi, menggunakan media pembelajaran Quizizz dapat mempengaruhi keaktifan belajar peserta didik.

Selain observasi, peneliti juga menggunakan metode pengumpulan data angket. Setelah melaksanakan penelitian, peneliti mendapatkan nilai angket keaktifan peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran Quizizz dan sesudah menggunakannya. Angket tersebut dianalisis menggunakan aplikasi SPSS versi 23. Analisis data dilakukan

untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap keaktifan peserta didik atau tidak.

B. Analisis Data

Setelah melaksanakan penelitian, peneliti mendapatkan nilai angket keaktifan peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran Quizizz dan sesudah menggunakannya. Angket tersebut dianalisis menggunakan aplikasi SPSS versi 23. Analisis yang dilakukan peneliti sbagai berikut:

1. Analisis Intrumen

a. Uji Validitas

Uji validitas dihitung menggunakan aplikasi SPSS 23, kemudian membandingkan r hitung dari setiap item instrumen dengan r tabel dengan $n=15$ dengan taraf signifikan 0,05 atau 5% dengan asumsi bahwa jika r hitung kurang dari atau sama dengan r taabel maka item tersebut adalah valid. Hasil olah data uji validitas menggunakan aplikasi SPSS sebagai berikut:

Tabel 4.1

Hasil pengujian Validitas Variabel Penelitian

No Item	r hitung	r table	Validitas
1	0.616	0.514	Valid
2	0.666	0.514	Valid
3	0.599	0.514	Valid
4	0.241	0.514	Tidak Valid
5	0.679	0.514	Valid
6	0.7552	0.514	Valid
7	0.653	0.514	Valid
8	0.59	0.514	Valid
9	0.683	0.514	Valid
10	0.5982	0.514	Valid
11	0.561	0.514	Valid
12	0.564	0.514	Valid
13	0.659	0.514	Valid
14	0.491	0.514	Tidak Valid

15	0.628	0.514	Valid
16	0.427	0.514	Tidak Valid
17	0.453	0.514	Tidak Valid
18	0.59	0.514	Valid
19	-0.011	0.514	Tidak Valid
20	0.671	0.514	Valid
21	0.531	0.514	Valid
22	0.531	0.514	Vaid
23	0.425	0.514	Tidak Valid
24	0.516	0.514	Valid

Berdasarkan Tabel 4.2, dapat diketahui bahwa nilai dari r hitung dari keseluruhan 24 item, 18 item dinyatakan valid karena memiliki r hitung $>$ r tabel sedangkan 6 itemnya dinyatakan tidak valid karena r hitung $<$ r tabel. Dapat disimpulkan bahwa yang layak menjadi instrumen penelitian adalah item valid; 1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 15, 18, 20, 21, 22, dan 24. Sedangkan item 4, 14, 16, 17, 19 dan 23 tidak layak digunakan sebagai instrumen penelitian.

b. Uji Reabilitas

Uji reabilitas digunakan untuk mengukur konsistensi variabel penelitian. Untuk menguji reabilitas dilakukan dengan menggunakan uji statistic Cronbach Alpha (α). Hasil uji reabilitas dalam penelitian ini dengan menggunakan aplikasi SPSS 23 adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2

Uji reabilitas Cronbach Alpha (α).

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.896	24

Dari tabel di atas, dapat diketahui bahwa terdapat 24 pernyataan dan nilai cronbach Alpha keseluruhan item sebesar 0,896. Berdasarkan tabel 3.3 interpretasi reliabilitas, nilai cronbach alpha diantara 0,81 – 1,00 merupakan nilai reliable sangat tinggi. Sedangkan hasil analisis yang diperoleh adalah 0,896.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil uji reabilitas keaktifan peserta didik realabel yang sangat tinggi.

2. Analisis Lanjut

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak berdistribusi normal. Dalam hal ini peneliti menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov* dengan bantuan aplikasi IBM SPSS Statistics 23 for Windows.

Tabel 4.3

Uji Normalitas data pretest dan posttest

Data	Aymp. Sig (2-tailed)	Ketentuana	Keterangan
Pretest	0,200	> 0,05	Normal
Posttest	0,200	> 0,05	Normal

Berdasarkan dari tabel di atas nilai Aymp. Sig (2-tailed) dari data pretest dan posttest 0,20.>

0,05, maka dari data tersebut menunjukkan bahwa data berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dalam penelitian ini untuk mengetahui apakah kedua kelompok sampel homogen atau tidak. Untuk kriteria pengujiannya jika nilai sig > nilai ketentuan (0,05) maka data homogen atau sama. Sedangkan jika nilai sig < nilai ketentuan (0,05) maka data tidak homogen atau tidak sama.

Tabel 4.4

Homogenitas Data Pretest dan Posttest

Sig	Ketentuan	Keterangan
0,172	> 0,05	Data Homogen

Berdasarkan tabel diatas nilai sig > nilai ketentuan yaitu 0,172 lebih besar dari 0,05 atau 5%. Maka H₀ Diterima. Hal ini menunjukkan bahwa

kelompok data berasal dari populasi memiliki varians yang sama (homogen)

3. Analisis Uji Hipotesis

Kriteria dalam pengujian signifikan yaitu t hitung dibandingkan dengan t tabel dengan taraf signifikan $\alpha = 5\%$. Setelah melakukan uji t , lalu membandingkan t_h (t_{hitung}) dengan t_t (t_{tabel}) dengan ketentuan Jika $t_h \geq t_t$, maka H_a diterima H_o ditolak, artinya ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap keaktifan belajar peserta didik kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Putri Buntet Pesantren Cirebon tahun ajaran 2020/2021. Jika $t_h \leq t_t$, maka H_a ditolak H_o diterima, artinya tidak ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap keaktifan belajar peserta didik kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Putri Buntet Pesantren Cirebon tahun ajaran 2020/2021.

Tabel 4.5

Nilai Hipotesis berdasarkan t_{hitung} dan t_{tabel}

t hitung	t table	Ketentuan
------------	-----------	-----------

3.539	2,131	t _{hitung} > t _{tabel}
-------	-------	--

Berdasarkan tabel di atas hasil perhitungan hipotesis yang t_{hitung} diperoleh sebesar 3.539. sedangkan nilai t_{tabel} sebesar 2,131. Nilai t_{hitung} lebih besar dari nilai t_{tabel} . Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak H_a diterima artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara terdapat pengaruh yang signifikan antara kelas yang menggunakan media pembelajaran Quizizz dan kelas yang tidak menggunakan media Pembelajaran Quizizz..

Selain membandingkan t_{hitung} dan t_{tabel} . Uji hipotesis menggunakan *Paired Sample T Test* dapat dilihat melalauai angka yang ada pada kolom Sig. 2-tailed dengan ketentuan jika angka yang terdapat pada kolom Sig. 2-tailed menunjukkan $\leq 0,05$, maka H_a diterima H_0 ditolak, artinya ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran

Quizizz terhadap keaktifan belajar peserta didik kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Putri Buntet Pesantren Cirebon tahun ajaran 2020/2021. Jika angka yang terdapat pada kolom Sig. 2-tailed menunjukkan $\geq 0,05$, maka H_a ditolak H_o diterima, artinya tidak ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap keaktifan belajar peserta didik kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Putri Buntet Pesantren Cirebon tahun ajaran 2020/2021.

Tabel 4.6

Nilai Hipotesis berdasarkan nilai Sig. 2-tailed

Sig. 2-tailed	Ketentuan	Ketentuan
0,03	<0,05	Nilai Sig. 2-tailed < 0,05

Berdasarkan tabel di atas hasil perhitungan hipotesis di atas, Sig. 2-tailed yang diperoleh sebesar 0,03. Nilai Sig. 2-tailed lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian menunjukkan bahwa rata-rata kelas yang diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran Quizizz berbeda dengan rata-rata kelas yang tidak

menggunakan media pembelajaran Quizizz. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak H_a diterima artinya ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap keaktifan belajar peserta didik kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Putri Buntet Pesantren Cirebon tahun ajaran 2020/2021.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen, Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Group Pretest-Posttest Design*. *One Group Pretest-Posttest Design* adalah design yang terdiri dari satu kelompok tidak ada kelompok kontrol dan proses penelitiannya pertama, melaksanakan pretest untuk mengukur kondisi awal responden sebelum diberikan perlakuan. Setelah itu, responden melaksanakan posttest untuk mengukur kondisi akhir sesudah diberi perlakuan.

Dalam proses pengumpulan data peneliti menggunakan wawancara, angket, observasi dan dokumentasi. Wawancara digunakan untuk mengetahui data tentang sekolah dan objek penelitian. Angket digunakan

peneliti untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizzz terhadap keaktifan peserta didik. Observasi digunakan peneliti untuk mengamati secara langsung aktivitas yang dilakukan peserta didik selama proses pembelajaran. Sedangkan dokumentasi digunakan untuk mengetahui nama-nama peserta didik dan memperoleh data umum madrasah.

Metode observasi dilakukan peneliti Pada pertemuan ke-1 pada sabtu, 10 April 2021 dan pertemuan ke-2 pada ahad, 11 April 2021. Pada proses pengamatan pertemuan ke-1, peneliti menemukan peserta didik yang kurang antusias dan semangat, terdapat peserta didik yang mengantuk dan kebanyakan dari mereka belum berani bertanya kepada guru, tidak terbiasa mengacungkan diri untuk menjawab pertanyaan dari guru maupun peserta didik lainnya, sebagian dari mereka tidak mempunyai inisiatif untuk mempresentasikan hasil diskusi.

Berdasarkan pengamatan menggunakan lembar observasi, nilai terendah dari hasil observasi awal keaktifan peserta didik adalah 16 sebesar 50%. Sedangkan nilai tertinggi dari hasil observasi awal keaktifan peserta didik adalah 20 sebesar 62,5%.

Pada pertemuan ke-2 ahad, 11 April 2021 peneliti juga melakukan pengamatan aktivitas peserta didik. Setelah melakukan kegiatan kuis menggunakan media pembelajaran Quizizz pada awal kegiatan pembelajaran, peserta didik sangat antusias dan semangat meraih nilai tinggi. Terdapat peningkatan aktivitas peserta didik. Peserta didik sudah berani bertanya tentang hal yang belum dimengerti, berani mengungkapkan pendapat, berani mengacungkan diri, lebih fokus dalam pembelajaran dan mengerjakan kuis.

Berdasarkan lembar observasi, nilai terendah dari hasil observasi awal keaktifan peserta didik adalah 23 sebesar 71,87%. Sedangkan nilai tertinggi dari hasil observasi awal keaktifan peserta didik adalah 30 sebesar 93,37%. Dapat terlihat jelas perbedaan diantara sebelum menggunakan media pembelajaran Quizizz dan sesudah menggunakannya. Oleh karena itu, dapat disimpulkan berdasarkan observasi, menggunakan media pembelajaran Quizizz dapat mempengaruhi keaktifan belajar peserta didik.

Selain observasi, peneliti juga menggunakan metode pengumpulan data angket. Angket pretest digunakan peneliti

untuk mengetahui nilai awal keaktifan peserta didik tanpa menggunakan media pembelajaran Quizizz. Dan untuk Angket posttest dilaksanakan setelah peserta didik diberi perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran Quizizz. Setelah peserta didik diberi tes awal dan tes akhir, kemudian data tersebut diuji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Peneliti menganalisis data menggunakan SPSS Statistics 23 for Windows.

Hasil perhitungan data awal dan akhir pada peserta didik dengan menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov* dengan bantuan aplikasi IBM SPSS Statistics 23 for Windows keduanya berdistribusi normal.. Hal ini dibuktikan dengan nilai *Aymp. Sig (2-tailed)* pretest dan posttest = 0,200 > 0,05. Maka keduanya berdistribusi normal. Hasil uji homogenitas diperoleh nilai *sig* = 0,172 > 0,05. Maka data tersebut homogen. Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji t berpasangan (*Two Paired Sample Test*) diperoleh nilai *thitung* = 3.539 > *ttabel* = 2,131. Serta nilai *Sig. 2-tailed* = 0,03 < 0,05. Dengan demikian maka *H₀* ditolak *H_a* diterima, artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara kelas yang menggunakan media pembelajaran Quizizz dan kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran Quizizz. Dapat disimpulkan

bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima artinya ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap keaktifan belajar peserta didik kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Putri Buntet Pesantren Cirebon tahun ajaran 2020/2021.

D. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini dapat dikatakan sangat jauh dari sempurna, sehingga pantas apabila dalam penelitian yang dilakukan ini terdapat keterbatasan. Berdasarkan pengalaman dalam penelitian ada keterbatasan-keterbatasan dalam melaksanakan penelitian. Keterbatasan tersebut adalah

1. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dimasa pandemic Covid-19. Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Putri Buntet Pesantren hanya melaaksanakan KBM 2 X dalam satu minggu. Waktu penelitian tersebut sangat sempit. Sehingga dapat mempengaruhi hasil dari penelitian.

2. Keterbatasan tenaga pembantu lapangan

Penelitian ini hanya dibantu oleh satu pembantu lapangan guna mendokumentasikan pada saat

pembelajaran dan pembantu lapangan dating terlambat. sehingga dokumen yang dihasilkan kurang maksimal.

