

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Konseptual

1. Konsep Media Interaktif Berbasis Quizizz

a. Pengertian Media Interaktif

Media interaktif biasanya mengacu pada produk dan layanan digital pada sistem berbasis komputer yang merespon tindakan pengguna dengan menyajikan konten seperti teks, gambar bergerak, animasi, video, audio, dan video game. Sesuai dengan namanya "Media" sendiri memiliki arti alat untuk menyampaikan/ menyalurkan/ mengirim sebuah pesan. Sedangkan "Interaktif" sendiri berarti hal yang berjalan berdasarkan interaksi dua arah (Nastion dkk, 2023:38). Media pembelajaran interaktif adalah alat atau metode yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran melalui interaksi aktif. Media ini sering memanfaatkan teknologi digital seperti multimedia, aplikasi, atau perangkat lunak untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif. Tujuannya adalah untuk memfasilitasi pemahaman materi, memberikan umpan balik langsung, dan memungkinkan siswa untuk belajar sesuai dengan gaya dan tempo. (Arifin dalam Yusnan, 2025:39)

Media interaktif merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang memungkinkan terjadinya komunikasi

dua arah antara peserta didik dengan media itu sendiri. Media interaktif biasanya menggabungkan elemen-elemen seperti teks, gambar, suara, video, dan animasi dengan fitur interaktif seperti tombol navigasi, kuis, simulasi, dan permainan edukatif. Tujuannya adalah untuk meningkatkan keterlibatan pengguna, memperkuat pemahaman materi, serta menciptakan pengalaman yang lebih menarik dan menyenangkan dibandingkan dengan media konvensional. media interaktif dalam pendidikan adalah jenis media yang memungkinkan peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran dengan melibatkan mereka dalam aktivitas interaktif seperti menjawab pertanyaan, memecahkan masalah, atau berkolaborasi dengan rekan sekelas. (Setiawan dalam Dewi dkk, 2023:33)

Penggunaan media interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak monoton, sehingga dapat meningkatkan perhatian, minat, dan motivasi belajar peserta didik. Selain itu, media interaktif juga memungkinkan penyajian materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret melalui visualisasi dan simulasi, sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami konsep pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran yang membutuhkan pemahaman konsep seperti matematika. media interaktif memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kecepatan dan kemampuan masing-masing, karena media ini dapat

diakses kapan saja dan diulang sesuai kebutuhan. Dengan adanya umpan balik langsung, peserta didik dapat mengetahui tingkat pemahamannya terhadap materi yang dipelajari, sementara guru dapat memantau perkembangan belajar peserta didik secara lebih efektif. Oleh karena itu, media interaktif memiliki peran penting dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran, meningkatkan kualitas proses pembelajaran, serta berkontribusi terhadap peningkatan hasil dan motivasi belajar peserta didik.

Media interaktif adalah media pembelajaran yang memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara peserta didik dan media, sehingga siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga aktif merespons, memilih, dan memanipulasi materi pembelajaran.





Gambar 2.1 Contoh media interaktif berupa aplikasi Quizizz, Kahoot, wordwall, dan live worksheets

b. Kekurangan dan Kelebihan Media Interaktif

Media interaktif memiliki sejumlah kelebihan yang mendukung proses pembelajaran. Pertama, media ini mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena menyajikan materi dengan lebih menarik melalui kombinasi teks, gambar, animasi, audio, dan video (Munir, 2020:45). Kedua, media interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan konten, sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif dan tidak monoton. Selain itu, siswa dapat mengontrol alur pembelajaran sesuai kebutuhan, misalnya mengulang materi yang belum dipahami, sehingga mendukung pembelajaran individual (Arsyad, 2017:30). Media interaktif juga dapat meningkatkan hasil belajar karena siswa lebih terlibat secara aktif, serta dapat digunakan kapan saja dan berulang kali tanpa dibatasi waktu maupun tempat (Sadiman dkk., 2019:102).

Media interaktif juga memiliki beberapa keterbatasan.

