ABSTRAK

Skripsi dengan judul "**Pengaruh Media *Quizizz* Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Materi Koordinat Kartesius Kelas VIII MTs Aswaja Tunggangri Kalidawir Tulungagung Tahun 2021/2022"** ini ditulis oleh Latiffatul 'Ainiah, NIM. 12204173033, Jurusan Tadris Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Tulungagung, dibimbing oleh Dr. Dewi Asmarani, M.Pd.

Kata Kunci : Media *Quizizz*, Motivasi Belajar, Hasil Belajar

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh beberapa faktor diantaranya, matematika dianggap sebagai pelajaran yang sulit, monotonnya metode pembelajaran yang digunakan, kurangnya penggunaan media pembelajaran, rendahnya semangat siswa dalam bertanya dan mengerjakan soal matematika. Hal ini menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa. Adanya berbagai permasalahan yang dialami siswa, menyebabkan pembelajaran menjadi kurang kondusif dan berakibat pada rendahnya hasil belajar siswa. Oleh sebab itu, peneliti menerapkan media *Quizizz* dalam pembelajaran matematika. Media pembelajaran ini bukan hanya berkonsep pada soal-soal saja, melainkan banyak materi yang dikemas dalam bentuk *game.* Hal ini dapat membuat pembelajaran matematika lebih menarik sehingga akan berpengaruh pada motivasi dan hasil belajar matematika siswa.

Tujuan dari penelitian ini adalah: (1) Untuk mengetahui pengaruh media *Quizizz* terhadap motivasi belajar siswa materi Koordinat Kartesius kelas VIII MTs Aswaja Tunggangri Kalidawir Tulungagung Tahun 2021/2022. (2) Untuk mengetahui pengaruh media *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa materi Koordinat Kartesius kelas VIII MTs Aswaja Tunggangri Kalidawir Tulungagung Tahun 2021/2022. (3) Untuk mengetahui pengaruh media *Quizizz* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa materi Koordinat Kartesius kelas VIII MTs Aswaja Tunggangri Kalidawir Tulungagung Tahun 2021/2022.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian berupa *quasi eksperimental*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII MTs Aswaja Tunggangri Kalidawir Tulungagung tahun ajaran 2021/2022. Pengambilan sampel dilakukan dengan *Simple Random Sampling*. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII B sebagai kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan menggunakan media *Quizizz* dan siswa kelas VIII C sebagai kelas kontrol yang mendapatkan perlakuan pembelajaran konvensional. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket dan tes. Teknik analisis data untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini adalah uji t untuk hipotesis 1 dan 2, sedangkan untuk uji hipotesis 3 menggunakan uji Manova.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) ada pengaruh media *Quizizz* terhadap motivasi belajar siswa materi koordinat kartesius kelas VIII MTs Aswaja Tunggangri Kalidawir Tulungagung tahun 2021/2022. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis data menggunakan uji t diperoleh nilai signifikansi $(2 - \text{tailed}) =$

$0{,}045$ dengan taraf signifikansi 5% = 0,05 sehingga $sig.(2-\text{tailed})\ 0{,}045 < 0{,}05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. (2) ada pengaruh media *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa materi koordinat kartesius kelas VIII MTs Aswaja Tunggangri Kalidawir Tulungagung tahun 2021/2022. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis data menggunakan uji t diperoleh nilai signifikansi $(2-\text{tailed}) = 0{,}000$ dengan taraf signifikansi 5% = 0,05 sehingga $sig.(2-\text{tailed})\ 0{,}000 < 0{,}05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. (3) ada pengaruh media *Quizizz* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa materi koordinat kartesius kelas VIII MTs Aswaja Tunggangri Kalidawir Tulungagung tahun 2021/2022. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis data menggunakan uji manova ditunjukkan pada kolom *Pillai's Trace, Wilk's Lambda, Hotelling's Trace, Roy's Largest Root* yaitu pada kolom *intercept* (sig. 0,000) sehingga $Sig. < 0{,}05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

ABSTRACT

This final examination script for undergraduate entitled **"The Effect of *Quizizz* Media on Student Motivation and Learning Outcomes for Class VIII Cartesian Coordinates of state junior high school of Aswaja Tunggangri Kalidawir Tulungagung in the academic year 2021/2022"** It was written by Latiffatul 'Ainiah, NIM. 12204173033, Mathematics Tadris Departement, Tarbiyah and Teacher Training Faculty, IAIN Tulungagung. It was advisor by Dr. Dewi Asmarani, M.Pd.

Keywords: *Quizizz* Media, Learning Motivation, Learning Outcomes.