3. Keterbatasan Alat Eletronik yang digunakan pada penelitian

Media pembelajaran Quizizz dapat diakses melalui jaringan internet dengan handphone atau laptop. Namun tidak semua responden membawa handphone.ada yang baterainya habis dan ada juga yangtidak mempunyai handphne. Padahal hari sebelumnya sudah diberitahukan harus membawa handphone dan ditanyai mengenai siapa saja yang tidak mempunyai handphone Peneliti hanya memfasilitasi dua handphone namun, yang tidak membawa melebihi dua. Responden harus bergantian mengakses media pembelajaran Quizizz. Sehingga banyak waktu yang terbuang sia-sia.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa keaktifan peserta didik pada kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Putri Buntet Pesantren Cirebon terdapat perbedaan hasil antara sebelum menggunakan media pembelajaran Quizizz dengan sesudah menggunakan media pembelajaran Quizizz. Hal ini dapat ditunjukkan dari hasil uji hipotesis menggunakan uji t berpasangan (*Two Paired Sample T Test*) pada taraf 0,05 diperoleh hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu Berdasarkan hasil uji hipotesis diperoleh nilai $t_{hitung} = 3,539 > t_{tabel} = 2,131$. Serta nilai $Sig. 2-tailed = 0,03 < 0,05$. Dari hasil pengujian dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak. Dengan demikian ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap keaktifan belajar peserta didik pada kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Putri Buntet Pesantren Cirebon tahun ajaran 2020/2021

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap keaktifan peserta didik pada kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Putri tahun ajaran 2020/2021 ada beberapa saran yang diberikan, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik, hendaknya membiasakan diri mengacungkan tangan dan aktif bertanya jawab sehingga pembelajaran lebih aktif.
2. Bagi guru, untuk meningkatkan keaktifan belajar media pembelajaran Quizizz dapat dijadikan rekomendasi karena media tersebut mengajak peserta didik untuk lebih aktif dan lebih memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran.
3. Bagi Kepala madrasah, hendaknya memfasilitasi para guru untuk meningkatkan dan mengembangkan proses pembelajaran aktif salah satunya dengan mengadakan atau mengikuti pelatihan atau workshop.

C. Penutup

Alhamdulillah puji syukur kehadiran Allah SWT yang mana telah memberikan rahmat, karunia, serta kekuatan, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Peneliti menyadari

dalam penulisan skripsi ini tidak akan terlepas dari kekurangan, maka kritik dan saran dapat diharapkan untuk penulisan yang lebih baik lagi.harapan penulis semoga skripsi ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis dan pada umumnya bagi para pembaca.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, Handinda Putri dan Siti Nur Zannah. *Analisis Keterampilan Proses Sains: Fokus Studi Pembiasaan Cahaya Melalui Aplikasi Online Quizizz*, Jurnal Kependidikan Betara, 1.2 .2020.
- Ahyar Hardani. dkk. *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif* . Yogyakarta: Pustaka Ilmu. 2020,
- Aini, Yulia Isratul. *Pemanfaatan Media Pembelajaran quizizz untuk pembelajaran jenjang pendidikan dasar dan menengah di Bengkulu*. Kependidikan 2.25 (2019).
- Ansori, Muslich. *Metode Penelitian Kuantitatif Edisi 2*. Surabaya: Airlangga University Press.2020
- As-suyuthi, Jalaluddin. *Tafsir Jalalain*. Mujahidin: Semarang, tt
- Basuki Yudi,; Hidayati, Y. Kahoot! or Quizizz: *the Students' Perspectives*. In: *ELLiC 2019: Proceedings of the 3rd English Language and Literature International Conference, ELLiC, 27th April 2019, Semarang, Indonesia*. European Alliance for Innovatio
- Batubara, Hamdan Husein *Meda Pembelajaran Efektif* . Semarang: Fatawa Publishing, 2020
- Citra dan Rosy, *Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya*. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8, 261–272 2020

Djaali, *Metode Penelitian Kuantitatif* . Jakarta: Bumi Aksara, 2021

Hanief, Yulingga Nanda dan Wasis Himawanto. *Statistik Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish. 2017

Hidayat, Aziz Alimul. *Menyusun Instrumen Penelitian & Uji Validitas Realiabilita*. Surabaya: Health Books Publishing. 2021

<https://quizizz.zendesk.com/hc/id-id/articles/115001575472-Mendaftar-atau-Membuat-Akun-Quizizz> diakses pada tanggal 3 januari 2021

Kurniawan Asep, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2018 .

Kurniawan, Agung Widhi dan Zarah Puspitaningtyas, *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Pandiva Buku, 2016.

Kustandi, Cecep dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran : Konsep dan Aplikasi Pengembangan Bagi Peserta Didik Di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana, 2020.

Maimuna ,Ulfa Wiwin, Warliah, Feriska Listiani, Tutik Irodatul Hasanah, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Widya Wisata*. Duta Media Publishing. 2018

- Muhid, Abdul. *Analisis Statistik 5 Langkah Praktis Analisis Statistik dengan SPSS for Windows*, Sidoarjo: Zifatama Jawara, 2019
- Mulyati, Sri dan Haniv Evendi. *Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegara*. GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika. Vol.3 No.1. 2018
- Mushaf Famy bi Syauqin Al-Qur'an dan Terjemah*. Banten: Forum Pelayan Al-Qur'an, 2014
- Nuryadi dkk. *Dasar-Dasar Statstik Penelitian*. Yogyakarta: Sibuku Media. 2017
- P, I Made Indra dan Ika Cahyaningrum. *Cara Mudah Memahami Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Deepublish, 2019
- Pebriani, Hesti *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Keaktifan Belajar Siswa (Penelitian Kuantitatif Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Desa Mekarsari Kecamatan Pasirjambu)*, Skripsi. Bandung: Universitas Pasundan, 2019
- Pribadi,. Benny A.. *Media dan Teknologi Dalam Pembelajaran*.(Jakarta: Kencana, 2017) hal 16
- Purba, Leony Sanga Lamsari. *Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahapeserta Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I*. *Jurnal Dinamika Pendidikan*. 12(1). 2019

- Puspitarini, Yanuari Dwi and Muhammad Hanif. *Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School. Anatolian Journal of Education* 4.2. 2019
- Riyanto, Slamet dan Aglis Andhita Hatmawan. *Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian Di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan dan eksperimen*, Deepublish, 2020
- S. Genç, N.. Tales for teaching German: Examining student-centered activities in terms of students' willingness to participate in the classroom. *Dil ve Dilbilimi Çalışmaları Dergisi*, 16(3) .2020
- Santoso, Singgih. *Panduan Lengkap SPSS Versi 23*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo. 2016
- Setiani, Ani dan Doni Juni Priansa. *Manajmene Peserta Didik dan Model pembelajaran : Cerdas, Kreatif, dan Inovatif*. Bandung: Alfabeta, 2018
- Setiawan,. M Andi *Belajar dan pembelajaran*. Uwais Inspirasi Indonesia. 2017
- Setrianawati, *Media dan Sumber Belajar* . Yogyakarta: Deepublish. 2018
- Sinar, *Metode Active Learning: upaya peningkatan keaktifan dan hasil belajar peserta didik* . Yogyakarta: Deepublish, 2018

- Sudjana, *Metode Statistika*, Bandung: Tarsito, 2002
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.*
Bandung: Alfabta. 2015
- Suharsono, Agus. *Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Pelatihan Dasar CPNS KEMENKEU Gnerasi Milenia.. Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Kepribadian. Vol 11 No 1 2020.*
- Sumiharsono, Rudy dan Hisbiyatul Hasanah. *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru, dan Calon Pendidik* .Jember: Pustaka Abadi. 2017.
- Sunardi, Dodi Hubungan Meningkatnya Hasil Belajar Siswa SMP dengan Penerapan Media Evaluasi Pembelajaran Inovatif Quizizz, *Jurnal Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan* , 2020
- Susanto, Ahmad. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2017
- T, Ummysalam A., *A Duludu, Buku Ajar Kurikulum Bahan dan Media Pembelajaran PLS* .Yogyakarta: Deepublish, 2017
- Taufik. *Pembelajaran Bahasa Arab MI* (Malang: UIN Sunan Ampel. 2016
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 : 2
- Usman, Husaini dan Purnomo Setiady Akbar, *Pengantar Statistika*. Jakarta: Bumi Aksara, 2012

- Wibowo, Nugroho . *Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Di Smk Negeri 1 Saptosari. Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 1.2 2016
- Wicaksono, Anggit Grahitto, Oka Irmade, dan Jumanto. *Efektifitas Penggunaan Media Komik Komsa Berbasis Kontekstual Dalam Pembelajaran Sains Di SD*, Pros. Seminar Pend. IPA Pascasarjana UM, 2. Yogyakarta: Pandiva Buku, 2017
- Yusuf, A Muri. *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan* Jakarta: Kencana, 2014
- Zainiyati. Husniyatus Salamah *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep dan Aplikasi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Kencana, 2017
- Zhao, Fang. *Using Quizizz to integrate fun multiplayer activity in the accounting classroom*, *International Journal of Higher Education*, 8.1 2019

Lampiran 1

Data Umum Sekolah

a. Sejarah Singkat Berdirisnya Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Putri Buntet Pesantren Cirebon

Madrasah Ibtidaiyah Wathniyah Butet Pesantren adalah madrasah yang berada dalam naungan Yayasan Lembaga Pendidikan Islam (YLPI) Buntet Pesantren yang dinaungi oleh para sesepuh dan kyai Buntet Pesantren Pesantren. Gedung Madrasah dibangun sejak tahun 1954 yang dirintis oleh para kyai yang awalnya khusus mempelajari keimanan islam, yang pada perkembangannya senantiasa dilakukan rehabilitasi gedung madrasah menuju kesempurnaan dan merujuk pada sistem pendidikan nasional yang bernaung dibawah Kementerian Agama. Siswa yang belajar di Madrasah ini sebagian besar berasal dari desa kompleks pesantren Buntet, para santri dan masyarakat sekitar pesantren. . Masyarakat sekitar madrasah sangat mendukung keberadaan madrasah. Dikarenakan merupakan lembaga pendidikan Islam yang mampu mendidik anak berakhlakul karimah serta berkepribadian Ahlussunnah Wal Jama'ah

b. Profil Sekolah

Nama Madrasah : Madrasah Ibtidaiyah Wathniyah
Putri Buntet Pesantren Cirebon
Alamat Madrasah : Blok Buntet Pesantren Desa
Mertapada Kulon Kecamatan
Astanajapura Kabupaten Cirebon
Provinsi Jawa Barat 45181
Nama Yayasan :Yayasan Lmbaga Pendidikan
Islam (YLPI)
Status : Terakkrditasi “A”
Tahun Berdiri : 1954

c. Visi dan Misi Madrasah

1) Visi

Mewujudkan Siswi yang Cinta Al-Qur’zn dan tekun beribadah sesuai ajaran Ahli unnah Wal Jama’ah yang berprestasi

2) Misi

a) Mewujudkan pembelajaran dan pembiasaan serta menjalankan amalan Al-Qur’an

- b) Mewujudkan siswi yang mampu memahai dan mengaakkan amaliyh ahli sunnah wal jama'ah
- c) Mewujudkan siswi yang mampu displin dalam keimanan dan ketakwaan yang diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari
- d) Meningkatkan pengetahuan dan professionalism tenaga pendidik dan kependidikan sesuai acuan dunia pendidikan.

Lampiran 2

Daftar Responden Uji Coba dan nilai Uji Coba

NO.	Nama Responden	Nilai
1	Hammad Rifqin Zadah	61
2	Abdullah Salam Ahmad	68
3	Muhammad tholabuddin	79
4	Ahmad sadad hadi	74
5	Muhammad yasirlulloh	65
6	Ahmad suprayogi	75
7	Muhammad Fachri	70
8	Razan Ahmad Fatir	81
9	Ahmad Naufal Burhani	53
10	Ahmad Fatih Ilman	73
11	Ahmad Syauqi Gusman	93
12	Bima Sakti	76
13	Azam Bisma Abdillah	79
14	Ahmad Rizki Ramdhan	73
15	Sahrul Rizqi Hidayatullah	81

Lampiran 3

Angket Keaktifan Peserta Didik

Variabel	Indikator	Butir Angket	Jumlah
Keaktifan peserta didik	Keaktifan Visual	1, 9, 17	3
	Keaktifan Oral	2, 10, 18	3
	Keaktifan Mendengarkan	3, 11, 19	3
	Keaktifan Menulis	4, 12, 20	3
	Keaktifan Menggambar	5, 13, 21	3
	Keaktifan Motor	6, 14, 22	3
	Keaktifan Mental	7, 15, 23	3
	Keaktifan Emosional	8, 16, 24	3
Total		24	

Lampiran 4

Angket Uji Coba Keaktifan Peserta Didik

ANGKET UJI COBA

KEAKTIFAN PESERTA DIDIK BELAJAR

Nama:

Kelas:

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Angket ini digunakan untuk mengetahui keaktifan peserta didik dalam kegiatan belajar di sekolah
2. Hasil dari angket ini tidak mempengaruhi nilai peserta didik
3. Isilah angket ini dengan sejujur-jujurnya
4. Pilihlah Jawaban yang tepat dengan memberikan tanda silang (X)
5. Pastikan semua angket sudah diisi sebelum menyerahkan

ANGKET

1. Saya memperhatikan guru yang sedang menjelaskan di depan kelas
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak Pernah

2. Ketika saya menemukan hal yang belum saya mengerti, saya menanyakannya kepada guru
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak Pernah

3. Saya mendengarkan guru yang sedang menjelaskan materi pelajaran
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak Pernah

4. Saya menulis penjelasan yang ditulis guru di papan tulis
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak Pernah

5. Saya menggambar suatu benda ketika guru meminta saya untuk menggambar suatu benda
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak Pernah

