

**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
PERMAINAN “QUIZIZZ” PADA MAPEL IPAS UNTUK  
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS 4  
DI SDN 01 GUMAWANG WIRADESA**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi syarat memperoleh  
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)



Oleh :

**LAILI KHAFIDHOH**  
**NIM 20322169**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
K.H. ABDURRAHAMAN WAHID PEKALONGAN  
2026**

**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
PERMAINAN “QUIZIZZ” PADA MAPEL IPAS UNTUK  
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS 4  
DI SDN 01 GUMAWANG WIRADESA**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi syarat memperoleh  
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
K.H. ABDURRAHAMAN WAHID PEKALONGAN  
2026**

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Laili Khafidhoh

Nim : 20322169

Judul Skripsi : Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Permainan “Quizizz” Pada Mapel IPAS Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 4 di SDN 01 Gumawang Wiradesa

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini adalah benar-benar hasil karya penulisan kecuali dalam bentuk kutipan yang telah penulis sebutkan sumbernya. Demikian pernyataan ini penulis buat dengan sebenar-benarnya.

Pekalongan, 7 Maret 2026

Yang Menyatakan



Laili Khafidhoh

NIM. 20322169

## NOTA PEMBIMBING

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan

c/q. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
di Pekalongan

*Assalamu'alaikum, Wr. Wb.*

Setelah melakukan penelitian, bimbingan dan koreksi naskah skripsi  
saudara:

Nama : Laili Khafidhoh  
Nim : 20322169  
Program Studi : PGMI  
Judul : Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Permainan  
"Quizizz" Pada Mapel IPAS Untuk Meningkatkan Motivasi  
Belajar Siswa Kelas 4 di SDN 01 Gumawang Wiradesa

Saya menilai bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan untuk diajukan dalam sidang munaqosah.

Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya, disampaikan terimakasih.

*Wassalamu'alaikum, Wr. Wb*

Pekalongan, 7 Maret 2026

Pembimbing



**Dr. Nanang Hasan Susanto, M.Pd.I**

**NIP. 198003222015031002**



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KH. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN  
Jl. Pahlawan Km. 5 Rowolaku, Kajen, Kabupaten Pekalongan 51161  
Website: [fik.uingsudur.ac.id](http://fik.uingsudur.ac.id) email: [fik@uingsudur.ac.id](mailto:fik@uingsudur.ac.id)

### PENGESAHAN

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri  
K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan mengesahkan Skripsi saudara:

Nama : **LAILI KHAFIDHOH**

NIM : **20322169**

Program Studi: **PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

Judul Skripsi : **IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
PERMAINAN “QUIZIZZ” PADA MAPEL IPAS UNTUK  
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS  
4 DI SDN 01 GUMAWANG WIRADESA**

Telah diujikan pada hari Kamis tanggal 12 Maret 2026 dan dinyatakan **LULUS**  
serta diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana  
Pendidikan (S.Pd.).

Dewan Penguji

Penguji I

Dr. Hj. Ely Mufidah, S.Ag., M.S.I.  
NIP. 19800422 200312 2 002

Penguji II

Fatmawati Nur Hasanah, M.Pd.  
NIP. 19900528 201903 2 014

Pekalongan, 30 Maret 2026

Disahkan oleh

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Prof. Dr. H. Muhsinin, M.Ag.  
NIP. 19700706 199803 1 001

## **MOTTO**

*“Education is the most powerful weapon which you can use to change the world.”*

**-Nelson Mandela-**



## PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur saya panjatkan kehadirat Allah Swt. atas rahmat, karunia, serta kekuatan yang diberikan kepada saya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Dengan rasa syukur yang mendalam, skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Almamater saya tercinta, UIN KH. Abdurrahman Wahid Pekalongan, yang telah menjadi tempat tumbuh, belajar, dan mengukir langkah menuju masa depan
2. Bapak dan Ibu tercinta, yang tidak pernah berhenti mendoakan, mendukung, dan memberikan kasih sayang tanpa syarat dalam setiap perjalanan hidup saya.
3. Kakak dan adik saya, yang selalu menjadi penyemangat serta penguat dalam setiap langkah yang saya tempuh.
4. Bapak Dr. Nanang Hasan Susanto, M.Pd.I selaku dosen pembimbing skripsi saya, yang dengan penuh kesabaran telah memberikan arahan, bimbingan, serta masukan yang sangat berarti selama proses penyusunan skripsi ini.
5. Teman-teman terdekat saya semasa kuliah, Iza, Takhsya, dan Zahra, serta teman-teman dekat saya di rumah, yang telah menemani perjalanan ini dengan kebersamaan, dukungan, dan saling menguatkan dalam setiap proses yang saya jalani
6. Teman-teman satu angkatan Program Studi PGMI yang telah bersama-sama berjuang dan saling mendukung hingga tahap akhir penyusunan skripsi ini.
7. Diri saya sendiri, yang telah berusaha, bertahan, dan menyelesaikan tanggung jawab ini dengan penuh kesungguhan.

Ucapan ini saya tuliskan sebagai bentuk terima kasih yang tulus kepada semua pihak yang telah membantu dan membersamai proses penyelesaian skripsi ini. Saya berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca serta menjadi kontribusi positif bagi pengembangan ilmu pendidikan.