Pertama, penggunaannya memerlukan perangkat pendukung seperti komputer, smartphone, atau akses internet yang memadai, sehingga dapat menjadi kendala jika sarana dan prasarana tidak tersedia (Munir, 2020:49). Kedua, guru dan siswa perlu memiliki keterampilan teknologi agar dapat memanfaatkan media secara optimal, sehingga jika kurang menguasai akan menghambat proses pembelajaran (Arsyad, 2017:34). Selain itu, pengembangan media interaktif membutuhkan biaya, waktu, serta tenaga yang relatif lebih besar dibandingkan media konvensional (Sadiman dkk., 2019:110). Kekurangan lain adalah potensi distraksi, misalnya siswa lebih tertarik pada aspek permainan atau tampilan media dibandingkan substansi materi pelajaran.

2. Quizizz

a. Pengertian Quizizz

Salah satu kebijakan yang tercantum dalam Proenas tahun 1994- 2004 adalah peningkatan kualitas pendidikan nasional. Berbagai Langkah telah diambil untuk mewujudkan tujuan tersebut, salah satunya dengan menyediakan berbagai sarana dan sumber belajar di sekolah-sekolah. Aplikasi Quizizz adalah sebuah platform pembelajaran berbasis web yang memungkinkan guru dan siswa untuk membuat serta mengikuti kuis. interaktif secara daring. Platform ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar melalui konsep gamifikasi, di mana kuis disajikan dalam

format permainan dengan fitur skor, peringkat, dan umpan balik langsung.

Quizizz dapat digunakan sebagai ebagai alat evaluasi pembelajaran, baik dalam bentuk kuis langsung (live quiz) maupun tugas yang dapat dikerjakan secara mandiri (assignment). Guru dapat menyusun pertanyaan dalam berbagai format, seperti pilihan ganda, isian singkat, atau soal berbasis gambar dan video. Selain itu, Quizizz menyediakan laporan hasil kuis secara otomatis, sehingga guru dapat dengan mudah menganalisis pemahaman siswa dan menyesuaikan strategi pengajaran. Dengan kemudahan akses melalui berbagai perangkat seperti komputer, tablet, dan ponsel, Quizizz menjadi salah satu media pembelajaran digital yang fleksibel dan efektif untuk diterapkan dalam berbagai metode pembelajaran, baik secara tatap muka maupun daring. (Hidayat dkk, 2025:1)

Quizizz adalah sebuah media pembelajaran berbasis game Edukasi yang berisikan kuis interaktif. Quizizz bisa digunakan dalam kegiatan pembelajaran seperti mengadakan pretest, posttest, dan latihan soal, penguatan materi untuk mengukur pemahaman siswa, remedial, pekerjaan rumah dan lain sebagainya. (Rahayu, 2024: 79). Dalam konteks pendidikan, Quizizz berfungsi sebagai media evaluasi maupun media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan teori-teori yang telah di kemukakan dapat di simpulkan bahwa Quizizz memberikan pengalaman belajar yang interaktif karena dilengkapi dengan berbagai fitur seperti tampilan visual yang menarik, sistem penilaian otomatis, batas waktu pengerjaan, peringkat (leaderboard), serta umpan balik langsung terhadap jawaban siswa. Fitur-fitur tersebut mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menantang sehingga mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Melalui unsur permainan yang disajikan, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga terlibat secara aktif dalam menjawab pertanyaan, bersaing secara sehat, dan merefleksikan hasil belajarnya secara langsung. Oleh karena itu, Quizizz dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran interaktif yang mendukung proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran matematika di sekolah dasar.

b. Langkah-Langkah Pembuatan Akun Quizizz Sebagai Guru



Gambar 2.2

Langkah pertama yang dilakukan adalah membuka peramban (Browser) pada perangkat yang digunakan, seperti Google Chrome. Selanjutnya, pengguna mengakses situs resmi Quizizz melalui Alamat www.quizizz.com. Setelah itu halaman utama terbuka, akan terlihat tampilan awal seperti pada gambar diatas yang menyediakan pilihan untuk masuk atau mendaftar.



Gambar 2.3

Langkah ke dua, pada halaman quizizz pengguna mengklik tombol daftar yang terletak pada bagian pojok kanan atas layar. Tombol ini digunakan untuk membuat akun baru bagi pengguna yang belum memiliki akun Quizizz. Setelah itu akan menampilkan halaman seperti pada gambar di atas, selanjutnya bisa mengklik melanjutkan lewat Email.

