

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *GAME*
QUIZZ UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR
PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV
SD NEGERI 54 ANAK AIR KOTA PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat dalam Mencapai
Gelar Sarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Agama Islam*



Disusun Oleh:

**Vio Juliana Yendri
NIM. 21050004**

**PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA BARAT
1447 H/2025 M**

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game Quizzz* untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri 54 Anak Air Kota Padang” beserta seluruh isinya sepenuhnya merupakan hasil karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan maupun pengutipan yang bertentangan dengan kaidah dan etika ilmiah yang berlaku dalam dunia akademik. Apabila dikemudian hari terbukti terdapat pelanggaran terhadap etika ilmuwan atau permasalahan terkait keaslian karya ini, saya bersedia menerima segala resiko dan sanksi yang dikenakan.

Padang, 11 Agustus 2025
Yang membuat pernyataan



Vio Juliana Yendri
NIM. 21050004

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini dengan judul "**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game Quizizz* untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri 54 Anak Air Kota Padang**" yang ditulis oleh Vio Juliana Yendri NIM 21050004 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat telah memenuhi persyaratan ilmiah dan dapat disetujui untuk melakukan sidang munaqasah.

Padang, 11 Agustus 2025

Pembimbing 1



Ridania Ekawati, M.Pd
NIDN.1029019202

Pembimbing 2



Dini Susanti, M.Pd
NIDN.1015018604

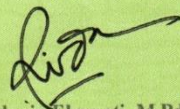
PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi ini dengan judul "**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game Quizizz* untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri 54 Anak Air Kota Padang**" yang ditulis oleh Vio Juliana Yendri NIM 21050004 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat, telah diperbaiki sesuai saran tim penguji sidang munaqasah yang dilakukan pada hari Senin 11 Agustus 2025.

Padang, 11 Agustus 2025

Tim Penguji Sidang Munaqasah

Ketua



Ridania Ekawati, M.Pd

Sekretaris



Dini Susanti, M.Pd

Anggota

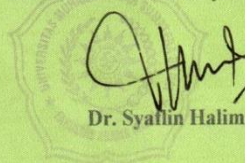


Vini Wela Septiana, M.Pd



Sekar Harum Pratiwi, M.Pd

Diketahui oleh,
Dekan Fakultas Agama Islam
Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat



Dr. Syaflin Halim, M.A

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

ABSTRAK

Vio Juliana Yendri, 2025: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game Quizizz* Untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri 54 Anak Air Kota Padang.

Media Pembelajaran *Quizizz* merupakan salah satu media pembelajaran atau platform digital yang berbasis game yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang masih menggunakan media konvensional dan menyebabkan kurangnya minat belajar murid. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Game Quizizz* pada mata pelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri 54 Anak Air Kota Padang untuk meningkatkan minat belajar.

Metode yang digunakan adalah penelitian pengembangan R&D (*Research and Development*) dengan model ADDIE yang memiliki lima tahapan, yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Media yang dikembangkan divalidasi oleh ahli dari aspek isi, desain, dan bahasa. Selain itu, untuk melihat kepraktisan produk yang dinilai oleh guru. Sedangkan untuk uji keefektifan oleh 26 murid kelas IV menggunakan angket efektifitas, angket minat belajar serta tes hasil belajar.

Hasil penelitian pelajaran matematika dengan media pembelajaran *Game Quizizz* materi Bangun Datar Kelas IV SD Negeri 54 Anak Air Kota Padang dinilai dari validitas keseluruhan aspek memperoleh nilai **88%** dengan **sangat valid**. Sedangkan nilai praktikalitas dilihat dari keseluruhan aspek mendapatkan nilai sebesar **91%** dengan **sangat praktis**. Hasil nilai efektifitas yang diperoleh dari angket efektifitas, angket minat murid dan hasil tes belajar mencapai nilai sebesar **88%** dengan **sangat efektif**.

