

**PENGARUH GAME BERBASIS QUIZIZZ TERHADAP  
HASIL BELAJAR SIFAT-SIFAT CAHAYA KELAS IV  
SDN MARGOREJO I/403 SURABAYA**

**SKRIPSI**



Oleh :

**APRILIA EKA RIZKI**

**Nim : 178000029**

**UNIVERSITAS PGRI ADI BUANA SURABAYA  
FAKULTAS PENDAGOGI DAN PSIKOLOGI  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
2021**

**PENGARUH GAME BERBASIS QUIZIZZ TERHADAP  
HASIL BELAJAR SIFAT-SIFAT CAHAYA SISWA KELAS IV  
SDN MARGOREJO 1/403 SURABAYA**

**SKRIPSI**

**Diajukan kepada Fakultas Pedagogi dan Psikologi  
Universitas PGRI Adi Buana Surabaya untuk  
memenuhi sebagian Persyaratan dalam  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada program  
Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**APRILIA EKA RIZKI  
NIM: 178000029**

**UNIVERSITAS PGRI ADI BUANA SURABAYA  
FAKULTAS PEDAGOGI DAN PSIKOLOGI  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
2021**

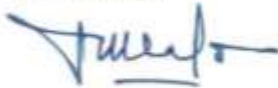
## HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi Oleh : Aprilia Eka Rizki  
NIM. 178000029

Judul Skripsi : Pengaruh Game Berbasis Quizizz Terhadap Hasil Belajar Sifat-sifat Cahaya Siswa Kelas IV SDN Margorejo I/403 Surabaya

Surabaya, 4 Januari 2021

Pembimbing I



Apri Irianto, S.H., M.Pd  
NIDN. 0719046201

Pembimbing II




Imas Srinana Wazlani, S.Pd., M.Pd  
NIDN. 0709037707



## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh Aprilia Eka Rizki dengan judul Pengaruh Game Berbasis Quizizz Terhadap Hasil Belajar Sifat-sifat Cahaya Siswa Kelas IV SDN Margorejo I/403 Surabaya telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 09 Februari 2021.

Dewan Penguji:

1. Apri Irianto, S.H., M.Pd	Ketua	
2. Imas Srinana Wardani, S.Pd., M.Pd	Anggota	
3. Arif Mahya Fanny, S.H., M.Pd	Anggota	

Mengesahkan Dekan FPP	Mengetahui Ketua Program Studi,
	
<b>Dr. Santika Rentika Hadi, M.Kes.</b>	<b>Daniang Prastyo, S.Pd., M.Pd.</b>
NIP. 196702091992031002	NIDN. 0706128402

## **PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Aprilia Eka Rizki

NIM : 178000029

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Fakultas Pedagogi dan Psikologi

Menyatakan dengan ini sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia dibatalkan gelar akademik yang saya peroleh dari Universitas PGRI Adi Buana Surabaya.

Demikian pernyataan ini saya buat.





## **HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTTO**

*YANG BERHASIL ADALAH YANG BEKERJA KERAS SELAGI  
YANG LAIN MASIH TERTIDUR*

### **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini penulis persembahkan kepada :

- ✚ Kedua orang tua (Mama dan Papa ), terima kasih atas kerja keras dan kasih sayangnya telah di berikan
- ✚ Saudara-saudara yang tercinta
- ✚ Teman-teman senasib seperjuangan yang telah menyelesaikan skripsi ini secara bersama-sama

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat, berkat karunia dan bimbingan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul *Pengaruh Game Berbasis Quizizz Terhadap Hasil Belajar Sifat-Sifat Cahaya Siswa Kelas IV SDN Margorejo I/403* Surabaya. Skripsi ini dibuat untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Pendidikan dan Psikologi, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya.

Selama penyusunan skripsi ini penulis dapat mendapatkan bimbingan, dukungan dan arahan dari berbagai pihak dalam menyusun skripsi ini. Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan banyak ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Dr. M. Subandowo, MS., selaku Rektor Universitas PGRI Adi Buana Surabaya.
2. Bapak Dr. Santika Rentika Hadi, M.Kes., selaku Dekan Fakultas Pendidikan dan Psikologi
3. Bapak Danang Prasetyo, S.Pd., M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
4. Bapak Apri Irianto, S.H, M.Pd selaku dosen pembimbing pertama yang telah ikhlas meluangkan waktu, tenaga dan pikiran dalam memberikan bimbingan, pengarahan serta semangat dalam menyusun skripsi ini.
5. Ibu Imas Srinana Wardani, S.Pd., M.Pd selaku dosen kedua yang telah ikhlas membimbing, meluangkan waktu tenaga dan pikiran dalam memberikan bimbingan dalam menyusun skripsi ini.
6. Ibu Sri Kis Untari, S.Pd., M.M selaku Kepala Sekolah SDN Margorejo I/403 Surabaya yang telah memberikan ijin dalam melakukan penelitian di sekolah SDN Margorejo I/403 Surabaya
7. Bapak/ Ibu Guru dan Staff Karyawan di SDN Margorejo I/403 Surabaya yang turut memberikan saran dan motivasi selama menyusun skripsi ini.
8. Bapak Mashuri, S.Pd dan Ibu Izzatud Diniyah, S.Pd selaku guru kelas IV-A dan IV-B di SDN Margorejo I/403 Surabaya yang telah memberikan ijin melakukan penelitian di kelas IV-A serta



IV-B dan memberikan arahan dalam melakukan penyusunan skripsi ini.

