

PENGARUH KUIS INTERAKTIF TERHADAP MOTIVASI BELAJAR

PESERTA DIDIK KELAS IV MIN 10 BLITAR

SKRIPSI

Oleh

ELSA DWI ROHMATUL INAYAH

NIM. 220103110081



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2026

PENGARUH KUIS INTERAKTIF TERHADAP MOTIVASI BELAJAR

PESERTA DIDIK KELAS IV MIN 10 BLITAR

SKRIPSI

Diajukan Kepada

Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana

Oleh

ELSA DWI ROHMATUL INAYAH

NIM. 220103110081



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2026

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul **“Pengaruh Kuis Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV MIN 10 Blitar”** oleh **Elsa Dwi Rohmatul Inayah** ini telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan ke sidang ujian.

Pembimbing,



Wiku Aji Sugiri, M.Pd.

NIP.199404292019031007

Mengetahui,

Ketua Program Studi,



Ahmad Abtokhi. M.Pd.

NIP. 197610032003121004

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “ Pengaruh Kuis Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV MIN 10 Blitar” oleh Elsa Dwi Rohmatul Inayah ini telah dipertahankan di depan sidang penguji dan dinyatakan lulus pada tanggal 26 Mei 2026.

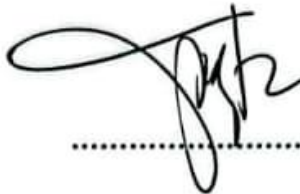
Dewan Penguji

Tanda Tangan

Ketua Penguji

Dr. Agus Mukti Wibowo, M.Pd

NIP.197807072008011021



Anggota Penguji

Waluyo Satrio Adji, M.Pd.I

NIP.198712142015031003



Sekretaris Sidang

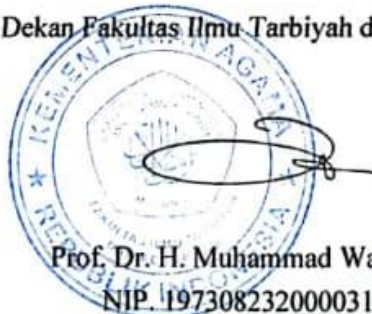
Wiku Aji Sugiri, M.Pd

NIP.199404292019031007



Mengesahkan

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



Prof. Dr. H. Muhammad Walid, MA

NIP. 197308232000031002

NOTA DINAS PEMBIMBING

Wiku Aji Sugiri, M.Pd
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Malang, 21 Mei 2026

Hal : Skripsi Elsa Dwi Rohmatul Inayah
Lamp : 4 (empat) Eksemplar

Yth.

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Assalamualaikum Wr. Wb.

Setelah melaksanakan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa, maupun teknik penulisan, dan setelah membaca serta memeriksa skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Elsa Dwi Rohmatul Inayah
Nim : 220103110081
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul proposal : Pengaruh Kuis Interaktif Terhadap Motivasi Belajar
peserta Didik kelas IV MIN 10 Blitar

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa Skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, kami memohon dimaklumi adanya.

Wassalamualaikum Wr. WB.

Dosen Pembimbing



Wiku Aji Sugiri, M.Pd.

NIP.199404292019031007

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Elsa Dwi Rohmatul Inayah

Nim : 220103110081

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul proposal : Pengaruh Kuis Interaktif Terhadap Motivasi Belajar
peserta Didik kelas IV MIN 10 Blitar

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain adapun pendapat dan temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan. Apabila dikemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Malang, 19 Mei 2026



Elsa Dwi Rohmatul Inayah
NIM. 220103110081

MOTTO

“Jika dikabulkan berarti baik,
Jika tidak dikabulkan, berarti ada yang lebih baik”

(Q.S Al- Baqarah : 216)

LEMBAR PERSEMBAHAN

Alhamdulillah Rabbil ‘Alamin

Puji syukur yang tiada terhingga atas segala nikmat, petunjuk, kelancaran dan kemudahan yang Allah subhanahu wa ta’ala berikan, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini peneliti persembahkan dengan penuh cinta dan rasa terima kasih yang mendalam kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, Bapak Sujainuri dan Ibu Sumiyati, yang selalu memberikan doa, kasih sayang, dukungan, serta pengorbanan tanpa henti dalam setiap langkah kehidupan peneliti. Terimakasih atas segala perjuangan, nasihat, dan ketulusan cinta yang selalu menguatkan peneliti dalam menghadapi setiap proses kehidupan hingga mampu menyelesaikan skripsi ini.
2. Kepada keluarga besar di rumah, terimakasih atas segala doa, dukungan, perhatian, dan kasih sayang yang selalu diberikan. Terimakasih telah menjadi tempat pulang ternyaman dan alasan untuk terus berjuang dalam setiap proses kehidupan. Kehadiran kalian menjadi penyemangat untuk terus melangkah dan menyelesaikan perjalanan ini dengan sebaik-baiknya.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas limpahan rahmat, taufik dan hidayah-Nya, sehingga peneliti diberikan kesehatan, kemudahan, serta kelancaran dalam menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Kuis Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV Min 10 Blitar”. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak akan dapat diselesaikan tanpa bantuan, dukungan, dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tua Bapak Sujainuri dan Ibu Sumiyati, yang senantiasa mendoakan serta memberikan dukungan, baik secara moral maupun materi. Berkat kasih sayang dan pengorbanan yang tulus dari beliau berdua, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Prof. Dr. Hj. Ilfi Nur Diana, M.Si., CAHRM., CRMP. Selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Prof. Dr. H. Muhammad Walid, M.A. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
4. Ahmad Abtokhi, M.Pd. Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
5. Dr. Ria Norfika Yuliandari, M.Pd selaku dosen wali yang telah mendampingi peneliti selama menempuh studi serta memberikan nasihat dan arahan dalam proses akademik.

6. Wiku Aji Sugiri, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah dengan sabar dan sepenuh hati membimbing, mengarahkan serta memberi nasihat selama proses penyusunan skripsi sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
7. Rizki Amelia, M.Pd, selaku validator yang telah berkenan memberikan kritik, saran serta nilai mengenai instrumen yang telah dibuat oleh penulis.
8. Seluruh dosen Program Studi Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan yang telah memberikan ilmu, bimbingan dan motivasi selama masa perkuliahan, sehingga menjadi bekal yang sangat berharga dalam penyusunan skripsi.
9. Kepala Madrasah, wali kelas IV, peserta didik kelas IV dan seluruh keluarga besar MIN 10 Blitar yang dengan tulus memberikan izin serta bersedia menjadi subjek dalam penelitian sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik dan lancar.
10. Kakakku Siti Lailatul Khoiroh, terima kasih sudah selalu hadir, membantu, dan menjadi tempat bercerita dalam suka maupun duka. Terima kasih atas perhatian, dukungan, serta semua nasihat yang selalu diberikan dengan tulus. Maaf jika selama ini masih sering merepotkan atau membuat kesal.
11. Adikku Muhammad Uzairon Abdillah terima kasih sudah menjadi bagian terbaik dalam hidup penulis. Meskipun kita sering bercanda, bertengkar, atau saling usil.
12. Sahabat penulis yang selalu memberikan dukungan, doa, dan

membersamai penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.

13. Teman penulis di bangku perkuliahan yang telah menjadi bagian dari perjalanan studi selama masa perkuliahan, serta turut memberikan semangat kepada penulis.
14. Seluruh mahasiswa PGMI Angkatan 2022 yang memberi motivasi dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
15. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah berpartisipasi memberikan dukungan, baik dalam aspek spiritual, moral, maupun motivasi, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
16. Terakhir Kepada diri saya sendiri, terimakasih karena sudah mampu bertahan sampai di titik ini. Terimakasih telah berusaha kuat melewati rasa lelah, takut, kecewa, dan ragu. Semoga diri ini selalu diberi keberanian untuk terus berkembang, percaya pada kemampuan sendiri, dan mampu mewujudkan mimpi-mimpi yang masih diperjuangkan.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini belum sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran sebagai bahan perbaikan di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Malang, 15 Mei 2026

Penulis



Elsa Dwi Rohmatul Inayah

NIM. 220103110081

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 158 tahun 1987 dan No. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا	=	a	ز	=	Z	ق	=	q
ب	=	b	س	=	S	ك	=	k
ت	=	t	ش	=	Sy	ل	=	L
ث	=	ts	ص	=	Sh	م	=	m
ج	=	j	ض	=	Dl	ن	=	n
ح	=	h	ط	=	Th	و	=	w
خ	=	kh	ظ	=	Zh	هـ	=	H
د	=	d	ع	=	‘	ء	=	‘
ذ	=	dz	غ	=	Gh	ي	=	Y
ر	=	r	ف	=	F			

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = a

Vokal (i) panjang = I

Vokal (u) panjang = u

C. Vokal Diftong

Aw = أو

Ay = أي

U = أو

i = إي

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING	v
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	vi
MOTTO	vii
LEMBAR PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
ABSTRAK	xviii
ABSTRAC.....	xix
الملخص	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Tujuan penelitian.....	6
E. Manfaat Penelitian	7
F. Orisinalitas Penelitian	9
G. Definisi Istilah.....	14
H. Sistematika Penulisan	16
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	18
A. Kajian Teori	18
B. Prespektif Teori dalam Islam	34
C. Kerangka Berpikir	36
D. Hipotesis Penelitian.....	37
BAB III METODE PENELITIAN	38
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	38

B. Lokasi Penelitian.....	39
C. Variabel Penelitian.....	40
D. Devinisi Operasional Variabel	40
E. Populasi dan Sampel Penelitian	42
F. Data dan Sumber Data	43
G. Instrumen Penelitian.....	44
H. Validitas dan Reliabilitas	46
I. Teknik Pengumpulan Data.....	48
J. Analisis Data	50
K. Prosedur Penelitian.....	52
BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN	54
A. Deskripsi Proses Pembelajaran	54
B. Deskripsi Data Hasil Penelitian	56
C. Analisis Data Hasil Penelitian.....	58
BAB V PEMBAHASAN	62
A. Penerapan Kuis Interaktif dalam Pembelajaran Kelas IV MIN 10 Blitar..	62
B. Pengaruh Kuis Interaktif terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik	66
BAB VI PENUTUP	71
A. Simpulan	71
B. Implikasi.....	72
C. Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN.....	82
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	137

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian	9
Tabel 3. 1 Definisi Operasional Variabel.....	41
Tabel 3. 2 Skala Likert	45
Tabel 3. 3 Kriteria Uji Validitas Isi.....	47
Tabel 3. 4 Kriteria Reliabilitas	48
Tabel 3. 5 Kategori motivasi belajar peserta didik	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	36
Gambar 3. 1 <i>posttest-only control group desing</i>	38

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Perizinan Observasi Pra Lapangan.....	82
Lampiran 2 Instrumen Observasi Pra Lapangan	83
Lampiran 3 Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar Peserta Didik	86
Lampiran 4 Instrument Angket Motivasi Belajar Peserta Didik.....	88
Lampiran 5 Instrument Kisi-Kisi Dan Butir Soal	90
Lampiran 6 Hasil Validasi Angket Motivasi Belajar	95
Lampiran 7 Hasil Validasi Butir Soal	98
Lampiran 8 Hasil Uji Validitas Responden	103
Lampiran 9 Uji Reliabilitas Responden	108
Lampiran 10 Uji Validitas Angket Setelah Penelitian	109
Lampiran 11 Uji Reliabilitas Angket Setelah Penelitian	114
Lampiran 12 Surat Izin Penelitian.....	115
Lampiran 13 Hasil Angket Kelas Eksperiment.....	116
Lampiran 14 Hasil Angket Kelas Control.....	118
Lampiran 15 Hasil Angket Motivasi Belajar	120
Lampiran 16 Uji Normalitas	124
Lampiran 17 Uji Homogenitas.....	127
Lampiran 18 Uji Hipotesis	128
Lampiran 19 Lembar Kegiatan Penelitian	129
Lampiran 20 Lembar Observasi Motivasi Belajar	132
Lampiran 21 Surat Keterlaksanakannya Penelitian	133
Lampiran 22 Dokumentasi	134
Lampiran 23 Nilai Cohen's D	135
Lampiran 24 Sertifikat Plagiasi Turnitin	136

ABSTRAK

Inayah, Elsa Dwi Rohmatul. 2026. *Pengaruh Kuis Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV Min 10 Blitar*, Skripsi, Program Studi Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Pembimbing Skripsi: Wiku Aji Sugiri, M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan kuis interaktif berbasis Wayground terhadap motivasi belajar siswa kelas IV di MIN 10 Blitar. Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa, yang dibuktikan dengan kurangnya perhatian, partisipasi, dan keterlibatan aktif selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, kuis interaktif digunakan sebagai media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif..

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*) menggunakan desain *posttest only control group design*. Subjek penelitian berjumlah 56 peserta didik yang dibagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan angket motivasi belajar yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Analisis data dilakukan melalui statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan *independent sample t-test*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata motivasi belajar peserta didik pada kelas eksperimen sebesar 61,43 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 53,43. Hasil uji hipotesis memperoleh nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar peserta didik yang menggunakan kuis interaktif dan pembelajaran konvensional. Peserta didik pada kelas eksperimen menunjukkan partisipasi dan keterlibatan yang lebih baik selama proses pembelajaran.

Penggunaan kuis interaktif memberikan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan melalui umpan balik langsung, pemberian skor, kompetisi, dan penghargaan dalam kegiatan belajar. Dengan demikian, kuis interaktif dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

Kata-Kata Kunci: kuis interaktif; motivasi belajar; gamifikasi; sekolah dasar

ABSTRAC

Inayah, Elsa Dwi Rohmatul. 2026. *The Influence of Interactive Quizzes on the Learning Motivation of Fourth Grade Students at MIN 10 Blitar*, Undergraduate Thesis, Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University of Malang, Thesis Advisor: Wiku Aji Sugiri, M.Pd.

This study aims to determine the differences in learning motivation among fourth-grade students at MIN 10 Blitar who use interactive quizzes and conventional learning methods. This research was motivated by the low learning motivation of students, which could be seen from the lack of attention, participation, and active involvement during the learning process. Therefore, interactive quizzes were used as a more engaging and interactive learning medium.

This study used a quantitative approach with a quasi-experimental research design employing a posttest-only control group design. The research subjects consisted of 56 students divided into an experimental class and a control class. Data collection techniques used a learning motivation questionnaire that had been tested for validity and reliability. Data analysis was conducted through descriptive statistics, normality tests, homogeneity tests, and hypothesis testing using an independent sample t-test.

The results showed that the average learning motivation score of students in the experimental class was 61.43, which was higher than the control class score of 53.43. The hypothesis test results obtained a significance value of $0.001 < 0.05$, indicating a significant difference between the learning motivation of students who used interactive quizzes and those who used conventional learning methods. Students in the experimental class demonstrated better participation and involvement during the learning process.

The use of interactive quizzes created a more engaging and enjoyable learning atmosphere through immediate feedback, scoring, competition, and rewards in learning activities. Therefore, interactive quizzes can serve as an alternative learning medium in the teaching and learning process at elementary schools.

Keywords: interactive quiz; learning motivation; gamification; elementary education

الملخص

عناية، إلسا دوي رحمة الله. 2026. تأثير الاختبارات التفاعلية على دافعية التعلم لدى طلبة الصف الرابع في MIN 10 بليتار، رسالة جامعية، برنامج دراسة معلم المدرسة الابتدائية الإسلامية، كلية علوم التربية والتعليم، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانغ، مشرف الرسالة: ويكو آجي سوغيري، ماجستير في التربية.

تهدف هذه الدراسة إلى تحديد أثر استخدام الاختبارات التفاعلية القائمة وقد MIN 10 Blitar على دافعية التعلم لدى طلاب الصف الرابع في مدرسة Wayground على منصة استند هذا البحث إلى انخفاض دافعية التعلم لدى الطلاب، والذي يتجلى في قلة الانتباه والمشاركة والتفاعل النشط خلال عملية التعلم. ولذلك، تم استخدام الاختبارات التفاعلية كوسيلة تعليمية أكثر جاذبية وتفاعلية (quasi experiment) استخدم هذا البحث المنهج الكمي بنوع البحث شبه التجريبي بلغ عدد أفراد العينة 56 طالبًا. posttest only control group design باستخدام تصميم (experiment) تم تقسيمهم إلى صف تجريبي وصف ضابط. استخدمت تقنية جمع البيانات من خلال استبيان دافعية التعلم الذي تم اختبار صدقه وثباته. وتم تحليل البيانات باستخدام الإحصاء الوصفي، واختبار الطبيعية، واختبار independent sample t-test التجانس، واختبار الفرضيات باستخدام أظهرت نتائج البحث أن متوسط دافعية التعلم لدى الطلبة في الصف التجريبي بلغ 61.43 وهو أعلى مقارنةً بالصف الضابط الذي بلغ 53.43. كما أظهرت نتائج اختبار الفرضيات قيمة دلالة بلغت $0.05 > 0.001$ ، مما يدل على وجود فرق دال إحصائيًا بين دافعية التعلم لدى الطلبة الذين يستخدمون الاختبارات التفاعلية والتعلم التقليدي. وأظهر الطلبة في الصف التجريبي مشاركة وانخراطاً أفضل أثناء عملية التعلم.

إن استخدام الاختبارات التفاعلية يوفر أجواء تعليمية أكثر جذبًا ومتعة من خلال التغذية الراجعة المباشرة، ومنح الدرجات، والمنافسة، والمكافآت في أنشطة التعلم. وبذلك، يمكن اعتماد الاختبارات التفاعلية كبديل لوسائل التعلم في عملية التعليم بالمدارس الابتدائية.

الكلمات المفتاحية: الاختبارات التفاعلية؛ دافعية التعلم؛ التلعيب؛ المدرسة الابتدائية

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting dalam proses pembelajaran karena mampu mengarahkan dan mendorong perilaku seseorang untuk mencapai tujuan yang diinginkan (Utami dkk., 2024). Tanpa adanya dorongan dari dalam diri, seseorang akan mengalami kesulitan untuk belajar dan berkembang secara optimal. Motivasi belajar dapat berasal dari faktor intrinsik, seperti rasa ingin tahu dan hasrat untuk mencapai sesuatu, maupun faktor ekstrinsik, seperti penghargaan, dukungan, atau bantuan dari orang lain (Agrifina dkk., 2024). Peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung menunjukkan semangat belajar yang lebih baik sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar yang diperoleh (Fernando dkk., 2024).

Dalam proses pembelajaran, guru memiliki peran penting dalam menumbuhkan motivasi belajar peserta didik. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang membantu peserta didik agar tetap bersemangat dan termotivasi dalam belajar (Cinanya dkk., 2023). Salah satu upaya yang dapat dilakukan ialah melalui kegiatan pembelajaran yang menarik dengan penggunaan metode pengajaran maupun media pembelajaran yang tepat (Palittin dkk., 2019). Selain itu, guru seharusnya memberikan perhatian dan bantuan kepada peserta didik yang mengalami kesulitan belajar melalui pemberian petunjuk, penguraian materi, serta dukungan motivasi (Muzdalifah & Novitawati, 2024).

Seiring berkembangnya era teknologi digital, dunia pendidikan mengalami perubahan yang cukup besar (Kurniawati, 2022). Pendidikan dituntut untuk mengikuti perkembangan zaman agar generasi muda mampu tumbuh dan berkembang secara optimal (Sabrina dkk., 2017). Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat membantu menciptakan proses belajar yang lebih menarik, meningkatkan keterlibatan peserta didik, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif (Hanifah dkk., 2020). Media pembelajaran yang menarik juga dapat menciptakan suasana belajar yang nyaman, menghasilkan umpan balik yang baik, serta membantu mencapai hasil belajar yang optimal (Febrita & Ulfah, 2019). Selain itu, penggunaan media pembelajaran mampu memunculkan ketertarikan dan minat baru sekaligus mendorong semangat belajar peserta didik (Magdalena dkk., 2021). Dengan demikian, media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan (Nainggolan dkk., 2024).

Namun demikian, perkembangan teknologi modern juga membawa tantangan tersendiri dalam pembelajaran. Kehadiran perangkat digital seperti smartphone, komputer, dan internet memang memberikan kemudahan akses informasi dan hiburan, tetapi kondisi ini juga menyebabkan sebagian peserta didik lebih tertarik pada aktivitas hiburan dibandingkan kegiatan belajar (Syifa dkk., 2019). Di sisi lain, penggunaan metode pembelajaran konvensional yang monoton tanpa dukungan media dapat menyebabkan peserta didik hanya menjadi pendengar pasif dalam pembelajaran (Sabrina dkk., 2017). Tingginya tekanan akademik dan tuntutan pencapaian prestasi juga berpotensi

menimbulkan kecemasan yang berdampak pada menurunnya motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan observasi pra lapangan di kelas IV MIN 10 Blitar, ditemukan bahwa motivasi belajar peserta didik masih cenderung rendah. Dari 28 peserta didik, hanya sekitar 6–9 peserta didik yang aktif menjawab pertanyaan guru, sedangkan sebagian besar peserta didik cenderung menunggu instruksi dan tidak mengajukan pertanyaan ketika mengalami kesulitan. Guru kelas juga menyampaikan bahwa peserta didik menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi ketika pembelajaran melibatkan aktivitas permainan atau kuis interaktif. Kondisi ini menunjukkan adanya persoalan nyata dalam pembelajaran, yaitu kurangnya semangat, keterlibatan, dan dorongan belajar peserta didik sebagaimana dijelaskan bahwa peserta didik dapat kehilangan semangat dan motivasi belajar sehingga menjadi persoalan di lingkungan pendidikan (Supit, 2020).

Rendahnya motivasi belajar peserta didik tampak pada beberapa indikator. Pertama, aspek keterlibatan (engagement) peserta didik masih rendah, seperti minimnya keberanian bertanya, rendahnya partisipasi diskusi, serta kurangnya inisiatif untuk maju ke depan kelas. Peserta didik cenderung hanya terlibat ketika ditunjuk oleh guru, sehingga motivasi belajar yang muncul lebih banyak bersifat eksternal dibandingkan intrinsik. Kedua, meskipun peserta didik menunjukkan ketekunan dan tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas, perilaku tersebut lebih mencerminkan kepatuhan terhadap aturan sekolah dibandingkan motivasi belajar yang tulus. Apabila mengerjakan tugas adalah satu-satunya indikator positif, sementara aspek lain

serperti keaktifan serta inisiatif yang tidak terlihat, aka dapat disimpulkan bahwa mereka hanya memenuhi kewajiban minimal tanpa adanya hasrat untuk mengeksplor materi lebih dalam. Ketiga, kurangnya perhatian dan konsentrasi peserta didik terhadap materi pembelajaran juga menunjukkan rendahnya motivasi belajar. Ketika peserta didik tidak merasa tertarik terhadap pembelajaran, perhatian mereka mudah teralihkan sehingga pemahaman terhadap materi menjadi kurang optimal. Dengan demikian, data observasi ini secara tidak langsung menggambarkan bahwa ada tantangan serius dalam menumbuhkan motivasi belajar instrinsik peserta didik.

Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran di MIN 10 Blitar, khususnya pada kelas IV, masih belum optimal. Proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah, penggunaan buku paket, dan papan tulis sehingga peserta didik cenderung cepat bosan dan kurang aktif selama pembelajaran berlangsung. Meskipun sekolah telah memiliki fasilitas pendukung teknologi seperti proyektor dan smart TV, penggunaannya masih terbatas pada kelas tertentu dan belum dimanfaatkan secara maksimal di kelas IV. Akibatnya, pembelajaran berbasis digital belum berjalan secara konsisten sehingga suasana belajar kurang menarik, kurang interaktif, dan belum mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik secara optimal.

Melihat kondisi tersebut, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dapat menjadi salah satu alternatif solusi untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus mendorong motivasi belajar peserta didik. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan ialah kuis

interaktif seperti Wayground. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana evaluasi, tetapi juga mampu menghadirkan pembelajaran yang kreatif, inovatif, menantang, dan menyenangkan. Melalui fitur-fitur interaktif seperti kuis real-time, papan peringkat, serta umpan balik langsung, Wayground dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran (Heriyanto dkk., 2024).

Wayground merupakan aplikasi berbasis permainan (game) yang berpusat pada peserta didik. Penggunaannya yang mudah membuat media ini efektif diterapkan dalam pembelajaran karena guru dapat menyesuaikan waktu pengerjaan kuis dengan kebutuhan pembelajaran. Dalam proses evaluasi, penggunaan Wayground bertujuan untuk meningkatkan semangat peserta didik karena mereka merasa tertantang dan termotivasi untuk memperoleh hasil terbaik dalam mengerjakan kuis.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa *Wayground* mempengaruhi motivasi belajar peserta didik, (Nurfaizah dkk., 2022) menyatakan bahwa media seperti *Wayground* untuk proses pembelajaran sangat efisien dan dapat meningkatkan motivasi peserta didik di kelas eksperimen lebih baik daripada di kelas kontrol, selanjutnya penelitian dari Tiana dkk., (2021) menjelaskan bahwa pembelajaran dengan media *Wayground* juga dapat menumbuhkan motivasi belajar bagi peserta didik. Selanjutnya penelitian dari Rahmania dkk., (2023) juga menyatakan bahwa dalam pendekatan gamifikasi *Wayground* dapat meningkatkan motivasi yaitu melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dalam pembelajaran.

Berlandaskan penjelasan-penjelasan tersebut, peneliti diharapkan melaksanakan penelitian lebih mendalam terkait pengaruh media *Wayground* pada motivasi belajar bagi peserta didik dengan judul “Pengaruh kuis interaktif terhadap motivasi belajar peserta didik di kelas IV MIN 10 Blitar”.

B. Rumusan Masalah

Berikut adalah rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini :

1. Bagaimana keterlaksanaan penggunaan kuis interaktif berbasis *wayground* dalam pembelajaran di kelas IV MIN 10 Blitar ?
2. Apakah penggunaan kuis interaktif berbasis *Wayground* berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik di kelas IV MIN 10 Blitar?

C. Batasan Masalah

Berikut adalah batasan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini :

1. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV MIN 10 Blitar yang akan dibagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol
2. Aspek yang diteliti secara spesifik hanya mencakup pengaruh penggunaan kuis interaktif sebagai variabel bebas serta terhadap motivasi belajar variabel terikatnya.
3. Penelitian ini dibatasi pada penggunaan kuis interaktif berbasis *wayground* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV MIN 10 Blitar.
4. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen.

D. Tujuan penelitian

Berikut adalah tujuan penelitian yang akan dibahas dalam penelitian ini :

1. Untuk mendeskripsikan penggunaan kuis interaktif dalam pembelajaran di

kelas IV MIN 10 Blitar

2. Untuk menganalisis pengaruh penggunaan kuis interaktif berbasis *wayground* terhadap motivasi belajar peserta didik di kelas IV MIN 10 Blitar

E. Manfaat Penelitian

Berikut adalah manfaat penelitian yang akan dibahas dalam penelitian ini :

a. Manfaat Teoritis

Dari penelitian ini diperoleh penambahan pengetahuan tentang pemanfaatan media pembelajaran digital, khususnya kuis interaktif, dalam meningkatkan motivasi belajar. Adapun Hasil yang diharapkan menjadi sebuah referensi bagi penelitian mendatang yang mengkaji sebuah media interaktif seperti kuis interaktif di tingkat sekolah dasar, serta menjadi dasar untuk memperkaya teori tentang strategi belajar yang mampu menghadirkan suasana menarik sekaligus menyenangkan.

b. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Diharapkan bahwa kuis interaktif seperti *Wayground* ini dapat mendorong semangat belajar peserta didik karena prosesnya lebih efisien. Dengan cara ini, motivasi belajar peserta didik akan meningkat.

b. Bagi Guru

Diharapkan penelitian ini mampu menyajikan gambaran serta menawarkan strategi baru dalam kegiatan pembelajaran. Guru dapat mengetahui sejauh mana efektivitas kuis interaktif seperti *Wayground* dalam menarik perhatian peserta didik dan meningkatkan keterlibatan

peserta didik. Selain itu, guru juga bisa memanfaatkan *Wayground* sebagai salah satu alat untuk mengevaluasi pemahaman peserta didik secara interaktif.

c. Bagi Sekolah

Diharapkan penelitian mampu menyajikan arahan berupa masukan dalam pengembangan metode pembelajaran yang inovatif melalui pemanfaatan teknologi. Sekolah juga dapat menjadikan hasil penelitian ini menjadi suatu pertimbangan dalam mendukung penggunaan media digital seperti pemanfaatan kuis interaktif dalam proses belajar, sehingga kualitas pembelajaran di sekolah dapat terus ditingkatkan.

F. Orisinalitas Penelitian

Sebagai upaya menegaskan orisinalitas penelitian dan menjelaskan perbedaannya dengan penelitian terdahulu, berikut merupakan berbagai hasil perbandingan penelitian sebelumnya Berikut diantaranya :

Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian

N O	JUDUL ARTIKEL	LATAR BELAKANG	TEMUAN/SIMPULAN	REKOMENDASI
TOPIK PENELITIAN : PENGARUH KUIS INTERAKTIF TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK				
1.	Quizizz Gamification of Student Learning Attention and Motivation Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan, Vol.15 No.2 DOI : https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i2.3215 (Suwarni dkk., 2023)	1. Motivasi dan perhatian peserta didik penting untuk mencapai hasil belajar yang baik . Namun, banyak dari mereka yang kurang bersemangat dalam belajar , sehingga guru membutuhkan alat bantu yang lebih menarik dan inovatif . Quizizz hadir sebagai media pembelajaran	1. Hasil penelitian menunjukkan Quizizz cukup efektif meningkatkan perhatian (70,1%) dan motivasi belajar (70,3%) 2. Selain itu, gamifikasi yang dihadirkan membuat suasana belajar lebih menyenangkan, kompetitif secara sehat, dan interaktif . Peserta didik merasa tertantang menyelesaikan soal dengan cepat dan	1. Guru dianjurkan untuk memanfaatkan Quizizz tidak hanya sebagai bahan evaluasi, tetapi juga sebagai bagian dari pembelajaran. Quizizz perlu dipadukan dengan strategi pembelajaran aktif agar pengalaman belajar tidak sebatas bermain, melainkan juga memperdalam pemahaman. Sekolah juga disarankan mendukung infrastruktur digital untuk memperluas pemanfaatan media tersebut.

		berbasis permainan yang menarik bagi peserta didik	benar karena adanya papan skor dan penghargaan instan.	
2.	Pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik di masa pandemi Edukatif : jurnal ilmu Pendidikan vol 4,no 6 DOI : https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i6.4083 (Selian & Rambe, 2022)	1. Pandemi COVID-19 memaksa pembelajaran daring yang menimbulkan tantangan baru yaitu guru sulit untuk membagikan soal, memantau keterlibatan peserta didik dan memastikan motivasi tetap tinggi	1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Quizizz mampu mengatasi hambatan tersebut Guru merasa lebih mudah dalam mendistribusikan soal, sementara peserta didik menjadi lebih antusias karena adanya tampilan visual menarik, fitur musik, dan sistem skor yang menumbuhkan semangat bersaing. 2. Quizizz juga mempercepat proses koreksi dan memberikan umpan balik instan sehingga peserta didik mengetahui capaian belajarnya secara langsung.	1. Solusi yang ditawarkan adalah dengan Quizizz sebagai media penilaian yang efisien pada pembelajaran daring. Bahkan setelah pandemi, Quizizz tetap relevan agar tercipta suasana belajar yang efektif 2. Guru disarankan menyusun soal dengan variasi bentuk (gambar, audio, video) agar peserta didik tidak bosan. Kombinasi Quizizz dengan media lain juga penting untuk mengoptimalkan motivasi belajar.

3.	Pengaruh Quizizz sebagai Media Interaktif terhadap Minat Belajar Matematika Kelas V SD Jurnal Cendekia: Pendidikan Matematika, Vol.6 No.3 DOI : https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1604 (Azzahra & Pramudiani, 2022)	1. Minat belajar matematika peserta didik SD rendah karena mata pelajaran dianggap sulit, abstrak, dan kurang menyenangkan. Dibutuhkan media interaktif yang dapat memvisualisasikan konsep	1. Hasil penelitian membuktikan bahwa Quizizz mampu meningkatkan minat belajar matematika secara signifikan. Fitur Lesson memungkinkan guru memasukkan teks, gambar, dan video sehingga konsep abstrak lebih mudah dipahami. Sementara itu, kuis interaktif dengan skor instan membuat peserta didik lebih tertarik, aktif, dan bersemangat belajar matematika.	1. Guru matematika disarankan menggunakan fitur lengkap Quizizz (Lesson, Quiz, Leaderboard) untuk menciptakan suasana belajar yang atraktif. Quizizz sebaiknya digunakan tidak hanya untuk latihan soal, tetapi juga untuk menyajikan materi baru secara visual. Sekolah perlu mendukung penyediaan perangkat digital agar pemanfaatan media ini berjalan maksimal
4.	The Effect of Multimedia-Assisted Problem-Based Learning on Student Motivation Interdisciplinary Journal of Education, Vol.1 No.2 DOI :	1. Rendahnya motivasi belajar matematika terjadi karena pembelajaran terlalu berpusat pada guru dan minim	1. Penelitian membuktikan bahwa model PBL berbantuan multimedia meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar	1. Guru disarankan menerapkan model PBL berbantuan multimedia secara konsisten untuk menciptakan pembelajaran yang menantang sekaligus menarik.

	https://doi.org/10.61277/ije.v1i2.61 (Far'i dkk., 2023)	pemanfaatan teknologi. Model PBL dengan bantuan multimedia dipandang sebagai solusi	secara signifikan. Peserta didik menjadi lebih aktif bertanya, berdiskusi, dan berpikir kritis 2. Selain itu, multimedia membuat materi lebih mudah dipahami sehingga suasana belajar lebih menyenangkan dibanding metode konvensional.	2. Penelitian lanjutan juga diperlukan untuk menguji efektivitas di berbagai jenjang pendidikan. Kombinasi model PBL dan teknologi multimedia dinilai sebagai solusi strategis untuk meningkatkan kualitas pendidikan matematika.
5.	Kahoot, Quizizz, and Quizalize in the English Class and Their Impact on Motivation HOW, Vol. 30 No.1, DOI: https://doi.org/10.19183/how.30.1.641 (España-Delgado, 2023)	1. Karena pandemi pembelajaran jarak jauh, guru mencari media interaktif agar peserta didik tidak kehilangan motivasi . Platform seperti Kahoot, Quizizz , Quizalize digunakan dalam kelas bahasa Inggris daring	1. Peserta didik memandang ketiga platform itu sebagai alat yang berguna, menghibur, menyenangkan, dan menarik. Faktor “ <i>enjoyment</i> / kesenangan” dari media-media tersebut meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris.	a. Guru bahasa Inggris bisa menggunakan Quizizz /Kahoot/Quizalize untuk meningkatkan motivasi peserta didik, khususnya di kondisi pembelajaran daring. Perlu dipertimbangkan desain soal & aktivitas agar tetap menarik dan tidak monoton. Juga perlu dukungan infrastruktur (koneksi internet, perangkat) agar semua peserta didik bisa mengakses.

KESIMPULAN : Berdasarkan penelitian terdahulu, penggunaan platform kuis interaktif seperti Quizizz, Kahoot, Quizalize, dan media pembelajaran digital lainnya terbukti mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Platform-platform tersebut menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik melalui fitur gamifikasi seperti skor, papan peringkat, dan umpan balik langsung. Wayground sendiri merupakan nama baru (rebranding) dari platform Quizizz sehingga memiliki fitur dan fungsi yang serupa sebagai media kuis interaktif berbasis digital. Namun, sebagian besar penelitian terdahulu masih menggunakan nama Quizizz dan belum banyak penelitian yang secara khusus membahas penggunaan Wayground terhadap motivasi belajar peserta didik di sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan untuk mengkaji pengaruh kuis interaktif berbasis Wayground terhadap motivasi belajar peserta didik kelas IV MIN 10 Blitar sehingga diharapkan dapat memperkuat kajian mengenai pemanfaatan media pembelajaran digital dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.				

G. Definisi Istilah

Perlunya poin definisi istilah ini bertujuan memastikan istilah-istilah dalam penelitian ini dipahami secara tepat, dengan demikian peneliti menjabarkan makna setiap istilah yang akan berkaitan dengan penelitian ini diantaranya sebagai berikut :

- a. Media pembelajaran merupakan berbagai bentuk alat atau perantara yang berfungsi menyampaikan pesan yaitu materi ajar. Dengan adanya media ini, minat dan fokus peserta didik dapat terpacu, sehingga kegiatan belajar dapat berjalan secara efektif dan hasil yang diharapkan pun bisa tercapai (Wijoyo & Haudi, 2021).
- b. Kuis interaktif merupakan bentuk evaluasi yang melibatkan partisipasi aktif peserta belajar, serta berperan dalam meningkatkan pemahaman peserta didik, proses pembelajaran perlu memberikan umpan balik langsung, serta dirancang untuk memperkaya pengalaman belajar dengan melibatkan berbagai benda dan objek dari alam. Populasi dalam pembelajaran abad ke-21 tidak hanya manusia, tetapi objek dan benda-benda yang relevan. Sholihah dkk., (2023) juga memberikan analisis mengenai kelebihan dan kekurangan platform kuis interaktif, Adapun kelebihanannya adalah kemudahan akses dan fleksibilitas dalam penggunaan kuis interaktif, selain itu juga terdapat kekurangannya adalah dapat menyebabkan distraksi, ketergantungan pada koneksi internet, serta beberapa peserta didik belum terbiasa atau awam dalam mengoperasikan teknologi tersebut.
- c. Aplikasi *Wayground* merupakan suatu aplikasi berbasis E-learning yang

menggunakan konsep permainan dan dapat diakses secara gratis. Aplikasi ini digunakan untuk belajar dengan tujuan menumbuhkan motivasi dan semangat belajar pada peserta didik. Aplikasi ini memiliki fitur yang menyenangkan, membantu peserta didik mengulang materi, berdiskusi dalam kelompok, dan berlatih sendiri. Selain digunakan untuk evaluasi, Wayground juga memiliki fitur presentasi, sehingga aktivitas penilaian dan penyampaian materi bisa dilakukan dalam satu platform. Selain itu, aplikasi ini juga dilengkapi dengan fitur AI yang menambah kebaruan dari aplikasi tersebut.

- d. Motivasi belajar merupakan kecenderungan yang ada pada peserta didik untuk menumbuhkan rasa semangat dalam kegiatan pembelajaran sehingga tujuan dapat tercapai dengan optimal. Dalam penelitian ini, motivasi belajar dijelaskan menggunakan *Self-Determination Theory* (SDT) yang dikembangkan oleh Ryan dan Deci. Teori ini menjelaskan bahwa seseorang akan memiliki motivasi belajar yang tinggi apabila tiga kebutuhan psikologis dasarnya terpenuhi, yaitu: *Autonomy* (otonomi), *Competence* (kompetensi) dan *Relatedness* (keterhubungan sosial). Sementara itu, indikator motivasi belajar yang digunakan dalam penelitian mengacu pada pendapat Uno yaitu Hasrat dan keinginan untuk berhasil, Dorongan dan kebutuhan dalam belajar, Harapan dan cita-cita masa depan, Penghargaan dalam belajar, Kegiatan belajar yang menarik dan Lingkungan belajar yang kondusif.

H. Sistematika Penulisan

Berikut merupakan sistematika penulisan dalam penelitian ini diantaranya :

Bab I Pendahuluan : penjelasan Latar Belakang Masalah yang menguraikan urgensi penelitian ini penelitian ini penting dan relevan, Selanjutnya disajikan Identifikasi, Batasan, dan Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, serta Manfaat Penelitian secara teoritis maupun praktis. Bagian ini juga mencakup Orisinalitas Penelitian, Definisi Istilah, dan Sistematika Penulisan.

Bab II Tinjauan Pustaka : Menguraikan landasan teori terkait media pembelajaran, kuis interaktif, media *Wayground* , dan motivasi belajar, serta memaparkan teori-teori yang menekankan aspek motivasi belajar. Selanjutnya disusun kerangka berpikir yang menunjukkan keterkaitan antara penggunaan kuis interaktif dengan motivasi belajar.

Bab III Metode Penelitian : Penjelasan mengenai metode penelitian meliputi aspek pendekatan dan jenis penelitian, tempat serta waktu penelitian, populasi dan sampel, variabel penelitian serta definisi operasionalnya, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, pengujian validitas dan reliabilitas, metode analisis data, hingga prosedur pelaksanaan penelitian.

Bab IV Paparan Data dan Hasil Penelitian : Memuat penyajian data penelitian yang mencakup gambaran umum lokasi penelitian, uraian data mengenai variabel penggunaan kuis interaktif dan motivasi belajar, analisis data, pengujian hipotesis, serta temuan penelitian terkait dengan pengaruh kuis interaktif terhadap motivasi belajar peserta didik.

Bab V Pembahasan : Berisi uraian yang menjelaskan secara lebih mendalam

mengenai hasil penelitian, hubungannya dengan teori, perbandingan dengan penelitian sebelumnya, serta dampak atau implikasi hasil penelitian terhadap proses pembelajaran.

Bab VI Penutup : mencakup kesimpulan yang memuat jawaban atas permasalahan penelitian serta saran yang ditujukan bagi guru, peserta didik, pihak sekolah, dan peneliti berikutnya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Kuis Interaktif

a. Pengertian kuis interaktif

Dalam proses pembelajaran, pendidik perlu memanfaatkan alat pembelajaran yang tepat agar dapat menarik perhatian peserta didik untuk belajar. Efektivitas pembelajaran menjadi acuan apakah tujuan pembelajaran sudah tercapai atau belum. Oleh karena itu, membangun kondisi belajar yang efektif sangat penting bagi seorang guru (Mohammad & Sari, 2021).

Salah satu alat bantu belajar yang bisa dimanfaatkan adalah kuis interaktif. Kuis interaktif adalah sebuah aplikasi yang menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk pertanyaan atau soal. Tujuannya adalah untuk memperdalam pemahaman dan pengetahuan peserta didik mengenai materi pelajaran yang diajarkan (Meryansumayeka dkk., 2018). Hal tersebut juga sesuai dengan pendapat Andrini & Pratama, (2021) yang menunjukkan bahwa kuis interaktif mampu dalam meningkatkan pengetahuan serta pemahaman mereka terhadap materi pelajaran secara mandiri. Hal yang bisa diterapkan dalam proses pengajaran adalah dengan menggunakan kuis interaktif di kelas melalui aplikasi seperti *Wayground*. Penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran memberikan peluang besar dalam menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik. Selain itu, pemanfaatan

gadget dan platform digital juga diyakini dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta memberikan pengalaman belajar yang lebih fleksibel dan interaktif (Sugiri dkk., 2023)

2. Kelebihan dan kekurangan kuis interaktif

Di zaman digital yang terus berubah, teknologi menjadi elemen yang tidak dapat dipisahkan di dunia pendidikan. Alat ini menyediakan berbagai kemampuan dan kegunaan yang membantu banyak aspek dalam belajar, termasuk penyampaian materi, komunikasi antara peserta didik dan pengajar, serta penilaian dan pengawasan perkembangan belajar. (Asti & Arismunandar, 2024). Teknologi ini membuat proses belajar menjadi lebih menarik. Berbagai fitur seperti video pendidikan, kuis di internet, dan permainan pembelajaran dapat mendorong peserta didik dalam kegiatan belajar dan membantu mereka memahami materi yang diberikan.

Salah satu keuntungan paling signifikan dari aplikasi yang menggunakan teknologi adalah kemudahan akses dan fleksibilitasnya. Peserta didik mempunyai kemampuan untuk mengakses materi ajar kapan pun dan di mana pun lewat perangkat digital seperti smartphone, tablet, atau laptop, yang mendukung pembelajaran yang lebih luwes. Teknologi canggih ini dapat meningkatkan ketertarikan dan semangat peserta belajar dalam kegiatan pembelajaran (Rofiqoh & Khairani, 2024)

Namun, ada juga beberapa kelemahan penggunaan media interaktif ini. Kelemahan adalah dapat menyebabkan distraksi, ketergantungan pada koneksi internet, serta beberapa peserta didik

mungkin belum terbiasa atau awam dalam mengoperasikan teknologi tersebut. Pada titik inilah media interaktif juga memiliki kemungkinan menjadi penyebab turunya hasil belajar dan kurangnya keterlibatan dengan materi pembelajaran (Nisa & Aryanti, n.d.). dengan menggunakan soal interaktif yang kreatif dan beragam secara mandiri, sehingga akan tercipta aktivitas evaluasi yang beragam dan menyenangkan (Purnanto & Mahardika, 2016).

2. Aplikasi *Wayground*

a. Pengertian aplikasi *Wayground*

Aplikasi *Wayground* merupakan platform permainan kuis interaktif dengan berbagai pilihan jawaban, termasuk jawaban yang benar, serta memungkinkan penambahan gambar di belakang pertanyaan. Selain itu, aplikasi ini memberikan informasi dan statistik tentang performa peserta didik, yang membantu guru dalam mengetahui jumlah peserta didik yang menjawab pertanyaan dan banyaknya soal yang dijawab dengan tepat (Agustina & Rusmana, 2019). Dan dengan bentuk kuis yang seperti permainan ini membuat penggunaan lebih praktis dan nyaman, sehingga peserta didik tidak merasa bosan. Pembelajaran yang diterapkan membuat peserta didik tetap termotivasi dan mampu belajar secara mandiri, sehingga relevan untuk diterapkan di berbagai tingkatan kelas baik kelas rendah maupun tinggi (Sodiq dkk., n.d.).