## ABSTRAK

Khafidhoh, Laili. 2026. *Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Permainan “Quizizz” Pada Mapel IPAS Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 4 Di SD Negeri 01 Gumawang Wiradesa.*

### **Kata Kunci: Implementasi, Quizizz, Motivasi Belajar, IPAS**

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran di sekolah dasar terus berkembang, namun dalam praktiknya masih dijumpai pembelajaran yang kurang interaktif dan belum sepenuhnya mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Penggunaan media berbasis permainan digital menjadi salah satu alternatif untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan partisipatif. Meskipun demikian, implementasi media pembelajaran berbasis permainan seperti Quizizz pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar belum sepenuhnya dikaji secara mendalam, khususnya terkait proses pelaksanaan serta dampaknya terhadap motivasi belajar siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi media pembelajaran berbasis permainan Quizizz di kelas IV SD Negeri 01 Gumawang Wiradesa serta menganalisis hambatan dan tantangan yang dihadapi dalam penerapannya terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Fokus penelitian diarahkan pada proses perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi penggunaan Quizizz serta respons siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Penelitian ini merupakan penelitian lapangan (*field research*) dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Subjek penelitian terdiri atas guru dan siswa kelas IV SD Negeri 01 Gumawang Wiradesa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Keabsahan data diperkuat melalui triangulasi sumber dan teknik. Data yang diperoleh dianalisis melalui tahapan kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan sehingga diperoleh gambaran yang sistematis dan menyeluruh mengenai implementasi Quizizz serta kaitannya dengan motivasi belajar siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi Quizizz dilaksanakan melalui tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Guru menyusun soal secara bergradasi sesuai indikator capaian pembelajaran, menambahkan stimulus visual untuk memperjelas konsep, serta mengatur waktu pengerjaan berdasarkan tingkat kesulitan soal. Penggunaan Quizizz mampu meningkatkan antusiasme, keterlibatan aktif, ketekunan, rasa percaya diri, serta semangat bersaing secara positif pada siswa. Hasil kuis dimanfaatkan sebagai asesmen formatif untuk mengidentifikasi tingkat pemahaman dan sebagai dasar perbaikan pembelajaran selanjutnya. Meskipun terdapat hambatan berupa kendala jaringan internet, keterbatasan perangkat, frekuensi penggunaan yang belum rutin, perbedaan kemampuan siswa, serta tantangan dalam penyusunan soal dan pengelolaan waktu, secara umum implementasi media ini memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPAS.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kehadirat Allah Swt. atas limpahan rahmat, hidayah, serta pertolongan-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Permainan “Quizizz” Pada Mapel IPAS Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 4 di SDN 01 Gumawang Wiradesa.” Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.

Selama proses penyusunannya, saya menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terselesaikan tanpa adanya bantuan, dukungan, serta doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati saya menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M.Ag., selaku Rektor UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
2. Prof. Dr. H. Muhlisin, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
3. Ibu Juwita Rini, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
4. Ibu Hafizah Ghani Hayudinna, M.Pd., selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, yang telah memberikan kesempatan, dukungan, serta fasilitas selama saya menempuh pendidikan.

5. Bapak Dr. Nanang Hasan Susanto, M.Pd.I selaku dosen pembimbing skripsi saya yang telah dengan sabar memberikan arahan, bimbingan, motivasi, serta masukan yang sangat berarti dalam proses penyusunan skripsi ini.
6. Ibu Alimatus Solihah, M.Pd., yang telah memberikan bimbingan dan dukungan selama masa perkuliahan.
7. Ibu Elo Yuniarti, S.Pd.I., yang telah memberikan izin dan membantu selama pelaksanaan penelitian di SDN 01 Gumawang Wiradesa.
8. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini, baik secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih memiliki berbagai kekurangan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan adanya kritik dan saran yang bersifat membangun sebagai bahan perbaikan di masa mendatang. Penulis juga berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca serta menjadi salah satu kontribusi dalam upaya pengembangan inovasi pembelajaran di sekolah dasar.

## DAFTAR ISI

<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....</b>	<b>ii</b>
<b>NOTA PEMBIMBING .....</b>	<b>iii</b>
<b>PENGESAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	4
1.3 Pembatasan Masalah .....	5
1.4 Rumusan Masalah .....	6
1.5 Tujuan Penelitian.....	6
1.6 Manfaat Penelitian.....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>9</b>
2.1 Deskripsi Teoritik.....	9
2.1.1 Media Pembelajaran Quizizz .....	9
2.1.2 Motivasi Belajar.....	15
2.2 Kajian Penelitian yang Relevan .....	18
2.3 Kerangka Berfikir.....	21
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>24</b>
3.1 Desain Penelitian .....	24
3.1.1 Jenis Penelitian.....	24
3.1.2 Pendekatan Penelitian .....	24
3.1.3 Tempat dan Waktu Penelitian .....	25
3.2 Fokus Penelitian .....	25
3.3 Data dan Sumber Data.....	26