Gambar 2.4

Selanjutnya akan muncul halaman seperti di atas, pengguna dapat memasukkan Email yang akan digunakan dan membuat sandi minimal 6 karakter yang mudah diingat, setelah itu tekan lanjutkan

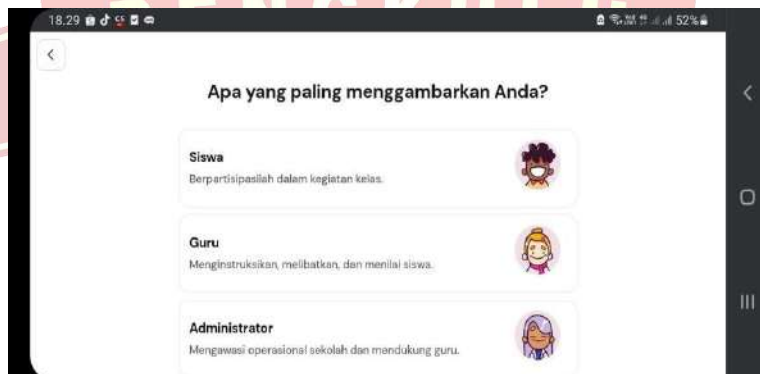
Gambar 2.5

Setelah memasukkan email dan sandi. Selanjutnya, akan tampil halaman seperti gambar di atas. Di sini pengguna dapat memasukkan detail seperti nama depan dan nama belakang, jika sudah pengguna bisa mengklik lanjutkan



Gambar 2.6

Selanjutnya akan tampil halaman seperti gambar di atas, pada halaman ini di sajikan beberapa pilihan wayground yang akan digunakan, yaitu, sekolah, bisnis, perguruan tinggi, dan *homeschooling*. Disini pengguna bisa memilih sekolah.



Gambar 2.7 Pada halaman berikutnya, Quizizz akan menampilkan

pilihan peran pengguna, yaitu sebagai siswa, sebagai guru, dan sebagai administrator. Pada tahap ini, pengguna memilih opsi guru untuk mendaftar sebagai guru.



Gambar 2.8

Setelah memilih opsi guru. Selanjutnya, Quizizz akan menampilkan halaman seperti gambar diatas, pengguna dapat memilih mata Pelajaran apa dan pada kelas berapa Quizizz ini akan digunakan. Pengguna juga dapat memilih lebih dari satu mata Pelajaran dan kelas.



Gambar 2.9

Setelah seluruh data profil telah diisi dengan benar, akun Quizizz sebagai guru berhasil dibuat. Pengguna akan diarahkan ke halaman utama Quizizz seperti gambar diatas. Guru dapat memulai kuis, mengatur permainan, serta menggunakan Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif di kelas.

c. Kelebihan Aplikasi Quizizz

1.) Interaktif dan Menarik

Salah satu kelebihan utama Quizizz adalah kemampuannya untuk membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan elemen gamifikasi, seperti poin, leaderboard, dan tantangan waktu, siswa lebih terlibat dan termotivasi untuk mengikuti kuis. Pendekatan ini menjadikan pembelajaran lebih menarik dibandingkan dengan metode tradisional.

2.) Fleksibilitas dalam Penggunaan

Quizizz menawarkan fleksibilitas yang tinggi dalam penggunaannya. Guru dapat mengadakan kuis langsung di kelas (Live Quiz) atau memberi siswa tugas yang dapat dikerjakan secara mandiri (Assignments). Dengan fitur ini, platform ini cocok digunakan baik dalam pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran jarak jauh, sesuai dengan kebutuhan pendidikan saat ini.

3.) Umpan Balik Langsung

Setelah setiap pertanyaan dijawab, siswa langsung mendapatkan umpan balik tentang jawaban yang benar atau salah, beserta penjelasan jika diperlukan. Fitur ini membantu siswa memahami kesalahan mereka dan memperbaiki pemahaman mereka secara real-time, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif.

4.) Laporan dan Analisis Otomatis

Menghasilkan Quizizz secara otomatis laporan hasil kuis, yang memberikan wawasan tentang kinerja siswa. Guru dapat melihat data rinci tentang jawaban siswa, tingkat kesulitan mana saja dan kapan saja, memberikan kemudahan bagi siswa untuk belajar secara fleksibel.