Kata Kunci : *Quizizz*, Minat, Matematika

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, puji syukur kepada Allah SWT yang maha pengasih dan maha penyayang serta selalu memberikan nikmat kesehatan kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini dengan baik. Berkat rahmat serta karunia yang Allah SWT limpahkan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game Quizizz* Untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri 54 Anak Air Kota Padang”**. Sholawat dan salam peneliti sampaikan kepada Nabi Muhammad SAW yang menjadi teladan manusia hingga akhir kelak.

Dalam menyelesaikan skripsi ini peneliti banyak mendapatkan do’a, arahan dan banyak dukungan dari pihak yang sangat berarti dan sangat peneliti sayangi, dan seorang yang sangat berperan penting bagi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini yaitu kedua orang tua, yakni kepada cinta pertama dan pintu surga **Ayahanda Yendri dan Ibunda Petri Yenti**. Selanjutnya, dengan segala kerendahan hati peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. **Dr. Syaflin Halim, MA** selaku Dekan Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk menyusun skripsi ini.
2. **Dini Susanti, M.Pd.**, selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah sekaligus dosen pembimbing kedua yang telah memberikan dukungan penuh atas penulisan skripsi ini.

3. **Ridania Ekawati, M.Pd.**, selaku dosen Pembimbing Akademik (PA) dan sebagai pembimbing pertama yang selalu senantiasa memberikan dukungan dan motivasi serta saran terbaik bagi peneliti.
4. **Sekar Harum Pratiwi, M.Pd.**, selaku dosen penguji kedua sekaligus validator yang telah banyak memberikan dukungan, motivasi dan saran terbaik bagi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. **Vini Wela Septiana, M.Pd.**, selaku dosen penguji pertama sekaligus validator yang telah membantu memberikan dukungan, motivasi dan saran-saran terbaik bagi peneliti dalam menyelesaikan skripsi dan produk yang dikembangkan oleh peneliti.
6. **Jepri Naldi, M.Pd.**, selaku dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) yang telah memberikan motivasi dan ilmu selama masa perkuliahan, dan seluruh Tendik Faakultas Agama Islam yang ikut serta membantu dalam perkuliahan ini.
7. **Urwatil Wustaq, S. Pd.**, selaku Kepala Sekolah SD Negeri 54 Anak Air Kota Padang serta **Lindawati, S. Pd.**, selaku Wali kelas IV SD Negeri 54 Anak Air Kota Padang yang telah memberikan kesempatan penuh kepada peneliti untuk menyelesaikan penelitian selama di sekolah. Selanjutnya kepada majelis guru dan murid yang telah menerima dan melakukan Kerjasama dengan peneliti selama melakukan penelitian ini.
8. Kepada saudara peneliti terutama kepada adik tercinta **Nabil Ikbar Ghanim** yang telah menjadi adik sekaligus teman cerita yang memberikan semangat, doa, dan dorongan moral peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.





Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

9. Kepada para sahabat **Cikgu Pretty (Annisa Muslimah, Annisa Tri Maharani, Lili Rahmayani dan Yeni Syafitri)** yang telah menjadi saksi dan menemani perjuangan mendapatkan gelar sarjana dari awal sampai akhir perkuliahan.
10. Yang paling istimewa diantara istimewa, yaitu diri sendiri terima kasih telah bertahan dan menyelesaikan skripsi serta perkuliahan S1 ini dengan sebaik mungkin. Terima kasih atas segala kerja keras dan semangatnya sehingga tidak pernah menyerah dalam mengerjakan tugas akhir skripsi ini. Ini bukanlah sebuah proses yang mudah dan singkat untuk kamu. Tapi lihat, kamu telah berhasil melewatinya dan berdamai dengan semuanya. Mari bertahan dan jangan pantang menyerah, setelah ini masih banyak hal menarik serta kejutan yang akan menunggu didepan sana. Terima kasih sekali lagi dan saya bangga pada diri saya sendiri.

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang setimpal untuk segala bantuan yang telah diberikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih terdapat kekurangan baik dari segi penulisan maupun bahasa.