3.3.1 Sumber Data Primer.....	26
3.3.2 Sumber Data Sekunder .....	26
3.4 Teknik Pengumpulan Data .....	27
3.4.1 wawancara.....	27
3.4.2 Observasi.....	33
3.4.3 Dokumentasi .....	37
3.5 Teknik Keabsahan Data.....	38
3.6 Teknik Analisis Data .....	39
3.6.1 Kondensasi Data .....	40
3.6.2 Penyajian Data .....	41
3.6.3 Penarikan Kesimpulan .....	42
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>44</b>
4.1 Hasil Penelitian.....	44
4.1.1 Profil Sekolah SD Negeri 01 Gumawang .....	44
4.1.2 Visi Misi SD Negeri 01 Gumawang .....	46
4.1.3 Program SD Negeri 01 Gumawang .....	47
4.2 Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Permainan Quizizz Dalam Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV di SD Negeri 01 Gumawang Wiradesa .....	48
4.3 Hambatan dan Tantangan Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Permainan Quizizz Serta Dampaknya Terhadap Motivasi Belajar Siswa .....	56
4.4 Pembahasan .....	64
4.4.1 Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Permainan Quizizz Dalam Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa kelas IV di SD Negeri 01 Gumawang Wiradesa .....	64
4.4.2 Hambatan dan Tantangan Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Permainan Quizizz serta Dampaknya terhadap Motivasi Belajar Siswa.....	83
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>90</b>
5.1 Simpulan.....	90
5.2 Saran .....	91
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>95</b>

<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>98</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>140</b>



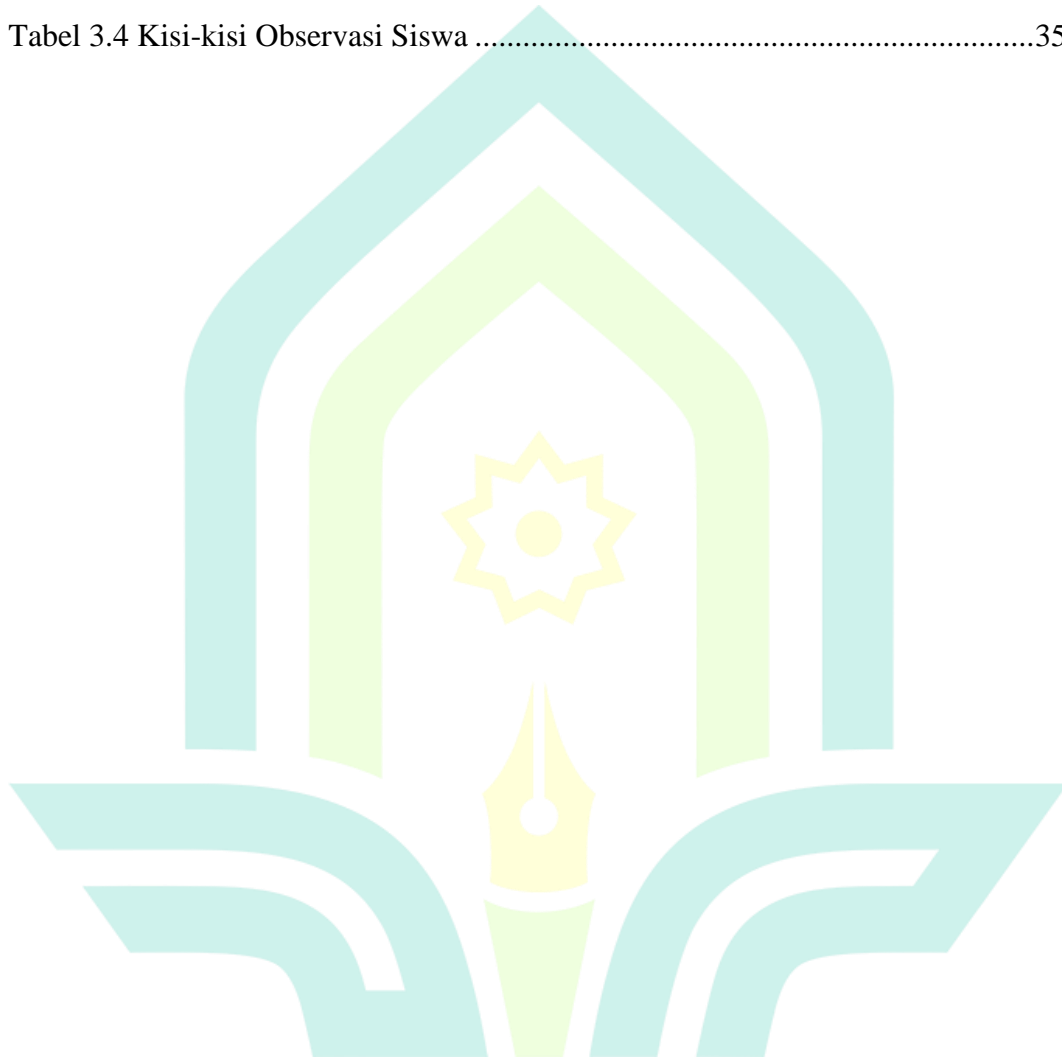
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir.....	23
Gambar 4. 1 Tampilan soal Quizizz yang dilengkapi gambar sebagai stimulus visual pada pembelajaran IPAS kelas IV .....	50
Gambar 4. 2 Guru memberikan pengarahan kepada siswa saat pelaksanaan pembelajaran IPAS menggunakan media Quizizz .....	52