5.) Penyediaan Soal yang Beragam dan Terpercaya

Guru dapat memilih soal dari koleksi soal yang sudah ada di Quizizz atau membuat soal mereka sendiri. Ada banyak soal dari berbagai mata pelajaran yang telah dibuat oleh pengguna lain, yang dapat diakses dan dipilih untuk disesuaikan dengan kebutuhan kelas.

6.) Mendukung Kolaborasi dan Kompetisi Sehat

Dengan adanya leaderboard dan sistem peringkat, Quizizz tidak hanya memfasilitasi kompetisi sehat antara siswa, tetapi juga memberikan dorongan motivasi untuk terus belajar dan berusaha lebih baik. Selain itu, siswa dapat bekerja sama dalam menjawab soal, mendiskusikan jawaban, dan saling belajar.

7.) Mudah Digunakan

Quizizz memiliki yang sangat user-friendly, sehingga baik siswa maupun guru dapat menggunakannya tanpa memerlukan pelatihan khusus. Proses pembuatan kuis, partisipasi dalam kuis, serta pemantauan hasil sangat mudah dilakukan, membuatnya ideal untuk berbagai kalangan.

8.) Lengkap dan Akurat

Quizizz menyediakan laporan hasil belajar yang lengkap dan akurat. Guru dapat melihat skor siswa, jumlah jawaban benar dan salah, tingkat kesulitan soal, serta perkembangan hasil belajar siswa. Data tersebut dapat digunakan sebagai bahan evaluasi untuk memperbaiki proses pembelajaran berikutnya.

9.) Meningkatkan Keaktifan dan Partisipasi Siswa

Quizizz membantu meningkatkan keaktifan dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Selama kegiatan berlangsung, setiap siswa dituntut untuk menjawab soal secara mandiri. Hal ini berbeda dengan metode ceramah yang sering kali membuat sebagian siswa hanya menjadi pendengar pasif tanpa terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran.

10.) Beragam Fitur Media

Quizizz mendukung penggunaan gambar, audio, dan video dalam pembuatan soal, yang membuat

pembelajaran lebih menarik dan variatif. Fitur ini membantu siswa yang lebih visual atau audio untuk memahami materi dengan lebih baik.

Berdasarkan berbagai keunggulan yang dimiliki, Quizizz dapat dikatakan lebih baik dibandingkan beberapa media pembelajaran lainnya karena mampu menghadirkan proses pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan. Selain memudahkan guru dalam melakukan evaluasi secara cepat dan akurat, Quizizz juga mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, konsentrasi, serta partisipasi siswa dalam pembelajaran. Fitur-fitur yang tersedia, seperti umpan balik langsung, peringkat, dan laporan hasil belajar otomatis, menjadikan Quizizz lebih efektif dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, Quizizz dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang lebih inovatif dan efisien dibandingkan media pembelajaran konvensional.

d. Kekurangan Aplikasi Quizizz

1.) Keterbatasan Fitur untuk Pembelajaran Mendalam

Meskipun Quizizz sangat efektif untuk evaluasi dan penguatan konsep dasar, platform ini memiliki keterbatasan dalam hal menyampaikan materi secara mendalam. Quizizz lebih fokus pada kuis interaktif daripada penyajian materi pembelajaran

secara komprehensif, yang mungkin kurang efektif untuk topik-topik yang membutuhkan penjelasan mendalam atau diskusi panjang.

2.) Ketergantungan pada Koneksi Internet

Quizizz sepenuhnya berbasis internet, yang berarti siswa dan guru harus memiliki koneksi internet yang stabil untuk mengakses platform ini. Hal ini dapat menjadi kendala bagi daerah yang memiliki akses internet terbatas atau tidak stabil, sehingga mengurangi efektivitas penggunaannya di beberapa lokasi.

3.) Terlalu Berfokus pada Kuantitas Poin dan Kompetisi

Meskipun sistem leaderboard dan poin dapat meningkatkan motivasi siswa, terkadang hal ini justru mengalihkan perhatian siswa dari pemahaman materi yang mendalam. Beberapa siswa mungkin lebih fokus pada skor dan peringkat daripada pemahaman materi, yang bisa mengurangi kualitas pembelajaran.