Padang, Agustus 2025

Peneliti

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR BAGAN.....	ix
DAFTAR DIAGRAM	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Manfaat Penelitian.....	9
G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	10
H. Defenisi Istilah.....	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
A. Landasan Teoritis	13
1. Hakikat Media Pembelajaran.....	13
2. Hakikat Media <i>Quizizz</i>	20
3. Hakikat Pembelajaran Matematika	32
4. Hakikat Minat Belajar.....	38
5. Media Pembelajaran Berbasis Game <i>Quizizz</i> dengan Model ProblemBased Learning (PBL) pada Mata Pelajaran matematika...39	
B. Penelitian Relevan	41
C. Kerangka Konseptual	43
BAB III METODE PENELITIAN	45
A. Model Pengembangan	45
1. Jenis Penelitian	45
2. Model Desain Pengembangan	46
B. Prosedur Pengembangan.....	47
1. Analisis (<i>Analyze</i>)	47
2. Desain (<i>Design</i>)	48
3. Pengembangan (<i>Development</i>)	49
4. Implementasi (<i>Implementation</i>)	49
5. Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	50
C. Uji Coba Produk	50
D. Instrumen Pengumpulan Data	50
1. Wawancara	50
2. Lembar Observasi Validasi	50
3. Angket	51
4. Tes	51



Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

E. Teknik Pengumpulan Data	51
1. Analisis Data Validitas	51
2. Analisis Data Praktikalitas	52
3. Analisis Data Efektifitas	52
F. Validitas.....	53
G. Praktikalitas	54
H. Efektifitas.....	55
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	57
A. Bentuk dan Hail Pengembangan.....	57
1. Model Pengembangan	57
2. Penyajian Data Uji Coba	72
3. Hasil Analisis Data	89
B. Pembahasan	96
1. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Quizizz untuk Meningkatkan Minat Belajar Murid pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri 54 Anak Air Kota Padang yang valid	97
2. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Quizizz untuk Meningkatkan Minat Belajar Murid pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri 54 Anak Air Kota Padang yang praktis	99
3. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Quizizz untuk Meningkatkan Minat Belajar Murid pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri 54 Anak Air Kota Padang yang efektif.....	100
BAB V PENUTUP.....	102
A. Kesimpulan.....	102
B. Saran	103
DAFTAR PUSTAKA	104

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
2.1 Tampilan Awal Aplikasi Quizizz.....	25
2.2 Tampilan <i>Login</i> ke Aplikasi <i>Quizizz</i>	25
2.3 Tampilan Memilih Sebagai Guru.....	25
2.4 Tampilan <i>Login Email</i>	26
2.5 Tampilan Sudah Menjadi Guru.....	26
2.6 Membuat Presentasi	27
2.7 Contoh Presentasi.....	27
2.8 Tampilan Pertanyaan.....	28
2.9 Tampilan Paper Mode Kertas.....	29
2.10 Tampilan Mengunduh <i>Q Qard</i>	29
4.11 Tampilan <i>Q Qard</i>	30
4.1 Pengenalan Diri.....	61
4.2 Judul Materi dan Kelas.....	61
4.3 Capaian Pembelajaran.....	61
4.4 Tujuan Pembelajaran.....	61
4.5 Kelebihan dan Kekurangan <i>Quizizz</i>	61
4.6 Pembuka Pembelajaran	62
4.7 Materi	62
4.8 Contoh Soal.....	62
4.9 Penutup.....	62
4.10 <i>Game</i> Evaluasi	62