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, penerapan media pembelajaran yang menarik *Wayground* dapat dijadikan sebagai untuk menilai kemajuan peserta didik dalam proses belajar. Hal ini dapat membuat

peserta didik menjadi lebih antusias dan termotivasi dalam belajar. Di samping itu, aplikasi *Wayground* juga memicu peserta didik untuk bersaing satu sama lain dalam belajar, yang membawa efek positif pada peningkatan hasil belajar mereka sepanjang proses pembelajaran berlangsung.

b. Manfaat aplikasi *Wayground*

Adapun manfaat aplikasi *Wayground* dalam pembelajaran antara lain sebagai berikut :

1. Aplikasi *Wayground* bisa memotivasi dan meningkatkan keterlibatan peserta didik
2. Membantu peserta didik untuk melatih kemampuan belajar mereka
3. Aplikasi *Wayground* sebagai media untuk melatih keterampilan berpikir
4. Membuat peserta didik lebih kreatif
5. Memberi kesempatan bagi peserta didik untuk mempraktikkan profesi tertentu dalam kehidupan nyata (Sitorus & Santoso, 2020).

Sedangkan manfaat dan fungsi aplikasi *Wayground* dalam pembelajaran antara lain :

1. Aplikasi *Wayground* bisa meningkatkan partisipasi dan keterlibatan peserta didik secara efektif
2. Aplikasi *Wayground* dapat membantu guru dalam mengelola dan memantau perkembangan peserta didik, karena aplikasi ini mampu memberikan laporan hasil kuis secara otomatis sehingga memudahkan proses perkembangan peserta didik
3. Mampu meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran

dengan memberikan umpan balik yang cepat serta dorongan untuk belajar secara mandiri bagi peserta didik

4. *Wayground* dilengkapi dengan berbagai fitur-fitur yang menarik seperti leaderboard dan animasi, yang bisa mengurangi rasa bosan dan meningkatkan motivasi serta minat belajar peserta didik (Jong & Tacoh, 2024).

Berdasarkan manfaat-manfaat tersebut peneliti dapat menyimpulkan bahwa manfaat *Wayground* dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan keterlibatan peserta didik. Selain itu aplikasi *Wayground* juga dapat membantu guru dalam memantau perkembangan peserta didik melalui laporan otomatis, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif, efisien, dan menyenangkan.

3. Motivasi belajar

a. Pengertian motivasi belajar

Kata motivasi berasal dari bahasa Latin "*Movere*" yang artinya adalah dorongan atau daya penggerak. Motivasi adalah keinginan seseorang untuk melakukan sesuatu. Jika tidak ada motivasi, seseorang akan tidak bergerak dan tidak aktif. Karena itu, dalam setiap usaha, memiliki motivasi sangat penting. Agar bisa berkembang, seseorang membutuhkan motivasi. Menurut Mc. Donald, motivasi merupakan perubahan energi dalam diri seseorang yang terasa sebagai perasaan dan muncul setelah ada tujuan.

Motivasi juga bisa diartikan sebagai sesuatu yang ada dalam diri seseorang, tidak terlihat dari luar, dan hanya terlihat melalui cara seseorang

berperilaku (Herwati dkk., 2023). motivasi yaitu sebuah kondisi secara psikis yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Fathurrohman & Sutistyorini, (2012) menyatakan Motivasi belajar adalah semangat yang ada dalam diri peserta didik yang mendorong mereka untuk belajar dan memberi arah kepada kegiatan belajar mereka agar mencapai tujuan yang diinginkan oleh diri mereka sendiri sebagai orang yang sedang belajar.

b. Teori motivasi belajar

Pembelajaran di sekolah memerlukan motivasi dan perhatian dari peserta didik, karena kedua hal tersebut penting dalam proses pembelajaran untuk tujuan pembelajaran bisa tercapai secara maksimal seperti yang diharapkan (Zainal, 2022). Peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi akan menunjukkan sikap tekun, aktif, dan tidak mudah menyerah ketika menghadapi kesulitan. Sebaliknya, peserta didik yang motivasinya rendah cenderung cepat bosan, pasif, dan hasil belajarnya kurang optimal.

Dalam dunia pendidikan, motivasi belajar terbagi menjadi dua bagian yaitu motivasi intrinsik dorongan yang timbul dari dalam diri dan motivasi ekstrinsik dorongan yang diterima dari lingkungan atau dari dalam. Motivasi intrinsik timbul dari dalam diri peserta didik, contohnya rasa ingin tahu, ketertarikan pada suatu pelajaran, atau kepuasan pribadi saat berhasil memahami suatu materi. Di sisi lain, motivasi ekstrinsik berasal dari faktor eksternal, seperti dorongan dari guru, mendapatkan nilai baik, penghargaan, atau pengakuan dari masyarakat sekitar. Keduanya berfungsi untuk mendukung proses pembelajaran, meskipun motivasi intrinsik dianggap lebih mendalam dan bertahan lama.

Dalam penelitian ini motivasi belajar dijelaskan menggunakan *Self-Determination Theory* (SDT). Menurut *Self-Determination Theory* (SDT), terdapat tiga kebutuhan psikologis dasar yang harus terpenuhi agar motivasi belajar dapat berkembang secara optimal, yaitu *autonomy* atau kemandirian, yakni perasaan bebas dalam memilih dan mengatur perilaku; *competence* atau kompetensi, yakni keyakinan bahwa diri mampu menguasai tugas; dan *relatedness* atau keterhubungan, yaitu perasaan diterima dan memiliki hubungan positif dengan orang lain (Ryan dkk., 2022).

Apabila ketiga kebutuhan ini terpenuhi, maka peserta didik akan memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi, aktif, dan kreatif. Sebaliknya, apabila kebutuhan tersebut terhambat, peserta didik cenderung merasa tertekan, pasif, dan kehilangan semangat belajar. Oleh karena itu, guru perlu menciptakan lingkungan belajar yang mendukung otonomi peserta didik, memberikan umpan balik positif untuk menumbuhkan kompetensi, serta membangun hubungan sosial yang baik di kelas.

Sementara itu, indikator motivasi belajar yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada pendapat Uno, yaitu hasrat dan keinginan untuk berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, harapan dan cita-cita masa depan, penghargaan dalam belajar, kegiatan belajar yang menarik, serta lingkungan belajar yang kondusif. Indikator dari Uno digunakan karena lebih operasional dan mudah diterapkan dalam penyusunan instrumen penelitian.

c. Peran motivasi dalam pembelajaran

Motivasi dapat membantu memahami dan menjelaskan cara seseorang bertindak, termasuk cara peserta didik belajar. Motivasi memiliki beberapa peran penting dalam proses belajar, yaitu :

1. Sebagai penggerak, motivasi bekerja ketika seorang peserta didik menghadapi masalah yang perlu diselesaikan, dan solusi hanya bisa ditemukan melalui pengalaman yang telah dialaminya.
2. Mengarahkan tujuan, motivasi juga membantu dalam memahami tujuan belajar yang sangat berkaitan dengan makna dari apa yang dipelajari. Peserta didik akan tertarik belajar apabila mereka bisa merasakan manfaat atau maknanya.
3. Menentukan ketekunan, ketika peserta didik termotivasi belajar, mereka akan berusaha keras untuk mempelajarinya, berharap mendapatkan hasil yang baik. Dalam hal ini, motivasi belajar memengaruhi tingkat ketekunan seseorang. apabila seseorang kurang termotivasi, mereka cenderung mudah teralihkan ke hal lain dan sulit bertahan dalam belajar. Ini menunjukkan bahwa motivasi sangat berpengaruh terhadap kemampuan seseorang untuk tekun dan berenergi dalam belajar (Hutagalung dkk., 2025).

Motivasi memiliki peran penting, tidak hanya sebagai penggerak awal proses belajar, tetapi juga sebagai fasilitator yang meningkatkan kemudahan proses dan kualitas hasil belajar. Para pendidik telah lama menyadari betapa pentingnya memberikan dorongan motivasi yang sesuai selama kegiatan belajar, karena motivasi yang tepat dapat membuat proses

belajar menjadi lebih menyenangkan. Dengan motivasi yang tepat, kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan, komunikasi antara guru dan peserta didik menjadi lebih lancar, rasa cemas berkurang, serta kreativitas dan partisipasi peserta didik meningkat. Pembelajaran yang melibatkan peserta didik yang termotivasi akan terasa lebih menarik, terutama bagi peserta didik itu sendiri (Utami dkk., 2024).

d. Indikator motivasi belajar

Ada beberapa faktor-faktor tingginya tingkat motivasi belajar peserta didik dapat dilihat dari beberapa indikator baik itu motivasi intrinsik maupun ekstrinsik. Indikator motivasi intrinsik terdiri dari adanya hasrat dan keinginan berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya harapan dan cita-cita masa depan, dan untuk motivasi ekstrinsik terdiri dari adanya penghargaan dalam belajar, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar dan adanya lingkungan belajar yang kondusif (Uno, 2016). Untuk penjelasan lebih lanjut diantaranya sebagai berikut :

1. Adanya hasrat dan keinginan berhasil

adanya hasrat dan keinginan yang kuat untuk berhasil jika ulangan peserta didik memperoleh nilai kurang bagus, maka peserta didik akan belajar lebih giat lagi agar diulangan berikutnya mendapatkan nilai yang bagus. adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil dalam belajar pada umumnya disebut motif berprestasi. Dimana motif berprestasi merupakan motif untuk meraih keberhasilan dalam melakukan suatu tugas atau pekerjaan.

2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar

Peserta didik merasa senang dan memiliki rasa ingin tahu untuk belajar. Peserta didik yang berminat dalam pelajaran akan mengikuti kegiatan proses belajar mengajar dengan rasa senang, sehingga peserta didik tersebut menganggap bahwa belajar merupakan suatu kebutuhan bukan hanya suatu kewajiban. Untuk menumbuhkan motivasi diperlukan pendukung yaitu dorongan orang tua (Hero & Sni, 2018)

3. Adanya harapan dan cita-cita masa depan

Peserta didik memiliki gambaran dan tujuan yang jelas mengenai masa depan dan memiliki harapan yang tinggi agar cita-cita saya dapat terwujud. Harapan didasari pada keyakinan bahwa orang dipengaruhi oleh perasaan mereka tentang gambaran hasil tindakan mereka. Sebab dengan memahami harapan dan cita-cita yang harus dicapai, karena dirasa sangat berguna dan menguntungkan, maka akan timbul keinginan untuk terus belajar. Dan perlu diketahui bahwa peserta didik yang memiliki motivasi intrinsik akan memiliki tujuan menjadi orang terdidik, yang berpengetahuan, yang ahli dalam bidang tertentu. Satu-satunya jalan untuk menuju ke tujuan yang ingin dicapai adalah dengan belajar, tanpa belajar tidak mungkin mendapat pengetahuan dan tidak mungkin menjadi ahli.

4. Adanya penghargaan dalam belajar

adanya penghargaan dalam belajar apabila puas dengan berapapun nilai yang saya peroleh. Motivasi belajar yang tinggi mungkin karena pujian atau hadiah yang digunakan untuk merangsang peserta didik, adanya hadiah atau reward berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik.

Hal tersebut dikarenakan reward mencakup beberapa aspek yaitu pujian, kata-kata manis dan hadiah

5. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar

adanya kegiatan menarik seperti memperhatikan dengan baik video pembelajaran yang diputar di depan kelas. Metode pengajaran guru juga akan mempengaruhi motivasi belajar Peserta didik. Hal ini terlihat dari sikap Peserta didik saat mengikuti kelas. Ketika guru mengajar melalui slide atau media lain, Peserta didik akan merasa antusias sedangkan menggunakan metode ceramah peserta didik merasa bosan ketika pembelajaran berlangsung.

6. Adanya lingkungan belajar yang kondusif

lingkungan yang kondusif untuk belajar Peserta didik. Peserta didik Menggunakan ruangan belajar yang nyaman, mudahnya akses internet, alat pembelajaran yang mendukung untuk belajar. Motivasi belajar meningkat dikarenakan lingkungan belajar yang nyaman dan alat pembelajaran yang dimilikinya bisa berfungsi dengan baik. Hal tersebut bisa dilihat dari fasilitas yang digunakan untuk peserta didik dengan berbagai fasilitas seperti ruangan belajar, internet, alat pembelajaran yang mendukung untuk belajar. Lingkungan sosial keluarga yang kurang baik membuat peserta didik tidak fokus belajar, sehingga kerjasama dan dorongan keluarga sangat diperlukan (Ali, 2023).

e. Hubungan motivasi belajar dengan kuis interaktif berbasis *wayground*

Penggunaan kuis interaktif berbasis Wayground dapat memengaruhi motivasi belajar peserta didik karena memiliki berbagai fitur

interaktif seperti leaderboard, pemberian skor, umpan balik langsung, dan tampilan pembelajaran yang menarik. Fitur-fitur tersebut mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga peserta didik menjadi lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Adanya leaderboard dan pemberian skor dapat menumbuhkan semangat berkompetisi serta hasrat peserta didik untuk memperoleh hasil terbaik. Selain itu, umpan balik langsung setelah menjawab soal membantu peserta didik mengetahui kemampuan belajarnya sehingga mendorong mereka untuk belajar lebih baik lagi. Tampilan Wayground yang menyerupai permainan juga membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan.

Kondisi tersebut sejalan dengan indikator motivasi belajar menurut Uno, yaitu adanya hasrat untuk berhasil, dorongan dalam belajar, penghargaan dalam belajar, kegiatan belajar yang menarik, dan lingkungan belajar yang kondusif. Dengan demikian, penggunaan kuis interaktif berbasis Wayground diduga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.

4. Media pembelajaran

a. Pengertian media pembelajaran

Media pada dasarnya merupakan salah satu bagian sistem pembelajaran. Sebagai bagian dari sistem tersebut, media harus menjadi komponen yang tidak terpisahkan dan selaras dengan seluruh proses pembelajaran (Lestari, 2013). Tujuan utama memilih media adalah agar media itu digunakan dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik

bisa berinteraksi dengan media pembelajaran yang telah dipilih.

Media diambil dari kata Latin "*medius*" yang mempunyai arti tengah, penghubung, atau alat. Berdasarkan penjelasan Gerlach dan Elly (1971), media secara umum didefinisikan sebagai individu, objek, atau peristiwa yang memiliki peran dalam menciptakan komunikasi. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk mengkomunikasikan informasi dan dapat memicu pikirannya, emosi, perhatian, dan minat peserta didik. Dengan demikian, proses belajar bisa berlangsung secara terencana, terarah, dan terkontrol (Nurrita, 2018). Selain itu media pembelajaran dapat diartikan juga sebagai alat yang bersifat tradisional dan modern (Widodo, 2018). Media pembelajaran berbasis teknologi, seperti game edukasi berbasis Android, dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Media ini mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara mandiri tanpa terbatas oleh ruang dan waktu (Hanifah dkk., 2022)

Dari penelitian ini dapat dijelaskan bahwa alat bantu belajar merupakan sesuatu yang digunakan untuk memudahkan proses edukasi. demikian, alat bantu belajar merujuk pada materi yang dapat dimanfaatkan untuk menjelaskan konsep pelajaran, meningkatkan perhatian, fokus, dan pemahaman peserta didik selama berlangsungnya pembelajaran di kelas, agar tujuan belajar bisa tercapai (Jennah, 2019). Apabila tidak ada media pembelajaran dalam proses belajar, guru akan kesulitan menyampaikan materi, pelajaran terasa membosankan, dan

peserta didik tidak tertarik lagi dengan materi yang diajarkan. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan ini, kemampuan peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru juga akan semakin baik.

b. Peran media pembelajaran

Kegiatan belajar merupakan interaksi yang terjadi antara guru dengan peserta didik. Sebelum memulai aktivitas pengajaran, guru harus menyiapkan bahan ajar dan alat pembelajaran agar kegiatan belajar berjalan dengan lancar dan efektif (Nurfadhillah dkk., 2021).

Media pembelajaran penting digunakan agar bisa membangkitkan semangat dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar. Namun, media yang digunakan perlu disajikan secara kreatif oleh guru. Hal ini bertujuan untuk membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Guru dapat menggunakan media yang bersifat visual. (Fadilah & Kanya, 2023). Media pembelajaran yang disusun dengan baik dan penuh kreativitas oleh pendidik, alat ini mampu meningkatkan semangat belajar peserta didik (Daniyati dkk., 2023). Selain itu Media pembelajaran berbasis digital ini mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan tidak monoton (Amelia dkk., 2025)

c. Prinsip media pembelajaran

Media pembelajaran penting digunakan untuk membantu

peserta didik dalam belajar Kristanto, (2016) menyebutkan ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan, yaitu:

1. Guru harus menggunakan media yang tepat dan sesuai dengan tujuan agar hasil belajar bisa tercapai. Media tidak hanya digunakan untuk menghibur atau membantu guru dalam menyampaikan materi, tetapi media digunakan untuk membantu peserta didik memahami materi dengan baik sesuai dengan tujuan yang sudah ditentukan.
2. Penggunaan media harus sesuai dengan materi yang diajarkan. Pada setiap materi memiliki ciri khasnya sendiri, jadi media yang dipilih pun harus sesuai dengan tingkat kesulitannya.
3. Media pembelajaran harus disesuaikan dengan minat, kebutuhan, dan kondisi setiap peserta didik. Anak yang kurang mampu mendengar akan kesulitan memahami materi apabila disampaikan dalam bentuk suara. Sementara itu, peserta didik yang kesulitan melihat akan merasa sulit jika materi disajikan dalam bentuk gambar atau visual. Gaya belajar peserta didik yang beragam membuat guru harus memahami karakter peserta didiknya.
4. Media yang digunakan perlu diperhatikan keefektifan dan keefisiensinya. Media yang membutuhkan peralatan mahal tidak selalu lebih efektif dalam mencapai tujuan tertentu. Media yang lebih sederhana pun tidak selalu sedikit manfaatnya. Setiap media yang dirancang oleh guru harus diperhatikan cara pemakaiannya agar dapat digunakan secara lebih efisien.
5. Alat yang dipilih harus sesuai dengan kemampuan seorang guru

dalam melakukannya. Banyak alat yang tampak sulit, terutama yang bersifat modern seperti media pembelajaran yang berbasis komputer, PowerPoint, dan perangkat elektronik lainnya, memerlukan keterampilan khusus agar dapat digunakan secara efektif. Tidak peduli sebegus apa pun media tersebut, jika guru tidak memiliki kemampuan teknis untuk mengoperasikannya dan memanfaatkannya secara efektif, maka media itu tidak akan membantu proses belajar. Hal ini harus diperhatikan, karena sering kali guru membuat kesalahan dasar saat menggunakan media pembelajaran, sehingga justru membuat peserta didik merasa kesulitan belajar, bukan lebih mudah.

B. Prespektif Teori dalam Islam

Pendidikan secara dasar adalah cara untuk membantu seseorang tumbuh menjadi orang yang bijak. Tanpa mendapatkan pendidikan, manusia tidak mungkin berkembang dan mampu mengikuti perubahan yang terjadi seiring berjalannya waktu. Motivasi dalam belajar bagi peserta didik sangat penting, sebab motivasi yang rendah dapat menurunkan hasil pembelajarannya. Ketika peserta didik memiliki semangat yang tinggi, mereka akan lebih berminat untuk belajar dan berusaha memahami materi yang disampaikan. Namun, jika motivasi mereka rendah, minat mereka untuk mengikuti pembelajaran akan berkurang, sehingga hasil belajar tidak optimal (Yusuf dkk., 2023).

Motivasi belajar sangat penting dan diperhatikan dalam pandangan Islam. Dalam hal ini, meningkatkan ilmu pengetahuan bagi umat atau hamba-hamba Allah sangat dianjurkan dan diperintahkan oleh Rasulullah Muhammad SAW. Karena dengan memiliki ilmu pengetahuan tentang Islam, seseorang akan menjadi lebih kuat dan terhormat baik di dunia maupun di akhirat. Seperti yang terdapat dalam sabda beliau. Artinya, "orang yang berilmu itu lebih tinggi daripada orang yang hanya beribadah tanpa ilmu, seperti kelebihan bulan dibandingkan dengan bintang-bintang lainnya pada malam purnama." (Diriwayatkan oleh Abu Dawud, At-Tirmidzi, An-Nasa'i, dan Ibnu Majah dari Abu Darda).

Selain itu, Islam juga memperbolehkan penggunaan media atau sarana sebagai alat untuk mempermudah proses penyampaian ilmu. Pada era modern, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, seperti penggunaan kuis interaktif

berbasis Wayground, dapat menjadi salah satu bentuk inovasi dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. sesuai dengan firman Allah SWT dalam QS. Al-Mujadalah ayat 11.

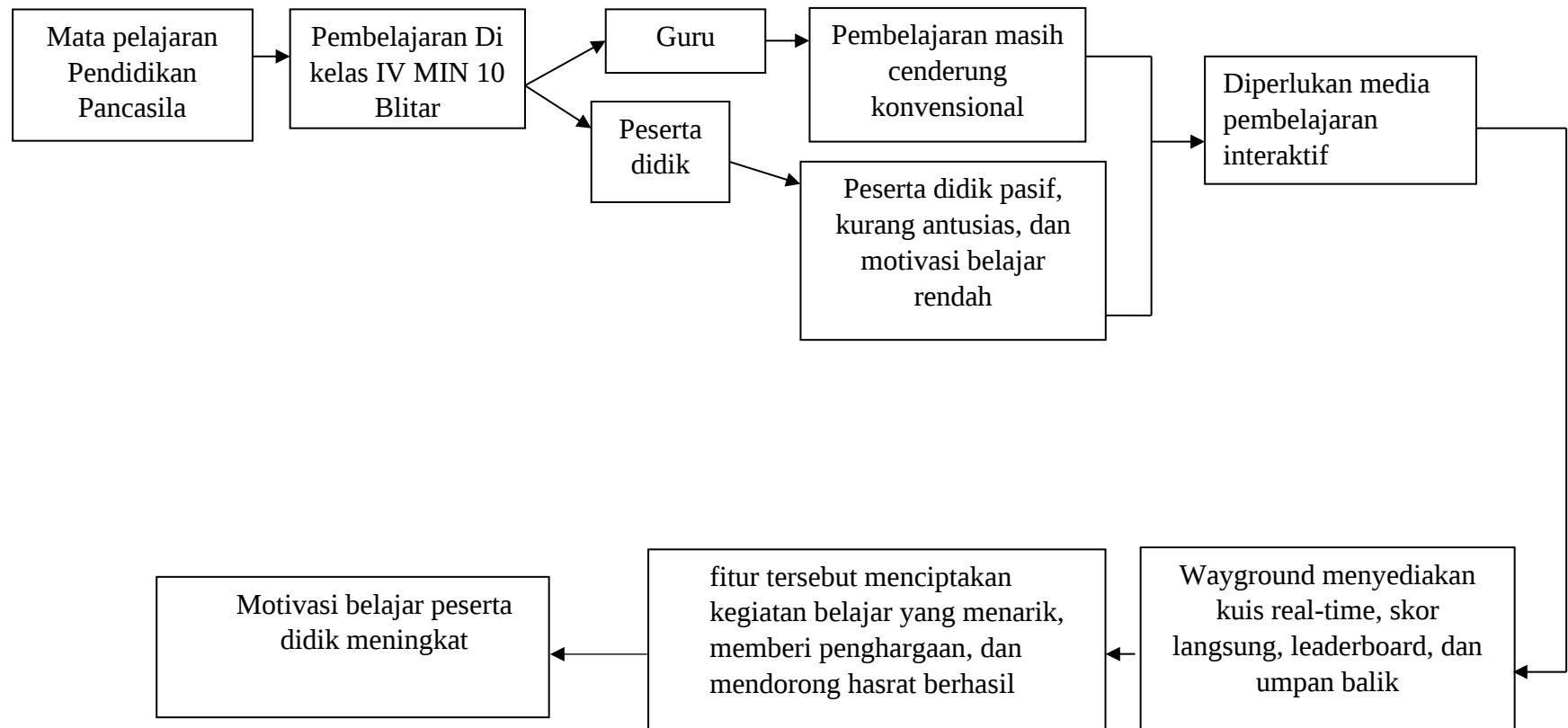
يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحَ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ۝۱۱

Artinya : “Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, “Berdirilah,” (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Mahateliti terhadap apa yang kamu kerjakan”.