4.) Kurangnya Fitur untuk Diskusi dan Kolaborasi yang Lebih Dalam

Quizizz lebih berfokus pada individu daripada kerja kelompok atau diskusi. Meskipun ada elemen kompetisi antar siswa, platform ini tidak memberikan banyak ruang untuk kolaborasi

atau diskusi terbuka antara siswa, yang terkadang diperlukan untuk memperdalam pemahaman dan keterampilan berpikir kritis.

5.) Tidak Ada Fitur Pembelajaran yang Sepenuhnya Terpersonalisasi

Meskipun Quizizz memungkinkan siswa untuk mengulang kuis, platform ini tidak menawarkan tingkat personalisasi yang dalam, seperti yang ditemukan pada beberapa platform pembelajaran adaptif. Setiap siswa mendapatkan pengalaman yang sama dalam kuis, tanpa penyesuaian otomatis berdasarkan kemampuan atau kemajuan individu mereka.

6.) Keterbatasan dalam Jenis Soal yang Dapat Diajukan

Meskipun Quizizz mendukung berbagai jenis soal, seperti pilihan ganda, benar/salah, dan isian singkat, jenis soal yang lebih kompleks atau esai panjang tidak dapat dimasukkan ke dalam platform ini. Hal ini membatasi variasi dalam evaluasi yang bisa dilakukan oleh guru, terutama untuk materi yang memerlukan jawaban lebih mendalam atau argumentatif.

3. Motivasi Belajar Matematika

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan dorongan internal maupun eksternal pada diri seseorang yang menimbulkan

semangat belajar, sehingga individu terdorong untuk melakukan aktivitas belajar guna mencapai tujuan tertentu. Motivasi inilah yang menentukan intensitas, arah, dan ketekunan belajar siswa. motivasi belajar adalah “keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.”(Sardiman, 2018:75)

Motivasi belajar adalah “dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung”. Sementara itu, menegaskan bahwa motivasi belajar dapat dipahami sebagai kekuatan mental yang mendorong terjadinya proses belajar, baik dari dalam diri individu (intrinsik) maupun dari luar (ekstrinsik).(Uno, 2019:23)

b. Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar peserta didik tersebut:

1.) Faktor Internal

Kesehatan merupakan faktor yang penting dalam belajar, peserta didik yang tidak sehat badannya tentu tidak dapat belajar dengan baik sehingga konsentrasinya akan terganggu dan pelajaran akan sukar masuk. Inilah kewajiban orang

tua dan pendidik untuk menjaga kesehatan peserta didiknya agar semangat dalam melakukan proses pembelajaran. Faktor internal meliputi: Perhatian, Emosi, Bakat, Motif, Kematangan, Kesiapan

2.) Faktor Eksternal

Faktor eksternal yang mempengaruhi motivasi belajar peserta didik adalah faktor keluarga, sekolah, dan masyarakat. (Nurhikma, 2021:7)

B. Penelitian Yang Relevan

Berdasarkan hasil eksplorasi penulis, ada beberapa karya ilmiah yang telah membahas tentang pengaruh penggunaan media interaktif berbasis Quizizz terhadap motivasi belajar siswa. Kajian penelitian terdahulu digunakan untuk menghasilkan penelitian yang lebih baik dan sempurna, untuk itu penulis mengambil referensi yang berasal dari penelitian terdahulu berupa skripsi atau jurnal dari penulis lain, yaitu :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ade Irma Febriyanty (2021) dengan judul penelitian “ *Pengaruh Penggunaan Quizizz Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 6 SDN Semanan 08 Pagi Jakarta Barat Pembelajaran Jarak Jauh 2021*”, mengemukakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media interaktif Quizizz terhadap motivasi belajar peserta didik kelas 6B SDN Semanan 08 Pagi Jakarta Barat. Ada beberapa persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang saya lakukan. Kedua penelitian