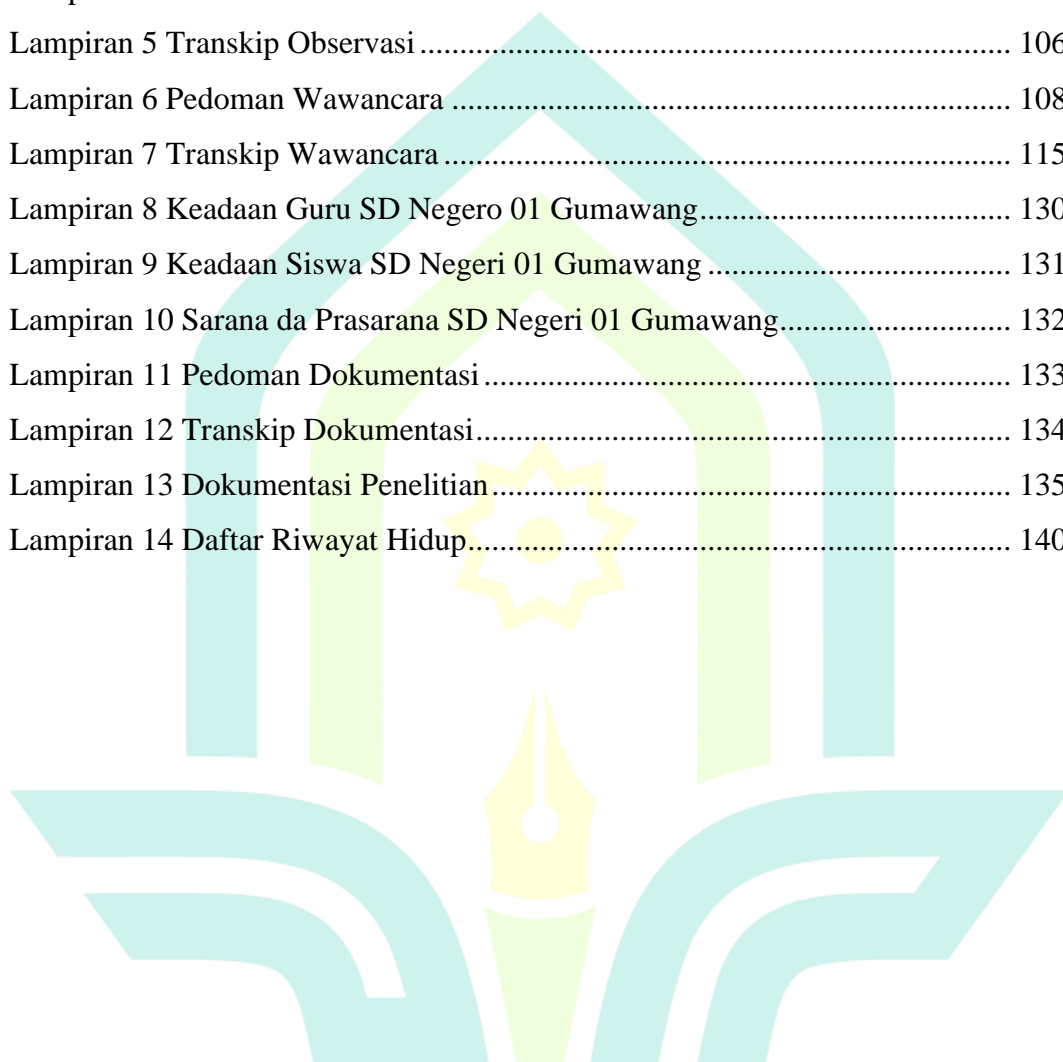
## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kajian Penelitian Yang Relevan .....	19
Tabel 3.1 Kisi-kisi Wawancara Guru .....	28
Tabel 3.2 Kisi-kisi Wawancara Siswa .....	31
Tabel 3.3 Kisi-kisi Observasi Guru .....	34
Tabel 3.4 Kisi-kisi Observasi Siswa .....	35



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	98
Lampiran 2 Surat Telah Melaksanakan Penelitian .....	99
Lampiran 3 Validasi Validasi Dosen Ahli .....	100
Lampiran 4 Pedoman Observasi .....	104
Lampiran 5 Transkrip Observasi .....	106
Lampiran 6 Pedoman Wawancara .....	108
Lampiran 7 Transkrip Wawancara .....	115
Lampiran 8 Keadaan Guru SD Negero 01 Gumawang.....	130
Lampiran 9 Keadaan Siswa SD Negeri 01 Gumawang .....	131
Lampiran 10 Sarana da Prasarana SD Negeri 01 Gumawang.....	132
Lampiran 11 Pedoman Dokumentasi .....	133
Lampiran 12 Transkrip Dokumentasi.....	134
Lampiran 13 Dokumentasi Penelitian.....	135
Lampiran 14 Daftar Riwayat Hidup.....	140



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan salah satu mata pelajaran penting di sekolah dasar yang bertujuan untuk mengembangkan pemahaman siswa terhadap fenomena alam dan sosial di lingkungan sekitarnya. Pembelajaran IPAS tidak hanya menekankan pada penguasaan konsep, tetapi juga menuntut keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran agar mampu berpikir kritis, kreatif, serta memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Oleh karena itu, diperlukan strategi dan media pembelajaran yang tepat agar tujuan pembelajaran IPAS dapat tercapai secara optimal (Masrifa et al., 2023:86).