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

DAFTAR TABEL

	Halaman
3.1 Angket.....	51
3.2 Analisis Validitas Produk.....	52
3.3 Analisis Praktikalitas Produk	53
3.4 Analisis Efektifitas Produk	53
4.1 Nama Validator	63
4.2 Hasil Validasi Media Secara Keseluruhan	65
4.3 Hasil Praktikalitas Media Secara Keseluruhan	66
4.4 Tampilan Media Sebelum dan Sesudah Revisi	71
4.5 Angket Validasi Isi Ibu Vini Wela Septiana, M. Pd	72
4.6 Angket Validasi Isi Ibu Dini Susanti, M. Pd.....	73
4.7 Angket Validasi Isi Ibu Sekar Harum Pratiwi, M. Pd.....	74
4.8 Nilai Keseluruhan Validasi Isi	74
4.9 Angket Validasi Desain Ibu Vini Wela Septiana, M. Pd	76
4.10 Angket Validasi Desain Ibu Dini Susanti, M. Pd	77
4.11 Angket Validasi Desain Ibu Sekar Harum Pratiwi, M. Pd.....	78
4.12 Nilai Keseluruhan Validasi Desain	78
4.13 Angket Validasi Bahasa Ibu Vini Wela Septiana, M. Pd.....	79
4.14 Angket Validasi Bahasa Ibu Dini Susanti, M. Pd	80
4.15 Angket Validasi Bahasa Ibu Sekar Harum Pratiwi, M. Pd	81
4.16 Nilai Keseluruhan Validasi Bahasa.....	81
4.17 Angket Praktikalitas Tampilan.....	82
4.18 Angket Praktikalitas Penggunaan	83
4.19 Angket Praktikalitas Kesesuaian Waktu	84
4.20 Hasil Keseluruhan Praktikalitas	84
4.21 Hasil Angket Efektifitas.....	86
4.22 Angket Minat Belajar murid	87
4.23 Hasil Belajar Murid.....	98
4.24 Hasil Keseluruhan Efektifitas	89

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

DAFTAR BAGAN

	Halaman
2.1 Alur Kerangka Konseptual.....	44
3.1 Langkah ADDIE oleh Reiser dan Molannda 1967	47

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

DAFTAR DIAGRAM

	Halaman
4.1 Diagram Validitas	99
4.2 Diagram Praktikalitas	100
4.3 Diagram Efektifitas	101

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
1. Bercode <i>Game Quizizz</i> Paper Mode Kertas	111
2. Lembar Validasi Media Aspek Isib	112
3. Lembar Validasi Media Aspek Desain	121
4. Lembar Validasi Media Aspek Bahasa	129
5. Lembar Praktikalitas Media	138
6. Nilai Tertinggi dari Lembar Efektifitas Murid	142
7. Nilai Menengah dari Lembar Efektifitas Murid	144
8. Nilai Terendah dari Lembar Efektifitas Murid	146
9. Nilai Tertinggi Angket Minat Belajar	148
10. Nilai Terendah Angket Minat Belajar	150
11. Nilai Tertinggi PreTest Murid	152
12. Nilai Terendah PreTest Murid	156
13. Nilai Tertinggi dari Hasil PostTest Murid	159
14. Nilai Terendah dari Hasil PostTest Murid	160
15. Rekapitulasi Hasil Nilai Validitas, Praktikalitas dan Efektifitas	161
16. Surat Penelitian	162
17. Surat Balasan Penelitian	163
18. Hasil Produk Media <i>Game Quizizz</i>	164
19. Dokumentasi Penerapan Produk	165

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

BAB 1 PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan menjadi salah satu bidang yang memberikan arahan kepada era globalisasi yang makin berkembang. Pendidikan merupakan kemampuan untuk mewariskan budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya. Pendidikan generasi ini menjadi model bagi ajaran generasi sebelumnya. Generasi-generasi cerdas yang berilmu pengetahuan luas serta mampu mengubah dan mengikuti perkembangan zaman yang semakin modern akan dilahirkan melalui Pendidikan dan proses pembelajaran yang berkualitas (Rahman et al., 2022).