Ayat tersebut menjelaskan bahwa Allah akan meninggikan derajat orang-orang yang beriman dan berilmu pengetahuan. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif diharapkan dapat membantu meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif.

C. Kerangka Berpikir

Penelitian ini didasarkan pada kerangka pemikiran yang dijelaskan sebagai berikut :



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berpikir diatas, hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut :

A. Hipotesis Nol (H_0)

Tidak terdapat pengaruh motivasi belajar yang signifikan antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran menggunakan kuis interaktif berbasis wayground dan peserta didik yang mengikuti pembelajaran tanpa kuis interaktif.

B. Hipotesis alternatif (H_1)

Terdapat pengaruh motivasi belajar yang signifikan antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran menggunakan kuis interaktif berbasis wayground dan peserta didik yang mengikuti pembelajaran tanpa kuis interaktif.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan Pendekatan Kuantitatif. Menurut Creswell & Creswell, (2023) Pendekatan Kuantitatif merupakan cara untuk menguji teori-teori objektif dengan cara memeriksa hubungan antar variabel. Pendekatan Kuantitatif dipilih karena tujuannya adalah untuk menguji seberapa besar pengaruh kuis interaktif terhadap motivasi belajar peserta didik, dengan cara mengumpulkan data berupa angka dan menghitungnya secara statistik. Selain itu penelitian termasuk dalam Jenis Penelitian Eksperimen Semu (*Quasi-Experiment*) Penelitian ini disebut Eksperimen Semu karena peneliti memberikan perlakuan atau tindakan yaitu dengan penggunaan kuis interaktif, tetapi tidak bisa mengacak sepenuhnya peserta didik ke dalam kelompok percobaan dan kelompok pembanding. Desain yang digunakan adalah Desain *posttest-only control group desing* .

<i>posttest-only control group desing</i>		
kelompok	perlakuan	posttest
eksperimen	X	O ₁
kontrol	-	O ₂

Gambar 3. 1 *posttest-only control group desing*

Keterangan :

X : perlakuan pada kelas eksperimen

O₁ : *posttest* pada kelas eksperimen

O₂ : *posttest* pada kelas kontrol

B. Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan di MIN 10 Blitar, yang berada di Dusun Sukoreno RT 001 RW 003, Desa Sukosewu, Kecamatan Gandusari, Kabupaten Blitar, Jawa Timur. Sekolah ini dipilih sebagai lokasi penelitian karena berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti yang menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran guru masih cenderung menggunakan media konvensional sehingga keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran belum optimal. Selain itu motivasi belajar peserta didik yang tergolong rendah, Hal ini tampak dari rendahnya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, kurangnya antusiasme ketika guru menjelaskan, serta minimnya respon peserta didik terhadap pertanyaan atau diskusi kelas. Oleh karena itu, sekolah ini dianggap relevan untuk menerapkan inovasi pembelajaran yang lebih interaktif guna meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Selain itu Fasilitas pendukung di MIN 10 Blitar juga tergolong memadai. Sekolah telah dilengkapi dengan sarana pembelajaran berbasis teknologi seperti smart TV, jaringan internet, dan proyektor, yang dapat dimanfaatkan untuk melaksanakan pembelajaran menggunakan media kuis interaktif. Lingkungan sekolah yang kondusif, dukungan dari pihak guru, serta antusiasme peserta didik menjadi faktor penting yang memungkinkan penelitian ini terlaksana dengan baik.

Dengan demikian, MIN 10 Blitar dipandang sebagai lokasi yang tepat untuk melaksanakan penelitian mengenai pengaruh penggunaan kuis interaktif terhadap motivasi belajar peserta didik, karena kondisi dan fasilitas yang ada

sangat mendukung penerapan inovasi media pembelajaran berbasis teknologi yang diharapkan dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik di kelas IV.

C. Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian kuantitatif merupakan karakteristik yang dapat diukur serta bervariasi antar individu, kelompok, atau situasi. Variabel terbagi menjadi dua, yaitu variabel bebas (*Independent Variable*) dan variabel terikat (*Dependent Variable*) yang memiliki hubungan sebab akibat (Creswell & Creswell, 2023).

1. Variabel Bebas (Independent Variable)

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi penyebab perubahan pada variabel terikat. Dalam penelitian ini, variabel bebas adalah penggunaan kuis interaktif.

2. Variabel Terikat (Dependent Variable)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas, sebagai hasil atau dampak dari perlakuan. Dalam penelitian ini, variabel terikat adalah motivasi belajar peserta didik kelas IV MIN 10 Blitar.

D. Devinisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel merupakan penjelasan mengenai variabel penelitian yang diukur berdasarkan indikator tertentu agar memudahkan peneliti dalam proses pengumpulan data dan analisis data penelitian :

Tabel 3. 1 Definisi Operasional Variabel

Variabel	Definisi operasional	Indikator
Penggunaan kuis interaktif (Variabel X)	Penggunaan kuis interaktif merupakan media pembelajaran berbasis digital yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam belajar. Penggunaan kuis interaktif diukur melalui aktivitas peserta didik selama mengikuti pembelajaran menggunakan kuis interaktif.	1. Keaktifan peserta didik dalam pembelajaran 2. Ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran 3. Partisipasi dalam menjawab soal 4. Antusiasme mengikuti kuis 5. Keterlibatan dalam proses belajar
Motivasi belajar (variabel y)	Motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal peserta didik yang menimbulkan semangat dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Motivasi belajar diukur menggunakan angket skala Likert	1. Hasrat dan keinginan berhasil 2. Dorongan dan kebutuhan dalam belajar

	berdasarkan indikator motivasi belajar.	3. Harapan dan cita-cita masa depan 4. Penghargaan dalam belajar 5. Kegiatan belajar yang menarik 6. Lingkungan belajar yang kondusif
--	---	--

E. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV MIN 10 Blitar pada tahun ajaran berjalan, yang terdiri dari empat kelas paralel. Populasi ini dipilih karena memiliki karakteristik yang sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan kuis interaktif terhadap motivasi belajar peserta didik di tingkat sekolah dasar. Dari empat kelas yang ada, peneliti memilih dua kelas sebagai sampel penelitian. Satu kelas dijadikan sebagai kelas eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan kuis interaktif dalam proses pembelajaran, sedangkan satu kelas lainnya dijadikan sebagai kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional tanpa penerapan kuis interaktif. Masing-masing kelas terdiri dari 28 peserta didik, sehingga jumlah keseluruhan sampel penelitian adalah 56 peserta didik. Pemilihan kedua kelas ini dilakukan berdasarkan pertimbangan

jumlah peserta didik yang relatif sama, jadwal pembelajaran yang memungkinkan, rekomendasi guru kelas, serta hasil observasi awal yang menunjukkan karakteristik pembelajaran yang relatif sebanding.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*. Menurut (Creswell & Creswell, 2023) *purposive sampling* merupakan teknik pemilihan sampel secara sengaja berdasarkan pertimbangan tertentu yang disesuaikan dengan tujuan penelitian. Pertimbangan ini dilakukan agar perbedaan hasil yang muncul dapat lebih akurat mencerminkan pengaruh perlakuan berupa penggunaan kuis interaktif terhadap motivasi belajar peserta didik.

F. Data dan Sumber Data

Penelitian ini menggunakan dua jenis data, yaitu data primer dan data sekunder. Penjelasan masing-masing jenis data dijelaskan sebagai berikut :

1. Data Primer

Data primer merupakan data utama yang diperoleh secara langsung dari hasil pelaksanaan penelitian di lapangan. Dalam penelitian ini, data primer diperoleh dari skor motivasi belajar peserta didik yang dikumpulkan melalui angket motivasi belajar. Pengambilan data dilakukan satu kali, yaitu sesudah perlakuan (*posttest*), *posttest-only control group design* bertujuan untuk memastikan kemurnian data dan menghindari kebiasaan dalam pengukuran, selain itu untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan kuis interaktif terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik kelas IV MIN 10 Blitar.

2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data pendukung yang diperoleh secara tidak langsung. Dalam penelitian ini, data sekunder didapatkan melalui kegiatan observasi selama proses pembelajaran serta dokumentasi berupa catatan kegiatan dan bukti-bukti pendukung lainnya. Data sekunder bersumber dari dua pihak, yaitu:

- a) Peserta didik kelas IV MIN 10 Blitar sebagai responden penelitian
- b) Guru kelas IV MIN 10 Blitar sebagai informan yang memberikan informasi tambahan mengenai kondisi pembelajaran dan karakteristik peserta didik di kelas.

G. Instrumen Penelitian

1. Instrumen perlakuan

Instrumen perlakuan dalam penelitian ini berupa media kuis interaktif *Wayground* yang digunakan sebagai perlakuan utama pada kelas eksperimen. Media ini dirancang untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik dan memotivasi peserta didik. Selain itu, digunakan pula lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran untuk mencatat sejauh mana kegiatan pembelajaran menggunakan kuis interaktif *Wayground* berjalan sesuai dengan rencana.

Instrumen perlakuan ini diperlukan untuk membantu peneliti memastikan bahwa perlakuan yang diberikan telah dilaksanakan dengan baik serta untuk memperoleh data pendukung yang relevan dengan pelaksanaan pembelajaran.

2. Instrumen pengukuran

Instrumen pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini

adalah angket motivasi belajar peserta didik yang sesudah perlakuan (*posttest*). Angket ini disusun berdasarkan indikator motivasi belajar, yang meliputi : 1) adanya hasrat dan keinginan berhasil; 2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar; 3) adanya harapan dan cita-cita masa depan; 4) adanya penghargaan dalam belajar; 5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar; 6) adanya lingkungan belajar yang kondusif.

Adapun itu respon peserta didik terhadap setiap pertanyaan dapat diukur menggunakan skala Likert 1-5 diantaranya sebagai berikut:

Tabel 3. 2 Skala Likert

Skor	Kategori
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Ragu-ragu
2	Tidak setuju
1	Sangat tidak setuju

(Putra & Afrina, 2023)

H. Validitas dan Reliabilitas

1. Uji validitas

Uji validitas menunjukkan sejauh mana instrumen penelitian mampu mengukur konsep yang hendak diukur, validitas yang dipakai adalah validitas isi dan validitas konstruk.

a. Validitas isi

Uji validitas isi dilakukan dengan meminta penilaian dari para ahli, yaitu ahli instrumen/ ahli pembelajaran. Para ahli menilai kesesuaian butir-butir pernyataan dalam angket motivasi belajar dengan indikator yang diukur. Penilaian tersebut dianalisis menggunakan rumus Aiken's V untuk menentukan tingkat kesepakatan antar penilai terhadap setiap butir pernyataan.

Rumus Aiken's V (Aiken, 1985) adalah sebagai berikut :

$$V = \frac{\sum S}{N(C-1)}$$

Keterangan :

- V : indeks kesepakatan antar penilai (rater)
- S : skor yang diberikan penilai dikurangi skor terendah
- N : jumlah penilai (rater)
- C : jumlah kategori penilaian

Tabel 3. 3 Kriteria Uji Validitas Isi

Interval skor	Kategori kevalidan
$0,80 \leq V \leq 1,00$	Sangat valid
$0,60 \leq V < 0,79$	Valid
$0,50 \leq V < 0,59$	Kurang valid
$0,00 \leq V < 0,49$	Tidak valid

(Sugiri dkk., 2023)

b. Validitas konstruk

uji validitas konstruk dilakukan untuk memastikan bahwa setiap indikator motivasi belajar benar-benar mencerminkan konstruk yang hendak diukur. Uji ini dilakukan dengan analisis korelasi antar item terhadap total skor menggunakan bantuan perangkat lunak statistik (misalnya SPSS). Butir pernyataan dinyatakan valid apabila nilai r hitung $>$ r tabel pada taraf signifikansi 0,05.

2. Uji reliabilitas

Reliabilitas menunjukkan sejauh mana instrumen menghasilkan data yang konsisten apabila diujikan kembali pada kondisi yang sama. Uji reliabilitas dalam penelitian ini dilakukan menggunakan koefisien Cronbach's Alpha (α). Instrumen dikatakan reliabel apabila nilai $\alpha \geq 0,70$. Kriteria interpretasi reliabilitas adalah sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma b^2}{\sigma t^2} \right)$$

keterangan :

σ : koefisien reliabilitas tes

k : jumlah butir soal

$\sum \sigma b^2$: jumlah varian butir

σt^2 : varian skor total

Tabel 3. 4 Kriteria Reliabilitas

Reliabilitas	Kriteria
$0,80 \leq \sigma \leq 1,00$	Reliabilitas Sangat tinggi
$0,60 \leq \sigma \leq 0,79$	Reliabilitas Tinggi
$0,40 \leq \sigma \leq 0,59$	Reliabilitas Cukup
$0,20 \leq \sigma \leq 0,39$	Reliabilitas Rendah
$0,00 \leq \sigma \leq 0,20$	Reliabilitas Sangat rendah

(Rahman dkk., 2023)

I. Teknik Pengumpulan Data

Agar memperoleh data yang akurat dan relevan dengan tujuan penelitian, peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yang dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Pengamatan (observasi)

Observasi dilakukan secara langsung terhadap kegiatan pembelajaran peserta didik kelas IV MIN 10 Blitar. Pengamatan ini dilakukan dengan cara mencentang aspek-aspek keterlaksanaan pembelajara yang telah disusun dalam lembar observasi. Tujuannya adalah untuk mengetahui sejauh mana kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media kuis interaktif dilaksanakan sesuai dengan rencana

dan bagaimana respons peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Observasi dilakukan pada saat perlakuan (*treatment*) di kelas eksperimen, meliputi aktivitas guru, aktivitas peserta didik, serta keterlibatan peserta didik dalam menggunakan kuis interaktif. Hasil observasi ini digunakan untuk mendukung data angket motivasi belajar dan memastikan konsistensi penerapan media selama penelitian.

2. Angket motivasi belajar

Angket motivasi belajar digunakan untuk mengukur tingkat motivasi belajar peserta didik setelah perlakuan, angket diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Angket ini diisi langsung oleh peserta didik kelas IV sebagai responden penelitian. Angket ini diberikan setelah seluruh kegiatan pembelajaran selesai kepada dua kelompok penelitian, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pemberian tes hanya dilakukan satu kali, yaitu pada tahap *posttest*, karena penelitian ini menggunakan desain *posttest-only control group design*. Melalui *posttest*, peneliti dapat mengetahui perbedaan tingkat motivasi belajar antara kelas yang diberikan perlakuan berupa kuis interaktif berbasis *Wayground* dan kelas yang tidak menggunakannya.

Tabel 3. 5 Kategori motivasi belajar peserta didik

Persentase/ skor (%)	Kategori
$80 \leq P \leq 100$	Sangat baik
$65 \leq P \leq 79,99$	Baik
$55 \leq P \leq 64,99$	Cukup
$40 \leq P \leq 54,99$	Kurang

$$0 \leq P \leq 39,99$$

Sangat kurang

(Nafisah dkk., 2023)

3. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data pendukung selama pelaksanaan penelitian. Data yang dikumpulkan melalui dokumentasi meliputi daftar nama peserta didik, jumlah peserta didik per kelas, foto kegiatan pembelajaran, hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran, pelaksanaan kuis interaktif, serta dokumen lain yang berkaitan dengan proses penelitian. Teknik ini bertujuan untuk memperkuat hasil data observasi dan angket, serta menjadi bukti bahwa penelitian telah dilaksanakan sesuai prosedur yang direncanakan.

J. Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan kuis interaktif terhadap motivasi belajar peserta didik kelas IV MIN 10 Blitar. Tahapan analisis meliputi normalitas dan homogenitas, kemudian dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan uji-t independen .

1. Uji normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, uji normalitas menggunakan uji Lilliefors (Kolmogorov-Smirnov) dengan bantuan program SPSS. Kriteria pengujian adalah Jika nilai signifikansi (Sig.) $\geq 0,05$, maka data berdistribusi normal, dan Jika nilai signifikansi (Sig.) $\leq 0,05$, maka data tidak berdistribusi normal. Uji normalitas

dilakukan terhadap data skor motivasi belajar pada *posttest* di kelas eksperimen dan kelas kontrol.

2. Uji homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk memastikan bahwa data dari kedua kelompok (eksperimen dan kontrol) memiliki varians yang sama (homogen). Uji ini menggunakan *Levene's Test of Equality of Variances* pada program SPSS. Kriteria pengujiannya adalah Jika nilai $\text{Sig.} \geq 0,05$, maka varians data homogen, dan Jika nilai $\text{Sig.} \leq 0,05$, maka varians data tidak homogen. Uji homogenitas ini dilakukan terhadap data hasil *posttest* motivasi belajar peserta didik.

3. Uji hipotesis

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji Independent Sample t-test dengan bantuan program SPSS for Windows. Uji ini digunakan karena penelitian membandingkan dua kelompok independen (kelas eksperimen dan kelas kontrol) untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan rata-rata skor motivasi belajar setelah diberikan perlakuan. Kriteria pengujian adalah sebagai berikut Jika nilai $\text{Sig. (2-tailed)} \leq 0,05$, maka terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan kuis interaktif terhadap motivasi belajar peserta didik, dan Jika nilai $\text{Sig. (2-tailed)} \geq 0,05$, maka tidak terdapat pengaruh yang signifikan. Dengan demikian, apabila hasil analisis menunjukkan perbedaan rata-rata yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan kuis interaktif berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik kelas IV MIN 10 Blitar.

K. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini dilaksanakan melalui tiga tahap, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap akhir. Berikut penjelasan dari masing-masing tahap :

1. Tahap persiapan

Pada tahap ini peneliti terlebih dahulu melakukan observasi awal di MIN 10 Blitar untuk mengidentifikasi permasalahan yang berkaitan dengan motivasi belajar peserta didik. Berdasarkan hasil observasi tersebut, peneliti kemudian menyusun rancangan penelitian yang relevan dengan masalah yang ditemukan, serta mengkaji teori-teori yang mendukung terkait motivasi belajar dan penggunaan media kuis interaktif.

Selanjutnya, peneliti menentukan populasi dan sampel penelitian, yaitu dua kelas IV dengan jumlah masing-masing 28 peserta didik. Pada tahap ini pula peneliti menyiapkan instrumen penelitian, yang terdiri atas media kuis interaktif, angket motivasi belajar, serta lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran. Instrumen angket kemudian divalidasi oleh ahli untuk memastikan kelayakan isi dan reliabilitasnya sebelum digunakan dalam pengambilan data.

2. Tahap pelaksanaan

Tahap ini merupakan pelaksanaan penelitian di lapangan yang meliputi dua kegiatan utama, yaitu perlakuan (*treatment*), dan *posttest*.

a. Perlakuan (*Treatment*)

Peneliti memberikan perlakuan berupa pembelajaran

menggunakan media kuis interaktif pada kelas eksperimen. Kegiatan ini dilakukan selama sekali pertemuan sesuai jadwal pembelajaran di sekolah. Sementara itu, kelas kontrol tetap mengikuti pembelajaran menggunakan metode konvensional (tanpa kuis interaktif). Selama perlakuan berlangsung, peneliti melakukan observasi keterlaksanaan pembelajaran untuk memastikan kegiatan belajar berjalan sesuai rancangan penelitian.

b. Posttest

Setelah seluruh perlakuan selesai dilaksanakan, peneliti memberikan angket motivasi belajar sesudah perlakuan (*posttest*) kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Angket ini digunakan untuk mengukur tingkat motivasi belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran dengan dua metode yang berbeda.

3. Tahap akhir

Tahap akhir merupakan proses penutupan kegiatan penelitian. Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini antara lain :

- a. Mengumpulkan seluruh data hasil angket motivasi belajar dari kedua kelas (eksperimen dan kontrol).
- b. Melakukan analisis data untuk mengetahui pengaruh penggunaan kuis interaktif terhadap motivasi belajar peserta didik.
- c. Menarik kesimpulan hasil penelitian berdasarkan hasil analisis dan membandingkannya dengan teori atau penelitian sebelumnya.
- d. Menyusun laporan akhir penelitian sebagai bentuk pertanggungjawaban ilmiah dari kegiatan yang telah dilakukan.

BAB IV

PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Proses Pembelajaran

Proses pembelajaran dalam penelitian ini dilaksanakan di kelas IV MIN 10 Blitar yang terdiri atas kelas eksperimen dan kelas kontrol, masing-masing berjumlah 28 peserta didik. Penelitian dilaksanakan selama tiga kali pertemuan dengan alokasi waktu 2×35 menit setiap pertemuan. Kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan kuis interaktif berbasis Wayground, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional tanpa media interaktif.

Pada pertemuan pertama, peneliti melakukan observasi awal terhadap proses pembelajaran di kelas kontrol dan kelas eksperimen untuk mengetahui kondisi pembelajaran sebelum perlakuan diberikan. Observasi dilakukan menggunakan lembar observasi motivasi belajar peserta didik. Berdasarkan hasil observasi, keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran masih belum optimal dan pembelajaran masih didominasi metode ceramah serta tanya jawab.