Namun, dalam praktiknya pembelajaran IPAS masih menghadapi berbagai permasalahan. Pembelajaran IPAS yang memadukan konsep IPA dan IPS sering kali melibatkan materi yang kompleks dan bersifat abstrak, sehingga sulit dipahami oleh siswa apabila hanya menggunakan metode pembelajaran tradisional. Konsep-konsep yang tidak dapat diamati secara langsung memerlukan bantuan visualisasi agar lebih mudah dipahami. Akan tetapi, pada kenyataannya masih banyak guru yang menggunakan metode pembelajaran konvensional yang cenderung kaku, monoton, dan kurang menarik, sehingga berdampak pada rendahnya pemahaman dan motivasi belajar siswa. Selain itu, pembelajaran yang berpusat pada guru menyebabkan

siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran, karena siswa hanya menerima informasi tanpa adanya upaya eksplorasi secara mandiri. Oleh karena itu, dalam pembelajaran IPAS guru dituntut untuk menciptakan suasana belajar yang kreatif dan interaktif, sehingga siswa dapat berperan aktif sebagai subjek dalam proses pembelajaran (Nirwana et al., 2024:156).

Media pembelajaran memiliki peran krusial dalam mendukung proses pembelajaran, termasuk dalam pembelajaran IPAS. Pemanfaatan media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih jelas, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan media pembelajaran yang tepat juga dapat membangkitkan minat belajar, meningkatkan motivasi, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna (Wulandari et al., 2023:3929). Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran interaktif menjadi salah satu solusi yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran IPAS.

Salah satu bentuk media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan adalah media berbasis permainan (*game-based learning*). Media ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, media interaktif juga memungkinkan adanya umpan balik secara langsung, sehingga siswa dapat mengetahui hasil belajar mereka dan termotivasi untuk memperbaiki kekurangan yang dimiliki (Munawir et al., 2024:65).

Salah satu media pembelajaran berbasis permainan yang dapat dimanfaatkan adalah aplikasi Quizizz. Quizizz merupakan platform

pembelajaran yang menyediakan kuis interaktif dengan berbagai fitur menarik, seperti tampilan yang variatif, sistem peringkat, serta umpan balik langsung. Penggunaan Quizizz dalam pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga siswa lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran (Sri Rahayu et al., 2024: 17).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Nurfadhillah et al., (2021: 295) menyatakan bahwa aplikasi Quizizz dapat dimanfaatkan sebagai media alternatif dalam penyampaian materi kepada siswa sekolah dasar karena memiliki tampilan yang menarik serta mampu mendorong peningkatan motivasi belajar siswa. Selain itu, penggunaan Quizizz juga dapat merangsang kerja otak dan membantu siswa dalam mengelola waktu dengan lebih baik. Sejalan dengan itu, Salam et al., (2022: 2745) mengungkapkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar dan motivasi siswa, yang ditunjukkan melalui hasil angket dengan respons lebih dari lima puluh persen peserta, sehingga mencerminkan adanya keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Hasil penelitian tersebut diperkuat oleh Ummah (2024: 27) yang menyatakan bahwa pembelajaran inovatif melalui media gamifikasi dengan aplikasi Quizizz memberikan dampak positif terhadap proses belajar mengajar, khususnya dalam meningkatkan motivasi siswa, karena fitur gamifikasi yang dimiliki mampu menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

Berdasarkan berbagai hasil penelitian tersebut, penggunaan Quizizz berpotensi memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa.

Namun, kondisi tersebut tidak selalu berjalan optimal di setiap sekolah. Berdasarkan observasi di SDN 01 Gumawang Wiradesa pada 8 Oktober 2024, diketahui bahwa Quizizz telah diimplementasikan sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar, dengan tujuan mengurangi kejenuhan, meningkatkan fokus, dan mendorong keaktifan siswa. Pemilihan media yang tepat oleh guru turut berperan dalam menciptakan pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan. Meskipun demikian, masih ditemukan kendala, seperti belum semua siswa berpartisipasi aktif dan kurang fokus selama pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz belum sepenuhnya mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara optimal..

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Permainan ‘Quizizz’ pada Mata Pelajaran IPAS untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 4 di SDN 01 Gumawang Wiradesa.”** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana implementasi penggunaan Quizizz dalam pembelajaran IPAS serta hambatan dan tantangan yang dihadapi dalam penerapannya terhadap motivasi belajar siswa.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan penjelasan latar belakang yang telah disampaikan sebelumnya, masalah-masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran IPAS di sekolah dasar memiliki karakteristik materi yang kompleks dan bersifat abstrak, sehingga memerlukan pendekatan dan media pembelajaran yang tepat agar mudah dipahami oleh siswa.
2. Motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPAS masih rendah, yang dipengaruhi oleh terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif.
3. Proses pembelajaran IPAS masih cenderung menggunakan metode konvensional yang berpusat pada guru, sehingga siswa kurang terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran.
4. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis permainan, seperti Quizizz, dalam pembelajaran IPAS belum dilaksanakan secara optimal.
5. Meskipun media Quizizz telah diterapkan, masih terdapat kendala dalam pelaksanaannya, seperti kurangnya partisipasi aktif dan fokus siswa selama pembelajaran berlangsung.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