Proses pembelajaran tentunya tidak terlepas dari hambatan, baik hambatan pengetahuan, sikap, minat dan sebagainya. Salah satu cara dilakukan untuk mrenngatasi hambatan dalam proses pembelajaran adalah dengan menggunakan alat bantu atau media. Alat bantu yang digunakan selama proses pembelajaran tentunya memberi pengaruh besar terhadap minat belajar murid. Terutama, alat bantu yang digunakan guru dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru tentang materi pelajaran yang akan diajarkan.

Saat perkembangan zaman yang semakin modern, maka diperlukan media berbasis teknologi dalam pembelajaran. Penggunaan media digital, seperti video pembelajaran, aplikasi pembelajaran, dan *platfrom game* online menjadi sangat penting untuk mendukung pembelajaran yang sesuai dengan minat murid. Peran alat bantu pembelajaran yang inovatif dan kreatif harus diambil

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

untuk mewujudkan pendidikan yang berkualitas. Allah berfirman dalam surah Yunus ayat 101 yang berbunyi :

قُلْ أَنْظَرُوا مَاذَا فِي السَّمُوتِ وَالْأَرْضِ ۚ وَمَا تُغْنِي عَنْكُمْ آيَاتُ الرَّسُولِ عَنْ قَوْمٍ لَا يُؤْمِنُونَ

Artinya: "Katakanlah."Perhatikanlah apa yang ada dilangit dan di bumi. Tidaklah bermanfaat tanda kekuasaan Allah dan rasul-rasul yang memberi peringatan bagi orang-orang yang tidak beriman".

Menurut tafsir ibn Katsir, Allah SWT memerintahkan hamba-Nya untuk merenungkan nikmat Allah dan ciptaan yang dia jadikan di langit dan di bumi dari ayat-ayat penting bagi orang-orang yang berakal. Memperbaiki dan menggerakkan bintang, matahari, bulan, siang dan malam, dan salih bergantinya keduanya dengan cara menyisipkan yang satu ke yang lain untuk membuat yang satu panjang dan yang satu pendek, lalu memendekkan yang satu dan memanjangkan yang lain untuk menjadikan langit luas, indah dan hiasan adalah komponen yang membentuk langit. Kata “unzhuru” (memperhatikan), dia tidak hanya memperhatikan tanpa berpikir tetapi juga memperhatikan kebesaran Allah AWT dan pentingnya fenomena alam yang diamati. Kita akan belajar sesuatu yang baru dengan mengamati diri kita sendiri sebagai manusia. Alhasil agar teknologi bisa maju, kita manusia membutuhkan sesuatu yang disebut sains. Ilmu ini akan mengantarkan kita pada pribadi-pribadi yang cerdas dan berkompeten (Harahap & Dkk, 2023).

Sehubung dengan tafsir tersebut, maka dapat disimpulkan Ayat tersebut menunjukkan bahwa Allah SWT mendorong manusia untuk memperhatikan dan memanfaatkan fenomena alam sebagai landasan dalam mengembangkan ilmu dan teknologi. Di dalam dunia pendidikan, hal ini menyiratkan pentingnya



Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

penggunaan teknologi guna menunjang proses belajar serta meningkatkan mutu pengajaran. Jika kurikulum dirancang dengan baik, materi pembelajaran akan mudah dipahami. Dalam menyediakan materi pembelajaran, guru harus mempertimbangkan tujuan pembelajaran yang terkait dengan kurikulum saat ini, baik pengetahuan, keterampilan atau tujuan emosional dalam pendidikan salah satunya yaitu matematika.

Matematika adalah mata pelajaran yang diajarkan sejak sekolah dasar hingga jenjang perguruan tinggi. Perannya sangat krusial karena menjadi fondasi utama dalam memahami serta mengembangkan berbagai bidang ilmu lainnya. Matematika perlu diajarkan kepada semua murid yang menarik untuk mengenalkan matematika secara sederhana dan menyenangkan. Tujuan diajarkannya matematika dengan menarik ditingkat sekolah dasar adalah untuk menimbulkan minat dan ketertarikan dalam matematika serta mengolah pemikiran dengan sistematis, masuk akal, mendalam dan kreatif didalam menyelesaikan masalah (Nurfadhillah et al., 2021).

