

ABSTRAK

Wicaksono, Bimo. 2021. *Pengaruh Implementasi Media Kuis Interaktif Quizizz Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Siswa Kelas VII Pada Materi Pertidaksamaan Linier Satu Variabel*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Matematika. Fakultas Sains dan Teknologi. Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Pembimbing Dr. Sunyoto Hadi Prayitno, ST., M.Pd., dan Eko Sugandi, S.Pd, M.Pd.

Kata Kunci: Pengaruh Implementasi Kuis Interaktif Quizizz, Hasil Belajar, Motivasi Siswa

Mata pelajaran matematika secara umum dipandang oleh siswa sebagai mata pelajaran yang sulit. Sampai saat ini masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dan merasa takut untuk belajar matematika. Implementasi menggunakan Game *Quizizz* memungkinkan siswa untuk saling bersaing dan memotivasi mereka belajar sehingga hasil belajar bisa meningkat. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada Pengaruh Implementasi Media Kuis Interaktif *Quizizz* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kelas VII di SMP Al Amin Surabaya. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif menggunakan eksperimen dengan rancangan *true experimental design* dengan tipe *post-test only control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa 4 kelas VII di SMP Al Amin Surabaya dengan jumlah 125 dan sampel yang digunakan kelas VII A dengan 30 siswa dan VII D dengan 30 siswa dari populasi kelas VII SMP Al Amin Surabaya. Instrumen penelitian menggunakan lembar angket dan lembar tes. Teknik analisis data menggunakan uji-t. Nilai uji-t hasil belajar sebagai berikut, hasil uji normalitas dengan nilai sig. kelas Kontrol sebesar $0,107 > 0,05$ dan nilai sig. kelas

Eksperimen sebesar $0,062 > 0,05$. Maka dapat dikatakan kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal. Uji homogenitas memiliki nilai sig. $0,052 > 0,05$ maka data tersebut homogen. Uji *Independent Sample Test* nilai sig. $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh implementasi media kuis interaktif *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen dan nilai sig. Nilai uji-t motivasi sebagai berikut, hasil uji normalitas kelas Kontrol sebesar $0,107 > 0,05$ dan nilai sig. kelas Eksperimen sebesar $0,062 > 0,05$ maka data berdistribusi normal dan nilai sig. Uji homogenitas $0,062 > 0,05$ maka data homogen. Nilai sig. uji hipotesis sebesar $0,931 > 0,05$. diketahui bahwa tidak ada pengaruh implementasi media kuis interaktif *Quizizz* terhadap motivasi siswa. Penyebabnya karena peserta didik masih awam dengan media kuis interaktif *Quizizz* dan juga keterbatasan dalam pembelajaran di masa pandemi covid-19.

ABSTRACT

Wicaksono, Bimo. 2021. *Effect of Media Implementation of Quizizz Interactive Quizzes on Learning Outcomes and Motivation of Grade VII Students on One Variable Linear Inequality Material*. Thesis. Mathematics Education Study Program. Faculty of Science and Technology. University of PGRI Adi Buana Surabaya, Advisor Dr. Sunyoto Hadi Prayitno, S.T., M.Pd., and Eko Sugandi, S.Pd, M.Pd.

Keywords: *Effect of Quizizz Interinteractive Quiz Implementation, Learning Outcomes, Student Motivation*

Math subjects are generally viewed by students as difficult subjects. Until now there are still many students who have difficulties and feel afraid to learn math. Implementation using Quizizz Game allows students to compete with each other and motivates them to learn so that learning outcomes can improve. The purpose of this study is to find out if there is any Influence of Quizizz Interactive Quiz Media Implementation on Motivation and Learning Outcomes of Grade VII at SMP Al Amin Surabaya. This research is quantitative research using experiments with true experimental design with post-test only control group design type. The population in this study was all 4 grade VII students at Al Amin Junior High School Surabaya with a total of 125 and samples used by grade VII A with 30 students and VII D with 30 students from the population of grade VII SMP Al Amin Surabaya. Research instruments using questionnaires and test sheets. Data analysis techniques using t-test. T-test value of learning results as follows, normality test results with sig values. control class of $0.107 > 0.05$ and a sig value. experiment class of $0.062 > 0.05$. Then it can be said that

the control class and the experiment class are normally distributed. Homogeneity tests have a sig value. $0.052 > 0.05$ then the data is homogeneous. Independent Sample Test sig value. $0.000 < 0.05$ then H_0 rejected and H_1 accepted so it can be concluded that there is an influence on the implementation of Quizizz interactive quiz media on student learning outcomes between control classes and experimental classes and gis scores. The motivation t-test score is as follows, the result of the Control class normality test is $0.107 > 0.05$ and the test value is $0.062 > 0.05$ then the data is normally distributed and the sig value. Homogeneity test $0.062 > 0.05$ then homogeneous data. Sig value. hypothetical test of $0.931 > 0.05$. it is known that there is no influence on the implementation of Quizizz interactive quiz media on student motivation. The reason is because the students are still lay with Quizizz interactive quiz media and also limitations in learning during the covid-19 pandemic.