This research is motivated by several factors including, mathematics is considered a difficult subject, the monotony of the learning method used, lack of use of learning media, low enthusiasm of students in asking and working on math problems. This cacuses low student learning motivation. There ara various problems experienced by students, causes learning to be less conducive and result in low student learning outcomes. Therefore, the researchers applied the *Quizizz* media in learning mathematics. This learning media is not only conceptualized on questions, but a lot of material that is packaged in the form of games. This can make mathematics learning more interesting so that it will affect students motivation and mathematics learning outcomes.

The aim of this research is: (1) to find out the effect of *Quizizz* media on students learning motivation for the material of cartesian coordinates for class VIII of state junior high school of Aswaja Tunggangri Kalidawir Tulungagung in the academic year 2021/2022. (2) to find out the effect of *Quizizz* media on students learning outcomes for the material of cartesian coordinates for class VIII of state junior high school of Aswaja Tunggangri Kalidawir Tulungagung in the academic year 2021/2022. (3) to find out the effect of *Quizizz* media on students learning motivation and learning outcomes for the material of cartesian coordinates for class VIII of state junior high school of Aswaja Tunggangri Kalidawir Tulungagung in the academic year 2021/2022.

This study uses a quantitative approach with a quasi experimental type of research. This population in this study were all students for class VIII of state junior high school of Aswaja Tunggangri Kalidawir Tulungagung in the academic year 2021/2022. The sample was taken by *Simple Random Sampling.* The samples, in this research, were students of class VIII B as an experimental class who get treatment using Quizizz media and class VIII C as the control class who received conventional learning treatment. The techniques of data collection used in this research were questionnaires and test. The data analysis tecnique to test the hypotesis in this research used the t test to test hypothesis 1 and 2, while it was the Manova test for testing hypothesis 3.

The result of this study indicate that: (1) There is an effect of *Quizizz* media on students learning motivation for the material of cartesian coordinates for class VIII junior high school of Aswaja Tunggangri Kalidawir Tulungagung in the academic year 2021/2022. This can be seen from the results of data analysis using

the t test, obtained a significance value $(2 - \text{tailed}) = 0{,}045$ with a significance level of $5\% = 0{,}05$ so that $sig.(2 - \text{tailed})\ 0{,}045 < 0{,}05$ than H_0 is rejected and H_1 accepted. (2) There is an effect of *Quizizz* media on students learning outcomes for the material of cartesian coordinates for class VIII junior high school of Aswaja Tunggangri Kalidawir Tulungagung in the academic year 2021/2022. This can be seen from the results of data analysis using the t test, obtained a significance value $(2 - \text{tailed}) = 0{,}000$ with a significance level of $5\% = 0{,}05$ so that $sig.(2 - \text{tailed})\ 0{,}000 < 0{,}05$ than H_0 is rejected and H_1 accepted. (3) There is an effect of *Quizizz* media on students learning motivation and learning outcomes for the material of cartesian coordinates for class VIII junior high school of Aswaja Tunggangri Kalidawir Tulungagung in the academic year 2021/2022. This can be seen at from the result of data analysis using the Manova test shown in the *Pillai's Trace, Wilk's Lambda, Hotelling's Trace, Roy's Largest Root* coloumn, namely the *intercept* coloumn and class coloumn same (sig. 0,000) so that $Sig. < 0{,}05$, then both H_0 rejected and H_1 accepted.

الملخص

رسالة بعنوان " تأثير وسائط مسابقة تفاعلية على تحفيز الطلاب ونتائج التعلم للفئة الثامنة من الإحداثيات الديكارتية في المدرسة الثا نويه أسو اجا تو جنا جنر ي تولونغاغونغ للعام الدراسي ٢٠٢١/٢٠٢٢ " كتبها لطفة العينية ، رقم التسجيل. ١٢٢٠٤١٧٣٠٣٣ ، قسم الرياضيات في تدريس ، كلية التربية وتدريب المعلمين ، معهد الدولة الإسلامي للدين تولونغاغونغ ، بإشراف د. ديوي الأسمراني ، ماجستير في التربية.

الكلمات الرئيسية: وسائط اختبار تفاعلية ، تحفيز التعلم ، نتائج التعلم.

هذا البحث مدفوع بعدة عوامل منها: تعتبر الرياضيات مادة صعبة ، رتابة أساليب التعلم المستخدمة ، قلة استخدام وسائط التعلم ، قلة حماس الطلاب لطرح وحل مسائل الرياضيات. يؤدي هذا إلى انخفاض تحفيز الطلاب على التعلم. يؤدي وجود مشكلات مختلفة يواجهها الطلاب إلى أن يكون التعلم أقل تشجيعًا ويؤدي إلى نتائج تعليمية منخفضة للطلاب. لذلك ، يطبق الباحثون وسائط اختبار تفاعلية في تعلم الرياضيات. لا يتم تصور وسائط التعلم هذه فقط على الأسئلة ، ولكن الكثير من المواد التي يتم تجميعها في شكل ألعاب. هذا يمكن أن يجعل تعلم الرياضيات أكثر إثارة للاهتمام بحيث يؤثر على تحفيز الطلاب ونتائج تعلم الرياضيات.