Penguasaan yang baik terhadap matematika dapat membantu murid dalam menyelesaikan beragam persoalan. Matematika sendiri tidak hanya berfokus pada angka, melainkan juga melibatkan proses penalaran serta pembelajaran yang menuntut kemampuan berpikir logis dan kritis. Atas dasar itu, guru sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran seharusnya menjadikan kegiatan pembelajaran matematika yang menarik dan menyenangkan agar ketertarikan serta kefokusn murid tertuju kepada guru. Upaya untuk meraih

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

minat belajar, guru optimal pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang variatif.

Media pembelajaran merupakan alat perantara yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pelajaran agar pembelajaran menjadi lebih menarik, efektif dan efisien. Tujuan belajar, yakni mendorong murid agar aktif, kreatif, mandiri, serta mampu menyelesaikan berbagai permasalahan yang dihadapi. Oleh sebab itu, dengan berbantuan teknologi guru dapat membuat lebih banyak variasi dan kreasi dalam media pembelajaran (Nurrahman et al., 2022). Dengan bantuan teknologi, media pembelajaran memungkinkan guru menciptakan berbagai variasi dan kreasi, sehingga dapat mengubah cara pandang murid terhadap pembelajaran matematika.

Berdasarkan temuan dari observasi dan wawancara dengan guru Kelas IV SD Negeri 54 Anak Air yang dilaksanakan pada tanggal 5 September 2024, disimpulkan bahwa ada kendala dalam pembelajaran matematika. Penyebabnya antara lain sekolah tersebut sudah difasilitasi dengan LCD proyektor dan laptop untuk mendukung kegiatan pembelajaran, namun guru masih menggunakan media pembelajaran konvensional dan jarang memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses pembelajaran sehingga menyebabkan rendahnya minat belajar murid. Dan belum tersedianya media pembelajaran berupa game berbasis teknologi dikarenakan guru kurang memahami cara menggunakan alat dan perlengkapan yang tersedia. Hal ini membuat murid mudah jenuh, karena media pembelajaran konvensional cenderung tidak mendorong keterlibatan aktif,



Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

sehingga mereka menjadi pasif selama pembelajaran. Di samping itu, guru kurang menggunakan media pembelajaran yang bervariasi pada saat mengajar dan berfokus pada pendekatan ceramah dan pemberian tugas. Terkadang guru kesulitan menemukan media yang menarik, mempengaruhi minat belajar dan perhatian murid dalam mengikuti pembelajaran matematika. Oleh karena itu, pembelajaran lebih baik disertai sarana yang interaktif dan fokus pada kinerja murid.

Berlandaskan dari permasalahan tersebut, maka peneliti menyimpulkan bahwa penyebab utama rendahnya minat belajar murid adalah karena masih menggunakan media konvensional dan belum memanfaatkan game berbasis teknologi sehingga murid kurang tertarik dalam pembelajaran matematika khususnya materi bangun datar. Merespon hal tersebut, peneliti merancang media pembelajaran berbasis *Game Quizizz* pada mata pelajaran matematika.

Quizizz merupakan platform kuis pilihan yang disajikan sebagai permainan yang bisa dimanfaatkan oleh guru sebagai alat pembelajaran. Dalam menggunakan *Quizizz* meningkatkan minat dan tantangan murid. *Quizizz* adalah situs *web* pendidikan yang dapat digunakan guru untuk pembelajaran interaktif karena di situs *web Quizizz*, guru dapat membuat video yang berisi konten. Perangkat lunak *Quizizz* ini dapat menjadi hal seru dan menyenangkan bagi para murid. Dengan adanya *Quizizz* ini bisa memotivasi murid dalam belajar.