6. Saya membantu teman yang sedang kesulitan mengerjakan tugas
- a. Selalu b. Sering c. Kadang-kadang d. Tidak Pernah
7. Saya mengacungkan tangan untuk menyampaikan pendapat saya
- a. Selalu b. Sering c. Kadang-kadang d. Tidak Pernah
8. Saya merasa senang ketika berdiskusi dengan teman
- a. Selalu b. Sering c. Kadang-kadang d. Tidak Pernah
9. Saya memperhatikan teman yang sedang mengungkapkan pendapat
- a. Selalu b. Sering c. Kadang-kadang d. Tidak Pernah
10. Saya menambahkan jawaban teman yang masih kurang tepat.
- a. Selalu b. Sering c. Kadang-kadang d. Tidak Pernah

11. Ketika sedang berdiskusi saya mendengarkan pendapat teman
- a. Selalu b. Sering c. Kadang-kadang d. Tidak Pernah
12. Saya mencatat hal-hal penting yang dijelaskan oleh guru
- a. Selalu b. Sering c. Kadang-kadang d. Tidak Pernah
13. Saya membuat peta pikiran ketika guru memerintahkan meminta saya membuat peta pikiran
- a. Selalu b. Sering c. Kadang-kadang d. Tidak Pernah
14. Saya langsung mengerjakan tugas ketika guru memberikan tugas
- a. Selalu b. Sering c. Kadang-kadang d. Tidak Pernah
15. Saya berani menjelaskan hasil diskusi kelompok di depan kelas
- a. Selalu b. Sering c. Kadang-kadang d. Tidak Pernah

16. Saya merasa tertantang mengerjakan tugas yang diberikan guru
- a. Selalu b. Sering c. Kadang-kadang d. Tidak Pernah
17. Saya memperhatikan teman yang sedang menjelaskan hasil diskusi kelompok di depan kelas
- a. Selalu b. Sering c. Kadang-kadang d. Tidak Pernah
18. Ketika guru bertanya saya menjawab pertanyaan dari guru
- a. Selalu b. Sering c. Kadang-kadang d. Tidak Pernah
19. Saya mendengarkan teman yang sedang menjelaskan hasil diskusi kelompok di depan kelas
- a. Selalu b. Sering c. Kadang-kadang d. Tidak Pernah
20. Saya merangkum materi yang telah dipelajari
- a. Selalu b. Sering c. Kadang-kadang d. Tidak Pernah

21. Saya membuat tabel, ketika guru meminta saya membuat tabel
- a. Selalu b. Sering c. Kadang-kadang d. Tidak Pernah
22. Saya segera berkumpul dengan kelompok Ketika guru memerintahkan saya berkumpul dengan kelompok
- a. Selalu b. Sering c. Kadang-kadang d. Tidak Pernah
23. Saya berani maju mengerjakan soal di papan tulis
- a. Selalu b. Sering c. Kadang-kadang d. Tidak Pernah
24. Saya semangat mengikuti segala kegiatan pembelajaran
- a. Selalu b. Sering c. Kadang-kadang d. Tidak Pernah

Lampiran 5

Validitas Uji Coba Keaktifan Peserta didik Belajar

	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	
^a Positif Condition	1	494	204	424	397 ^a	357 ^a	384	357 ^a	285	258	417	258	413	233	407	218	421	427	478	411	374	241	374	241	389	317 ^a	437 ^a
^b Neg Condition		364	214	384	384	402	362	389	342	297	429	334	326	225	384	393	342	333	384	434	342	333	387	389	349	310	310
^c R	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
^a Positif Condition	289	1	474	468	337	254	436	397 ^a	486	327	422	434	324	347	367 ^a	323	347	397 ^a	352	278	494 ^a	332	319	319	319	319	384 ^a
^b Neg Condition	384		384	384	294	297	384	384	333	254	384	384	224	384	329	425	324	434	384	314	417	407	484	425	487	487	487
^c R	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
^a Positif Condition	249	414	1	339	389	487	312	382	322 ^a	389	461	489	329	484 ^a	424	362	324 ^a	422	234	489	319	487	487	289	397 ^a	397 ^a	
^b Neg Condition	339	389		474	319	384	384	317	384	319	484	389	229	384	389	389	489	327	382	487	384	472	389	482	389	389	
^c R	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
^a Positif Condition	424	468	424	1	489	337	422	384	413	482	417	489	224	424	327 ^a	419	324	424	224	274	489	413	424	413	424	424	
^b Neg Condition	389	384	424		314	314	384	274	384	313	489	389	389	424	387	424	424	413	314	414	274	484	424	389	389	389	
^c R	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
^a Positif Condition	384 ^a	317	389	384	1	424 ^a	422	319	412	419	484	319	484 ^a	384	384 ^a	419	489	484 ^a	324	489	312	389	389	389	389	417 ^a	
^b Neg Condition	384	219	319	384		412	317	219	317	389	484	219	389	484	319	419	484	389	389	484	412	317	389	319	389	389	
^c R	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
^a Positif Condition	317 ^a	284	487	317	424 ^a	1	424	487	387 ^a	224	427	312	484	384	384	414	389	424	424	424	424	424	424	424	424	424	
^b Neg Condition	412	287	384	314	412		427	384	417	384	413	214	384	384	384	414	484	224	314	412	484	314	384	384	384	384	
^c R	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	

c)	Pearson Correlation	.188	.436	.312	-.242	.422	.478	1	.183	.659 ^{**}	.422	.386	.512	.330	.435	.388	.512	.252	.565 [*]	-.182	.718 ^{**}	.268	.288	.417	.113	.857 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.202	.184	.050	.286	.117	.077		.514	.006	.117	.535	.051	.228	.088	.260	.051	.262	.028	.484	.001	.246	.294	.065	.638	.008
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
d)	Pearson Correlation	.518 [*]	.797 ^{**}	.182	.380	.315	.487	.383	1	.486	.218	.525 [*]	.318	.298	.851	.874 ^{**}	.127	.185	.248	.880	.246	.477	.119	-.117	.455	.516 [*]
	Sig. (2-tailed)	.048	.001	.517	.277	.253	.068	.514		.130	.452	.340	.248	.482	.036	.006	.451	.318	.247	1.000	.298	.072	.872	.678	.069	.021
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
e)	Pearson Correlation	.265	.488	.521 [*]	.033	.412	.512 [*]	.859 ^{**}	.889	1	.498	.318	.298	.278	.488	.353	.334	.389	.228	-.322	.594 [*]	.137	.212	.582 [*]	.278	.883 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.383	.131	.046	.988	.127	.077	.008	.130		.058	.268	.261	.165	.065	.340	.224	.588	.411	.227	.038	.627	.227	.022	.165	.005
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
e1)	Pearson Correlation	.268	.317	.185	.082	.438	.254	.422	.210	.488	1	.484	.218	.284	.427	.269	.548 [*]	-.032	.078	-.110	.174	-.073	.252 [*]	.654 [*]	.264	.516 [*]
	Sig. (2-tailed)	.287	.280	.318	.743	.185	.268	.117	.653	.089		.062	.452	.271	.112	.252	.034	.988	.718	.686	.536	.785	.061	.011	.271	.018
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
e1)	Pearson Correlation	.413	.422	.840	.145	.484	.635 [*]	.168	.525 [*]	.318	.484	1	.385	.478	-.121	.262 [*]	-.428	.171	.082	.051	.273	.173	.173	.869	.266	.567 [*]
	Sig. (2-tailed)	.126	.188	.004	.686	.063	.011	.555	.040	.268	.062		.557	.072	.467	.083	.022	.542	.771	.581	.325	.538	.538	.007	.188	.029
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
e12)	Pearson Correlation	.268	.432	.435	.880	.315	.202	.512	.318	.298	.218	.385	1	.557 [*]	.348	.270	.127	.514 [*]	.248	.358	.248	.477	.477	-.117	-.165	.516 [*]
	Sig. (2-tailed)	.214	.188	.188	1.000	.253	.268	.051	.268	.261	.453	.557		.028	.188	.331	.651	.045	.267	.181	.348	.072	.072	.678	.557	.029
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
e13)	Pearson Correlation	.413	.334	.228	.226	.884 ^{**}	.438	.331	.286	.278	.384	.478	.517 [*]	1	.285	.267	-.128	.648 ^{**}	.455	-.063	.488	.487	.261	.222	-.067	.859 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.126	.224	.228	.267	.005	.068	.228	.482	.165	.271	.072	.024		.484	.143	.622	.008	.088	.838	.084	.088	.311	.685	.879	.008
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15

a20	Person Correlation	.341	.378	.445	.371	.498	.574*	.316*	.340	.562*	.174	.273	.248	.396	.244	.278	.268	.370	.626*	-.413	1	.413	.854	.321	.367	.671*
	Sig. (2- tailed)	.016	.016	.007	.028	.004	.006	.007	.394	.019	.536	.325	.396	.004	.373	.314	.333	.004	.012	.028		.028	.009	.013	.017	.006
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
a21	Person Correlation	.368	.686*	.218	.140	.202	.272	.268	.477	.157	-.073	.173	.477	.497	.108	.254	.098	.715**	.475	.146	.413	1	-.642	-.138	.005	.531*
	Sig. (2- tailed)	.042	.017	.290	.659	.471	.276	.268	.072	.677	.785	.538	.072	.000	.702	.398	.752	.003	.073	.004	.028		.003	.624	.819	.042
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
a22	Person Correlation	.360	.133	.119	.315	.385	.387	.388	.118	.332	.752**	.173	.477	.281	.377	.442	.423	.073	.043	.146	.654	-.642	1	.222	.261	.531*
	Sig. (2- tailed)	.018	.657	.672	.263	.167	.004	.268	.672	.137	.001	.538	.072	.311	.165	.009	.116	.785	.679	.004	.006	.003		.202	.311	.042
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
a23	Person Correlation	.068	.195	.497	-.116	.362	.158	.417	-.117	.562*	.612*	.069	-.117	.172	.621*	-.108	.672*	.040	.196	-.245	.221	-.138	.222	1	.301	.425
	Sig. (2- tailed)	.807	.486	.000	.681	.004	.001	.005	.678	.012	.011	.807	.678	.003	.013	.701	.013	.000	.004	.078	.243	.624	.242		.472	.114
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
a24	Person Correlation	.516*	.138	.306	.327	.398	.325*	.131	.453	.378	.304	.366	-.365	-.007	.305	.088	.323	-.114	.231	-.173	.397	.005	.261	.201	1	.516*
	Sig. (2- tailed)	.040	.625	.042	.235	.101	.002	.638	.000	.005	.271	.180	.557	.979	.664	.005	.148	.006	.007	.528	.143	.019	.311	.472		.040
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
total	Person Correlation	.616*	.686*	.396*	.241	.375*	.316*	.355*	.560*	.605*	.580*	.561*	.561*	.355*	.401	.626*	.427	.493	.286*	-.011	.675*	.531*	.516*	.425	.516*	1
	Sig. (2- tailed)	.014	.007	.018	.388	.005	.001	.000	.011	.005	.018	.019	.018	.000	.003	.012	.112	.000	.019	.978	.006	.042	.042	.114	.040	
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15

Lampiran 6

Uji Reabilitas

Uji Reliabilitas semua item

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.896	24

Uji Reliabilitas per item

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X01	68.33	117.238	.573	.890
X02	69.33	114.095	.617	.889
X03	68.60	117.686	.555	.891
X04	68.53	122.552	.156	.901

X05	69.13	113.410	.630	.888
X06	69.13	110.695	.712	.886
X07	69.27	114.495	.603	.889
X08	68.60	117.829	.546	.891
X09	68.67	114.095	.638	.888
X10	69.13	115.124	.540	.890
X11	69.20	117.457	.510	.891
X12	68.60	118.257	.517	.891
X13	69.87	115.695	.616	.889
X14	68.40	120.257	.446	.893
X15	69.27	114.067	.571	.890
X16	68.73	120.067	.369	.894
X17	68.73	118.210	.383	.895
X18	69.00	116.857	.546	.891
X19	68.33	127.810	-.084-	.904
X20	69.20	113.314	.620	.888
X21	69.53	117.695	.475	.892
X22	68.53	117.695	.475	.892
X23	69.47	117.410	.338	.897
X24	68.87	118.267	.462	.892

Lampiran 7

Daftar Responden Peserta Didik Kelas 5 beserta Hasil Pretest dan Posttest

No	Nama Peserta Didik	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1	Afyani Nadya	53	56
2	Ajwa Aqila Azzahra	59	63
3	Annisa Khilwa	67	68
4	Fathimah azzahra	55	51
5	Gita ghaniyah	50	50
6	Isti Angelina	36	62
7	Lia astari	55	69
8	Liana Azizah Maulidah	43	58
9	Nida Rumaesah	57	58
10	Rahayu putri Ramadani	68	65
11	Royatin Nadia	56	54
12	Safina Fidelia Azzahra	46	61
13	Sarah Syarifah	52	64
14	Siti Faizzah	42	56
15	Tri ayu dia putri	48	63
16	Shiren Ika Harnum	47	60

Lampiran 8

Instrumen Angket Penelitian Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Keaktifan belajar Peserdidik Pretest dan Posttest

Variabel	Indikator	Butir Angket
Keaktifan peserta didik	Keaktifan Visual	1, 8.
	Keaktifan Oral	2, 9, 14
	Keaktifan Mendengarkan	3, 10,
	Keaktifan Menulis	, 11, 15
	Keaktifan Menggambar	4., 12, 16
	Keaktifan Motor	5, 17
	Keaktifan Mental	6., 13,
	Keaktifan Emosiaonal	7, 18

Lampiran 9

Angket Pretest Keaktifan Peserta Didik

ANGKET PRETEST

KEAKTIFAN PESERTA DIDIK BELAJAR

Nama:

Kelas:

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Angket ini digunakan untuk mengetahui keaktifan peserta didik dalam kegiatan belajar di sekolah
2. Hasil dari angket ini tidak mempengaruhi nilai peserta didik
3. Isilah angket ini dengan sejujur-jujurnya
4. Pilihlah Jawaban yang tepat dengan memberikan tanda silang (X)
5. Pastikan semua angket sudah diisi sebelum menyerahkan .