Berdasarkan hasil perhitungan pada lembar observasi motivasi belajar peserta didik, diperoleh skor sebesar 53,3. Hasil tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik berada pada kategori kurang. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik masih belum optimal. Secara empiris, konteks psikologis peserta didik sebelum diberikan perlakuan menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik masih belum optimal. Hal tersebut terlihat dari masih rendahnya

keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung, kurangnya perhatian terhadap materi yang disampaikan, serta rendahnya keberanian peserta didik dalam menjawab pertanyaan maupun menyampaikan pendapat. Berdasarkan hasil observasi awal, hanya sebagian peserta didik yang aktif selama pembelajaran berlangsung, sedangkan sebagian lainnya cenderung menunggu instruksi dari guru. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan proses pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif agar dapat meningkatkan perhatian dan motivasi belajar peserta didik

Pada pertemuan kedua, peneliti mulai memberikan perlakuan pada kelas eksperimen dengan menggunakan kuis interaktif berbasis Wayground setelah penyampaian materi pembelajaran. Peserta didik mengikuti kuis interaktif yang berisi pertanyaan sesuai materi pembelajaran. Sementara itu, pada kelas kontrol pembelajaran tetap dilaksanakan menggunakan metode konvensional tanpa menggunakan media interaktif.

Pada pertemuan ketiga, peneliti membagikan angket motivasi belajar kepada peserta didik di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sebelum pengisian angket, peneliti memberikan penjelasan mengenai tata cara pengisian angket agar peserta didik memahami setiap pernyataan yang terdapat pada angket. Data hasil angket kemudian digunakan untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar peserta didik setelah proses pembelajaran dilaksanakan.

B. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Pada penelitian ini, data yang dianalisis merupakan hasil angket motivasi belajar peserta didik yang diberikan kepada kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah proses pembelajaran selesai dilaksanakan. Data tersebut kemudian diolah menggunakan bantuan program SPSS untuk memperoleh gambaran statistik deskriptif yang meliputi nilai rata-rata (mean), nilai minimum, nilai maksimum, standar deviasi, serta ukuran statistik lainnya.

Pada penelitian ini, data yang dianalisis merupakan hasil angket motivasi belajar peserta didik yang diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah proses pembelajaran selesai dilaksanakan. Angket motivasi belajar terdiri atas 15 butir pernyataan dengan menggunakan skala Likert 1–5. Dengan demikian, skor minimum teoretis adalah 15 dan skor maksimum teoretis adalah 75. Pengkategorian motivasi belajar peserta didik mengacu pada tabel kategori motivasi belajar yang telah ditetapkan pada BAB III. Kategori tersebut digunakan untuk mengetahui tingkat motivasi belajar peserta didik berdasarkan skor yang diperoleh dari hasil angket.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif menggunakan bantuan program SPSS, diperoleh rata-rata (mean) motivasi belajar peserta didik pada kelas eksperimen sebesar 61,43. Jika dikonversikan ke dalam bentuk persentase, maka diperoleh nilai sebesar 81,9%, sehingga termasuk dalam kategori sangat baik. Nilai tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik pada kelas eksperimen memiliki motivasi belajar yang tinggi setelah mengikuti pembelajaran menggunakan kuis interaktif berbasis Wayground.

Sementara itu, pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata sebesar 53,43 atau setara dengan 71,24%. Berdasarkan kategori motivasi belajar, nilai tersebut termasuk dalam kategori baik. Meskipun berada pada kategori baik, rata-rata motivasi belajar kelas kontrol masih lebih rendah dibandingkan dengan kelas eksperimen dengan selisih sebesar 8 poin.

Selain dilihat dari nilai rata-rata, penyebaran data pada kedua kelas juga menunjukkan perbedaan. Kelas eksperimen memiliki standar deviasi sebesar 5,336, sedangkan kelas kontrol sebesar 8,266. Hal ini menunjukkan bahwa data pada kelas eksperimen lebih homogen dibandingkan kelas kontrol. Dengan kata lain, skor motivasi belajar peserta didik pada kelas eksperimen cenderung lebih merata. Nilai minimum dan maksimum pada kelas eksperimen masing-masing sebesar 47 dan 71 dengan rentang nilai sebesar 24. Adapun pada kelas kontrol, nilai minimum sebesar 29 dan nilai maksimum sebesar 66 dengan rentang nilai sebesar 37. Rentang nilai yang lebih besar pada kelas kontrol menunjukkan bahwa tingkat motivasi belajar peserta didik pada kelas tersebut lebih bervariasi.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif tersebut, dapat diketahui bahwa rata-rata motivasi belajar peserta didik pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Tabel 4 1 uji analisis deskriptif angket motivasi belajar

	kelas		Statistic
nilai peserta didik	kelas ekperiment	Mean	61,43
		Median	63,00
		Variance	28,476
		Std. Deviation	5,336
		Minimum	47
		Maximum	71

	kelas kontrol	Range	24
		Mean	53,43
		Median	53,50
		Variance	68,328
		Std. Deviation	8,266
		Minimum	29
		Maximum	66
		Range	37

C. Analisis Data Hasil Penelitian

Sebelum melakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji ini dilakukan untuk memastikan bahwa data memenuhi syarat untuk dianalisis menggunakan uji statistik parametrik.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak. Distribusi normal merupakan salah satu syarat penting dalam penggunaan uji statistik parametrik. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan bantuan program SPSS dengan metode Kolmogorov-Smirnov, karena jumlah total sampel 56, 28 dikelas kontrol dan 28 di kelas eksperimen.

Tabel 4. 2 hasil uji normalitas angket motivasi belajar

Tests of Normality				
kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a		
		Statistic	df	Sig.
nilai peserta didik	kelas ekperiment	0,152	28	0,099
	kelas kontrol	0,107	28	,200 [*]

Berdasarkan hasil analisis, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) pada kelas eksperimen sebesar 0,099 dan pada kelas kontrol sebesar 0,200. Kedua nilai tersebut dibandingkan dengan taraf signifikansi (α) sebesar 0,05. Karena nilai signifikansi pada kedua kelas lebih besar dari 0,05 ($0,099 \geq 0,05$ dan $0,200 \geq 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Dengan demikian, data penelitian telah memenuhi salah satu syarat untuk dilakukan uji hipotesis menggunakan uji statistik parametrik.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians data dari kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat sama (homogen) atau tidak. Uji ini penting untuk menunjukkan bahwa varians kedua kelompok homogen.

Tabel 4. 3 uji homogenitas angket motivasi belajar

Test of Homogeneity of Variances			
nilai peserta didik			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
3,600	1	54	0,063

Berdasarkan hasil uji homogenitas menggunakan uji Levene dengan bantuan SPSS, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,063. Nilai tersebut kemudian dibandingkan dengan taraf signifikansi (α) sebesar 0,05. Karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 ($0,063 \geq 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa data kedua kelompok bersifat homogen. Hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan varians yang signifikan

antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, sehingga kedua kelompok layak untuk dibandingkan dalam uji hipotesis.

3. Uji Hipotesis

Setelah data dinyatakan berdistribusi normal dan homogen, langkah selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji t (independent sample t-test) yang bertujuan untuk membuktikan adanya perbedaan rata-rata antara dua kelompok. Perbedaan tersebut dapat mengindikasikan bahwa penggunaan kuis interaktif berpengaruh terhadap motivasi belajar.

Tabel 4. 4 uji hipotesis angket motivasi belajar

Levene's Test for Equality of Variances	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference
Equal variances assumed	3,600	0,063	4,303	54	0,000	8,000

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan SPSS, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,001. Nilai ini kemudian dibandingkan dengan taraf signifikansi (α) sebesar 0,05. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($0,001 \leq 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selain itu, nilai t hitung sebesar 4,303 menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai mean difference sebesar 8,000 menunjukkan bahwa rata-rata motivasi belajar peserta didik pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Berdasarkan hasil perhitungan

effect size menggunakan Cohen's d diperoleh nilai sebesar 1,15 yang termasuk kategori large effect size. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan kuis interaktif berkaitan dengan perbedaan motivasi belajar yang besar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Dengan demikian, Berdasarkan hasil uji independent sample t-test diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan kuis interaktif berbasis Wayground berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik kelas IV MIN 10 Blitar.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Penerapan Kuis Interaktif dalam Pembelajaran Kelas IV MIN 10 Blitar

Penerapan kuis interaktif dalam penelitian ini dilakukan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi “Aku Anak Disiplin” di kelas IV MIN 10 Blitar. Media kuis interaktif yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Wayground* sebagai media pembelajaran berbasis digital yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Penggunaan *Wayground* diterapkan pada kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional tanpa bantuan media kuis interaktif.

Pada pelaksanaannya, peneliti terlebih dahulu menyampaikan materi mengenai sikap disiplin dalam kehidupan sehari-hari, seperti disiplin dalam belajar, menaati tata tertib sekolah, datang tepat waktu, serta melaksanakan tanggung jawab di rumah maupun di sekolah. Setelah penyampaian materi selesai, peneliti memberikan kuis interaktif melalui *Wayground* yang berisi soal-soal sesuai dengan materi. Peserta didik kemudian menjawab soal menggunakan perangkat yang tersedia selama proses pembelajaran berlangsung.

Kuis interaktif yang digunakan dalam penelitian ini disajikan dengan tampilan yang menarik melalui penggunaan gambar, warna, pilihan jawaban, skor, serta umpan balik langsung setelah peserta didik menjawab soal. Adanya fitur tersebut membuat peserta didik dapat

mengetahui hasil jawabannya secara langsung sehingga peserta didik lebih tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran (Liana, 2024). Selain itu, sistem skor dan peringkat pada *Wayground* juga membuat peserta didik lebih bersemangat untuk menjawab soal dengan benar dan memperoleh hasil yang baik.

Selama penerapan kuis interaktif menggunakan *Wayground*, peserta didik menunjukkan respons yang positif terhadap proses pembelajaran. Peserta didik terlihat lebih antusias ketika mengikuti pembelajaran dibandingkan pembelajaran konvensional. Hal tersebut terlihat dari perhatian peserta didik saat memperhatikan soal yang ditampilkan, semangat peserta didik dalam menjawab pertanyaan, serta keterlibatan peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Peserta didik juga terlihat lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran karena pembelajaran tidak hanya berlangsung melalui metode ceramah, tetapi juga melibatkan aktivitas permainan edukatif (Muhsin dkk., 2026).

Penggunaan *Wayground* dalam pembelajaran membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak monoton. Peserta didik terlihat lebih fokus ketika mengikuti pembelajaran karena adanya unsur permainan dan tantangan dalam kuis interaktif. Selain itu, peserta didik juga tampak lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan yang diberikan. Kondisi tersebut membuat peserta didik lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Pada kelas eksperimen, peserta didik tidak hanya menerima materi pembelajaran secara pasif, tetapi juga berpartisipasi langsung melalui kegiatan menjawab soal, memperhatikan skor yang diperoleh, dan menerima umpan balik secara langsung. Adanya umpan balik langsung membantu peserta didik mengetahui jawaban yang benar maupun salah sehingga peserta didik dapat memahami materi dengan lebih baik. Selain itu, unsur tantangan dalam kuis interaktif membuat peserta didik terdorong untuk memperoleh skor yang tinggi sehingga peserta didik terlihat lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran.

Sementara itu, pada kelas kontrol pembelajaran dilakukan menggunakan metode konvensional tanpa menggunakan media kuis interaktif. Proses pembelajaran lebih banyak berlangsung melalui penjelasan materi dan pemberian tugas oleh peneliti. Pada kelas kontrol, peserta didik cenderung hanya mendengarkan penjelasan materi sehingga keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran tidak sebanyak pada kelas eksperimen. Suasana pembelajaran juga terlihat lebih pasif dibandingkan kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran interaktif.

Pembelajaran konvensional pada kelas kontrol membuat interaksi peserta didik dalam proses pembelajaran menjadi lebih terbatas karena peserta didik tidak memperoleh pengalaman belajar berbasis permainan seperti pada kelas eksperimen. Selain itu, peserta didik pada kelas kontrol tidak memperoleh skor maupun umpan balik langsung setelah menjawab soal sehingga pembelajaran berlangsung secara biasa

tanpa adanya tantangan yang dapat menarik perhatian peserta didik secara lebih aktif. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik pada kelas kontrol terlihat kurang antusias dibandingkan peserta didik pada kelas eksperimen.

Perbedaan penggunaan media pembelajaran pada kedua kelas tersebut memengaruhi respons peserta didik selama mengikuti pembelajaran. Peserta didik pada kelas eksperimen terlihat lebih aktif, lebih fokus, dan lebih bersemangat ketika mengikuti pembelajaran karena adanya unsur permainan dan tantangan dalam kuis interaktif *Wayground*. Sebaliknya, peserta didik pada kelas kontrol terlihat kurang aktif karena pembelajaran berlangsung secara konvensional tanpa adanya media pembelajaran interaktif yang melibatkan peserta didik secara langsung.

Selain membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, penggunaan *Wayground* juga membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah. Peserta didik tidak hanya menerima penjelasan materi secara lisan, tetapi juga memahami materi melalui soal-soal yang berkaitan dengan contoh perilaku disiplin dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, peserta didik dapat menghubungkan materi pembelajaran dengan pengalaman yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil pelaksanaan pembelajaran, penggunaan *Wayground* sebagai kuis interaktif tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi pembelajaran, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang

mampu melibatkan peserta didik secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, penerapan kuis interaktif menggunakan *Wayground* pada materi dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, aktif, dan menyenangkan bagi peserta didik kelas IV MIN 10 Blitar.

B. Pengaruh Kuis Interaktif terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penggunaan kuis interaktif menggunakan *Wayground* memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik kelas IV MIN 10 Blitar. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar antara kelas eksperimen yang menggunakan kuis interaktif *Wayground* dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Peserta didik pada kelas eksperimen menunjukkan motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan peserta didik pada kelas kontrol.

Hasil tersebut dibuktikan melalui uji hipotesis menggunakan independent sample t-test yang memperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,001 lebih kecil dari 0,05. Nilai tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selain itu, nilai mean difference sebesar 8,000 menunjukkan adanya selisih rata-rata motivasi belajar antara kedua kelompok. Dengan demikian, penggunaan kuis interaktif menggunakan *Wayground* memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik kelas IV MIN 10 Blitar.

Pengaruh penggunaan *Wayground* terhadap motivasi belajar

dapat dijelaskan berdasarkan indikator motivasi belajar menurut Uno yang digunakan dalam penelitian ini. Pada indikator adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil, penggunaan *Wayground* membuat peserta didik lebih bersemangat dalam menjawab soal agar memperoleh hasil yang baik. Adanya skor dan peringkat dalam kuis interaktif mendorong peserta didik untuk menjawab pertanyaan dengan benar sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk mencapai hasil belajar yang maksimal.

Pada indikator adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, penggunaan *Wayground* membantu meningkatkan dorongan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran secara aktif. Peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan materi, tetapi juga terlibat langsung melalui kegiatan menjawab soal dan menerima umpan balik secara langsung. Kondisi tersebut membuat peserta didik lebih terdorong untuk memahami materi pembelajaran dengan baik.

Selanjutnya, pada indikator adanya harapan dan cita-cita masa depan, peserta didik menunjukkan keinginan untuk memperoleh hasil belajar yang baik selama mengikuti pembelajaran. Peserta didik terlihat lebih serius dan lebih fokus ketika mengikuti kuis interaktif karena ingin memperoleh nilai yang memuaskan. Hal tersebut menunjukkan bahwa peserta didik memiliki keinginan untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Pada indikator adanya penghargaan dalam belajar, fitur skor dan umpan balik langsung pada *Wayground* memberikan penghargaan

kepada peserta didik atas hasil yang diperoleh selama pembelajaran. Peserta didik dapat mengetahui hasil jawabannya secara langsung sehingga peserta didik merasa lebih dihargai dalam proses pembelajaran. Selain itu, adanya sistem peringkat juga membuat peserta didik merasa termotivasi untuk memperoleh hasil yang lebih baik dibandingkan sebelumnya.

Pada indikator adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, penggunaan *Wayground* membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton. Tampilan kuis yang menarik melalui penggunaan gambar, warna, dan unsur permainan membuat peserta didik lebih tertarik mengikuti pembelajaran. Pembelajaran tidak hanya berlangsung melalui metode ceramah, tetapi juga melibatkan aktivitas permainan edukatif yang membuat peserta didik lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Selain itu, pada indikator adanya lingkungan belajar yang kondusif, penggunaan *Wayground* membantu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Peserta didik terlihat lebih fokus, lebih antusias, dan lebih terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Suasana belajar yang interaktif membuat peserta didik merasa nyaman selama mengikuti pembelajaran sehingga proses pembelajaran berlangsung dengan lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori motivasi belajar yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik

dapat memengaruhi motivasi belajar peserta didik. Media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan perhatian, minat, dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung (Pamungkas dkk., 2023). Penggunaan *Wayground* memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dibandingkan pembelajaran konvensional sehingga peserta didik menjadi lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Selain itu juga Pemilihan model dan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi peserta didik menjadi faktor penting dalam proses pembelajaran. Semakin inovatif guru dalam menggunakan media dan menerapkan model pembelajaran, hal tersebut semakin membuat peserta didik merasa tertarik dan senang dalam mengikuti proses belajar mengajar (Solikah, 2020).

Penelitian oleh Holis dkk., (2025) menyatakan bahwa motivasi belajar akan tumbuh apabila peserta didik diberikan kesempatan untuk berpartisipasi aktif dan memperoleh penguatan positif dari guru. Partisipasi aktif tidak hanya berdampak pada peningkatan pemahaman materi, tetapi juga memperkuat rasa memiliki terhadap proses belajar. Ketika peserta didik merasa dilibatkan, mereka akan lebih bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan dan lebih disiplin dalam mengikuti aturan kelas.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dapat membantu meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Persamaan penelitian ini dengan

penelitian sebelumnya terletak pada penggunaan media pembelajaran interaktif yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan membuat peserta didik lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran (Suwarni dkk., 2023). Adapun perbedaannya terletak pada subjek penelitian dan materi pembelajaran yang digunakan. Pada penelitian ini, kuis interaktif Wayground diterapkan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi pada peserta didik kelas IV MIN 10 Blitar.

Dengan demikian, penggunaan kuis interaktif menggunakan *Wayground* dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, aktif, dan menyenangkan. Sehingga Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan kuis interaktif berbasis Wayground memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik, yang terlihat dari perbedaan skor motivasi belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

BAB VI

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh kuis interaktif berbasis Wayground terhadap motivasi belajar peserta didik kelas IV MIN 10 Blitar, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan kuis interaktif berbasis Wayground dalam pembelajaran kelas IV MIN 10 Blitar dapat dilaksanakan dengan baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Kuis interaktif digunakan sebagai media pendukung pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan pembelajaran konvensional. Melalui berbagai fitur yang tersedia, peserta didik dapat berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga kegiatan belajar tidak hanya berpusat pada guru, tetapi juga melibatkan peserta didik secara langsung.
2. Penggunaan kuis interaktif berbasis Wayground berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik kelas IV MIN 10 Blitar. Kehadiran media pembelajaran yang interaktif mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan sehingga peserta didik menunjukkan ketertarikan yang lebih besar dalam mengikuti pembelajaran. Penggunaan kuis interaktif juga dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif, lebih fokus dalam memperhatikan materi, serta lebih bersemangat dalam mengikuti setiap kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, kuis interaktif berbasis Wayground dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang

mendukung terciptanya pembelajaran yang efektif dan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa implikasi yang dapat diambil sebagai berikut:

1. Secara teoritis, hasil penelitian ini memperkuat teori motivasi belajar menurut Uno yang menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran yang menarik dan melibatkan peserta didik dapat mendorong motivasi belajar. Penggunaan kuis interaktif berbasis *Wayground* dalam penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menarik sehingga peserta didik lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, temuan penelitian ini juga selaras dengan teori *Self Determination Theory* (SDT) yang menekankan pentingnya keterlibatan dan pengalaman belajar yang menyenangkan dalam mendukung motivasi belajar peserta didik.
2. Dari sisi praktik pembelajaran, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa guru dapat memanfaatkan kuis interaktif berbasis *Wayground* sebagai variasi metode pembelajaran dan evaluasi di kelas. Guru dapat menggunakan kuis interaktif pada kegiatan apersepsi, latihan soal, maupun evaluasi akhir pembelajaran untuk membantu meningkatkan perhatian dan partisipasi peserta didik. Selain itu, penggunaan tampilan interaktif dan fitur kuis pada *Wayground* dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan tidak monoton.

3. Bagi lembaga sekolah, hasil penelitian ini menunjukkan pentingnya dukungan terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran, khususnya penggunaan kuis interaktif berbasis Wayground. Sekolah dapat mendukung guru dengan menyediakan fasilitas seperti jaringan internet, perangkat pembelajaran, serta pelatihan penggunaan media digital agar guru mampu memanfaatkan kuis interaktif dalam kegiatan apersepsi, latihan soal, dan evaluasi pembelajaran. Penggunaan kuis interaktif tersebut dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menarik, dan mendorong partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.
4. Dalam pengembangan pembelajaran ke depan, penggunaan media interaktif seperti kuis digital dapat dijadikan sebagai bagian dari inovasi pembelajaran yang berorientasi pada keterlibatan peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis teknologi memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Penggunaan kuis interaktif berbasis Wayground dapat dipertimbangkan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menarik, dan berpusat pada peserta didik. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran yang bersifat interaktif perlu terus dikembangkan guna mendukung proses pembelajaran yang lebih inovatif.

2. Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang mendukung keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan upaya yang berkelanjutan dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan, perhatian, dan antusiasme peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.
3. Penelitian ini terbatas pada kajian mengenai pengaruh kuis interaktif berbasis Wayground terhadap motivasi belajar peserta didik. Oleh sebab itu, peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian pada variabel lain, seperti hasil belajar, minat belajar, keterampilan berpikir kritis, atau keterlibatan peserta didik sehingga diperoleh pemahaman yang lebih luas mengenai pemanfaatan kuis interaktif dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Agrifina, V. F., Vrisilia, V., Agustina, L. N., & Izzatika, A. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogik Dan Dinamika Pendidikan*, 12(2), 414–431.
- Agustina, L., & Rusmana, I. M. (2019). *Pembelajaran Matematika Menyenangkan Dengan Aplikasi Kuis Online Quizizz*. 1–7.
- Ali, H. (2023). *Analisis Motivasi Belajar Peserta Didik Sd Negeri Ngaliyan 01*. 7(2), 320–325.
- Amelia, R., Wibowo, A. M., Priatmoko, S., Sugiri, W. A., & Mulyoto, G. P. (2025). Need Analysis Of Digital Microlearning Materials With Scaffolding For Generation Z Pre-Service Teachers In Islamic Primary Education. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru Mi*, 12, 93–106.
- Andrini, V. S., & Pratama, H. (2021). *Implementasi Quiz Interaktif Dengan Software Mentimeter Dalam Meningkatkan Hasil Belajar*. 26(2), 287–294.
- Asti, A. S. W., & Arismunandar. (2024). Transformasi Pembelajaran Anak Usia Dini : Peran Teknologi Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan. *Jurnal On Education*, 07(01), 7514–7526.
- Azzahra, M. D., & Pramudiani, P. (2022). Pengaruh Quizizz Sebagai Media Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pelajaran Matematika Kelas V Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 06(03), 3203–3213. <https://doi.org/10.31004/Cendekia.V6i3.1604>
- Cinantya, C., Rafianti, W. R., & Amelia, R. (2023). *I Nternational Journal Of Social Science And Human Research Superior Educational Institution Model In Elementary School : The Case Study Of Education In Banjar District , Indonesia*. 06(10), 6021–6032.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2023). *Research Qualitative, Quantitative, And Mixed Methods Approaches*.
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023).

- Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal Of Student Research (Jsir)*, 1(1), 282–294.
- España-Delgado, J. A. (2023). Kahoot , Quizizz , And Quizalize In The English Class And Their Impact On Motivation Motivación. *How*, 30(1), 65–84. <https://doi.org/10.19183/How.30.1.641>
- Fadilah, A., & Kanya, N. A. (2023). Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal Of Student Research (Jsir)*, 1(2), 01–17.
- Far'i, L. A., Fahrurrozi, M., & Marhamah. (2023). The Effect Of The Multimedia-Assisted Problem-Based Learning Model On Student Learning Motivation 1*,2, 3. *Interdisciplinary Journal Of Education*, 1(1), 139–149.
- Fathurrohman, M., & Sutistyorini. (2012). *Belajar & Pembelajaran*.
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). *Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. 181–188.
- Fernando, Y., Andriani, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inspirasi Pendidikan (Alfihris)*, 2(3), 61–68.
- Hanifah, N. H., Rofiki, I., Sedayu, A., & Hariyadi, M. A. (2020). *Mobile Learning Pada Mata Kuliah Strategi Pembelajaran Mi/Sd: Penelitian Pengembangan*. 23(1), 123–132.
- Hanifah, N. H., Walid, M., Putri, C. A., Sinta, L. N., & Ningrum, D. E. A. F. (2022). *Development Of Android-Based “Pete” Educational Game To Improve Elementary School Student Learning Outcomes In Social Science Learning Nur Hidayah Hanifah**. 9, 430–443.
- Heriyanto, Cahyadi, A., & Suroso, Jarot S. (2024). *Efektivitas Penggunaan Quizizz Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Keterlibatan Peserta Didik Dalam Pembelajaran*. 28(2), 581–586. <https://doi.org/10.46984/Sebatik.V28i2.2526>

- Hero, H., & Sni, Maria Ermalinda. (2018). Peran Orang Tua Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar Inpres Iligetang. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 01, 129–139.
- Herwati, Arifin, M. M., Rahayu, T., Waritsman, A., Solang, D. J., Zulaichoh, S., Aniyati, K., Haryanto, T., Putri, S. S., & Kristanto, B. (2023). *Motivasi Dalam Pendidikan*.
- Holis, A., Marwah, S. S., Azizah, N., Savitri, N., Triani, S., Guru, P., Ibtidaiyah, M., & Garut, U. (2025). Pembiasaan Sikap Positif Dalam Kegiatan Pembelajaran Sebagai Strategi Untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa Sekolah Dasar Ade. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 12, 204–216.
- Hutagalung, F., Pasaribu, S. B., Hutabarat, P. S., & Turnip, H. (2025). *Konsep Dasar Motivasi Belajar*. 42–53.
- Jennah, R. (2019). *Media Pembelajaran*.
- Jong, A., & Tacoh, Yuliana Tien Bayangkariwati. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1).
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*.
- Kurniawati, F. N. A. (2022). Meninjau Permasalahan Rendahnya Kualitas Pendidikan Di Indonesia Dan Solusi. *Aoej: Academy Of Education Journal*, 13, 1–13.
- Lestari, A. S. (2013). Pembelajaran Multimedia. *Jurnal Al-Ta'dib*, 6(2), 84–98.
- Liana. (2024). Penerapan Kuis Interaktif Untuk Meningkatkan Problem Solving Dalam Pembelajaran Ski. *Strategi Navigasi Pendidikan Inklusif Untuk Meningkatkan Sdm Yang Berkualitas Dan Berdaya Saing*, 561–571.
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., & Pebrianti, A. R. (2021). *Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi*. 3, 312–325.
- Meryansumayeka, Virgiawan, M. D., & Marlini, S. (2018). Pengembangan Kuis

- Interaktif Berbasis E-Learning Dengan Menggunakan Aplikasi Wondershare Quiz Creator Pada Mata Kuliah Belajar Dan Pembelajaran Matematika. *Journal Pendidikan Matematika*, 12(1), 29–42.
- Mohammad, M. M., & Sari, P. M. (2021). *Efektivitas Kuis Interaktif Aplikasi Kahoot Dalam Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar*. 7(3), 1194–1198. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1324>
- Muhsin, A. S., Zufroatin, L., & Mubaidilla, I. A. (2026). *Pengaruh Metode Pembelajaran Aktif Partisipatif Terhadap Peningkatan Karakter Mandiri Siswa Kelas Ii Mi Al Mustofawiyah Aji Syahroni Muhsin 1 *. Mi*.
- Muzdalifah, N., & Novitawati. (2024). Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Mengenal Benda Berdasarkan Fungsi Menggunakan Model Pbl Dan Metode Tanya Jawab Pada Kelompok A Tk Mekar Sari Balangan. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (Jikad)*, 4(2), 13–20.
- Nafisah, M. S., Prajoko, S., & Sukmawati, I. (2023). Pengembangan Buku Cerita Pendek Sebagai Bahan Ajar Alternatif Untuk Meningkatkan Motivasi. *Bioedukasi Jurnal Pendidikan Biologi Universitas Muhammadiyah Metro*.
- Nainggolan, M. G., Ayunda, R., Hasibuan, W. A., & Antika, W. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran. *Jurnal Yudistira : Publikasi Riset Ilmu Pendidikan Dan Bahasa*, 2(3).
- Nisa, K., & Aryanti, L. D. (N.D.). Penggunaan Media Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Keislaman*, 31–37.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Negeri Kohod Iii. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3, 243–255.
- Nurfaizah, Said, A. Amparita, & Latief, N. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V. *Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 375–382.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 03, 171–187.

- Palittin, I. D., Wolo, W., & Purwanty, R. (2019). Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 6, 101–109.
- Pamungkas, D. A., Imron, A., Marzuqi, M. I., & Larasati, D. A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Word Wall Terhadap Motivasi Belajar Ips Oleh. *Jipsindo (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia)*, 10(01), 67–78.
- Purnanto, A. W., & Mahardika, A. (2016). *Pelatihan Pembuatan Soal Interaktif Dengan Program Wondershare Quiz Creator Bagi Guru Sekolah Dasar Di Kota Magelang*. 19, 141–148.
- Putra, L. D., & Afrina, N. (2023). *The Development Of Genially-Based Interactive Learning Multimedia For Elementary School Students*. 6(2), 138–151.
- Rahman, I. A., Viola, M. A., & Vilanti, F. A. (2023). *Uji Validitas Dan Reliabilitas Kualitas Sarana Dan Prasarana Akademik Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Fkip Universitas Jambi Program Studi Administrasi Pendidikan , Universitas Jambi*. 7.
- Rahmania, S., Soraya, I., & Hamdani, Asep Saepul. (2023). Pemanfaatan Gamification Quizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 11(02), 114–133.
- Rofiqoh, A., & Khairani, I. (2024). *Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ski Di Madrasah Ibtidaiyah*. 9(1), 63–71.
- Ryan, R. M., Deci, E. L., Sydney, N., & Womans, E. (2022). *Self-Determination Theory*. 1–7.
- Sabrina, R., Fauzi, & Yamin, M. (2017). Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Dalam Proses Pembelajaran Matematika Di Kelas V Sd Negeri Garot Geuceu Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2, 108–118.

- Selian, F. H., & Rambe, R. N. (2022). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah Di Masa Pandemi. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(6), 7370–7377. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i6.4083>
- Sholihah, I. A., Nisa, N. K., Ardama, N., & Krenata, C. (2023). Analisis Keuntungan Dan Kerugian Kahoot Sebagai Platform Media Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 06(02), 39–44.
- Sitorus, D. S., & Santoso, Tri Nugroho Budi. (2020). *Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Pada*. 81–88.
- Sodiq, M., Mahfud, H., & Adi, F. P. (N.D.). *Persepsi Guru Dan Peserta Didik Terhadap Penggunaan Aplikasi Berbasis Web " Quizizz " Sebagai Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. 449.
- Sugiri, Wiku Aji, Mukti, A., Priatmoko, S., & Wijayanto, A. (2023). *Improving Students Understanding With Teaching Materials Based On Augmented Reality Video Animation*. 6(3), 222–231.
- Sugiri, W. A., Wibowo, A. M., Priatmoko, S., & Amelia, R. (2023). *Profile Of Elementary School Islamic Education Teachers In Utilizing Digital Platforms For Learning In The Era Of Society 5 . 0*. 10(1), 23–32.
- Supit, D. (2020). Hubungan Media Pembelajaran Video Dan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sd Advent Tikala. *Cogito Smart Jurnal*, 6(1), 73–82.
- Suwarni, Lubna, Aimang, H. A., Cakranegara, P. A., & Pratama, D. (2023). Quizizz Gamification Of Student Learning Attention And Motivation. *Al-Ishlah :Jurnal Pendidikan*, 15, 1369–1376. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i2.3215>
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar Perkembangan*. 3(4), 527–533.
- Tiana, A., Krissandi, Apri Damai Sagita, & Sarwi, M. (2021). Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Game Quizizz Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(6), 943–952.

- Uno, H. B. (2016). *Teori Motivasi Dan Pengukurannya Analisis Di Bidang Pendidikan* (14th Ed.). Pt Bumi Aksara.
- Utami, D. S., Putri, S. A., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). *Pentingnya Motivasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar*. 2071–2082.
- Widodo, S. A. (2018). *Selection Of Learning Media Mathematics For Junior School Students*. 17(1), 154–160.
- Wijoyo, H., & Haudi, H. (2021). *Strategi Pembelajaran*.
- Yusuf, A., Faqih, M. A., & Makhzuniyah, M. (2023). *Pembelajaran Pai Di Sekolah Dasar Berbasis Mode Kertas Platform Quizizz*. 5(2), 51–69.
- Zainal, H. (2022). *Jurnal Kependidikan Jurnal Kependidikan*. 7(1), 97–101.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Perizinan Observasi Pra Lapangan



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id>, email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 2604/Un.03.1/TL.00.1/09/2025
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Survey

8 September 2025

Kepada

Yth. Kepala MIN 10 Blitar
di
Blitar

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka penyusunan proposal Skripsi pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Elsa Dwi Rohmatul Inayah
NIM : 220103110081
Tahun Akademik : Ganjil - 2025/2026
Judul Proposal : Pengaruh Penggunaan Media Quiziz Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas III MIN 10 Blitar

Diberi izin untuk melakukan survey/studi pendahuluan di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Dekan,

Muhammad Walid, MA
19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Ketua Program Studi PGMI
2. Arsip

Lampiran 2 Instrumen Observasi Pra Lapangan

Kelas eksperimen (28 peserta didik kelas IV Imam Bonjol)

LEMBAR OBSERVASI PRA-LAPANGAN UNTUK SISWA MIN 10 BLITAR

Nama Pengamat Atau Observer : ELSA DWI ROHMATUL INAYAH
 Objek/subjek Yang Di Amati : 30 PESERTA DIDIK KELAS IV IMAM BONJOL
 Tanggal observasi : 10 / 09 / 20 (10.30 - 11.00)
 Lokasi observasi : MIN 10 BLITAR

Petunjuk: Berikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang paling sesuai dengan perilaku siswa yang Anda amati selama pembelajaran berlangsung. Berikan deskripsi singkat di kolom Catatan untuk memberikan detail tambahan yang relevan.

No	Aspek perilaku yang diamati	Teramati	Tidak teramati	Catatan/deskripsi
A. Indikator perhatian dan konsentrasi				
1.	Siswa tampak siap dan fokus saat guru memulai pelajaran.		✓	Peserta didik harus disiapkan berulang kali untuk fokus pada pembelajaran.
2.	Siswa menyimak penjelasan guru tanpa terlihat bosan.	✓		Ada 9-5 Peserta didik tampak kurang menyimak penjelasan guru namun selebihnya menyimak.
3.	Siswa tetap fokus meskipun ada gangguan dari luar (misalnya suara bising)		✓	Peserta didik merasa tidak fokus saat ada gangguan dari luar.
4.	Siswa menunjukkan ekspresi wajah yang penasaran atau ingin tahu	✓		Peserta didik sangat ekspresif dalam pembelajaran.
5.	Siswa mencatat hal-hal penting yang disampaikan guru	✓		Peserta didik mencatat apa yang diperintah oleh guru.
B. Indikator keterlibatan (Engagement)				
6.	Siswa aktif dalam menjawab pertanyaan yang diajukan guru	✓		Peserta didik aktif dalam mengangkat tangan dan menjawab pertanyaan.
7.	Siswa mengajukan pertanyaan terkait materi	✓		Peserta didik bertanya kepada guru apabila kurang paham.
8.	Siswa berani mengungkapkan pendapat di depan kelas		✓	Masih malu-malu atau ragu atas pendapatnya.
9.	Siswa menunjukkan inisiatif untuk memulai diskusi		✓	Kalau tidak dipertahankan maka tidak akan ada aktivitas diskusi.
10.	Siswa secara sukarela maju ke depan kelas untuk mengerjakan soal	✓		Tapi masih terdapat peserta didik yang merasa malu u/ maju mengerjakan soal.
C. Indikator ketekunan dan tanggung jawab				
11.	Siswa mengerjakan tugas yang diberikan	✓		Tugas dikerjakan oleh peserta didik secara individu.

	dengan sungguh-sungguh			
12.	Siswa menyelesaikan tugas sesuai dengan waktu yang telah ditentukan	✓		Peserta didik menyelesaikan tugas tepat waktu lalu dikumpulkan.
13.	Siswa menunjukkan usaha untuk memecahkan masalah yang sulit	✓		Peserta didik berusaha dalam menyelesaikan masalah mereka berpikir secara kritis.
14.	Siswa memeriksa Kembali jawaban atau tugasnya	✓		Guru mengoreksi jawaban Peserta didik
15.	Siswa menunjukkan kemandirian dalam belajar (tidak selalu bergantung pada teman)	✓		Peserta didik bersikap mandiri namun jika merasa kesulitan mereka akan bekerja sama.
D. Indikator interaksi sosial				
16.	Siswa berinteraksi positif dengan teman-temannya.	✓		mereka berinteraksi positif walaupun ada candaan di dalamnya.
17.	Siswa berkolaborasi dengan baik dalam kelompok.		✓	lebih banyak aktivitas individu dari pada kelompok.
18.	Siswa saling membantu dalam menyelesaikan tugas.	✓		Peserta didik saling membantu dalam menyelesaikan tugas.
19.	Siswa memberikan dukungan atau motivasi kepada teman.	✓		Saling memberikan dukungan antar teman.
20.	Siswa terlihat gembira saat berinteraksi dengan teman terkait materi pelajaran.	✓		Peserta didik berinteraksi dengan teman

Blitar, 10 September 2025

Guru kelas

 Nurul Hidayati

Mahasiswa

 (Eisa Dwi R. I.)

Kelas kontrol (28 Peserta didik kelas IV Diponegoro)

LEMBAR OBSERVASI PRA-LAPANGAN UNTUK SISWA MIN 10 BLITAR

Nama Pengamat Atau Observer : ELSA DWI ROHMATUL INAYAH
 Objek/subjek Yang Di Amati : 28 PESERTA DIDIK KELAS IV DIPONEGORO
 Tanggal observasi : 10/09/25 (11.00 - 11.30)
 Lokasi observasi : MIN 10 BLITAR

Petunjuk: Berikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang paling sesuai dengan perilaku siswa yang Anda amati selama pembelajaran berlangsung. Berikan deskripsi singkat di kolom Catatan untuk memberikan detail tambahan yang relevan.

No	Aspek perilaku yang diamati	Teramati	Tidak teramati	Catatan/deskripsi
A. Indikator perhatian dan konsentrasi				
1.	Siswa tampak siap dan fokus saat guru memulai pelajaran.		✓	Peserta didik kurang fokus dan harus diingatkan berulang kali.
2.	Siswa menyimak penjelasan guru tanpa terlihat bosan.	✓		Peserta didik menyimak penjelasan guru. Walaupun ada yang tidak menyimak.
3.	Siswa tetap fokus meskipun ada gangguan dari luar (misalnya suara bising)		✓	Peserta didik mudah merasa terganggu oleh aktivitas /suara dari luar.
4.	Siswa menunjukkan ekspresi wajah yang penasaran atau ingin tahu	✓		Peserta didik sangat merasa ingin tahu akan sesuatu yang baru.
5.	Siswa mencatat hal-hal penting yang disampaikan guru	✓		Peserta didik mencatat hal yang penting.
B. Indikator keterlibatan (Engagement)				
6.	Siswa aktif dalam menjawab pertanyaan yang diajukan guru		✓	Peserta didik kurang aktif dalam menjawab pertanyaan.
7.	Siswa mengajukan pertanyaan terkait materi	✓		Peserta didik bertanya apabila kurang paham
8.	Siswa berani mengungkapkan pendapat di depan kelas		✓	Peserta didik tidak ada yang berani berpendapat
9.	Siswa menunjukkan inisiatif untuk memulai diskusi		✓	tidak ada sesi Diskusi.
10.	Siswa secara sukarela maju ke depan kelas untuk mengerjakan soal		✓	Peserta didik malu untuk maju kedepan secara sukarela.
C. Indikator ketekunan dan tanggung jawab				
11.	Siswa mengerjakan tugas yang diberikan	✓		Walaupun ada Peserta didik yg tidak mengerjakan

	dengan sungguh-sungguh			
12.	Siswa menyelesaikan tugas sesuai dengan waktu yang telah ditentukan	✓		Peserta didik menyelesaikan tugas tepat waktu.
13.	Siswa menunjukkan usaha untuk memecahkan masalah yang sulit	✓		mereka berusaha untuk memecahkan masalah dan berpikir kritis.
14.	Siswa memeriksa Kembali jawaban atau tugasnya	✓		Peserta memeriksa lagi jawabannya lalu dikoreksi oleh guru.
15.	Siswa menunjukkan kemandirian dalam belajar (tidak selalu bergantung pada teman)	✓		Peserta didik bersikap mandiri
D. Indikator interaksi sosial				
16.	Siswa berinteraksi positif dengan teman-temannya.	✓		Peserta didik berinteraksi; Positif walaupun sambil bercanda.
17.	Siswa berkolaborasi dengan baik dalam kelompok.		✓	tidak ada aktivitas secara berkelompok.
18.	Siswa saling membantu dalam menyelesaikan tugas.		✓	mereka lebih bersikap individualisme.
19.	Siswa memberikan dukungan atau motivasi kepada teman.		✓	mereka tidak memberikan dukungan dan semangat.
20.	Siswa terlihat gembira saat berinteraksi dengan teman terkait materi pelajaran.	✓		Peserta didik terlihat gembira berinteraksi dengan temannya.

Blitar, 10 September 2025

Guru kelas


 (ZUHAIR AKLEIM)

Mahasiswa


 (ELSA DWI P. I.)

Lampiran 3 Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar Peserta Didik

**KISI-KISI INSTRUMEN LEMBAR ANGKET MOTIVASI BELAJAR
PESERTA DIDIK**

No.	Aspek (dimensi)	Indikator	Nomor butir soal	Bentuk butir (jenis)	Skor
1.	Ketertarikan dan Perhatian	Menyukai media kuis interaktif dan fokus pada penjelasan guru	1,2,3	Pernyataan sikap (affective)	1-5
2.	Ketekunan menyelesaikan tugas	Ketekunan, ketahanan dalam menghadapi soal sulit	4,5,6	Pernyataan sikap/behavioral	1-5
3.	Antusiasme pembelajaran	Semangat ikut kegiatan, menunggu giliran menjawab, dan menyukai kuis interaktif	7,8,9	Pernyataan sikap (emotional)	1-5
4.	Keinginan berprestasi	Keinginan mempunyai nilai tinggi, berusaha untuk mendapat skor, bangga pada kemajuan hasil	10,11,12	Pernyataan motivasi	1-5
5.	Kemandirian dan tanggung jawab	Belajar mandiri, mengulang materi, rasa tanggung jawab	13,14,15	Pernyataan perilaku	1-5
6.	Sikap positif terhadap pembelajaran	Kepercayaan diri pada latihan, permintaan lebih banyak kuis, suka kompetisi sehat	16,17,18	Pernyataan sikap	1-5

No.	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
A. Hasrat dan Keinginan Berhasil						
1.	Saya mengerjakan tugas tepat waktu.					
2.	Saya berusaha mengerjakan soal yang sulit sampai menemukan jawabannya.					
3.	Saya belajar bersungguh-sungguh agar mendapatkan hasil yang baik.					
B. Dorongan dan Kebutuhan Belajar						
4.	Saya tidak malu bertanya ketika tidak paham pelajaran.					
5.	Saya memiliki rasa ingin tahu yang tinggi saat belajar.					
C. Harapan dan Cita-cita Masa Depan						
6.	Saya belajar agar lebih mudah menggapai cita-cita.					
7.	Saya belajar dengan tekun karena saya ingin sukses di masa depan.					
D. Penghargaan dalam Belajar						
8.	Saya lebih semangat belajar ketika mendapat pujian dari guru.					
9.	Hadiah dari guru membuat saya ingin mengerjakan soal lebih baik lagi.					
E. Kegiatan yang Menarik dalam Belajar						

10.	Saya senang belajar menggunakan media konkret (benda disekitar saya).					
11.	Saya semakin bersemangat belajar ketika kegiatan pembelajaran menarik.					
F. Lingkungan Belajar Kondusif						
12.	Saya suka belajar dalam suasana kelas yang tenang.					
13.	Saya lebih mudah memahami pelajaran jika belajar dalam kelompok.					
14.	Saya dapat berkonsentrasi dengan baik jika lingkungan kelas tidak ribut.					
15.	Saya merasa nyaman belajar saat guru memberi kesempatan berdiskusi.					