Menurut (Kinanti & Subagio, 2020) *Quizizz* merupakan sebuah platform digital yang dirancang untuk membantu murid dalam meningkatkan



Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

kemampuan membaca. Platform ini bersifat interaktif dan menyenangkan karena menggabungkan unsur permainan di dalam kegiatan kelas, sehingga murid dapat berlatih membaca bersama menggunakan perangkat seperti smartphone, tablet, atau iPad. Fitur utama dari *Quizizz* meliputi pembuatan kuis yang dapat disesuaikan berdasarkan materi pelajaran serta tingkat kesulitan yang sesuai dengan kemampuan murid. Setelah guru menyusun soal-soal kuis, murid akan diminta untuk memasukkan kode tertentu yang diberikan oleh guru guna mengakses kuis di ruang kelas virtual yang telah ditentukan. Saat mengerjakan kuis, para murid bersaing untuk memperoleh peringkat terbaik. Setiap jawaban, baik yang benar maupun salah, disertai dengan tampilan animasi menarik yang menambah keseruan. Mengingat tidak semua murid memiliki smartphone, *Quizizz* juga memiliki fitur permainan dengan mode kertas dimana murid dapat mengikuti kuis menggunakan kertas QR yang disesuaikan sebelumnya oleh guru.

Media pembelajaran juga tentunya tidak terlepas dari model dalam proses pembelajaran. Adapun model yang peneliti rasa sesuai dengan media ini adalah *Problem Based Learning* (PBL). PBL merupakan salah satu strategi pembelajaran yang berpusat pada murid, dimana murid belajar melalui penyelesaian masalah nyata yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. PBL dapat memicu rasa ingin tahu, kolaborasi serta meningkatkan keterampilan berpikir kritis.

Melihat permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, peneliti merasa terdorong untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran berbasis

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

digital agar minat belajar murid meningkat. Dengan kondisi sekolah yang ada peneliti menerapkan metode paper mode kertas di dalam *Quizizz*. Studi yang dilaksanakan oleh peneliti mengangkat topik dengan judul “**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game Quizizz* Pada Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri 54 Anak Air Kota Padang**”. Kehadiran media pembelajaran ini diharapkan mampu menjadi alternatif solusi bagi guru dalam menjalankan proses pembelajaran, sekaligus dapat membantu meningkatkan minat serta pemahaman murid selama mengikuti proses pembelajaran matematika.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penuturan langsung dari guru kelas IV SD Negeri 54 Anak Air Kota Padang yang diwawancarai peneliti, diperoleh gambaran nyata situasi pembelajaran di lapangan, ditemukan sejumlah permasalahan sebagai berikut:

1. Di dalam pembelajaran Matematika, guru masih menggunakan media pembelajaran konvensional.
2. Guru belum memanfaatkan media pembelajaran game berbasis teknologi mengakibatkan kurangnya minat murid dalam pembelajaran Matematika.
3. Media pembelajaran tidak bervariasi.
4. Guru masih menggunakan pendekatan ceramah dan pemberian tugas dalam proses kegiatan belajar mengajar.
5. Guru kurang memiliki kemampuan untuk menjadikan pembelajaran aktif dan menyenangkan sehingga murid merasa bosan selama proses pembelajaran matematika.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka peneliti membatasi permasalahannya pada **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game Quizizz* untuk meningkatkan Minat Belajar pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar dengan Menggunakan Model *Problem Based Learning* (PBL) di Kelas IV SD Negeri 54 Anak Air Kota Padang”**.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang telah dikemukakan di atas, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran berbasis *game quizizz* pada mata pelajaran matematika kelas IV SD Negeri 54 Anak Air Kota Padang yang valid?
2. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran berbasis *game quizizz* pada mata pelajaran matematika kelas IV SD Negeri 54 Anak Air Kota Padang yang praktis?
3. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran berbasis *game quizizz* pada mata pelajaran matematika kelas IV SD Negeri 54 Anak Air Kota Padang yang efektif?

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran berbasis *game quizizz* pada mata pelajaran matematika Kelas IV SD Negeri 54 Anak Air Kota Padang yang valid.
2. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran berbasis *game quizizz* pada mata pelajaran matematika Kelas IV SD Negeri Anak Air Kota Padang yang praktis.
3. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran berbasis *game quizizz* pada mata pelajaran matematika Kelas IV SD Negeri Anak Air Kota Padang yang efektif.