ANGKET

1. Saya memperhatikan guru yang sedang menjelaskan di depan kelas
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak Pernah
2. Ketika saya menemukan hal yang belum saya mengerti, saya menanyakannya kepada guru

a. Selalu b. Sering c. Kadang-kadang d. Tidak Pernah

3. Saya mendengarkan guru yang sedang menjelaskan materi pelajaran
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak Pernah
4. Saya menggambar suatu benda ketika guru meminta saya untuk menggambar suatu benda
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak Pernah
5. Saya membantu teman yang sedang kesulitan mengerjakan tugas
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak Pernah
6. Saya mengacungkan tangan untuk menyampaikan pendapat saya
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak Pernah
7. Saya merasa senang ketika berdiskusi dengan teman
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak Pernah
8. Saya memperhatikan teman yang sedang mengungkapkan pendapat
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak Pernah
9. Saya menambahkan jawaban teman yang masih kurang tepat.
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak Pernah
10. Ketika sedang berdiskusi saya mendengarkan pendapat teman
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak Pernah
11. Saya mencatat hal-hal penting yang dijelaskan oleh guru

- a. Selalu b. Sering c. Kadang-kadang d. Tidak Pernah
12. Saya membuat peta pikiran ketika guru memerintahkan meminta saya membuat peta pikiran
a. Selalu b. Sering c. Kadang-kadang d. Tidak Pernah
13. Saya berani menjelaskan hasil diskusi kelompok di depan kelas
a. Selalu b. Sering c. Kadang-kadang d. Tidak Pernah
14. Ketika guru bertanya saya menjawab pertanyaan dari guru
a. Selalu b. Sering c. Kadang-kadang d. Tidak Pernah
15. Saya merangkum materi yang telah dipelajari
a. Selalu b. Sering c. Kadang-kadang d. Tidak Pernah
16. Saya membuat tabel, ketika guru meminta saya membuat tabel
a. Selalu b. Sering c. Kadang-kadang d. Tidak Pernah
17. Saya segera berkumpul dengan kelompok Ketika guru memerintahkan saya berkumpul dengan kelompok
a. Selalu b. Sering c. Kadang-kadang d. Tidak Pernah
18. Saya semangat mengikuti segala kegiatan pembelajaran
a. Selalu b. Sering c. Kadang-kadang d. Tidak Pernah

Lampiran 10

Angket Posttest Keaktifan Peserta Didik

ANGKET POSTTEST

KEAKTIFAN PESERTA DIDIK BELAJAR

Nama:

Kelas:

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Angket ini digunakan untuk mengetahui keaktifan peserta didik dalam kegiatan belajar di sekolah
2. Hasil dari angket ini tidak mempengaruhi nilai peserta didik
3. Isilah angket ini dengan sejujur-jujurnya
4. Pilihlah Jawaban yang tepat dengan memberikan tanda silang (X)
5. Pastikan semua angket sudah diisi sebelum menyerahkan .

ANGKET

1. Saya memperhatikan guru yang sedang menjelaskan di depan kelas
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak Pernah
2. Ketika saya menemukan hal yang belum saya mengerti, saya menanyakannya kepada guru
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak Pernah
3. Saya mendengarkan guru yang sedang menjelaskan materi pelajaran

- a. Selalu b. Sering c. Kadang-kadang d. Tidak Pernah
4. Saya menggambar suatu benda ketika guru meminta saya untuk menggambar suatu benda
a. Selalu b. Sering c. Kadang-kadang d. Tidak Pernah
5. Saya membantu teman yang sedang kesulitan mengerjakan tugas
a. Selalu b. Sering c. Kadang-kadang d. Tidak Pernah
6. Saya mengacungkan tangan untuk menyampaikan pendapat saya
a. Selalu b. Sering c. Kadang-kadang d. Tidak Pernah
7. Saya merasa senang ketika berdiskusi dengan teman
a. Selalu b. Sering c. Kadang-kadang d. Tidak Pernah
8. Saya memperhatikan teman yang sedang mengungkapkan pendapat
a. Selalu b. Sering c. Kadang-kadang d. Tidak Pernah
9. Saya menambahkan jawaban teman yang masih kurang tepat.
a. Selalu b. Sering c. Kadang-kadang d. Tidak Pernah
10. Ketika sedang berdiskusi saya mendengarkan pendapat teman
a. Selalu b. Sering c. Kadang-kadang d. Tidak Pernah
11. Saya mencatat hal-hal penting yang dijelaskan oleh guru
a. Selalu b. Sering c. Kadang-kadang d. Tidak Pernah
12. Saya membuat peta pikiran ketika guru memerintahkan meminta saya membuat peta pikiran
a. Selalu b. Sering c. Kadang-kadang d. Tidak Pernah
13. Saya berani menjelaskan hasil diskusi kelompok di depan kelas

a. Selalu b. Sering c. Kadang-kadang d. Tidak Pernah

14. Ketika guru bertanya saya menjawab pertanyaan dari guru

a. Selalu b. Sering c. Kadang-kadang d. Tidak Pernah

15. Saya merangkum materi yang telah dipelajari

a. Selalu b. Sering c. Kadang-kadang d. Tidak Pernah

16. Saya membuat tabel, ketika guru meminta saya membuat tabel

a. Selalu b. Sering c. Kadang-kadang d. Tidak Pernah

17. Saya segera berkumpul dengan kelompok Ketika guru memerintahkan saya berkumpul dengan kelompok

a. Selalu b. Sering c. Kadang-kadang d. Tidak Pernah

18. Saya semangat mengikuti segala kegiatan pembelajaran

a. Selalu b. Sering c. Kadang-kadang d. Tidak Pernah

Lampiran 11

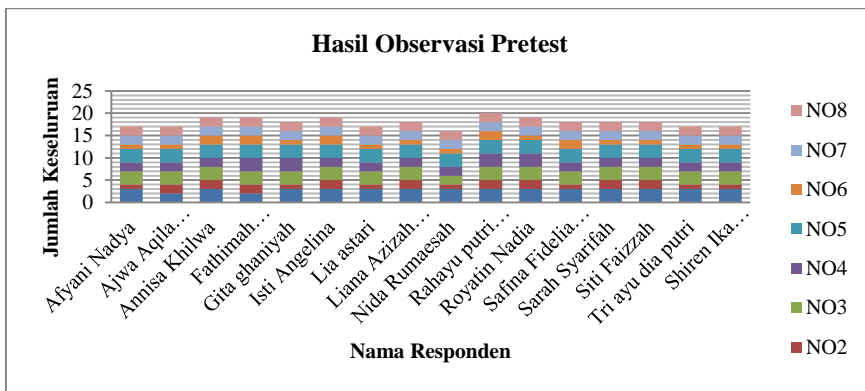
Instrumen Observasi Keaktifan Belajar Peserta Didik

No	Macam keaktifan	Indikator
1.	Visual activities	Peserta didik memperhatikan penjelasan guru, memperhatikan temannya yang sedang mengungkapkan pendapat, membaca buku, dan melihat gambar
2.	Oral activities	Peserta didik bertanya mengenai hal yang belum jelas, menambahkan jawaban teman yang masih kurang jelas, mengemukakan pendapat, dan mempresentasikan hasil diskusi
3.	Listening activities	Peserta didik mendengarkan penjelasan guru, mendengarkan temannya yang sedang mengungkapkan pendapat, dan mendengarkan diskusi.
4.	Writing activities	Peserta didik mencatat hal-hal yang penting selama proses pembelajaran dan menulis apa yang ditulis guru pada papan tulis,
5.	Drawing activities	Peserta didik membuat peta pikiran sebagai rangkuman materi pembelajaran
6.	Mental activities	peserta didik berani mengacungkan tangan untuk berpendapat dan berani menjelaskan hasil diskusi kelompok

7.	Motor activities	Peserta didik segera berumpul dengan kelompoknya ketika guru meminta berkumpul dengan kelompoknya
8.	Emotional activities	Peserta didik Semangat dan antusias siswa dalam pembelajaran,

Lampiran 12

Hasil Observasi Pretest



PRETEST								Jumlah	Persentase (%)
NO1	NO2	NO3	NO4	NO5	NO6	NO7	NO8		
3	1	3	2	3	1	2	2	17	53,13%
2	2	3	2	3	1	2	2	17	53,13%
3	2	3	2	3	2	2	2	19	59,38%
2	2	3	3	3	2	2	2	19	59,38%
3	1	3	3	3	1	2	2	18	56,25% ^c
3	2	3	2	3	2	2	2	19	59,38%

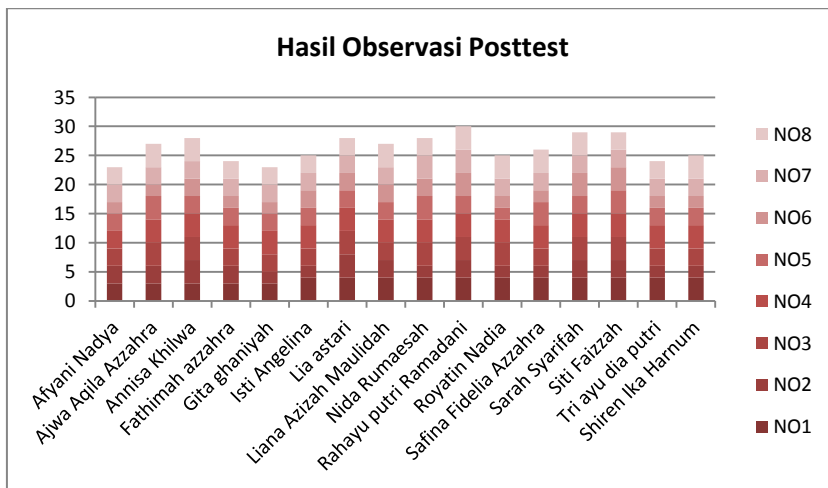
3	1	3	2	3	1	2	2	17	53,13%
3	2	3	2	3	1	2	2	18	56,25% ^c
3	1	2	2	3	1	2	2	16	50%
3	2	3	3	3	2	2	2	20	62,5%
3	2	3	3	3	1	2	2	19	59,38%
3	1	3	2	3	2	2	2	18	56,25% ^c
3	2	3	2	3	1	2	2	18	56,25% ^c
3	2	3	2	3	1	2	2	18	56,25% ^c
3	1	3	2	3	1	2	2	17	53,13%
3	1	3	2	3	1	2	2	17	53,13%

Berdasarkan diagram dan tabel di atas nilai terendah dari hasil observasi awal keaktifan peserta didik adalah 16 sebesar 50%. Sedangkan nilai tertinggi dari hasil observasi awal keaktifan peserta didik adalah 20 sebesar 62,5%. Hal ini dapat disimpulkan keaktifan peserta didik kelas V di MI Wathoniyah Putri Buntet Pesantren Cirebon Cirebon masih rendah

Berdasarkan pengamatan peneliti di lapangan, terdapat peserta didik yang kurang antusias dan semangat dalam belajar. Terdapat peserta didik yang mengantuk, sebagian dari mereka belum berani bertanya kepada guru, tidak terbiasa mengacungkan diri untuk menjawab pertanyaan dari guru maupun peserta didik lainnya, tidak ada inisiatif untuk mempresentasikan hasil diskusi.

Lampiran 13

Hasil Observasi Posttest



POSTTEST									
NO1	NO2	NO3	NO4	NO5	NO6	NO7	NO8	Jumlah	Persentase(%)
3	3	3	3	3	2	3	3	23	71,88%
3	3	4	4	4	2	3	4	27	84,38%
3	4	4	4	3	3	3	4	28	87,5%
3	3	3	4	3	2	3	3	24	75%
3	2	3	4	3	2	3	3	23	71,88%
4	2	3	4	3	3	3	3	25	78,13%

4	4	4	4	3	3	3	3	28	87,5%
4	3	3	4	3	3	3	4	27	84,38%
4	2	4	4	4	3	4	3	28	87,5%
4	3	4	4	3	4	4	4	30	93,75%
4	2	4	4	2	2	3	4	25	78,13%
4	2	3	4	4	2	3	4	26	81,25%
4	3	4	4	3	4	3	4	29	90,63%
4	3	4	4	4	4	3	3	29	90,63%
4	2	3	4	3	2	3	3	24	75%
4	2	3	4	3	2	3	4	25	78,13%

Berdasarkan diagram dan tabel di atas nilai terendah dari hasil observasi awal keaktifan peserta didik adalah 23 sebesar 71,87%. Sedangkan nilai tertinggi dari hasil observasi awal keaktifan peserta didik adalah 30 sebesar 93,37%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Quizizz dapat mempengaruhi keaktifan peserta didik.

Berdasarkan pengamatan peneliti di lapangan, menggunakan media pembelajaran Quizizz dalam proses belajar dapat mengaktifkan peserta didik. Peserta didik lebih berkonsentrasi pada pelajaran, sebagian dari mereka sudah mampu berani mengacungkan diri untuk bertanya, menjawab pertanyaan, serta menambahkan jawaban dari jawaban temannya yang masih kurang. Pembelajaran menggunakan media pembelajaran Quizizz juga mampu memfokuskan peserta didik ketika sedang mengerjakan kuis.