Referensi :

Link : <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/7521>

Lampiran 5 Instrument Kisi-Kisi Dan Butir Soal

KISI-KISI DAN SOAL PILIHAN GANDA

Mata pelajaran : Pendidikan Pancasila

Materi : Aku Anak Disiplin

Kelas : IV

A. Kisi-kisi Soal

No.	Indikator	Materi	Level kognitif	Bentuk soal	Nomor soal
1.	Menjelaskan pengertian aturan sebagai tatanan untuk menciptakan ketertiban di masyarakat	Pengertian Aturan	C2 (Memahami)	Pilihan Ganda	1
2.	Memahami dampak jika aturan tidak ditaati.	Pengertian Aturan	C2 (Memahami)	Pilihan Ganda	2
3.	Mengidentifikasi dan membedakan jenis aturan (tertulis/tidak tertulis).	Jenis-jenis Aturan	C2 (Memahami)	Pilihan Ganda	3, 4
4.	Menentukan contoh aturan tertulis (seperti dokumen identitas).	Contoh Aturan Tertulis	C3 (Menerapkan)	Pilihan Ganda	5, 6
5.	Menentukan contoh pelaksanaan aturan tertulis (seperti ronda malam).	Contoh Aturan Tertulis	C3 (Menerapkan)	Pilihan Ganda	7
6.	Menentukan contoh aturan tidak tertulis (seperti sopan santun).	Contoh Aturan Tidak Tertulis	C3 (Menerapkan)	Pilihan Ganda	8, 9, 10
7.	Memahami konsekuensi (sanksi) bagi pelanggar aturan.	Kewajiban Umum & Sanksi	C2 (Memahami)	Pilihan Ganda	11
8.	Memahami kewajiban dasar warga negara untuk patuh.	Kewajiban Umum & Sanksi	C2 (Memahami)	Pilihan Ganda	12
9.	Mengidentifikasi contoh pelaksanaan kewajiban lapor diri.	Contoh Kewajiban Warga	C3 (Menerapkan)	Pilihan Ganda	13
10.	Mengidentifikasi contoh pelaksanaan kewajiban menjaga kebersihan dan kesehatan lingkungan.	Contoh Kewajiban Warga	C3 (Menerapkan)	Pilihan Ganda	14
11.	Mengidentifikasi contoh pelaksanaan kewajiban menjaga keamanan dan ketertiban.	Contoh Kewajiban Warga	C3 (Menerapkan)	Pilihan Ganda	15

12.	Menentukan Tindakan yang tepat dalam memelihara fasilitas umum pada situasi tertentu	Contoh Kewajiban Warga	C3 (Menerapkan)	Pilihan Ganda	16
13.	Menerapkan perilaku peduli lingkungan melalui partisipasi dalam kegiatan sosial masyarakat	Contoh Kewajiban Warga	C3 (Menerapkan)	Pilihan Ganda	17
14.	Memilih Tindakan yang mendukung terciptanya ketertiban umum di lingkungan masyarakat	Contoh Kewajiban Warga	C3 (Menerapkan)	Pilihan Ganda	18
15.	Menjelaskan tujuan utama dibuatnya peraturan.	Tujuan & Manfaat Aturan	C2 (Memahami)	Pilihan Ganda	19
16.	Menjelaskan manfaat menaati aturan (melatih kedisiplinan).	Tujuan & Manfaat Aturan	C2 (Memahami)	Pilihan Ganda	20

B. Soal pilihan ganda

No	Pertanyaan	Kunci jawaban
1.	Aturan adalah suatu tatanan, petunjuk, kaidah, atau ketentuan yang dibuat untuk... A. menguntungkan satu pihak saja B. mengatur suatu hal agar tercipta ketertiban C. melarang semua kegiatan masyarakat D. memberi kebebasan berbuat semaunya sendiri	B
2.	Jika aturan di lingkungan masyarakat tidak ditaati, hal yang paling mungkin terjadi adalah... A. lingkungan menjadi tenteram dan damai B. terciptanya kenyamanan dan ketertiban C. terjadi kekacauan dan kerukunan terpecah belah D. semua warga mendapatkan haknya dengan mudah	C
3.	Aturan yang dibuat oleh pimpinan dalam masyarakat seperti Ketua RT/RW dan berbentuk dokumen resmi disebut aturan... A. adat istiadat B. moral C. tidak tertulis D. tertulis	D
4.	Aturan yang bersumber dari kebiasaan, nilai-nilai sosial, dan sopan santun yang tidak dibukukan secara resmi di masyarakat disebut aturan... A. tertulis B. hukum positif C. tidak tertulis D. undang-undang	C
5.	Keluarga Pak Andi baru saja pindah rumah. Agar identitas seluruh anggota keluarganya tercatat secara resmi di desa baru, dokumen yang harus dimiliki Pak Andi adalah... A. Kartu Tanda Penduduk (KTP) B. Surat Izin Mengemudi (SIM) C. Kartu Keluarga (KK) D. Akta Kelahiran	C
6.	Kakak sudah memasuki usia 17 tahun. Sebagai warga negara yang taat aturan tertulis, tindakan yang harus dilakukan kakak adalah mengurus pembuatan... A. Surat Izin Usaha B. Akta Nikah C. Kartu Tanda Penduduk (KTP) D. Kartu Pelajar	C
7.	Contoh pelaksanaan aturan tertulis di masyarakat yang bertujuan untuk menjaga keamanan lingkungan adalah...	B

	A. berjabat tangan dengan tetangga B. ikut serta dalam kegiatan ronda malam C. memberi nasihat kepada tetangga D. menggunakan fasilitas umum sesuka hati	
8.	Saat berjalan melewati sekumpulan orang tua yang sedang duduk di pos ronda, Andi membungkukkan badan dan mengucapkan permisi. Tindakan Andi merupakan contoh... A. sanksi B. hukum pidana C. undang-undang D. sopan santun	D
9.	Salah satu contoh sikap yang menunjukkan aturan tidak tertulis di masyarakat adalah... A. membuang sampah di selokan B. membuat kegaduhan di malam hari C. tolong menolong dan bekerja sama dengan tetangga D. tidak menghadiri undangan rapat warga	C
10.	Jika ada teman atau tetangga yang sakit, kewajiban kita sebagai anggota masyarakat yang sesuai dengan aturan tidak tertulis adalah... A. membiarkannya dan berharap cepat sembuh B. melaporkannya kepada polisi C. menjenguknya untuk memberi dukungan D. meminta sumbangan uang kepada seluruh warga	C
11.	Seseorang yang terbukti melanggar aturan lalu lintas di jalan raya akan mendapatkan surat tilang dan denda. Surat tilang dan denda tersebut merupakan bentuk... A. penghargaan B. hadiah C. sanksi D. pujian	C
12.	Kewajiban dasar setiap anggota masyarakat adalah... A. semua keinginan sendiri B. pemimpin yang disukai saja C. peraturan dan norma sosial yang berlaku D. hukum yang menguntungkan saja	C
13.	Jika ada kerabat dari luar kota yang menginap di rumahmu lebih dari 24 jam, maka kewajibanmu sebagai warga adalah... A. membuatkan Kartu Tanda Penduduk baru B. membiarkannya tanpa melapor C. melapor kepada ketua RT setempat D. mengajaknya ikut kegiatan ronda malam	C
14.	Contoh kewajiban untuk menjaga kebersihan dan kesehatan lingkungan adalah... A. membuang limbah rumah tangga ke sungai terdekat B. mengikuti kerja bakti membersihkan lingkungan	B

	C. menata kebun milik tetangga D. membakar semua sampah rumah tangga setiap hari	
15.	Hal pertama yang harus dilakukan oleh seorang warga untuk menjaga keamanan dan ketertiban di tengah masyarakat adalah... A. memasang CCTV di setiap sudut rumah B. tidak berbuat onar atau melakukan kejahatan C. menjadi ketua RT atau RW D. membangun pos keamanan baru	B
16.	Sebelum menggunakan hak untuk meminjam fasilitas umum (seperti lapangan), kewajiban yang harus kamu laksanakan terlebih dahulu adalah... A. meminta persetujuan semua tetangga B. membayar denda peminjaman C. menjaganya dan memeliharanya D. memastikan fasilitas tersebut tidak ada yang menggunakan.	C
17.	Di lingkungan tempat tinggalmu sedang diadakan musyawarah untuk menentukan jadwal kerja bakti. Sikapmu sebagai warga yang baik adalah... A. Tetap berada di dalam rumah dan mengerjakan tugas sekolah agar tidak terganggu suara bising musyawarah B. Menghadiri musyawarah tersebut dan ikut memberikan pendapat untuk kepentingan bersama C. Menitipkan pesan kepada tetangga bahwa kamu setuju dengan hasil keputusan apa pun tanpa harus datang. D. Mengajak teman-teman bermain di tempat lain agar tidak mengganggu jalannya rapat warga.	B
18.	Contoh tindakan melaksanakan ketertiban umum adalah... A. menyalakan musik keras-keras saat waktu istirahat B. membunyikan klakson kendaraan sekeras-kerasnya di malam hari C. tidak menyalakan api yang menimbulkan asap berlebihan D. membiarkan hewan peliharaan berkeliaran di halaman tetangga	C
19.	Salah satu tujuan utama dibuatnya peraturan hukum pada umumnya adalah... A. mempercepat terjadinya konflik antarmanusia B. mengatur dan menjaga ketertiban C. mengancam kepentingan seluruh manusia D. mewujudkan kebahagiaan hanya bagi pembuat aturan	B
20.	Dengan mengamalkan berbagai aturan dalam kehidupan sehari-hari, kita dapat mengembangkan kebiasaan yang teratur. Manfaat ini disebut sebagai melatih... A. menghilangkan tanggung jawab B. memperoleh kebebasan penuh C. kedisiplinan D. memelihara keindahan rumah sendiri	C

Lampiran 6 Hasil Validasi Angket Motivasi Belajar

INSTRUMENT VALIDASI AHLI ANGKET MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK

Kepada Yth.

Ibu Rizki Amelia, M.Pd

Validator Ahli

Di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Dengan hormat

Sehubungan dengan pelaksanaan penelitian yang berjudul **"Pengaruh Kuis Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV MIN 10 Blitar"**, peneliti memohon kesediaan Ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrumen angket motivasi belajar yang telah di susun.

Penilaian ini sangat penting guna memastikan bahwa instrumen angket tersebut layak digunakan sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian saya. Ibu diharapkan dapat memberikan penilaian melalui pemberian tanda ceklis (✓) pada kolom jawaban yang tersedia sesuai dengan pendapat Ibu terhadap setiap indikator yang dinilai. Selain itu, Ibu juga dipersilakan memberikan kritik, saran, atau masukan perbaikan pada bagian yang telah disediakan.

Petunjuk Penilaian :

1. Baca setiap item dengan cermat
2. Beri skor yang paling sesuai dengan kriteria
 - Relevansi (R) : Menilai sejauh mana butir pernyataan sesuai dengan konstruk motivasi belajar yang diukur.
 - Kejelasan Bahasa (KB) : Menilai apakah pernyataan mudah dipahami, tidak ambigu, dan sesuai dengan perkembangan bahasa peserta didik kelas IV.
 - Representasi Konstruksi (RK) : Menilai ketepatan butir pernyataan dalam mewakili aspek motivasi belajar dan tidak menimbulkan bias.
3. Skala Penilaian
Adapun pedoman skor penilaian menggunakan skala 1 sampai 5, dengan ketentuan :
 - Skor 1 : Sangat tidak relevan / sangat tidak jelas / sangat tidak tepat
 - Skor 2 : Tidak relevan / tidak jelas / tidak tepat
 - Skor 3 : Cukup relevan / cukup jelas / cukup tepat
 - Skor 4 : Relevan / jelas / tepat
 - Skor 5 : Sangat relevan / sangat jelas / sangat tepat

Peneliti sangat menghargai dan menghormati setiap penilaian serta masukan yang Ibu berikan. Seluruh masukan tersebut akan menjadi pertimbangan penting dalam penyempurnaan instrumen penelitian ini.

Atas waktu, bantuan, dan kerja sama Ibu, saya mengucapkan terima kasih.

No	Aspek yang di nilai	R	KB	RK
A. Hasrat dan Keinginan Berhasil				
1.	Saya mengerjakan tugas tepat waktu.	4	4	4
2.	Saya berusaha mengerjakan soal yang sulit sampai menemukan jawabannya.	5	4	4
3.	Saya belajar bersungguh-sungguh agar mendapatkan hasil yang baik.	4	4	4
B. Dorongan dan Kebutuhan Belajar				
4.	Saya tidak malu bertanya ketika tidak paham pelajaran.	4	4	4
5.	Saya memiliki rasa ingin tahu yang tinggi saat belajar.	4	4	4
C. Harapan dan Cita-cita Masa Depan				
6.	Saya belajar agar lebih mudah menggapai cita-cita.	4	5	4
7.	Saya belajar dengan tekun karena saya ingin sukses di masa depan.	4	4	4
D. Penghargaan dalam Belajar				
8.	Saya lebih semangat belajar ketika mendapat pujian dari guru.	4	4	4
9.	Penghargaan dari guru membuat saya ingin mengerjakan soal lebih baik lagi <i>↳ bisa disebutkan hasil</i>	4	3	4
E. Kegiatan yang Menarik dalam Belajar				
10.	Saya senang belajar menggunakan media konkret (benda nyata).	4	4	4
11.	Saya semakin bersemangat belajar ketika kegiatan pembelajaran menarik.	5	4	4
F. Lingkungan Belajar Kondusif				
12.	Saya suka belajar dalam suasana kelas yang tenang.	4	4	4
13.	Saya lebih mudah memahami pelajaran jika belajar dalam kelompok.	4	4	4
14.	Saya dapat berkonsentrasi dengan baik jika lingkungan kelas tidak ribut.	4	4	4
15.	Saya merasa nyaman belajar saat guru memberi kesempatan berdiskusi.	4	5	4

SARAN DAN KOMENTAR VALIDATOR

Bukit 9 kata "penghargaan" bisa diganti hadiah / pujian.
 Kata penghargaan seringkali tidak dipahami dengan baik
 oleh siswa SD.
 Media konkret (benda nyata) pada poin 10 bisa diarahkan
 pada "benda di sekitar saya"

KESIMPULAN

Berdasarkan penilaian diatas angket yang telah dibuat dinyatakan :
 (mohon Bapak/Ibu melingkari huruf sesuai dengan kesimpulan)

a.	Layak diujikan tanpa revisi
☒ b.	Layak diujikan dengan revisi
c.	Tidak layak diujikan

Malang, 27 Januari 2026

Validator ahli Angket

(... Rizki Amelia, M.Pd.)

Lampiran 7 Hasil Validasi Butir Soal

INSTRUMENT VALIDASI AHLI BUTIR SOAL

Kepada Yth.

Ibu Rizki Amella, M.Pd

Validator Ahli

Di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Dengan hormat

Sehubungan dengan pelaksanaan penelitian yang berjudul **"Pengaruh Kuis Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV MIN 10 Blitar"**, peneliti memohon kesediaan Ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrumen butir soal yang telah disusun.

Penilaian ini sangat penting guna memastikan bahwa instrumen butir soal tersebut layak digunakan sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian saya. Ibu diharapkan dapat memberikan penilaian melalui pemberian tanda ceklis (✓) pada kolom jawaban yang tersedia sesuai dengan pendapat Ibu terhadap setiap indikator yang dinilai. Selain itu, Ibu juga dipersilakan memberikan kritik, saran, atau masukan perbaikan pada bagian yang telah disediakan.

Petunjuk Penilaian :

1. Baca setiap item dengan cermat
2. Beri skor yang paling sesuai dengan kriteria
 - Relevansi (R) : Menilai sejauh mana butir soal sesuai dengan indikator, tujuan pembelajaran, dan konstruk yang diukur.
 - Kejelasan Bahasa (KB) : Menilai apakah pernyataan mudah dipahami, tidak ambigu, dan sesuai dengan perkembangan bahasa peserta didik kelas IV.
 - Representasi Konstruksi (RK) : Menilai ketepatan butir soal dalam mewakili aspek atau indikator dan tidak menimbulkan bias.
3. Skala Penilaian
Adapun pedoman skor penilaian menggunakan skala 1 sampai 5, dengan ketentuan :
 - Skor 1 : Sangat tidak relevan / sangat tidak jelas / sangat tidak tepat
 - Skor 2 : Tidak relevan / tidak jelas / tidak tepat
 - Skor 3 : Cukup relevan / cukup jelas / cukup tepat
 - Skor 4 : Relevan / jelas / tepat
 - Skor 5 : Sangat relevan / sangat jelas / sangat tepat

Peneliti sangat menghargai dan menghormati setiap penilaian serta masukan yang Ibu berikan. Seluruh masukan tersebut akan menjadi pertimbangan penting dalam penyempurnaan instrumen penelitian ini.

Atas waktu, bantuan, dan kerja sama Ibu, saya mengucapkan terima kasih.

No	Aspek yang di nilai	R	KB	RK
1.	Aturan adalah suatu tatanan, petunjuk, kaidah, atau ketentuan yang dibuat untuk... A. menguntungkan satu pihak saja. B. mengatur suatu hal agar tercipta ketertiban. C. melarang semua kegiatan masyarakat. D. memberi kebebasan berbuat semaunya sendiri.	4	4	3
2.	Jika aturan di lingkungan masyarakat tidak ditaati, hal yang paling mungkin terjadi adalah... A. lingkungan menjadi tenteram dan damai. B. terciptanya kenyamanan dan ketertiban. C. terjadi kekacauan dan kerukunan terpecah belah. D. semua warga mendapatkan haknya dengan mudah.	4	4	4
3.	Aturan yang dibuat oleh pimpinan dalam masyarakat seperti Ketua RT/RW dan berbentuk dokumen resmi disebut aturan... A. adat istiadat. B. moral. C. tidak tertulis. D. tertulis.	4	4	4
4.	Aturan yang bersumber dari kebiasaan, nilai-nilai sosial, dan sopan santun yang tidak dibukukan secara resmi di masyarakat disebut aturan... A. tertulis. B. hukum positif. C. tidak tertulis. D. undang-undang.	4	4	4
5.	Dokumen resmi yang wajib dimiliki oleh setiap kepala keluarga yang memuat data susunan, hubungan, dan identitas anggota keluarga disebut... → pengertian bukan contoh. A. Kartu Tanda Penduduk (KTP). B. Surat Izin Mengemudi (SIM). C. Kartu Keluarga (KK). D. Akta Kelahiran.	3	3	3
6.	Salah satu aturan tertulis menyatakan bahwa setiap warga negara yang telah berumur 17 tahun wajib memiliki... → pengertian bukan contoh A. Surat Izin Usaha. B. Akta Nikah. C. Kartu Tanda Penduduk (KTP). D. Kartu Pelajar.	3	3	3
7.	Contoh pelaksanaan aturan tertulis di masyarakat yang bertujuan untuk menjaga keamanan lingkungan adalah... A. berjabat tangan dengan tetangga.	4	4	4

	B. ikut serta dalam kegiatan ronda malam. C. memberi nasihat kepada tetangga. D. menggunakan fasilitas umum sesuka hati.			
8.	Aturan tidak tertulis yang mengatur cara kita berinteraksi dan berperilaku baik terhadap orang lain disebut... <i>→ pengertian bukan contoh</i> A. sanksi. B. hukum pidana. C. undang-undang. D. sopan santun.	3	3	3
9.	Salah satu contoh sikap yang menunjukkan aturan tidak tertulis di masyarakat adalah... A. membuang sampah di selokan. B. membuat kegaduhan di malam hari. C. tolong menolong dan bekerja sama dengan tetangga. D. tidak menghadiri undangan rapat warga.	4	4	4
10.	Jika ada teman atau tetangga yang sakit, kewajiban kita sebagai anggota masyarakat yang sesuai dengan aturan tidak tertulis adalah... A. membiarkannya dan berharap cepat sembuh. B. melaporkannya kepada polisi. C. menjenguknya untuk memberi dukungan. D. meminta sumbangan uang kepada seluruh warga.	4	4	4
11.	Tindakan yang diberikan kepada orang yang melanggar peraturan/hukum yang berlaku di masyarakat disebut... <i>→ pengertian bukan konsekuensi</i> A. penghargaan. B. hadiah. C. sanksi. D. pujian.	3	3	3
12.	Kewajiban dasar setiap anggota masyarakat adalah untuk taat dan patuh terhadap... A. semua keinginan sendiri. B. pemimpin yang disukai saja. C. peraturan dan norma sosial yang berlaku. D. hukum yang menguntungkan saja.	4	4	4
13.	Jika ada kerabat dari luar kota yang menginap di rumahmu lebih dari 24 jam, maka kewajibanmu sebagai warga adalah... A. membuatkan Kartu Tanda Penduduk baru. B. membiarkannya tanpa melapor. C. melapor kepada ketua RT setempat. D. mengajaknya ikut kegiatan ronda malam.	4	4	4
14.	Contoh kewajiban untuk menjaga kebersihan dan kesehatan lingkungan adalah... A. membuang limbah rumah tangga ke sungai terdekat.	4	4	4

	B. mengikuti kerja bakti membersihkan lingkungan. C. menata kebun milik tetangga. D. membakar semua sampah rumah tangga setiap hari.			
15.	Hal pertama yang harus dilakukan oleh seorang warga untuk menjaga keamanan dan ketertiban di tengah masyarakat adalah... A. memasang CCTV di setiap sudut rumah. B. tidak berbuat onar atau melakukan kejahatan. C. menjadi ketua RT atau RW. D. membangun pos keamanan baru.	4	4	4
16.	Sebelum menggunakan hak untuk meminjam fasilitas umum (seperti lapangan), kewajiban yang harus kamu laksanakan terlebih dahulu adalah... A. meminta persetujuan semua tetangga. B. membayar denda peminjaman. C. menjaganya dan memeliharanya. D. memastikan fasilitas tersebut tidak ada yang menggunakan.	4	4	4
17.	Mengapa kita wajib menghadiri perkumpulan, musyawarah, atau kegiatan sosial keagamaan di lingkungan tempat tinggal? → Bukan A. agar kita mendapatkan bantuan finansial dari warga lain. Contoh. B. untuk menunjukkan bahwa kita adalah makhluk sosial dan peduli terhadap lingkungan. C. supaya kita bisa berperan sebagai panitia tunggal. D. hanya jika kegiatan itu menguntungkan diri sendiri.	3	3	3
18.	Contoh tindakan melaksanakan ketertiban umum adalah... A. menyalakan musik keras-keras saat waktu istirahat. B. membunyikan klakson kendaraan sekeras-kerasnya di malam hari. C. tidak menyalakan api yang menimbulkan asap berlebihan. D. membiarkan hewan peliharaan berkeliaran di halaman tetangga.	4	4	4
19.	Salah satu tujuan utama dibuatnya peraturan hukum pada umumnya adalah... A. mempercepat terjadinya konflik antarmanusia. B. mengatur dan menjaga ketertiban. C. mengancam kepentingan seluruh manusia. D. mewujudkan kebahagiaan hanya bagi pembuat aturan.	4	4	4
20.	Dengan mengamalkan berbagai aturan dalam kehidupan sehari-hari, kita dapat mengembangkan kebiasaan yang teratur. Manfaat ini disebut sebagai melatih... A. menghilangkan tanggung jawab. B. memperoleh kebebasan penuh. C. kedisiplinan. D. memelihara keindahan rumah sendiri.	4	4	4

SARAN DAN KOMENTAR VALIDATOR

e. Beberapa soal tidak sesuai dengan indikator dan
 : antara indikator dan level kognitif tidak sama/ setara.