F. Manfaat Penelitian

Selepas melakukan penelitian ini, peneliti memiliki harapan agar dapat memberikan kontribusi positif kepada dunia pendidikan, di antaranya sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam memperluas wawasan keilmuan di ranah pengembangan media pembelajaran, khususnya yang memanfaatkan platform *game Quizizz* dalam pembelajaran Matematika untuk murid kelas IV di SD Negeri 54 Anak Air Kota Padang. Selain itu, penelitian ini dapat dijadikan

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

rujukan bagi peneliti selanjutnya yang tertarik menggali inovasi pembelajaran digital interaktif di jenjang pendidikan dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Pemakaian media pembelajaran berbentuk permainan kuis ini memudahkan guru dalam penyampaian materi serta mengaplikasikan sarana media sebagaimana fungsinya kepada murid. serta memberikan media menarik dan menyenangkan bagi murid.

b. Bagi Peneliti

Meningkatkan pengetahuan penulis dalam menggunakan media berbasis *Game Quizizz* pada mata pelajaran matematika.

c. Bagi Sekolah

Untuk mendorong guru untuk menjadi lebih inovatif dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

d. Bagi Murid

Dalam penerapan media pembelajaran berbasis *Game Quizizz*, murid dapat terbantu untuk meningkatkan motivasi, pemahaman dan penalaran murid.

G. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Peneliti mengembangkan media pembelajaran Berbasis *Game Quizizz* pada mata pelajaran matematika kelas IV SD Negeri 54 Anak Air Kota Padang.

1. Media pembelajaran yang mengintegrasikan *Game Quizizz* dirancang sebagai sarana untuk meningkatkan minat murid terhadap mata pelajaran

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

matematika, sekaligus membantu mereka dalam memahami materi secara lebih mudah dan menyenangkan.

2. Penyusunan media pembelajaran ini menggabungkan dengan berbasis *Game Quizizz*.
3. Media pembelajaran berbasis *Game Quizizz* yang dilengkapi fitur-fitur dan warna menarik dan sesuai karakteristik anak SD.
4. Menggunakan kertas QR sebagai lembar jawaban yang akan discan oleh peneliti disetiap soal yang akan dijawab.
5. Isi dari media pembelajaran berbasis *Game Quizizz* berupa materi pelajaran matematika kelas IV tentang bangun datar. Materi tersebut disajikan dalam bentuk kuis interaktif dengan beragam tipe soal, seperti pilihan ganda, isian singkat (essay), checkbox, dan jenis soal lainnya yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan murid dalam proses belajar.

Defenisi Istilah

1. **Media pembelajaran ialah** semua alat, ataupun komponen guna dimanfaatkan pada proses penyampaian sebuah materi ajar guna menunjang efektivitas kegiatan belajar mengajar. Tujuan utamanya adalah untuk memperjelas informasi, meningkatkan pemahaman murid serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.
2. ***Quizizz*** sebuah situs media pembelajaran berbasis teknologi yang digunakan untuk membuat dan mengadakan kuis secara interaktif. *Quizizz* memiliki fitur yang bisa dijadikan sebuah media pembelajaran dan media *Quizizz* tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi

juga sebagai alat evaluasi dalam proses pembelajaran. Keunggulannya terletak pada desain yang menarik serta kemudahan dalam penggunaannya. Dengan kondisi sekolah yang belum dilengkapi dengan dan prasarana peneliti menerapkan fitur paper mode kertas.

3. **Metematika** merupakan cabang ilmu yang mencakup konsep-konsep abstrak, metode serta hubungan yang ada dalam polsa sistem. Matematika tidak hanya berfokus pada perhitungan atau operasi angka saja, tetapi juga pada logi yang mendasari fenomena dalam kehidupan sehari-hari.