Lampiran 14

Instrumen Angket Respon Peserta didik tentang Quizizz

Variabel	Indikator	Butir Angket
Media Pembelajaran Quizizz	Kemudahan mengakses	1, 2, 3
	Tampilan Media Pembelajaran Quizizz	4, 5, 6, 7, 8
	Manfaat Quizizz dalam proses pembelajaran	9, 10, 11

Lampiran 15

Angket Respon Peserta Didik tentang Media Pembelajaran
Quizizz

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK TENTANG MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ

Nama:

No. Absen:

Kelas:

Petunjuk Pengisian Angket

1. Angket ini digunakan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran Quizizz
2. Hasil dari angket ini tidak mempengaruhi nilai peserta didik
3. Isilah angket ini dengan sejujur-jujurnya
4. Pilihlah Jawaban yang tepat dengan memberikan tanda silang (X)
5. Pastikan semua angket sudah diisi sebelum menyerahkan .

Angket

1. Saya dapat menggunakan Quizizz dengan mudah
 - a. Sangat Setuju
 - b. Setuju.
 - c. Kurang Setuju
 - d. Tidak Setuju
2. Saya dapat lebih mudah memahami materi pelajaran

- a. Sangat Setuju b. Setuju. c.Kurang Setuju d. Tidak Setuju
3. Saya lebih mudah mengerjakan soal menggunakan Quizizz dibandingkan dengan kertas
- a. Sangat Setuju b. Setuju. c.Kurang Setuju d. Tidak Setuju
4. Mengerjakan soal menggunakan media Quizizz menyenangkan seperti bermain game
- a. Sangat Setuju b. Setuju. c.Kurang Setuju d. Tidak Setuju
5. Tampilan media pembelajaran Quizizz menarik
- a. Sangat Setuju b. Setuju. c.Kurang Setuju d. Tidak Setuju
6. Musik latar yang ada pada Quizizz tidak mengganggu saya ketika mengerjakan soal
- a. Sangat Setuju b. Setuju. c.Kurang Setuju d. Tidak Setuju
7. Waktu pengerjaan soal yang disediakan pada Quizizz melatih saya untuk menjawab dengan tepat dan cepat
- a. Sangat Setuju b. Setuju. c.Kurang Setuju d. Tidak Setuju
8. Papan skor yang terdapat di Quizizz membuat saya tertantang meraih nilai tertinggi
- a. Sangat Setuju b. Setuju. c.Kurang Setuju d. Tidak Setuju
9. Media pembelajaran Quizizz membuat saya termotivasi untuk belajar dengan giat

a. Sangat Setuju b. Setuju. c.Kurang Setuju d. Tidak Setuju

10. Saya lebih fokus mengerjakan soal menggunakan media pembelajaran Quizz

a. Sangat Setuju b. Setuju. c.Kurang Setuju d. Tidak Setuju

11. Saya merasa semangat ketika pembelajaran menggunakan media Quizz

a. Sangat Setuju b. Setuju. c.Kurang Setuju d. Tidak Setuju

Lampiran 16

Instrumen Angket Respon Peserta Didik terhadap Quizizz

Aspek	Indikator	Sub Indikator	Penilaian				Keterangan
			1	2	3	4	
Media Pelajaran Quizizz	Kemudahan penggunaan media pembelajaran Quizizz	Pesera didik dapat menggunakan Quizizz dengan mudah					
		peserta didik dapat lebih mudah memahami materi pelajaran					
		Peserta didik lebih mudah mengerjakan soal menggunakan Quizizz dibandingkan dengan kertas					
	Media Pembelajaran Quizizz berbasis game	Mengerjakan soal menggunakan media Quizizz menyenangkan seperti bermain game					
		Tampilan media pembelajaran Quizizz menarik					
		Musik latar yang ada pada Quizizz tidak mengganggu saya Ketika mengerjakan					

		soal					
		Waktu pengerjaan soal yang disediakan pada Quizizz melatih peserta didik untuk menjawab dengan tepat dan cepat					
		Papan skor yang terdapat di Quizizz membuat peserta didik tertantang meraih nilai tertinggi					
Manfaat Quizizz dalam proses pembelajaran		Media pembelajaran Quizizz menumbuhkan motivasi giat belajar belajar peserta didik					
		Menggunakan Quizizz dapat memfokuskan peserta didik dalam mengerjakan soal					
		Quizizz dapat menumbuhkan semangat dalam mengikuti pembelajaran					
Saran/Komentar Validator :							

Uji Validitas Angket Respon Peserta Didik tentang Media Pembelajaran Quizizz

Instrumen Validasi Angket Media Pembelajaran Quizizz ini dimaksudkan mengetahui pendapat ibu tentang instrum penelitian angket yang dibuat peneliti untuk mengumpulkan data penelitian. Tujuan evaluasi ini adalah agar diperoleh instrumen yang valid dan

reliabel. Sehubungan dengan itu, dimohon kiranya Ibu memberikan respon pada setiap pernyataan berikut

Petunjuk:

- a Berilah tanda centang (√) pada salahsatu altrnatif skor validasi yang sesuai

Kriteria penilaian;

1 : Tidak Bai2 : Kurang Baik

3 : Baik

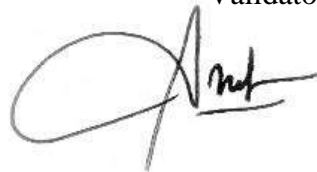
4: Sang

Berdasarkan Penilaian tersebut, mohon berikan kesimpulan ibu dengan melingkari salah satu nomer yang ssuai dengan pendapat ibu.

1. Layak digunakan untuk mengumpulkan data
2. Layak digunakan untuk mengumpulkan data dengan revisi sesuai saran
3. Tidak laya

Semarang, 22 Maret 2021

Validator



Dra. Hj. Ani Hidayati, M.Pd

NIP. 196112051993032001

Lampiran 17

Hasil Angket Respon Peserta Didik terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz

Pernyataan	SS	S	Kn	TS
1. Saya dapat menggunakan Quizizz dengan mudah	9	5	2	0
2. Saya dapat lebih mudah memahami materi pelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Quizizz	6	9	1	0
3. Saya lebih mudah mengerjakan soal menggunakan Quizizz dibandingkan dengan kertas	6	7	3	0
4. Mengerjakan soal menggunakan media Quizizz menyenangkan seperti bermain game	7	9	0	0
5. Tampilan media pembelajaran Quizizz menarik	7	9	0	0
6. Musik latar yang ada pada Quizizz tidak mengganggu saya ketika mengerjakan soal	5	11	0	0

7. Waktu pengerjaan soal yang disediakan pada Quizizz melatih saya untuk menjawab dengan tepat dan cepat	10	6	0	0
8. Papan skor yang terdapat di Quizizz membuat saya tertantang meraih nilai tertinggi	8	7	1	0
9. Media pembelajaran Quizizz membuat saya termotivasi untuk belajar dengan giat	10	6	0	0
10. Saya lebih fokus mengerjakan soal menggunakan media pembelajaran Quizizz	5	11	0	0
11. Saya merasa semangat ketika pembelajaran menggunakan media Quizizz	11	5	0	0

Keterangan : SS= Sangat Setuju, S= Setuju, KS = Kurang Setuju, TS = Tidak Setuju

Berdasarkan tabel di atas, pernyataan ke-1 penggunaan Quizizz mudah terdapat 9 peserta didik sangat setuju, 5

peserta didik setuju, dan 2 peserta didik kurang setuju. Pernyataan ke-2 kemudahan memahami pembelajaran menggunakan media pembelajaran Quizizz terdapat 6 peserta didik sangat setuju, 9 peserta didik setuju, dan 1 peserta didik tidak setuju. Pernyataan ke-3 kemudahan mengerjakan soal menggunakan media Pembelajaran Quizizz dibandingkan dengan kertas terdapat 6 peserta didik sangat setuju, 7 peserta didik setuju, 3 peserta didik kurang setuju, pernyataan ke-4 pengerjaan soal menggunakan media Quizizz menyenangkan seperti bermain game terdapat 7 peserta didik sangat setuju, 9 peserta didik setuju. Pernyataan ke-5 Tampilan media pembelajaran Quizizz menarik terdapat 7 peserta didik yang sangat setuju dan 9 peserta didik yang setuju. Pernyataan ke-6 peserta didik musik latar yang terdapat pada media Quizizz tidak mengganggu konsentrasi peserta didik ketika mengerjakan soal terdapat 5 peserta didik menjawab sangat setuju dan 11 peserta didik menjawab setuju. Pernyataan ke-7 Waktu pengerjaan soal yang disediakan pada Quizizz melatih peserta didik untuk menjawab dengan tepat dan cepat 10 peserta didik sangat setuju dan 6 peserta didik setuju. Pernyataan ke-8 papan skor yang terdapat di Quizizz membuat peserta didik tertantang meraih nilai tertinggi terdapat 8 peserta

didik sangat setuju, 7 peserta didik setuju, dan 1 peserta didik kurang setuju. Pernyataan ke-9 media pembelajaran Quizizz membuat peserta didik termotivasi untuk belajar dengan giat terdapat 10 peserta didik sangat setuju dan 6 peserta didik setuju. Pernyataan ke-10 peserta didik lebih fokus mengerjakan soal menggunakan media pembelajaran Quizizz terdapat 5 peserta didik sangat setuju dan 11 peserta didik setuju. pernyataan ke-11 peserta didik merasa semangat ketika pembelajaran menggunakan media Quizizz terdapat 11 peserta didik sangat setuju dan 5 peserta didik setuju. maka, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Quizizz mudah , Tampilan Media Pembelajaran Quizizz menarik dan menantang seperti bermain game, dan peserta didik didik lebih giat dan semangat selah menggunakan medi pembelajaran Quizizz dalam proses pembelajaran

Lampiran 18

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Pretest

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan : MI Wathoniyah Putri Buntet Pesantren
Kelas / Semester : Cirebon
Tema : 5 /2
Sub Tema : Lingkungan Sahabat Kita (Tema 8)
Muatan Terpadu : Usaha Pelestarian Lingkungan (Sub Tema
Pembelajaran ke : 3)
Alokasi waktu : Bahasa Indonesia, IPA, SBdp
1
1 hari

A. . Kompetensi Inti :

- KI-1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
- KI-2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga, dan negara.
- KI-3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda

yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.

KI-4. Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
Bahasa Indonesia 3.8 Menguraikan urutan peristiwa atau tindakan yang terdapat pada teks nonfiksi 4.8 Menyajikan kembali peristiwa atau tindakan dengan memperhatikan latar cerita yang terdapat pada teks fiksi	 3.8.1 Membaca teks narasi peristiwa atau tindakan yang terdapat pada teks nonfiksi 4.8.1 Menceritakan kembali peristiwa atau tindakan dengan memperhatikan latar cerita
IPA 3.8 Menganalisis siklus air dan dampaknya pada peristiwadi bumi serta kelangsungan makhluk hidup	 3.8.1 Melakukan percobaan tahap-tahap dalam siklus air seperti evaporasi, kondensasi,

<p>4.8 Membuat karya tentang skema siklus air berdasarkan informasi dari berbagai sumber</p>	<p>dan presipitasi</p> <p>4.8.1 Mendiskusikan siklus air dan dampaknya bagi peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup</p>
--	--

C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui kegiatan berdiskusi, peserta didik dapat menyebutkan dan mempresentasikan faktor-faktor yang mempengaruhi kualitas air dengan benar.
2. Melalui kegiatan melakukan pengamatan dan berdiskusi, peserta didik dapat mengidentifikasi peristiwa dalam teks nonfiksi.