sama- sama membahas tentang pengaruh penggunaan media Interaktif Quizizz Terhadap motivasi belajar siswa. Selain itu mata Pelajaran yang akan diteliti sama- sama mata Pelajaran matematika. Tujuan dari kedua penelitian ini juga sama, yaitu untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan Quizizz terhadap motivasi belajar siswa. Selain persamaan, terdapat juga beberapa perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang saya lakukan. Perbedaan tersebut terletak pada jenis pendekatan yang digunakan, kelas yang diteliti, tempat penelitian, serta fokus pembelajarannya. Pada penelitian terdahulu, jenis pendekatan yang di gunakan yaitu Pre-Experiment design sedangkan jenis pendekatan yang saya lakukan yaitu Quasi-Experiment. Selain itu tempat penelitian terdahulu di lakukan di Jakarta Barat sedangkan penelitian yang akan saya lakukan di kota Bengkulu. Adapun subjek penelitian terdahulu yaitu berada dikelas VI sedangkan subjek penelitian yang saya lakukan berada dikelas IV . Dari segi fokus penelitian terdahulu berfokus pada motivasi dan hasil belajar siswa sedangkan penelitian saya hanya berfokus pada motivasi belajar siswa

2. Penelitian yang dilakukan oleh Khairisma Delviana (2021) dengan judul penelitian *“Pengaruh Penggunaan Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Muhammadiyah 13 Medan Di Masa Pandemi”*, penelitiannya menunjukkan terdapat pengaruh penggunaan Quizizz terhadap motivasi belajar sebesar 25,5%. Dengan demikian terdapat

pengaruh penggunaan Quizizz terhadap motivasi belajar siswa dan dapat disimpulkan bahwa semakin baik penggunaan Quizizz maka motivasi belajar siswa semakin baik. Terdapat beberapa persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan saya lakukan. Persamaan tersebut antara lain sama-sama menggunakan media interaktif Quizizz, dilakukan pada jenjang sekolah dasar. Serta sama-sama berfokus pada motivasi belajar siswa. Terdapat juga beberapa perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan saya lakukan. Dimana penelitian terdahulu menggunakan desain penelitian Nonequivalent control group design sedangkan penelitian saya menggunakan jenis penelitian Quasi- Experiment. Peneliti sebelumnya berfokus pada semua mata Pelajaran sedangkan penelitian saya hanya berfokus pada 1 mata Pelajaran yaitu Matematika. Penelitian sebelumnya berada pada kelas V sedangkan penelitian saya berada pada kelas IV.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Cindi Novita Sari (2022) dengan judul penelitian "*Implementasi Media Pembelajaran Quizizz Di Kelas IV SDIT Wahdatul Ummah Metro*", menunjukkan bahwa secara garis besar media Quizizz memberikan manfaat dalam pembelajaran IPAS. Terdapat beberapa persamaan antara penelitian yang di lakukan oleh Cindi Novita Sari (2022) dengan penelitian yang saya lakukan. Keduanya membahas penggunaan media Quizizz dalam pembelajaran dan juga sama-sama berada pada jenjang

sekolah dasar. Namun terdapat juga perbedaan. Penelitian yang dilakukan oleh Cindi Novita Sari menggunakan pendekatan kualitatif sedangkan penelitian yang akan saya lakukan menggunakan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian yang di lakukan oleh peneliti sebelumnya menggunakan jenis penelitian deskriptif sedangkan jenis penelitian yang akan saya lakukan yaitu Quasi- Experiment. Selain itu penelitian terdahulu di lakukan pada mata pelajaran IPAS sedangkan penelitian yang akan saya lakukan pada mata pelajaran Matematika.

4. Penelitian dari Khairisma Delviana dengan judul penelitian *“Pengaruh Penggunaan Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Muhammadiyah 13 Medan Di Masa Pandemi”* menyatakan terdapat pengaruh penggunaan Quizizz terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Muhammadiyah 13 Medan. Penelitian yang dilakukan oleh Kharisma Delviana memiliki beberapa persamaan dengan penelitian saya. Kedua penelitian menggunakan media pembelajaran berbasis Quizizz dan menekankan pentingnya media yang menarik dan interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. Keduanya juga menggunakan pendekatan kuantitatif dan sama-sama berfokus dengan hasil motivasi belajar siswa. Namun, terdapat perbedaan yang cukup jelas. Penelitian Khairisma Delviana menggunakan 2 kelas dalam penelitian sedangkan penelitian yang peneliti lakukan menggunakan 1 kelas untuk penelitian.