1. Penelitian difokuskan pada siswa kelas 4 SD 1 Gumawang Wiradesa.
2. Media pembelajaran yang digunakan adalah berbasis permainan menggunakan aplikasi "Quizizz."
3. Dampak yang diteliti mencakup peningkatan motivasi belajar siswa, tanpa membahas aspek hasil belajar secara keseluruhan.
4. Pendekatan penelitian bersifat deskriptif dengan metode kualitatif menggunakan wawancara, observasi, dan analisis dokumen.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana implementasi media pembelajaran berbasis permainan Quizizz dalam pembelajaran IPAS kelas 4 di SDN 01 Gumawang Wiradesa untuk meningkatkan motivasi belajar siswa?
2. Bagaimana hambatan dan tantangan dalam implementasi media pembelajaran berbasis permainan Quizizz terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas 4 di SDN 01 Gumawang Wiradesa?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan implementasi media pembelajaran berbasis permainan Quizizz dalam pembelajaran IPAS kelas 4 di SDN 01 Gumawang Wiradesa untuk meningkatkan motivasi belajar.
2. Mengidentifikasi hambatan dan tantangan dalam implementasi media pembelajaran berbasis permainan Quizizz terhadap motivasi belajar siswa kelas 4 di SDN 01 Gumawang Wiradesa.

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan serta memperkaya pengetahuan mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis permainan sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Di samping itu, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi

bahan rujukan dan pertimbangan bagi peneliti selanjutnya yang mengkaji topik serupa di masa yang akan datang.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Guru

- 1) Guru diharapkan dapat menerapkan media pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa serta menciptakan suasana belajar mengajar yang aktif.
- 2) Dapat digunakan sebagai alternatif untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar di sekolah.

### b. Bagi Siswa

- 1) Dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 4 di SD 1 Gumawang Wiadesa.
- 2) Terjalinnya interaksi timbal balik antara guru dan siswa.
- 3) Mampu memikat perhatian siswa serta menumbuhkan rasa ingin tahu mereka terhadap materi yang diajarkan oleh guru.

### c. Bagi Sekolah

- 1) Sebagai acuan dalam memilih media pembelajaran yang sesuai guna meningkatkan motivasi belajar siswa.
- 2) Sebagai rekomendasi praktis yang dapat diterapkan sekolah dalam meningkatkan motivasi belajar siswanya.

### d. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat membantu peneliti dalam mengembangkan keterampilan dalam melaksanakan sebuah penelitian. Selain itu,

peneliti juga memperoleh pengalaman secara langsung mengenai penerapan media pembelajaran berbasis permainan atau gamifikasi dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **2.1 Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai implementasi media pembelajaran berbasis permainan Quizizz pada mata pelajaran IPAS serta dampaknya terhadap motivasi belajar siswa kelas IV di SD Negeri 01 Gumawang, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Implementasi media pembelajaran berbasis permainan Quizizz pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SD Negeri 01 Gumawang dilaksanakan melalui tiga tahapan, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap persiapan, guru menyusun materi dan soal secara sistematis serta menyesuaikannya dengan karakteristik siswa. Pada tahap pelaksanaan, pembelajaran berlangsung secara terstruktur sehingga siswa dapat mengikuti kegiatan dengan tertib dan antusias. Pada tahap evaluasi, hasil Quizizz dimanfaatkan sebagai asesmen formatif untuk mengetahui pemahaman siswa. Penggunaan Quizizz juga berdampak positif terhadap motivasi belajar siswa yang ditunjukkan melalui meningkatnya antusiasme, minat belajar, ketekunan, serta dorongan untuk memperoleh hasil yang lebih baik. Motivasi tersebut dipengaruhi oleh faktor intrinsik dan ekstrinsik, seperti keinginan memahami materi dan adanya sistem skor. Secara umum, implementasi Quizizz telah berjalan dengan baik dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, meskipun masih perlu

ditingkatkan pada aspek konsistensi penggunaan dan dukungan lingkungan belajar.

2. Dalam pelaksanaannya, terdapat beberapa hambatan dan tantangan yang memengaruhi efektivitas penggunaan Quizizz, yaitu kendala jaringan internet, keterbatasan perangkat, frekuensi penggunaan yang belum rutin, perbedaan kemampuan siswa, tantangan dalam penyusunan soal yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, serta pengaturan waktu pengerjaan. Hambatan tersebut sebagian besar berasal dari faktor eksternal dan teknis yang dalam kondisi tertentu dapat menghambat kelancaran pembelajaran serta memengaruhi pengalaman belajar siswa. Meskipun demikian, hambatan tersebut tidak secara langsung melemahkan motivasi intrinsik siswa, melainkan berpotensi menghambat aktualisasi motivasi dalam bentuk tindakan belajar yang optimal dan berkelanjutan. Oleh karena itu, keberhasilan implementasi Quizizz sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran secara proporsional serta dukungan fasilitas yang memadai.