أهداف هذه الدراسة هي: (١) تحديد تأثير وسائط الاختبار التفاعلية على دافع تعلم الطلاب لمواد الإحداثيات الديكارتية للفصل الثامن في المدرسة الثا نويه أسو اجا تو جنا جنر ي تولونغاغونغ للعام الدراسي ٢٠٢١/٢٠٢٢ . (٢) لتحديد تأثير وسائط الاختبار التفاعلية على نتائج تعلم الطلاب لمواد الإحداثيات الديكارتية للفصل الثامن في المدرسة الثا نويه أسو اجا تو جنا جنر ي تولونغاغونغ للعام الدراسي ٢٠٢١/٢٠٢٢ . (٣) لاكتشاف تأثير وسائط الاختبار التفاعلية على تحفيز الطلاب ونتائج التعلم للمواد الخاصة بالإحداثيات الديكارتية للفصل الثامن في المدرسة الثا نويه أسو اجا تو جنا جنر ي تولونغاغونغ للعام الدراسي ٢٠٢١/٢٠٢٢ .

تستخدم هذه الدراسة نهجًا كميًا مع نوع شبه تجريبي من البحث. كان السكان في هذه الدراسة جميعًا طلاب الصف الثامن في المدرسة الثا نويه أسو اجا تو جنا جنر ي تولونغاغونغ للعام الدراسي ٢٠٢١/٢٠٢٢ . تم أخذ العينات عن طريق أخذ العينات العشوائية البسيطة. كانت العينات في هذه الدراسة من طلاب الفصل الثامن ب بصفتهم الفصل التجريبي الذين تلقوا العلاج باستخدام وسائط اختبار تفاعلية والفصل الثامن ج كفئة التحكم الذين تلقوا علاجًا تعليميًا تقليديًا. كانت تقنيات جمع البيانات المستخدمة في هذه الدراسة عبارة عن استبيانات واختبارات. تقنية تحليل البيانات لاختبار الفرضية في هذه الدراسة هي اختبار ت للفرضيتين ١ و ٢ ، بينما لاختبار الفرضية ٣ باستخدام اختبار مانوفا.

تشير نتائج هذه الدراسة إلى (١) وجود تأثير لوسائط الاختبار التفاعلية على دافع تعلم الطلاب لمواد الإحداثيات الديكارتية للفصل الثامن في المدرسة الثا نويه أسو اجا تو جنا جنر ي تولونغاغونغ للعام الدراسي ٢٠٢١/٢٠٢٢ . يمكن ملاحظة ذلك من نتائج تحليل البيانات باستخدام اختبار ت ، والحصول على قيمة معنوية (٢ – الذيل) = ٠,٠٤٥ بمستوى معنوي ٥٪ = ٠,٠٥ بحيث تكون معنوية (ثنائية الذيل) ٠,٠٥ > ٠,٠٤٥ ثم ٠ح تم رفضه و ١ح قبول. (٢) هناك تأثير لوسائل الاختبار التفاعلية على نتائج تعلم الطلاب في الإحداثيات الديكارتية للفصل الثامن المدرسة الثا نويه أسو اجا تو جنا جنر ي تولونغاغونغ للعام الدراسي ٢٠٢١/٢٠٢٢. يمكن ملاحظة ذلك من نتائج تحليل البيانات باستخدام اختبار ت ، الذي تم الحصول على قيمة معنوية (٢ – الذيل) = ٠,٠٠٠ مع مستوى معنوي ٥٪ = ٠,٠٥ بحيث تكون معنوية (ثنائية الطرف) ٠,٠٥ > ٠,٠٠٠ ثم ٠ح تم رفضه و١ح قبول. (٣) هناك تأثير لوسائل الاختبار التفاعلية على دوافع الطلاب ونتائج التعلم لمواد الإحداثيات الديكارتية للفئة الثامنة في المدرسة الثا نويه أسو اجا تو جنا جنر ي تولونغاغونغ للعام الدراسي ٢٠٢١/٢٠٢٢ . يمكن ملاحظة ذلك من نتائج تحليل البيانات باستخدام اختبار مانوفا الموضح في تتبع بيلاي ، ويلك لامبدا ، هوتلينج تريس ، أكبر عمود لجذر روي ، وبالتحديد في عمود الاعتراض (مهم ٠,٠٠٠) ، لذلك مهم ٠,٠٥> ثم يتم رفض ٠ح و ١ح تم قبوله.