D. Materi Pembelajaran

1. Peristiwa atau tindakan dalam bacaan.
2. Faktor-faktor yang mempengaruhi kualitas air

E. Metode Pembelajaran

Diskusi, Tanya jawab, Ceramah

F. Media Pembelajaran

Alat Tulis

G. Sumber Pembelajaran

1. Buku Siswa Kelas v Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita
2. Buku Guru Kelas v Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita

H. Langkah-langkah Pembelajaran

Deskripsi Kegiatan

Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran peserta didik.2. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang peserta didik.3.. Guru melakukan aperspsi.4. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan apa saja kegiatan yang akan dilakukan pada hari tersebut.	10 menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none">1. Peserta didik mengamati gambar pada awal Subtema 3.2. Guru mengaitkan kegiatan ini dengan judul tema "Lingkungan Sahabat Kita" serta judul Subtema "Usaha Pelestarian Lingkungan".3. Peserta didik dan guru bertanya jawab mengenai keadaan	65 menit

	<p>lingkungan sekitar kita, kegunaan lingkungan bagi manusia dan akibat manusia tidak menjaga lingkungan dengan baik.</p> <p>4. Siswa membaca teks berjudul “Air untuk Kebutuhan Sehari-hari”. Dalam membaca nyaring bergantian, salah satu siswa membaca satu paragraf, siswa lain mendengarkan. Paragraf selanjutnya dibaca oleh peserta didik yang berbeda.</p> <p>5. Peserta didik dibagi dalam kelompok. Tiap kelompok terdiri atas 4 orang.</p> <p>6. Tiap kelompok mendiskusikan jawaban pertanyaan tentang air dan kehidupan lalu menuliskannya dalam bentuk peta pikiran.</p> <p>7. Setelah selesai, perwakilan dari kelompok memaparkan hasil</p>	
--	---	--

	<p>diskusi dan menunjukkan bentuk peta pikiran yang sudah dibuatnya secara bergiliran</p> <p>8. Peserta didik secara bergantian membaca teks berjudul “Air untuk Kebutuhan Sehari-hari”.</p> <p>9. Peserta didik menuliskan informasi-informasi penting pada bacaan dalam bentuk peta pikiran</p>	
Kegiatan Penutup	<p>1. Peserta didik mengemukakan hasil belajar hari ini</p> <p>2. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan</p> <p>3. Guru menjelaskan kegiatan pembelajaran hari berikutnya</p> <p>4. Salam dan do'a penutup dipimpin oleh salah satu peserta didik.</p>	15 menit

I. .PENILAIAN

Penilaian Pengetahuan : Tertulis

Penilaian Sikap : Observasi selama kegiatan berlangsung dengan mencatat hal-hal yang menjnl dalam diri peserta didik

Unjuk Kerja

Muatan	Indikator	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen
	Mengidentifikasi dan menuliskan peristiwa-peristiwa pada bacaan KD Bahasa Indonesia 3.8 dan 4.8	Diskusi dan unjuk hasil	Rubrik penilaian pada BG halaman 13-14
IPA	Berdiskusi faktor-faktor yang mempengaruhi kualitas air KD IPA 3.8 dan 4.8Melakukan percobaan tentang sifat porositas benda	Unjuk kerja dan hasil	Rubrik penilaian pada BG halaman 16-17

	(kemampuan benda menyerap air) KD IPA 3.8 dan 4.8		
--	--	--	--

. Mengidentifikasi dan menuliskan peristiwa-peristiwa pada bacaan

Bentuk Penilaian : Penugasan
 Instrumen Penilaian : Rubrik
 KD Bahasa Indonesia : 3.8 dan 4.8
 Tujuan Kegiatan Penilaian : Mengukur pengetahuan dan keterampilan peserta didik dalam mengidentifikasi dan menuliskan peristiwa-peristiwa pada bacaan

NO	Nama Peserta Didik	Aspek yang Dinilai	
		Pengetahuan tentang mengidentifikasi peristiwa Pada Bacaan	Keterampilan tentang menuliskan Peristiwa pada bacaan

		SB	B	C	PB	SB	B	C	PB
1									
2									
3									

Berdiskusi tentang faktor-faktor yang mempengaruhi kualitas air

Bentuk Penilaian : Kinerja

Instrumen Penilaian : Rubrik

KD IPA : 3.8 dan 4.8

: Mengukur pengetahuan pengetahuan peserta didik

Tujuan Kegiatan Penilaian tentang faktor-faktor yang mempengaruhi kualitas air

NO	Nama Peserta Didik	Aspek yang Dinilai											
		Pengetahuan tentang faktor-faktor yang mempengaruhi kualitas air				Keterampilan berbicara saat mengeluarkan pendapat				Keterampilan dalam menyajikan laporan tertulis			
		SB	B	C	PB	SB	B	C	PB	SB	B	C	PB
1													
2													
3													

1. Mengidentifikasi dan menuliskan peristiwa-peristiwa pada bacaan

Bentuk Penilaian: Penugasan

Instrumen Penilaian: Rubrik

KD Bahasa Indonesia 3.8 dan 4.8

Tujuan Kegiatan Penilaian:

Mengukur pengetahuan dan keterampilan peserta didik dalam mengidentifikasi

dan menuliskan peristiwa-peristiwa pada bacaan.

Aspek	Sangat Baik 4	Baik 3	Cukup 2	Perlu Pendampingan 1
Pengetahuan tentang mengidentifikasi peristiwa pada bacaan	Menyebutkan dengan benar semua peristiwa pada bacaan.	Menyebutkan 3 peristiwa pada bacaan dengan benar.	Menyebutkan 2 peristiwa pada bacaan dengan benar.	Hanya dapat menyebutkan 1 peristiwa pada bacaan.
Keterampilan menuliskan peristiwa pada bacaan	Menuliskan semua peristiwa pada bacaan dengan benar dan runtut.	Menuliskan 3 peristiwa pada bacaan dengan bahasa yang runtut.	Menuliskan dengan benar 2 peristiwa pada bacaan dengan bahasa kurang runtut.	Menuliskan dengan benar 1 peristiwa pada bacaan dengan bahasa kurang runtut.

2. Berdiskusi tentang faktor-faktor yang mempengaruhi kualitas air

Bentuk Penilaian: Kinerja

Instrumen Penilaian: Rubrik

KD IPA 3.8 dan 4.8

Tujuan Kegiatan Penilaian:

Mengukur pengetahuan peserta didik tentang faktor-faktor yang mempengaruhi kualitas air.

Aspek	Sangat Baik 4	Baik 3	Cukup 2	Perlu Pendampingan 1
Pengetahuan tentang faktor faktor yang mempengaruhi kualitas air	Dapat menjawab 3 pertanyaan dengan benar dan lengkap tanpa bantuan guru.	Dapat menjawab 3 pertanyaan dengan benar dan lengkap dengan sedikit bantuan guru.	Dapat menjawab 2 pertanyaan dengan benar dan lengkap dengan bantuan guru.	Tidak dapat menjawab pertanyaan dengan benar dan lengkap.
Keterampilan berbicara saat berdiskusi	Pengucapan kata-kata secara keseluruhan jelas, tidak menggumam, dan dapat	Pengucapan kata-kata di beberapa bagian jelas dan dapat dimengerti.	Pengucapan kata-kata tidak begitu jelas tapi masih	Pengucapan kata-kata secara keseluruhan tidak jelas, menggumam, dan tidak

	dimengerti.		dapat dipahami maksudnya oleh pendengar.	dapat dimengerti.
Keterampilan dalam menyajikan laporan tertulis	Menggunakan bahasa runtut dan kosakata baku.	Menggunakan bahasa runtut dan beberapa kosakata tidak	Menggunakan bahasa runtut dan kosakata tidak baku.	Menggunakan bahasa yang tidak runtut dan kosakata baku.

Mengetahui

Wali Kelas 5



Ahmad Jaeni S. Pd

Cirebon, 20 April 2021

Peneliti



Risa Harisatulmillah

Lampiran 19

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Posttest

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan :	MI Wathoniyah Putri Buntet Pesantren Cirebon
Kelas / Semester :	5 /2
Tema :	Lingkungan Sahabat Kita (Tema 8)
Sub Tema :	Usaha Pelestarian Lingkungan (Sub Tema 3)
Muatan Terpadu :	Bahasa Indonesia, IPA, SBdp
Pembelajaran ke :	2
Alokasi waktu	1 hari

A.. Kompetensi Inti :

- KI-1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
- KI-2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga, dan negara.
- KI-3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
- KI-4. Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan

komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
<p>Bahasa Indonesia</p> <p>3.8 Menguraikan urutan peristiwa atau tindakan yang terdapat pada teks nonfiksi</p> <p>4.8 Menyajikan kembali peristiwa atau tindakan dengan memperhatikan latar cerita yang terdapat pada teks fiksi</p> <p>IPA</p> <p>3.8 Menganalisis siklus air dan dampaknya pada peristiwadi bumi serta kelangsungan makhluk hidup</p> <p>4.8 Membuat karya tentang skema siklus air berdasarkan informasi dari berbagai sumber</p> <p>SBDP</p>	<p>3.8.1 Membaca teks narasi peristiwa atau tindakan yang terdapat pada teks nonfiksi</p> <p>4.8.1 Menceritakan kembali peristiwa atau tindakan dengan memperhatikan latar cerita</p> <p>3.8.1 Melakukan percobaan tahap-tahap dalam siklus air seperti evaporasi, kondensasi, dan presipitasi</p> <p>4.8.1 Mendiskusikan siklus air dan dampaknya bagi peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup</p>

3.1 Memahami gambar cerita	
4.1 Membuat gambar cerita	

C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui kegiatan berdiskusi, peserta didik dapat menganalisis pengaruh kualitas air terhadap kehidupan manusia dengan benar.
2. Melalui kegiatan pengamatan dan diskusi, peserta didik mampu menjelaskan pengertian dan ciri-ciri gambar cerita dengan benar.
3. Melalui kegiatan mengamati, peserta didik dapat menentukan tema untuk membuat gambar cerita dengan baik.
4. Melalui kegiatan membaca dan berdiskusi, peserta didik dapat mengidentifikasi tindakan-tindakan pada teks nonfiksi.

D. Materi Pembelajaran

1. Pengaruh kualitas air terhadap kehidupan manusia
2. Pengertian dan ciri-ciri gambar cerita

E. Metode Pembelajaran

Diskusi, Tanya jawab, Ceramah

F. Media Pembelajaran

Media Pembelajaran Quizizz, Handphone, Alat Tulis

G. Sumber Pembelajaran

1. Buku Peserta didik Kelas v Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita
2. Buku Guru Kelas v Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita

H. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran peserta didik. 2. Kelas dilanjutkan dengan do'a 	10 menit
----------------------	---	----------

	<p>dipimpin oleh salah seorang peserta didik.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Guru melakukan aperspsi. 4. Guru mengadakan kuis menggunakan media pembelajaran Quizizz 5. Guru dan peserta didik mengulas pelajaran kemarin 6. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan apa saja kegiatan yang akan dilakukan pada hari tersebut. 	
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik membentuk kelompok 4 orang 2. Tiap kelompok mendiskusikan pengaruh kuatas air bagi kehidupan manusia. 3. Perwakilan dari setiap kelompok maju menceritakan hasil kerja kelompoknya 4. Peserta didik membaca bacaan “Hari Air Sedunia” dengan teknik membaca senyap 5. Peserta didik bersama dengan teman sebangkunya berdiskusi tentang pertanyaan-pertanyaan mengenai bacaan “Hari Air Sedunia” 6. Perwakilan dari kelompok mempresentasikan hasil kerja kelompoknya. 7. Peserta didik mengamati 	65 menit

	<p>penggalan cerita bergambar</p> <ol style="list-style-type: none"> 8. Peserta didik berkumpul kembali dengan teman sekelompoknya 9. Peserta didik berdiskusi tentang apakah gambar yang ditunjukkan mendukung cerita atau tidak 10. Setiap kelompok menuliskan jawaban dan alasannya 11. Secara bergantian setiap kelompok membaca hasil diskusinya. 12. Peserta didik dan guru bertanya jawab mengenai Ciri-ciri gambar cerita. 13. Peserta didik menuliskan informasi-informasi penting pada bacaan dalam bentuk peta pikiran 	
Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengadakan kuis yang berisi Evaluasi formatif hari tersebut melalui media pembelajaran Quizizz 2. Peserta didik mampu mengemukakan hasil belajar hari ini 3. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan 4. Guru memberikan pekerjaan rumah setiap peserta didik harus membuat cerita bergambar 5. Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu peserta didik. 	15 menit

I. PENILAIAN

Penilaian Pengetahuan : Tertulis

Penilaian Sikap : Observasi selama kegiatan berlangsung dengan mencatat hal-hal yang terjadi dalam diri peserta didik

Unjuk Kerja

1. Berdiskusi tentang pengaruh kualitas air terhadap kehidupan manusia

Bentuk Penilaian: Kinerja

Instrumen Penilaian: Rubrik

KD IPA 3.8 dan 4.8

Tujuan Kegiatan Penilaian:

Mengukur pengetahuan peserta didik tentang pengaruh kualitas air terhadap kehidupan manusia..

Kriteria	Sangat Baik 4	Baik 3	Cukup 2	Perlu Pendampingan 1
Pengetahuan tentang pengaruh kualitas air terhadap kehidupan manusia	Dapat menjawab 4 pertanyaan dengan benar dan lengkap tanpa bantuan guru.	Dapat menjawab 4 pertanyaan dengan benar dan lengkap dengan sedikit bantuan guru.	Dapat menjawab 2 pertanyaan dengan benar dan lengkap dengan bantuan guru.	Tidak dapat menjawab pertanyaan dengan benar dan lengkap.
Keterampilan berbicara saat berdiskusi	Pengucapan kata-kata secara	Pengucapan kata-kata di beberapa	Pengucapan kata-kata tidak begitu jelas	Pengucapan kata-kata secara

	keseluruhan jelas, tidak mengumam, dan dapat dimengerti.	bagian jelas dan dapat dimengerti.	tapi masih dapat dipahami maksudnya oleh pendengar.	keseluruhan tidak jelas, mengumam, dan tidak dapat dimengerti.
Keterampilan dalam menyajikan laporan tertulis	Menggunakan bahasa runtut dan kosakata baku.	Menggunakan bahasa runtut dan beberapa kosakata tidak baku	Menggunakan bahasa runtut dan kosakata tidak baku.	Menggunakan bahasa yang tidak runtut dan kosakata baku.

2. Mengidentifikasi pengertian dan ciri-ciri gambar cerita

Bentuk Penilaian: Penugasan Instrumen Penilaian: Rubrik
KD SBdP 3.1 dan 4.1

Tujuan Kegiatan Penilaian: Mengukur pengetahuan peserta didik tentang pengertian dan ciri-ciri gambar cerita

Kriteria	Sangat Baik 4	Baik 3	Cukup 2	Perlu Pendampingan 1
Pengetahuan tentang pengertian dan ciri-ciri gambar cerita	Menyebutkan dengan benar pengertian dan ciri-ciri gambar cerita.	Menyebutkan pengertian dan ciri-ciri gambar cerita dengan sedikit bantuan guru.	Menyebutkan pengertian dan ciri-ciri gambar cerita dengan bantuan guru.	Tidak dapat menyebutkan pengertian dan ciri-ciri gambar cerita.