## **2.2 Saran**

Berdasarkan hasil penelitian mengenai implementasi media pembelajaran berbasis permainan Quizizz serta dampaknya terhadap motivasi belajar siswa kelas IV di SD Negeri 01 Gumawang, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru disarankan untuk menggunakan media pembelajaran berbasis permainan Quizizz secara lebih konsisten dan terencana agar motivasi belajar siswa dapat terbentuk secara berkelanjutan, tidak hanya bersifat situasional. Guru juga perlu terus mengembangkan kemampuan dalam menyusun soal yang bergradasi sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa, sehingga tingkat kesulitan soal dapat mengakomodasi perbedaan kemampuan dalam satu kelas. Selain itu, pengaturan waktu pengerjaan perlu disesuaikan secara proporsional dengan tuntutan kognitif soal agar tidak menimbulkan tekanan berlebihan. Guru juga perlu memastikan adanya pembahasan setelah kuis serta mempertimbangkan kesiapan teknis sebelum pelaksanaan pembelajaran, sehingga hambatan teknis tidak mengganggu kelancaran proses belajar dan aktualisasi motivasi siswa.

## 2. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan yang lebih optimal terhadap pembelajaran berbasis teknologi dengan menyediakan akses jaringan internet yang stabil serta fasilitas pendukung yang memadai dan dapat diakses secara merata oleh seluruh siswa. Sekolah juga dapat mengadakan pelatihan atau pengembangan profesional bagi guru dalam pemanfaatan media pembelajaran digital agar penggunaan Quizizz dan media sejenis dapat dilakukan secara efektif, inovatif, dan berkelanjutan.

Dukungan kelembagaan ini penting untuk memastikan implementasi media pembelajaran berbasis permainan berjalan secara optimal.

### 3. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat memanfaatkan media Quizizz sebagai sarana untuk meningkatkan semangat dan kemandirian belajar, bukan hanya sebagai permainan semata. Siswa juga diharapkan tetap menunjukkan ketekunan dalam mengerjakan soal meskipun menghadapi kesulitan serta menjadikan hasil kuis sebagai bahan refleksi untuk memperbaiki pemahaman terhadap materi IPAS. Sikap tidak mudah menyerah dan keinginan untuk mencoba kembali ketika memperoleh hasil yang kurang memuaskan perlu terus dipertahankan agar motivasi belajar dapat berkembang secara optimal.

### 4. Bagi Orang Tua

Orang tua diharapkan dapat memberikan dukungan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis digital, baik melalui penyediaan perangkat maupun pendampingan saat siswa belajar di rumah. Dukungan orang tua juga diperlukan dalam membimbing penggunaan teknologi agar tetap terarah pada kegiatan belajar. Dengan adanya kerja sama antara sekolah dan orang tua, penggunaan Quizizz dapat memberikan dampak yang lebih maksimal terhadap motivasi belajar siswa.

### 5. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengkaji penggunaan media Quizizz tidak hanya pada aspek motivasi belajar, tetapi juga pada

peningkatan hasil belajar, kemampuan berpikir kritis, atau aspek afektif lainnya. Selain itu, penelitian dapat dikembangkan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif atau eksperimen untuk mengukur efektivitas penggunaan media secara lebih terperinci. Penelitian pada jenjang kelas atau mata pelajaran yang berbeda juga dapat dilakukan untuk memperluas temuan mengenai implementasi media pembelajaran berbasis permainan dalam konteks pendidikan dasar.



## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, G., Arifin, I. N., Sianu, L., Suleman, A. R., Doe, R., Efitra, E., & Uzma, I. (2025). *Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Agustin, H., & Tyas, H. N. (2023). *Buku Referensi Metode Penelitian Ekonomi Dan Bisnis (Konsep Dan Contoh Penelitian)*. Mega Press Nusantara.
- Aitonam, C., Serpara, H., & Wenno, E. C. (2024). *Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 3 SDN 64 Ambon*. 4(2), 71–75.
- Ario, S. D., Aswadi, J., Pera, I. E., & Ulfa, K. (2025). *Metode Penelitian Kualitatif*. PT. Star Digital Publishing, Yogyakarta-Indonesia.
- Data Pokok SD Negeri 01 Gumawang*. (2026). Kemendikdasem.Go.Id.
- Dewanti, L. (2025). *Edukasi Di Era Digital : Peran Teknologi, Kesehatan Mental, Motivasi Dalam Mencapai Prestasi*. Deepublish.
- Ekawarna. (2021). *Manajemen Konflik dan Stres*. Bumi Aksara.
- Gunardi, S., Gatriyani, N. P., Rosalina, T., Farradinna, S., Kadir, A., Saswati, R., Zuhroh, L., Suarja, S., Retnoningtias, D. W., & Nurhayati, A. (2023). *Psikologi Pendidikan*. Tohar Media.
- Khotimah, K., Rizqia, M., & Liu, F. M. (2024). *Pengembangan Media Visual untuk Pembelajaran Interaktif*. Guepedia.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Prenada Media.
- Masrifa, A., Munirah, S., Cahyani, A. R., Fauziyah, D. H., & Wijayama, B. (2023). *Media Interaktif Pembelajaran IPAS*. Cahya Ghani Recovery. <https://books.google.co.id/books?id=7OnPEAAAQBAJ>
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprillia, W. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 1(2), 552–560. <https://doi.org/10.31004/innovative.v1i2.3109>
- Munasih. (2023). *Metode Pembelajaran Bermain Peran: Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar Sejarah*. CV. Dotplus Publisher. <https://books.google.co.id/books?id=UkznEAAAQBAJ>