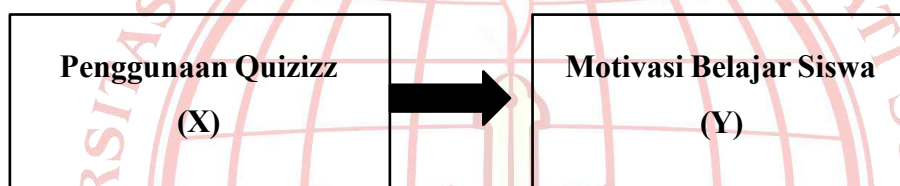
5. Penelitian dari Ririn Inda Anggun Sari dengan judul penelitian *“Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 35 Kota Bengkulu”* menyatakan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis Canva terhadap hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Matematika kelas IV SD Negeri 35 Kota Bengkulu. Penelitian yang dilakukan oleh Ririn Inda Anggun Sari memiliki beberapa persamaan dengan penelitian saya. Keduanya menggunakan pendekatan kuantitatif. Kedua penelitian sama-sama meneliti pembelajaran Matematika kelas IV. Namun, bukan hanya persamaan tetapi terdapat juga beberapa perbedaan. Penelitian yang dilakukan oleh Ririn Inda Anggun Sari berfokus pada hasil belajar siswa sedangkan penelitian saya berfokus pada motivasi belajar siswa. Peneliti sebelumnya juga meneliti media pembelajaran audio visual berbasis Canva, sedangkan peneliti menggunakan media interaktif berbasis Quizizz.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir diharapkan dapat mempermudah pemahaman tentang masalah yang dibahas, serta menunjang dan mengarahkan penelitian sehingga data yang diperoleh benar-benar valid. Penelitian ini dibangun dari permasalahan rendahnya motivasi siswa terhadap pembelajaran matematika. Matematika Adalah mata Pelajaran yang sangat penting untuk dipelajari dan sering kita jumpai pada kehidupan sehari-hari. Akan tetapi

banyak siswa yang tidak menyukai matematika karena menganggapnya sulit, rumit, dan membosankan. Salah satu factor yang mempengaruhi kurangnya motivasi belajar siswa dalam matematika Adalah minimnya penggunaan media pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, kerangka pikir dalam penelitian ini digambarkan dalam bentuk diagram atau bagan sebagai berikut :



Bagan 2.1

Berdasarkan bagan diatas dapat dikembangkan dan menentukan keterkaitan antara variable yang akan diteliti yaitu pengaruh penggunaan media interaktif berbasis Quizizz terhadap motivasi belajar siswa pada mata Pelajaran metematika kelas IV di SD Negeri 75 kota Bengkulu.

D. Asumsi Penelitian

Asumsi merupakan pikiran-pikiran dasar yang digunakan sebagai titik tolak atau alasan dalam menjelaskan suatu fenomena dan diyakini kebenarannya, lebih ringkas asumsi adalah anggapan dasar sebagai batasan masalah yang sedang dibahas (Arif, 2017:36)

Berdasarkan dari pengertian asumsi diatas, maka asumsi

yang dikemukakan dalam penelitian ini adalah media interaktif berbasis Quizizz mempengaruhi motivasi belajar siswa kelas VI pada mata Pelajaran Matematika di SD Negeri 75 Kota Bengkulu.

E. Hipotesis

Penulis memandang perlu untuk memberikan gambaran tentang dugaan serta jawaban sementara dari cara-cara memecahkan permasalahan yang ada pada penelitian ini, dugaan sementara ini berdasarkan teori-teori yang telah dikemukakan sebagai berikut:

1. Hipotesis Kerja/alternatif (H_a) : Terdapat pengaruh positif yang signifikan antara penggunaan media interaktif Quizizz terhadap motivasi belajar siswa pada mata Pelajaran matematika kelas IV di SD Negeri 75 kota Bengkulu.
2. Hipotesis Nol/Nihil (H_o) : Tidak terdapat pengaruh positif signifikan antara penggunaan media interaktif Quizizz terhadap motivasi belajar siswa pada mata Pelajaran matematika kelas IV di SD Negeri 75 kota Bengkulu.