<p>Keterampilan menuliskan hasil kesimpulan tentang pengertian dan ciri-ciri gambar cerita dengan benar dan bahasa yang runtut</p>	<p>Menuliskan pengertian dan ciri-ciri gambar cerita dengan benar dan runtut.</p>	<p>Menuliskan dengan benar pengertian dan ciri-ciri gambar cerita dengan bahasa kurang runtut.</p>	<p>Menuliskan pengertian dan ciri-ciri gambar cerita dengan tidak lengkap.</p>	<p>Tidak dapat menuliskan pengertian dan ciri-ciri gambar cerita.</p>
--	---	--	--	---

Mengetahui



Ahmad Jaeni S. Pd

Cirebon, 20 April 2021

Peneliti



Risa Harisatulmillah

Lampiran 20

Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Pretest	Posttest
N		16	16
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	52.13	59.88
	Std. Deviation	8.594	5.572
Most Extreme Differences	Absolute	.098	.088
	Positive	.098	.069
	Negative	-.083-	-.088-
Test Statistic		.098	.088
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}	.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Lampiran 21

Hasil Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variances

Keaktifan_Peserta_Didik

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.959	1	30	.172

Levene statistic = 1.959

Derajat bebas 1= 1

Derajat bebas 2= 30

Sig = 0,172 > 0,05

Lampiran 22

Uji Hipotesis

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretest - Posttest	7.750-	8.760	2.190	-12.418-	-3.082-	3.539-	15	.003

Rata-rata = 7.750-

Standar Deviasi = 8.760

Standar Error rata-rata = 2.190

Perbedaan Interval terendah = -12.418-

Perbedaan Interval tertinggi = -3.082-

Thitung = -3.539 (negatif berarti nilai pretest lebih rendah dari nilai posttest)

Derajat kebebasan (df) = 15

Ttabel = 2.131

Lampiran 23

Surat Penunjukkan Pembimbing Skripsi



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jalan Prof. Hamka Km 2 Semarang 50185
Telepon 024-7601295, Faksimile 024-7615387
www.walisongo.ac.id

Nomor: B-6050/Ua.10.3/I.5/PP.00.9/12/2020

16 Desember 2020

Lampiran: -

Perihal: **Penunjukkan Pembimbing Skripsi**

Kepada Yth

Dra. Hj. Ani Hidayati, M.Pd

Assalamu'alaikum Wr Wb

Berdasarkan hasil pembahasan judul penelitian di jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMD), Maka Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan menyetujui judul skripsi mahasiswa:

Nama : Risa Harisatulmillah

NIM: 1703096051

Judul : **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quiziz terhadap Keaktifan Peserta Didik Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Buntet Pesantren Cirebon**

Dan Menunjuk:

Pembimbing: **Dra. Hj. Ani Hidayati, M.Pd**

Demikian penunjukkan pembimbing skripsi ini, dan atas kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr Wb]

A.n Dekan
Ketua Jurusan PGMI



H. Zulaikhab, M.A., M.Pd.
NIP. 197601302005012001

Tembusan

1. Kepada Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang
2. Arsip

Lampiran 24

Surat Keterangan KO Kurikuler



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Prof. Dr. H. Burhan Bungin (Kampus II) Ngaliyan, Telp-Fax (024) 7601205/7603187 Semarang 50183

SURAT KETERANGAN

Nomor : B-22/Un.10.3/D.3/PP.00.9/01/2021

Bismillahirrahmanirrahim, #B,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang dengan sesungguhnya
bahwa :

Nama : Risa Harisatmillah
Tempat, Tanggal Lahir : Cirebon, 4 November 1999
NIM : 1703096051
Program/ Semester/ Tahun : ST/II/2021
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Alamat : Rt 013 Rv 005 Desa Mertapada Kulon Kecamatan Astajapura
Kabupaten Cirebon Jawa Barat

Adalah benar-benar telah melakukan kegiatan Ko-Kurikuler dan nilai dari kegiatan masing-masing
aspek sebagaimana terlampir.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Demikian harap
maklum bagi yang bersangkutan.

Bismillahirrahmanirrahim, W, W,

Semarang, 07 Januari 2021
a.n. Dekan
Wakil Dekan Bidang
Kemahasiswaan dan Kerjasama



Dr. H. Muslih, M.A.
NIP. 19690613 199603 1003

Lampiran 25

Pengesahan Proposal Penelitian

PENGESAHAN PROPOSAL PENELITIAN

Proposal penelitian skripsi yang ditulis oleh :

Nama Lengkap : Risa Harisatumulillah
NIM : 1703096051
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Penelitian : PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN QUIZZZ TERHADAP REAKTIFITAS PESERTA DIDIK PADA KELAS V DI MADRASAH ISTIDIAIYAH WATHOHYAH PUTRI BUNTET PESANTREN CIRESON

Telah disetujui dan dapat dijadikan dasar dalam melaksanakan penelitian untuk penulisan skripsi

Disahkan Oleh:

Pembimbing : Dra. Hj. Ani Hidayati, M. Pd

Tanggal : 13 Februari 2021

Tanda tangan : 

Surat Izin Riset



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Jalan Prof. Hamka Km.2 Semarang 50185
Telepon 024-7601295, Faksimile 024-7615387
www.walisongo.ac.id

Nomor: B -244/Un.10.3/D.1/ PP.00.9/01/2021

25 maret 2021

Lamp : -
Hal : Mohon Izin Riset
a.n. :Risa Harisatulmillah
NIM :1703096051

Yth.
Kepala Madrasah
di MI Wathoniyah Buntet Pesantren Cirebon

Assalamu'alaikum Wr.Wb.,
Diberitahukan dengan hormat dalam rangka penulisan skripsi, bersama ini kami hadapkan mahasiswa :

Nama :Risa Harisatulmillah
NIM :1703096051
Alamat : Rt 013 Rw 005 Desa Mertapada Kulon Kecamatan Astanajapura Kabupaten Cirebon
Judul skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Keaktifan Peserta Didik Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Putri Buntet Pesantren Cirebon
Pembimbing : Dra. Hj. Ani Hidayati, M.Pd
Sehubungan dengan hal tersebut mohon kiranya yang bersangkutan di berikan izin riset dan dukungan data dengan tema/judul skripsi sebagaimana tersebut diatas selama 1 bulan, mulai tanggal 1 April 2021 sampai dengan tanggal 1 Mai 2021
Demikian atas perhatian dan terkabulnya permohonan ini disampaikan terimakasih.
Wassalamu'aikum Wr.Wb.

a.n. Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik



Dr. Mahfud Junaedi, M.Ag.

Tembusan :
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang (sebagai laporan)

Lampiran 27

Hasil Wawancara dengan Kepala Madrasah MI Wathoniyah Putri Buntet Pesantren Cirebon

Narasumber: Ibu Hawa Syakiroh S. Pd

Pertanyaan :

Apa saja kebijakan sekolah dalam proses pembelajaran di masa pandemi sekarang ini?

Jawaban:

Para murid bersekolah luring untuk kelas 1,2, dan 3 hanya dua hari selebihnya daring. Untuk kelas tinggi yaitu kelas 4, 5 dan 6 melaksanakan sekolah luring 3 hari dan 3 hari daring.

Pertanyaan:

Untuk setiap harinya berapa jam melaksanakan tatap muka?

Jawaban:

Biasanya melakukan tatap muka selama 2 jam

Pertanyaan :

Media apa saja yang digunakan di MI Wathoniyah Putri Buntet Pesantren?

Jawaban :

Untuk daring biasanya menggunakan grup Whatsapp. Mediana bisa bentuk audio, visual atau audio visual. Untuk

luring medianya buku tema. Setiap peserta didik mempunyai buku tema pegangan masing-masing.

Pertanyaan:

Apakah ada jaringan wifi di MI Wathoniyah Putri Buntet Pesantren Cirebon?

Jawaban:

Ada

Pertanyaan :

Apakah Peserta didik dapat mengakses jaringan wifi?

Jawaban :

wifi hanya untuk para guru. Dalam proses pembelajaran secara tatap muka atau luring peserta didik tidak diperbolehkan membawa handphone.hal ini dilakukan karean ditakutkan peserta didik tidak fokus belajar justru malah bermain handphone.

Pertanyaan:

Saya berencana ingin melaksanakan penelitian pada kelas 5. Jumlah peserta didik kelas 5 sendiri berapa?

Jawaban :

Silahkan, saya juga mengajar di kelas 5 khusus mata pelajaran Agama. jumlah peserta didik ada 16 orang.

Pertanyaan:

Apa saja kendala ibu dalam mengajar kelas 5?

Jawaban:

Peserta didik kelas 5 itu susah diajak untuk aktif cenderung pasif. Berdasarkan cerita dari guru—guru yang pernah mengajar memang anak-anak kelas 5 itu sejak dari kelas 1 pasif.. Faktor utama dari peserta didik tersebut adalah kebanyakan dari mereka adalah santri. Santri mempunyai banyak kegiatan di pondok sehingga tingkat keaktifan di sekolah berbeda dengan yang tidak mondok.

Lampiran 28

Hasil Wawancara dengan Wali Kelas 5

Narasumber: Ahmad Jaeni S.Pd

Pertanyaan:

Sudah berapa lama bapak mengajar di MI Wathoniyah Putri Buntet Pesantren?

Jawaban :

Saya masih baru di sini. Ini adalah tahun ke-3 saya mengajar di MI Wathoniyah Putri Buntet Pesantren. Dulu saya mengajar kelas 4. Baru semester ini sayapindah kelas 5 karena wali kelas 5 yang semester lalu sekarang menjadi kepala madrasah.

Pertanyaan:

Biasanya bapak mengajar dengan media apa?

Jawaban:

Karena sekarang belajar daring dan luring. Kalo luring biasanya menggunakan media gambar, menggunakan metode bermain dan ceramah. Kalo daring biasanya medianya handphone. Menggunakan Grup Whatsapp kelas. Contohnya menghafal lagu Gugur Bunga. Pertama-tama kita kirim audio kita menyanyikan lagu Gugur Bunga lalu, kita bagikan ke grup whatsapp dan memerintahkan anak-anak untuk setelah menghafal bisa di kirim ke bapak boleh menggunakan Voice note atau video. Untuk pelajaran yang lain, biasanya menerangkan melalui voice note atau pesan karena anak-anak

sudah mempunyai buku pegangan masing-masing. Kalo ada yang belum dimengerti bisa japri atau video call.

Pertanyaan:

Menurut penjelasannya kepala madrasah , di kelas 5 terdapat dua guru lainnya yang mengajar selain bapak. Apakah di dalam grup whatsapp tersebut terdapat guru-guru tersebut atau masing-masing guru membuat grup masing-masing?

Jawaban:

Iya, di kelas 5 ada 3 guru yang mengajar. Bu Hawa mengajar pelajaran Agama, saya mengajar tematik, dan bu Isna mengajar matematika. Kita buat satu grup whatsapp untuk melaksanakan pembelajaran daring.

Pertanyaan:

Menurut pendapat Bu Hawa kemarin, untuk peserta didik kelas 5 agaksusah berinteraksi, pembelajaran cenderung pasif. Menurut pendapat bapak sendiri bagaimana?

Jawaban:

Kalau saya ada rasa maklumnya, karena memang kebanyakan dari kelas 5 adalah santri. Santri itu kegiatan di pondoknya luar biasa pagi, siang, sore dan malam. Jika terlalu ditekankan takutnya mereka stress dalam belajar. Ketika ada yang ngantuk ditanya kenapa ngantuk? Mereka menjawab di pondoknya ada hafalan sampe jam 10-jam 11 malam.