- Munawir, M., Rofiqoh, A., & Khairani, I. (2024). Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora*, 9(1), 63–71.
- Nasarudin, Rachmawati, D. A., Mappanyompa, & Eprillison, V. (2024). *Pengantar Pendidikan*. Yayasan Tri Edukasi Ilmiah.
- Nirwana, S., Azizah, M., & Hartati, H. (2024). Analisis Penerapan Problem Based Learning berbantu Quizizz pada Pembelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 155–164. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.396>
- Nurfadhillah, S., Rachmadani, A., Salsabila, C. S., Yoranda, D. O., Savira, D., Oktaviani, S. N., & Tangerang, U. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Melalui Aplikasi Quiziz Pada Pelajaran Matematika Vi Sdn Karang Tengah 06. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 280–296.
- Pujiastuti, E. S. (2023). *Layanan Bimbingan Kelompok dan Peningkatan Motivasi Belajar*. Mikro Media Teknologi.
- Purnomo, D. (2021). *Pola dan Perubahan Metakognisi dalam Pemecahan Masalah Matematis*. Media Nusa Creative (MNC Publishing). [https://books.google.co.id/books?id=\\_nNMEAAAQBAJ](https://books.google.co.id/books?id=_nNMEAAAQBAJ)
- Rahmawati, Tuti Fatma, D., Puspitasari, E. D., Febrianti, N., & Hanafi, Y. (2021). *Pembelajaran untuk Menjaga Ketertarikan Siswa di Masa Pandemi (Antologi Esai Mahasiswa Pendidikan Biologi)*. UAD PRESS.
- Ristanti, C. B., Kaharuddin, Muhlis, & Andi, A. (2026). *Model-Model Pembelajaran Abad 21: Inovasi untuk Kurikulum Indonesia*. Eureka Media Aksara.
- Rodian, S. A. A., Jenal, M. E., & Irwan, T. D. B. (2026). *Psikologi Pendidikan Landasan Teoretis Dan Aplikasi Praktis Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Dikti Press. <https://books.google.co.id/books?id=1uKuEQAAQBAJ>
- Salam, M. Y., Mudinilllah, A., & Agustina, A. (2022). Aplikasi Quizizz Berpengaruh Atau Tidak untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2738–2746. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2467>
- Salim, D. (2019). *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, dan Jenis*. Kencana.
- Salsabila, M. (2025). *Prasarana Pendidikan Dalam Konteks Pendidikan Agama Islam*. Goresan Pena.
- Saputro, Y. P. D., & Muji, L. (2022). *Evaluasi Penggunaan Quizizz Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. 5(2), 5–8.

- Sari, C. N. (2022). *Implementasi Media Pembelajaran Quizizz di Kelas IV SDIT Wahdatul Ummah Metro*. Institut Agama Islam Negeri Metro.
- Sastraatmadja, A. H. M., Nawawi, A., Rivana, A., Mayasari, N., & Maqfira, P. A. L. V. (2024). *Supervisi Pendidikan Islam: Konsep Dasar dan Implementasi Nilai-Nilai Islami*. Penerbit Widina.
- Semiawan, conny R. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif*. Grasindo.
- Silverius, S. (2023). *Metode Penelitian Bisnis*. Penerbit Andi.  
<https://books.google.co.id/books?id=hm7WEAAAQBAJ>
- Siyoto, S., & Sodik, M. A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Literasi Media Publishing.
- Sri Rahayu, S. P. M. P., Richi Andrianto, S. K. M. K., & Dr. Aziddin Harahap, M. P. (2024). *Media Pembelajaran Konsep Dasar, Teknologi dan Implementasi Dalam Model Pembelajaran*. umsu press.
- Syafei, I. (2025). *MEDIA PEMBELAJARAN*. Penerbit Widina.
- Ummah, W. (2024). *Peranan Pembelajaran Inovatif Melalui Media Pembelajaran Gamifikasi : Bermain Cerita dengan Aplikasi Quiziz di SDN Pantai Makmur 03. xx(xx), 20–29*.
- Wasono, B. S. B. (2021). *Strategi Dalam Meningkatkan Semangat Belajar Siswa*. guepedia.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., & Shofiah, T. (2023). *Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar*. 05(02), 3928–3936.
- Yudiana, K., Pebriani, P. W., & Riani, P. E. V. (2024). *Gemar Membaca dengan E-Book dan Quizizz untuk Meningkatkan Literasi*. Nilacakra.
- Yulan, D. (2022). *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lahat*.
- Yuniarti, E. (2025). *Kurikulum Satuan Pendidikan SD Negeri 01 Gumawang*.
- Yusuf, T., Setia, P. H., & Nur, F. (2023). *Dasar Metodologi Penelitian: Teori, Desain, dan Analisis Data*. Takaza Innovatix Labs.