9. Siswa-siswa kelas IV-A dan IV- B SDN Margorejo I/403 Surabaya yang mau membantu dalam pelaksanaan kegiatan penelitian untuk penyusunan skripsi ini.
10. Mama, papa dan adik yang selalu memberikan dukungan, kasih sayang, semangat dan doa penuh keikhlasan tanpa kenal lelah.
11. Teman-temanku Firda, Mifthakhul, Nisaul, April, Silvia, Mega, Putri, Novi, Fenty, Lely, evelyn yang sudah berjuang selama 4 tahun ini.
12. Seluruh pihak yang terlibat.

Penulis sangat menyadari dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu dengan kerendahan hati penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun. Semoga penulisan skripsi ini bermanfaat pada dunia pendidikan salah satunya Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Surabaya, 29 Januari 2021

Penulis



## DAFTAR ISI

Halaman Depan .....	i
Halaman Judul .....	ii
Halaman Persetujuan .....	iii
Halaman Pengesahan .....	iv
Pernyataan Keaslian Tulisan .....	v
Abstrak .....	vi
Abstract .....	vii
Halaman Motto dan Persembahan .....	viii
Kata Pengantar .....	ix
Daftar Isi .....	xi
Daftar Tabel .....	xiii
Daftar Gambar .....	xiv
Daftar Lampiran .....	xv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Batasan Masalah .....	4
C. Rumusan Masalah .....	4
D. Tujuan Penelitian .....	5
E. Manfaat Penelitian .....	5
1. Bagi Siswa .....	5
2. Bagi Guru .....	5
3. Bagi Sekolah .....	5
4. Bagi Peneliti .....	5
BAB II KAJIAN TEORI .....	6
A. Aplikasi Game Berbasis Quizizz .....	6
1. Game Quizizz .....	6
a. Pengertian Game Quizizz .....	6
b. Keunggulan dan Keterbatasan Quizizz .....	7
2. Hasil Belajar .....	7
a. Pengertian Belajar .....	7
b. Jenis-Jenis Belajar .....	8
c. Prinsip-Prinsip Belajar .....	10
d. Hasil Belajar .....	11
e. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar .....	11

B.	Tinjauan Penelitian Yang Relevan .....	12
C.	Karakteristik Siswa .....	13
D.	Kerangka Konseptual.....	15
E.	Hipotesis .....	17
BAB III METODE PENELITIAN .....		18
A.	Desain Penelitian .....	18
B.	Populasi dan Sampel Penelitian.....	19
1.	Populasi Penelitian.....	19
2.	Sampel Penelitian.....	19
C.	Variabel Penelitian.....	19
1.	Identifikasi Variabel.....	19
2.	Definisi Operasional Variabel.....	19
D.	Instrumen Penelitian .....	20
E.	Teknik Pengumpulan Data.....	21
F.	Teknik Analisis Data .....	21
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		23
A.	Deskripsi Hasil Penelitian.....	23
B.	Validitas Instrumen.....	23
C.	Analisis Data.....	24
1.	Statistik Deskriptif .....	24
2.	Uji Prasyarat.....	25
a.	Uji Normalitas .....	25
b.	Uji Homogenitas.....	27
D.	Analisis dan Pembahasan.....	28
E.	Pembahasan Hasil Penelitian .....	30
BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....		32
A.	Kesimpulan .....	32
B.	Saran .....	32
DAFTAR PUSTAKA.....		33
LAMPIRAN .....		35

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 4.1	Validitas Intrumen Tes Menggunakan SPSS.....	23
Tabel 4.2	Statistik Deskriptif Hasil Belajar Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen .....	24
Tabel 4.3	Hasil Uji Normalitas.....	26
Tabel 4.4	Hasil Uji Homogenitas .....	28
Tabel 4.5	Nilai Hipotesis .....	29

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Kerangka Konseptual .....	16
Gambar 4.1	Hasil Uji Normalitas.....	27

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	<i>Surat izin penelitian</i> .....	35
Lampiran 2.	<i>Surat Balasan Penelitian</i> .....	36
Lampiran 3.	<i>Validasi RPP</i> .....	37
Lampiran 4.	<i>Lembar Validasi Tes Hasil Belajar</i> .....	48
Lampiran 5.	<i>Validasi Instrumen Tes (Dosen)</i> .....	52
Lampiran 6.	<i>Lembar validasi RPP (Dosen)</i> .....	54
Lampiran 7.	<i>Berita Acara Bimbingan</i> .....	57
Lampiran 8.	<i>RPP Eksperimen</i> .....	58
Lampiran 9.	<i>Lembar RPP Kelas Kontrol</i> .....	66
Lampiran 10.	<i>Matriks Penelitian</i> .....	74
Lampiran 11.	<i>Data Peserta Didik</i> .....	75
Lampiran 12.	<i>Lembar Tes</i> .....	77
Lampiran 13.	<i>Tabel Uji Normalitas</i> .....	80
Lampiran 14.	<i>Tabel Uji Homogenitas</i> .....	81
Lampiran 15.	<i>Hipotesis</i> .....	82
Lampiran 16.	<i>Data hasil belajar siswa</i> .....	83
Lampiran 17.	<i>Hasil Validitas Instrumen Rpp</i> .....	85
Lampiran 18.	<i>Hasil Validitas Instrumen Tes</i> .....	87
Lampiran 19.	<i>Perbandingan Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol dan Eksperimen</i> .....	88
Lampiran 20.	<i>Dokumentasi</i> .....	91
Lampiran 21.	<i>Hasil Evaluasi Peserta Didik</i> .....	92
Lampiran 22.	<i>Format Revisi Skripsi</i> .....	95