Lampiran 29

Foto-foto Dokumentasi

Foo Pelaksanaan Pembelajaran



Foto Peserta didik menggunakan Media Pembelajaran Quizizz



Foto bersama Kepala Madrasah Ibtidaiyah Putri Buntet Pesantren Cirebon



Lampiran 30

Hasil Uji Coba Angket Keaktifan Peserta Didik Google Form

No. Angket	Nama	1. Saya merasa senang mengikuti pelajaran di kelas	2. Saya merasa senang mengikuti pelajaran di luar kelas	3. Saya merasa senang mengikuti pelajaran di rumah	4. Saya merasa senang mengikuti pelajaran di lingkungan sekitar	5. Saya merasa senang mengikuti pelajaran di tempat-tempat lain	6. Saya merasa senang mengikuti pelajaran di tempat-tempat lain	7. Saya merasa senang mengikuti pelajaran di tempat-tempat lain	8. Saya merasa senang mengikuti pelajaran di tempat-tempat lain	9. Saya merasa senang mengikuti pelajaran di tempat-tempat lain	10. Saya merasa senang mengikuti pelajaran di tempat-tempat lain	11. Saya merasa senang mengikuti pelajaran di tempat-tempat lain	12. Saya merasa senang mengikuti pelajaran di tempat-tempat lain	13. Saya merasa senang mengikuti pelajaran di tempat-tempat lain	14. Saya merasa senang mengikuti pelajaran di tempat-tempat lain	15. Saya merasa senang mengikuti pelajaran di tempat-tempat lain	16. Saya merasa senang mengikuti pelajaran di tempat-tempat lain	17. Saya merasa senang mengikuti pelajaran di tempat-tempat lain	18. Saya merasa senang mengikuti pelajaran di tempat-tempat lain	19. Saya merasa senang mengikuti pelajaran di tempat-tempat lain	20. Saya merasa senang mengikuti pelajaran di tempat-tempat lain	21. Saya merasa senang mengikuti pelajaran di tempat-tempat lain	22. Saya merasa senang mengikuti pelajaran di tempat-tempat lain	23. Saya merasa senang mengikuti pelajaran di tempat-tempat lain	24. Saya merasa senang mengikuti pelajaran di tempat-tempat lain
001	Basma Rizki Zahid	Sering	Sering	Sering	Sering	Kadang-kadang	Kadang-kadang	Kadang-kadang	Selalu	Selalu	Kadang-kadang	Sering	Sering	Kadang-kadang	Sering	Kadang-kadang	Kadang-kadang	Sering	Kadang-kadang	Sering	Kadang-kadang	Kadang-kadang	Kadang-kadang	Kadang-kadang	Kadang-kadang
002	Alinda Alim Alim	S	Selalu	Kadang-kadang	Sering	Selalu	Sering	Sering	Kadang-kadang	Sering	Sering	Kadang-kadang	Kadang-kadang	Selalu	Kadang-kadang	Selalu	Kadang-kadang	Sering	Kadang-kadang	Selalu	Kadang-kadang	Kadang-kadang	Selalu	Kadang-kadang	Sering
003	Mikael and Michael An	S	Selalu	Sering	Selalu	Kadang-kadang	Selalu	Selalu	Selalu	Selalu	Sering	Selalu	Kadang-kadang	Sering	Sering	Sering	Kadang-kadang	Selalu	Selalu	Selalu	Selalu	Sering	Sering	Kadang-kadang	Sering
004	Almal and Almal	S	Selalu	Kadang-kadang	Sering	Selalu	Selalu	Sering	Sering	Sering	Selalu	Sering	Kadang-kadang	Kadang-kadang	Kadang-kadang	Selalu	Kadang-kadang	Selalu	Kadang-kadang	Selalu	Kadang-kadang	Kadang-kadang	Sering	Selalu	Selalu
005	Mikael and Michael An	S	Sering	Kadang-kadang	Sering	Kadang-kadang	Kadang-kadang	Kadang-kadang	Sering	Kadang-kadang	Sering	Selalu	Kadang-kadang	Sering	Kadang-kadang	Selalu	Kadang-kadang	Selalu	Kadang-kadang	Kadang-kadang	Selalu	Kadang-kadang	Selalu	Selalu	Kadang-kadang
006	Almal and Almal	S	Kadang-kadang	Kadang-kadang	Selalu	Selalu	Kadang-kadang	Sering	Selalu	Sering	Selalu	Sering	Kadang-kadang	Selalu	Kadang-kadang	Selalu	Selalu	Sering	Sering	Selalu	Kadang-kadang	Selalu	Sering	Sering	Sering
007	Mikael and Michael An	S	Selalu	Sering	Selalu	Sering	Sering	Sering	Kadang-kadang	Kadang-kadang	Sering	Kadang-kadang	Kadang-kadang	Selalu	Sering	Selalu	Sering	Selalu	Selalu	Selalu	Kadang-kadang	Sering	Sering	Kadang-kadang	Kadang-kadang
008	Almal and Almal	S	Kadang-kadang	Kadang-kadang	Kadang-kadang	Selalu	Kadang-kadang	Kadang-kadang	Kadang-kadang	Kadang-kadang	Kadang-kadang	Kadang-kadang	Kadang-kadang	Kadang-kadang	Kadang-kadang	Kadang-kadang	Kadang-kadang	Sering	Kadang-kadang	Selalu	Kadang-kadang	Kadang-kadang	Kadang-kadang	Kadang-kadang	Kadang-kadang
009	Almal and Almal	S	Selalu	Sering	Sering	Selalu	Sering	Sering	Kadang-kadang	Selalu	Sering	Sering	Sering	Kadang-kadang	Sering	Selalu	Sering	Kadang-kadang	Sering	Selalu	Kadang-kadang	Kadang-kadang	Selalu	Kadang-kadang	Selalu
010	Almal and Almal	S	Selalu	Selalu	Selalu	Selalu	Selalu	Selalu	Selalu	Selalu	Selalu	Selalu	Sering	Selalu	Selalu	Selalu	Selalu	Selalu	Selalu	Selalu	Selalu	Selalu	Selalu	Selalu	Sering
011	Almal and Almal	S	Selalu	Sering	Sering	Selalu	Sering	Sering	Kadang-kadang	Selalu	Sering	Sering	Sering	Kadang-kadang	Sering	Selalu	Sering	Selalu	Sering	Selalu	Kadang-kadang	Sering	Selalu	Kadang-kadang	Selalu

1710	Area Ruang Makna 1	1	Selalu	Sering	Kadang P kadang II	Selalu	Selalu	Sering	Sering	Selalu	Sering	Selalu	Selalu	Sering	Sering	Selalu	Sering	Sering	Sering	Sering	Sering	Sering	Sering	Kadang P kadang II	Kadang P kadang II
1711	Area Ruang Makna 2	1	Selalu	Sering	Selalu	Kadang P kadang II	Kadang P kadang II	Selalu	Sering	Selalu	Sering	Kadang P kadang II	Sering	Sering	Kadang P kadang II	Selalu	Sering	Sering	Selalu	Sering	Sering	Sering	Sering	Kadang P kadang II	Kadang P kadang II
1712	Area Ruang Makna 3	1	Selalu	Sering	Kadang P kadang II	Selalu	Selalu	Sering	Selalu	Sering	Selalu	Selalu	Sering	Sering	Selalu	Sering	Sering	Selalu	Sering	Sering	Sering	Sering	Sering	Kadang P kadang II	Kadang P kadang II

Lampiran 31

Hasil Pretest Google Form

Time ID IP	Nama	Kelas	1. Saya merasa gugup setiap kali berbicara dengan teman-teman	2. Ketika saya berbicara dengan teman-teman saya merasa malu	3. Saya merasa malu ketika berbicara dengan teman-teman	4. Saya merasa malu ketika berbicara dengan teman-teman	5. Saya merasa malu ketika berbicara dengan teman-teman	6. Saya merasa malu ketika berbicara dengan teman-teman	7. Saya merasa malu ketika berbicara dengan teman-teman	8. Saya merasa malu ketika berbicara dengan teman-teman	9. Saya merasa malu ketika berbicara dengan teman-teman	10. Saya merasa malu ketika berbicara dengan teman-teman	11. Saya merasa malu ketika berbicara dengan teman-teman	12. Saya merasa malu ketika berbicara dengan teman-teman	13. Saya merasa malu ketika berbicara dengan teman-teman	14. Saya merasa malu ketika berbicara dengan teman-teman	15. Saya merasa malu ketika berbicara dengan teman-teman	16. Saya merasa malu ketika berbicara dengan teman-teman	17. Saya merasa malu ketika berbicara dengan teman-teman	18. Saya merasa malu ketika berbicara dengan teman-teman	
100421111012	Aya Azahra	5	Kurang Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Kurang Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Kurang Setuju	Sangat Setuju	Kurang Setuju	Sangat Setuju	Kurang Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	
100421111115	Amma Khilwa	5	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Kurang Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	
100421111212	Chic Ghanyah	5	Sangat Setuju	Kurang Setuju	Sangat Setuju	Kurang Setuju	Sangat Setuju	Kurang Setuju	Sangat Setuju	Kurang Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Kurang Setuju	Kurang Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Kurang Setuju	Sangat Setuju	Kurang Setuju	Sangat Setuju	
100421111317	Iris Angella	5	Sangat Setuju	Kurang Setuju	Sangat Setuju	Kurang Setuju	Kurang Setuju	Kurang Setuju	Kurang Setuju	Kurang Setuju	Kurang Setuju	Kurang Setuju	Kurang Setuju	Kurang Setuju	Kurang Setuju	Kurang Setuju	Kurang Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju	Tidak Setuju	Kurang Setuju
100421111319	Lia Astri	5	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Kurang Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Kurang Setuju	Sangat Setuju	Tidak Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Tidak Setuju
100421111325	Lara Azzahra	5	Kurang Setuju	Kurang Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Kurang Setuju	Kurang Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Tidak Setuju	Kurang Setuju	Kurang Setuju	Sangat Setuju	Kurang Setuju	Sangat Setuju	Kurang Setuju	Kurang Setuju	Kurang Setuju	Sangat Setuju	Kurang Setuju
100421111438	Siti Fatmahan	5	Sangat Setuju	Kurang Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Tidak Setuju	Kurang Setuju	Sangat Setuju	Tidak Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju	Kurang Setuju	Kurang Setuju	Kurang Setuju	Sangat Setuju	Kurang Setuju
100421111440	Rahayuningsih	5	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Kurang Setuju	Sangat Setuju	Kurang Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju

180 421 11:1 5:12	Riyani Neda	kel as n	Sangat Setuju	Kurang Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Kurang Setuju	Kurang Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Kurang Setuju	Sangat Setuju	Kurang Setuju	Kurang Setuju	Sangat Setuju	Kurang Setuju	Sangat Setuju	Kurang Setuju	
180 421 11:1 5:24	Fahmi Azzahra	5	Setuju	Kurang Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Sangat Setuju	Kurang Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Sangat Setuju	Kurang Setuju	Sangat Setuju	Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju
180 421 11:1 5:48	Sarah Syella	5	Sangat Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Kurang Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Sangat Setuju	Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Kurang Setuju	Kurang Setuju	Kurang Setuju	Kurang Setuju	Kurang Setuju	Sangat Setuju
180 421 11:1 5:48	Shira Hermi	kel as s	Setuju	Kurang Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Kurang Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Kurang Setuju	Kurang Setuju	Kurang Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Kurang Setuju
180 421 11:1 6:56	Triya Azzahra	5	Kurang Setuju	Kurang Setuju	Kurang Setuju	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Kurang Setuju	Kurang Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Kurang Setuju
180 421 11:1 7:25	Ayari Nadya	kel as s	Setuju	Kurang Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Kurang Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Kurang Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Sangat Setuju
180 421 11:1 8:34	Selvia Febria Azzahra	5	Setuju	Kurang Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Kurang Setuju	Kurang Setuju	Kurang Setuju	Sangat Setuju	Kurang Setuju	Kurang Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Setuju
180 421 11:1 8:55	Nisa Firma	5	Sangat Setuju	Kurang Setuju	Sangat Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Kurang Setuju	Sangat Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Setuju	Setuju	Kurang Setuju

11042 11128 18	Gin phatph	5	Sangat Sedap	Kurang Sedap	Kurang Sedap	Sangat Sedap	Sedap	Kurang Sedap	Sangat Sedap	Sedap	Kurang Sedap	Sedap	Sedap	Sangat Sedap	Kurang Sedap	Sangat Sedap	Kurang Sedap	Tidak Sedap
11042 11128 31	Isi Anggus	5	Sangat Sedap	Sedap	Sedap	Sangat Sedap	Sangat Sedap	Sedap	Sedap	Sedap	Sangat Sedap	Sangat Sedap	Sedap	Sangat Sedap	Sangat Sedap	Sedap	Sedap	Sedap
11042 11128 32	Lisutan	5	Sangat Sedap	Sangat Sedap	Sangat Sedap	Sedap	Sangat Sedap	Sangat Sedap	Sangat Sedap	Sangat Sedap	Sangat Sedap	Sangat Sedap	Kurang Sedap	Sangat Sedap	Sangat Sedap	Sangat Sedap	Sangat Sedap	Sangat Sedap
11042 11128 35	Sis Panzab	5	Sangat Sedap	Sedap	Sangat Sedap	Sedap	Kurang Sedap	Sangat Sedap	Sedap	Sedap	Kurang Sedap	Sangat Sedap	Kurang Sedap	Sedap	Sangat Sedap	Sangat Sedap	Sedap	Sangat Sedap
	Bayan Hadi	5	Sedap	Kurang Sedap	Sangat Sedap	Sangat Sedap	Kurang Sedap	Sedap	Sangat Sedap	Sedap	Kurang Sedap	Sedap	Sedap	Sangat Sedap	Kurang Sedap	Sedap	Kurang Sedap	Sangat Sedap

Lampiran 33

Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



**YAYASAN LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM
MADRASAH WATHONIYAH PUTRI (MIW PUTRI)
(TERAKREDITASI "A" BAN-SM)
BUNTET PESANTREN CIREBON**

Sekretariat : Pondok Buntet Pesantren Ds. Mertagudukulon Kec. Astanajapura Kab. Cirebon 45151

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

Nomor : 09.024/MIW.P/W/2021

Kepala Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Putri Buntet Pesantren, menerangkan bahwa:

Nama : Risa Harisatunillah
NIM : 1703090051
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Keaktifan Peserta Didik pada Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Putri Buntet Pesantren Tahun Ajaran 2020/2021

Benar nama tersebut diatas telah melaksanakan penelitian dari tanggal 01 April s/d 01 Mei Di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Putri Buntet Pesantren dengan judul : " Pengaruh Penggunaan media pembelajaran quizizz terhadap keaktifan peserta didik pada kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Putri Buntet Pesantren Tahun Ajaran 2020/2021 ".

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Cirebon, 2 Mei 2021
Kepala Madrasah

Hj. Hawa Syakiroh, S.Pd.

RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri:

1. Nama Lengkap : Risa Harisatulmillah
2. Tempat, Tanggal Lahir: Cirebon, 4 November 1999
3. Alamat Rumah : RT 013 Rw 005 Desa Mertapada Kulon
Kecamatan Astanajapura Kabupaten Cirebon Jawa Barat
4. HP: 082320301570
5. E-mail: risaharisatulmillah@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

1. Madrasah Ibtidaiyah: MI Wathoniyah Putri BUntet
Pesantren Cirebon
2. Madrasah Tsanawiyah: MTs Putri 3 BUntet Pesantren
Cirebon
3. Madrasah Aliyah: MAN 3 Cirebon.