KESIMPULAN

Berdasarkan penilaian diatas angket yang telah dibuat dinyatakan :
 (mohon Bapak/Ibu melingkari huruf sesuai dengan kesimpulan)

a.	Layak diujikan tanpa revisi
b.	Layak diujikan dengan revisi
c.	Tidak layak diujikan

Malang, 27 Januari 2026

Validator ahli



(..... RIZKI AMELIA, M.Pd.)

item 6	Pearson Correlation	,481**	,408*	,731**	,308	,436*	1	,858**	,100	,079	,492**	,599**	,574**	,328	,358*	,487**	,695**
	Sig. (2-tailed)	,006	,023	,000	,092	,014		,000	,591	,675	,005	,000	,001	,072	,048	,006	,000
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
item 7	Pearson Correlation	,474**	,585**	,903**	,389*	,457**	,858**	1	,161	,229	,516**	,786**	,735**	,301	,525**	,599**	,821**
	Sig. (2-tailed)	,007	,001	,000	,030	,010	,000		,387	,216	,003	,000	,000	,100	,002	,000	,000
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
item 8	Pearson Correlation	,300	,487**	,214	-,116	,045	,100	,161	1	,856**	,421*	,268	,214	,239	,270	,044	,473**
	Sig. (2-tailed)	,101	,005	,247	,536	,812	,591	,387		,000	,018	,145	,247	,195	,142	,815	,007
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
item 9	Pearson Correlation	,396*	,504**	,316	,076	,124	,079	,229	,856**	1	,546**	,397*	,212	,333	,302	,274	,582**
	Sig. (2-tailed)	,028	,004	,083	,683	,505	,675	,216	,000		,001	,027	,252	,067	,099	,136	,001
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
item 10	Pearson Correlation	,502**	,489**	,651**	,275	,293	,492**	,516**	,421*	,546**	1	,574**	,573**	,607**	,464**	,633**	,781**
	Sig. (2-tailed)	,004	,005	,000	,134	,110	,005	,003	,018	,001		,001	,001	,000	,009	,000	,000
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
item 11	Pearson Correlation	,383*	,629**	,781**	,478**	,473**	,599**	,786**	,268	,397*	,574**	1	,778**	,292	,731**	,643**	,856**
	Sig. (2-tailed)	,034	,000	,000	,007	,007	,000	,000	,145	,027	,001		,000	,111	,000	,000	,000
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
item 12	Pearson Correlation	,385*	,542**	,724**	,369*	,456**	,574**	,735**	,214	,212	,573**	,778**	1	,395*	,641**	,653**	,793**
	Sig. (2-tailed)	,033	,002	,000	,041	,010	,001	,000	,247	,252	,001	,000		,028	,000	,000	,000

NO	ITEM	R HITUNG	R TABEL	KETERANGAN				
1	ITEM1	,665**	0,355	VALID				
2	ITEM2	,739**	0,355	VALID				
3	ITEM3	,836**	0,355	VALID				
4	ITEM4	,504**	0,355	VALID		KETERANGAN		
5	ITEM5	,583**	0,355	VALID		R HITUNG > R TABEL		MAKA VALID
6	ITEM6	,695**	0,355	VALID				
7	ITEM7	,821**	0,355	VALID				
8	ITEM8	,473**	0,355	VALID				
9	ITEM9	,582**	0,355	VALID				
10	ITEM10	,781**	0,355	VALID				
11	ITEM11	,856**	0,355	VALID				
12	ITEM12	,793**	0,355	VALID				
13	ITEM13	,543**	0,355	VALID				
14	ITEM14	,678**	0,355	VALID				
15	ITEM15	,688**	0,355	VALID				

R TABEL

Tabel r untuk df = 1 - 50

df = (N-2)	Tingkat signifikansi untuk uji satu arah				
	0.05	0.025	0.01	0.005	0.0005
	Tingkat signifikansi untuk uji dua arah				
	0.1	0.05	0.02	0.01	0.001
1	0.9877	0.9969	0.9995	0.9999	1.0000
2	0.9000	0.9500	0.9800	0.9900	0.9990
3	0.8054	0.8783	0.9343	0.9587	0.9911
4	0.7293	0.8114	0.8822	0.9172	0.9741
5	0.6694	0.7545	0.8329	0.8745	0.9509
6	0.6215	0.7067	0.7887	0.8343	0.9249
7	0.5822	0.6664	0.7498	0.7977	0.8983
8	0.5494	0.6319	0.7155	0.7646	0.8721
9	0.5214	0.6021	0.6851	0.7348	0.8470
10	0.4973	0.5760	0.6581	0.7079	0.8233
11	0.4762	0.5529	0.6339	0.6835	0.8010
12	0.4575	0.5324	0.6120	0.6614	0.7800
13	0.4409	0.5140	0.5923	0.6411	0.7604
14	0.4259	0.4973	0.5742	0.6226	0.7419
15	0.4124	0.4821	0.5577	0.6055	0.7247
16	0.4000	0.4683	0.5425	0.5897	0.7084
17	0.3887	0.4555	0.5285	0.5751	0.6932
18	0.3783	0.4438	0.5155	0.5614	0.6788
19	0.3687	0.4329	0.5034	0.5487	0.6652
20	0.3598	0.4227	0.4921	0.5368	0.6524
21	0.3515	0.4132	0.4815	0.5256	0.6402
22	0.3438	0.4044	0.4716	0.5151	0.6287
23	0.3365	0.3961	0.4622	0.5052	0.6178
24	0.3297	0.3882	0.4534	0.4958	0.6074
25	0.3233	0.3809	0.4451	0.4869	0.5974
26	0.3172	0.3739	0.4372	0.4785	0.5880
27	0.3115	0.3673	0.4297	0.4705	0.5790
28	0.3061	0.3610	0.4226	0.4629	0.5703
29	0.3009	0.3550	0.4158	0.4556	0.5620
30	0.2960	0.3494	0.4093	0.4487	0.5541
31	0.2913	0.3440	0.4032	0.4421	0.5465
32	0.2869	0.3388	0.3972	0.4357	0.5392
33	0.2826	0.3338	0.3916	0.4296	0.5322

Lampiran 9 Uji Reliabilitas Responden

Uji reliabilitas SPSS

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	31	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	31	100,0
a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.			

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,910	15

Item Statistics			
	Mean	Std. Deviation	N
item1	3,94	,814	31
item2	3,74	1,032	31
item3	4,45	,995	31
item4	3,35	1,253	31
item5	4,00	1,065	31
item6	4,32	1,077	31
item7	4,45	1,028	31
item8	3,65	1,404	31
item9	3,58	1,259	31
item10	3,74	,855	31
item11	4,45	1,060	31
item12	4,52	,962	31
item13	3,35	1,082	31
item14	4,52	,851	31
itrm15	3,81	1,014	31

NILAI CRONBACH ALPHA
0,91

KETERANGAN					MAKA RELIABEL
APABILA NILAI CRONBACH ALPHA LEBIH DARI 0,7					

[illegible]

item1 5	Pearson Correlati on	- 0,04 9	- 0,00 4	0,24 6	0,25 1	0,22 9	0,26 3	,455* *	0,23 0	,284* *	,317* *	,448** *	,322* *	0,260	0,097	1	,559* *
	Sig. (2- tailed)	0,71 7	0,98 0	0,06 8	0,06 2	0,09 0	0,05 0	0,00 0	0,08 8	0,03 4	0,017	0,001	0,015	0,053	0,479		0,00 0
	N	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56
total	Pearson Correlati on	,387* *	,457* *	,531* *	,604* *	,580* *	,656* *	,696* *	,371* *	,425* *	,453** *	,475** *	,633** *	,431** *	,655** *	,559** *	1
	Sig. (2- tailed)	0,00 3	0,00 0	0,00 0	0,00 0	0,00 0	0,00 0	0,00 0	0,00 5	0,00 1	0,000	0,000	0,000	0,001	0,000	0,000	
	N	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).																	
*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).																	

NO	ITEM	R HITUNG	R TABEL	KETERANGAN				
1	ITEM1	,387**	0,2632	VALID				
2	ITEM2	,457**	0,2632	VALID				
3	ITEM3	,531**	0,2632	VALID				
4	ITEM4	,604**	0,2632	VALID		KETERANGAN		
5	ITEM5	,580**	0,2632	VALID		R HITUNG > R TABEL		MAKA VALID
6	ITEM6	,656**	0,2632	VALID				
7	ITEM7	,696**	0,2632	VALID				
8	ITEM8	,371**	0,2632	VALID				
9	ITEM9	,425**	0,2632	VALID				
10	ITEM10	,453**	0,2632	VALID				
11	ITEM11	,475**	0,2632	VALID				
12	ITEM12	,633**	0,2632	VALID				
13	ITEM13	,431**	0,2632	VALID				
14	ITEM14	,655**	0,2632	VALID				
15	ITEM15	,559**	0,2632	VALID				

Lampiran 11 Uji Reliabilitas Angket Setelah Penelitian

Uji coba SPSS

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	56	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	56	100,0
a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.			

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,735	16

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
item1	111,25	245,973	,343	,729
item2	111,25	242,555	,410	,725
item3	110,54	242,144	,493	,723
item4	111,39	237,443	,563	,718
item5	110,91	238,665	,539	,719
item6	110,88	234,620	,617	,714
item7	110,46	236,290	,666	,715
item8	111,45	243,197	,308	,728
item9	111,27	241,072	,364	,725
item10	111,02	242,418	,404	,725
item11	110,70	239,052	,416	,722
item12	110,98	232,018	,584	,712
item13	111,54	241,926	,376	,725
item14	110,89	233,225	,613	,713
item15	110,91	238,410	,514	,720
total	57,43	63,813	1,000	,812

KETERANGAN					MAKA RELIABEL
APABILA NILAI CRONVACH ALPHA LEBIH DARI 0,7					

Lampiran 12 Surat Izin Penelitian

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang http://fitk.uin-malang.ac.id , email : fitk@uin-malang.ac.id
Nomor : 912/Un.03.1/TL.01.04/04/2026 Lampiran : - Hal : Izin Penelitian	07 April 2026

Kepada Yth.
 Kepala MIN 10 Blitar
 di
 Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama	: Elsa Dwi Rohmatul Inayah
NIM	: 220103110081
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester - Tahun Akademik	: Genap - 2025/2026
Judul Skripsi	: Pengaruh Kuis Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV MIN 10 Blitar
Lama Penelitian	: April 2026 sampai dengan Juni 2026 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.


 Dekan
 Muhammad Walid, MA
 NIP. 19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PGMI
2. Arsip

Lampiran 13 Hasil Angket Kelas Eksperiment

LEMBAR ANGKET MOTIVASI BELAJAR

PESERTA DIDIK

A. IDENTITAS PESERTA DIDIK

Nama : Ranga
 No. absen : 001
 Kelas : 9 I mambon 501

B. PETUNJUK PENGISIAN

- Bacalah setiap pernyataan dengan cermat. Berilah tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapatmu terhadap setiap pernyataan !
 - (1) = Sangat tidak setuju (STS)
 - (2) = Tidak setuju (TS)
 - (3) = Ragu-Ragu (RR)
 - (4) = Setuju (S)
 - (5) = Sangat Setuju (SS)

C. PENILAIAN

No.	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
A. Hasrat dan Keinginan Berhasil						
1.	Saya mengerjakan tugas tepat waktu.			✓		
2.	Saya berusaha mengerjakan soal yang sulit sampai menemukan jawabannya.			✓		
3.	Saya belajar bersungguh-sungguh agar mendapatkan hasil yang baik.				✓	
B. Dorongan dan Kebutuhan Belajar						
4.	Saya tidak malu bertanya ketika tidak paham pelajaran.			✓		
5.	Saya memiliki rasa ingin tahu yang tinggi saat belajar.				✓	
C. Harapan dan Cita-cita Masa Depan						
6.	Saya belajar agar lebih mudah menggapai cita-cita.			✓		
7.	Saya belajar dengan tekun karena saya ingin sukses di masa depan.			✓		
D. Penghargaan dalam Belajar						
8.	Saya lebih semangat belajar ketika mendapat pujian dari guru.				✓	
9.	Penghargaan dari guru membuat saya ingin mengerjakan soal lebih baik lagi.				✓	

E. Kegiatan yang Menarik dalam Belajar				
10.	Saya senang belajar menggunakan media konkret (benda nyata).		✓	
11.	Saya semakin bersemangat belajar ketika kegiatan pembelajaran menarik.		✓	✓
F. Lingkungan Belajar Kondusif				
12.	Saya suka belajar dalam suasana kelas yang tenang.		✓	
13.	Saya lebih mudah memahami pelajaran jika belajar dalam kelompok.		✓	
14.	Saya dapat berkonsentrasi dengan baik jika lingkungan kelas tidak ribut.		✓	
15.	Saya merasa nyaman belajar saat guru memberi kesempatan berdiskusi.		✓	

Referensi :

Syafitri, I., Saputra, H. J., & Nursyahidah, F. (2023). *Analisis Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Melalui Media Konkret di Kelas 2. 7*, 8154–8162.

Link : <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/7521>

Lampiran 14 Hasil Angket Kelas Control

LEMBAR ANGKET MOTIVASI BELAJAR

PESERTA DIDIK

A. IDENTITAS PESERTA DIDIK

Nama : Anggi Kusuma Wardana

No. absen : 5

Kelas : Adiponegoro

B. PETUNJUK PENGISIAN

1. Bacalah setiap pernyataan dengan cermat. Berilah tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapatmu terhadap setiap pernyataan !

- (1) = Sangat tidak setuju (STS)
- (2) = Tidak setuju (TS)
- (3) = Ragu-Ragu (RR)
- (4) = Setuju (S)
- (5) = Sangat Setuju (SS)

C. PENILAIAN

No.	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
A. Hasrat dan Keinginan Berhasil						
1.	Saya mengerjakan tugas tepat waktu.				✓	
2.	Saya berusaha mengerjakan soal yang sulit sampai menemukan jawabannya.					✓
3.	Saya belajar bersungguh-sungguh agar mendapatkan hasil yang baik.					✓
B. Dorongan dan Kebutuhan Belajar						
4.	Saya tidak malu bertanya ketika tidak paham pelajaran.				✓	
5.	Saya memiliki rasa ingin tahu yang tinggi saat belajar.				✓	
C. Harapan dan Cita-cita Masa Depan						
6.	Saya belajar agar lebih mudah menggapai cita-cita.				✓	
7.	Saya belajar dengan tekun karena saya ingin sukses di masa depan.					✓
D. Penghargaan dalam Belajar						
8.	Saya lebih semangat belajar ketika mendapat pujian dari guru.					✓
9.	Penghargaan dari guru membuat saya ingin mengerjakan soal lebih baik lagi.					✓

E. Kegiatan yang Menarik dalam Belajar				
10.	Saya senang belajar menggunakan media konkret (benda nyata).		✓	
11.	Saya semakin bersemangat belajar ketika kegiatan pembelajaran menarik.			✓
F. Lingkungan Belajar Kondusif				
12.	Saya suka belajar dalam suasana kelas yang tenang.			✓
13.	Saya lebih mudah memahami pelajaran jika belajar dalam kelompok.		✓	
14.	Saya dapat berkonsentrasi dengan baik jika lingkungan kelas tidak ribut.		✓	
15.	Saya merasa nyaman belajar saat guru memberi kesempatan berdiskusi.		✓	

Referensi :

Syafitri, I., Saputra, H. J., & Nursyahidah, F. (2023). *Analisis Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Melalui Media Konkret di Kelas 2. 7*, 8154–8162.

Link : <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/7521>

Lampiran 15 Hasil Angket Motivasi Belajar

HASIL ANGKET MOTIVASI BELAJAR KELAS EKSPERIMENT																	
NO	NAMA	ITE M1	ITE M2	ITE M3	ITE M4	ITE M5	ITE M6	ITE M7	ITE M8	ITE M9	ITEM 10	ITEM 11	ITEM 12	ITEM 13	ITEM 14	ITEM 15	TOTAL
1	ABDULLAH RANGGA SAKTI	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	5	4	4	4	3	54
2	ACHMAD ATHAR AL AQSA	3	5	5	5	4	3	4	2	3	4	5	4	5	4	5	61
3	ADIVA MYSHA WIDAYANTI	4	3	5	5	4	3	5	4	3	4	5	5	4	4	5	63
4	AHMAD MUWAFI ALKHOIR	3	4	5	3	5	5	5	1	5	3	1	5	3	5	3	56
5	AUFA FARZANA AWWADI	3	2	5	3	5	5	4	2	5	3	5	5	4	4	5	60
6	AZALEYA MUMTAZ ASKIYYA MAHAR	4	4	5	3	5	5	5	3	3	5	5	5	4	5	4	65
7	CINDYANA NUR HASANAH	4	4	5	3	4	4	5	3	4	4	4	4	4	5	4	61
8	CITRA FITRIANI	4	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	4	3	5	4	67
9	DAFFA IBNU HAFIDZ AL- HALAFI	3	2	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	51
10	ELVI NAFISATUL KHUSNA	4	5	5	4	4	4	5	3	4	4	5	5	4	5	4	65
11	FATIMAH MIFTAKHUL JANNAH	3	4	5	3	3	4	4	3	3	4	5	4	3	4	4	56
12	FIANDRA ARYA MAMBA	3	3	3	3	4	5	5	1	3	4	5	4	4	5	4	56
13	HAFIZ ARVA TRIATMAJA	4	3	5	5	4	5	5	3	4	4	5	5	4	5	5	66
14	JEEHAN ALESHA ABSHARI	4	4	5	4	4	5	5	4	4	5	4	4	4	4	5	65

15	KHAULAH WAFIYYA AMSURA	4	3	4	5	4	5	5	4	4	4	5	5	3	5	4	64
16	MD.NABIL AL- JABBAR	4	3	4	3	4	5	5	4	4	3	5	4	4	4	4	60
17	MELODYA TISTI ARYANI SUSANTO	3	4	4	4	5	4	5	5	4	3	5	4	4	4	5	63
18	MOCH.RIFFAT ALDEN AYYASI	4	5	4	3	5	4	5	4	5	5	5	4	3	5	4	65
19	MUHAMMAD DANESH AL KHAWARIZN	4	4	4	3	3	4	4	4	4	5	5	4	4	3	4	59
20	MUHAMMAD KENZIE ARI PRADHITA	5	4	5	3	4	5	5	3	5	5	5	5	4	4	5	67
21	MUHAMMAD NURIL HAFIZUDDIN EL F	3	4	5	4	5	5	5	1	5	3	5	5	4	5	5	64
22	MUHAMMAD ZIDANE AL RAASYID	5	4	5	5	5	4	5	2	3	5	5	5	5	5	4	67
23	MUTIARA JODHA QUEEN	4	4	5	3	2	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	65
24	NADIRA AL FAIHA ILMI	3	4	4	3	4	4	4	4	3	5	5	4	4	4	4	59
25	NAFAKOBI	4	4	4	3	3	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	60
26	RAFAEL ZAKA ALKHALIFI	3	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	71
27	RENA TALITHA AMELIA	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	5	2	5	3	2	47
28	SYAFINA AZZAHRA SYAFPUTRI	3	4	4	4	4	5	5	4	4	4	5	5	4	4	4	63
TOTAL																1720	

HASIL ANGKET MOTIVASI BELAJAR KELAS KONTROL																	
N O	NAMA	ITE M1	ITE M2	ITE M3	ITE M4	ITE M5	ITE M6	ITE M7	ITE M8	ITE M9	ITEM 10	ITEM 11	ITEM 12	ITEM 13	ITEM 14	ITEM 15	TOT AL
1	AHMAD IRHAM ARGA KUSUMA	4	5	4	5	4	5	4	4	3	5	2	2	3	5	4	59
2	AISH ARUNDAYA	2	4	4	2	2	2	2	3	3	4	4	2	2	2	4	42
3	ALISSA SASIKIRANA ARUNDHATI HUS	4	4	5	4	5	5	5	5	5	4	3	2	1	5	4	61
4	AMORA AZ ZAHRA CHOIRUL	4	4	5	4	4	5	5	4	3	4	5	2	3	5	4	61
5	ANGGI KUSUMA WARDANA	4	5	5	4	4	4	5	5	5	3	5	5	4	3	4	65
6	ASHARI OKTAVIA ILMI	4	4	5	3	4	5	5	4	4	4	4	5	2	4	4	61
7	AZRIEL ADELIA BINTANG ALLANTA	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	2	5	3	5	4	66
8	AZZAHWA NAFISATUL HUSNA	3	2	3	4	3	4	4	4	1	5	5	4	4	4	5	55
9	ERIN ERINE	4	3	5	3	2	3	5	3	1	3	4	5	4	3	5	53
10	FIANDA SETYAWANTI	5	2	4	2	5	4	2	4	5	1	4	5	1	2	4	50
11	HARYA GESANG PANGAREP	5	3	5	4	3	5	5	2	3	3	4	5	1	2	4	54
12	IMANULHAQ DHIYA AL AHMAD	5	4	4	5	5	4	5	4	5	3	4	2	3	5	3	61
13	JIHAN PRIA JAYA ADMAJA	3	2	3	4	3	3	5	4	3	4	5	3	1	3	4	50
14	MAYCALLISTA ASSYABIYA EL HAZIM	4	4	5	3	5	5	5	4	1	3	5	5	3	5	4	61
15	MOCHAMAD IQBAL IHSAN	3	3	4	5	5	4	4	4	3	4	5	4	3	4	4	59
16	ZAHRA AMIRA RAHMANI	4	4	4	3	5	2	5	2	4	4	5	3	3	5	4	57

17	MUHAMAD FATIR NUR YANI	4	2	4	3	3	2	5	4	3	3	2	2	3	2	5	47
18	MUHAMMAD AL FATIH RAHHADIKA	3	4	4	2	2	2	3	1	3	5	3	2	2	5	2	43
19	MUHAMMAD IKHSANUR ROSYIDIL	2	3	1	3	4	2	4	3	4	3	4	3	2	2	4	44
20	MUHAMMAD NAQI MUSYABA'	2	3	3	2	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	63
21	MUHAMMAD RAFARDHAN RIFWAN A	4	5	4	4	3	4	3	3	3	3	3	4	2	4	1	50
22	MUHAMMAD TEGAR ARJUNAWAN	3	3	5	3	3	3	5	5	3	3	2	4	3	1	3	49
23	MUHAMMAD TRISTAN FAUZAN	3	5	4	1	3	2	4	2	4	5	4	1	1	2	4	45
24	MUHAMMAD YAHYA MUFADHOLI	5	3	5	3	4	4	3	4	2	4	2	4	3	5	2	53
25	SAFIYA ZAHRA RAHMADHAN	4	4	4	4	4	3	5	4	2	4	2	4	4	4	2	54
26	RAFIF DWI SYAPUTRA	3	3	4	4	4	5	4	3	1	4	4	4	3	2	4	52
27	RAYHAN NOVIANDO PRATAMA	2	2	5	3	5	3	3	4	5	4	2	1	4	4	5	52
28	ROSHIFA CAHAYA FEBRYAN	3	2	3	1	2	3	2	1	2	1	2	1	3	2	1	29
TOTAL																	1496

Lampiran 16 Uji Normalitas

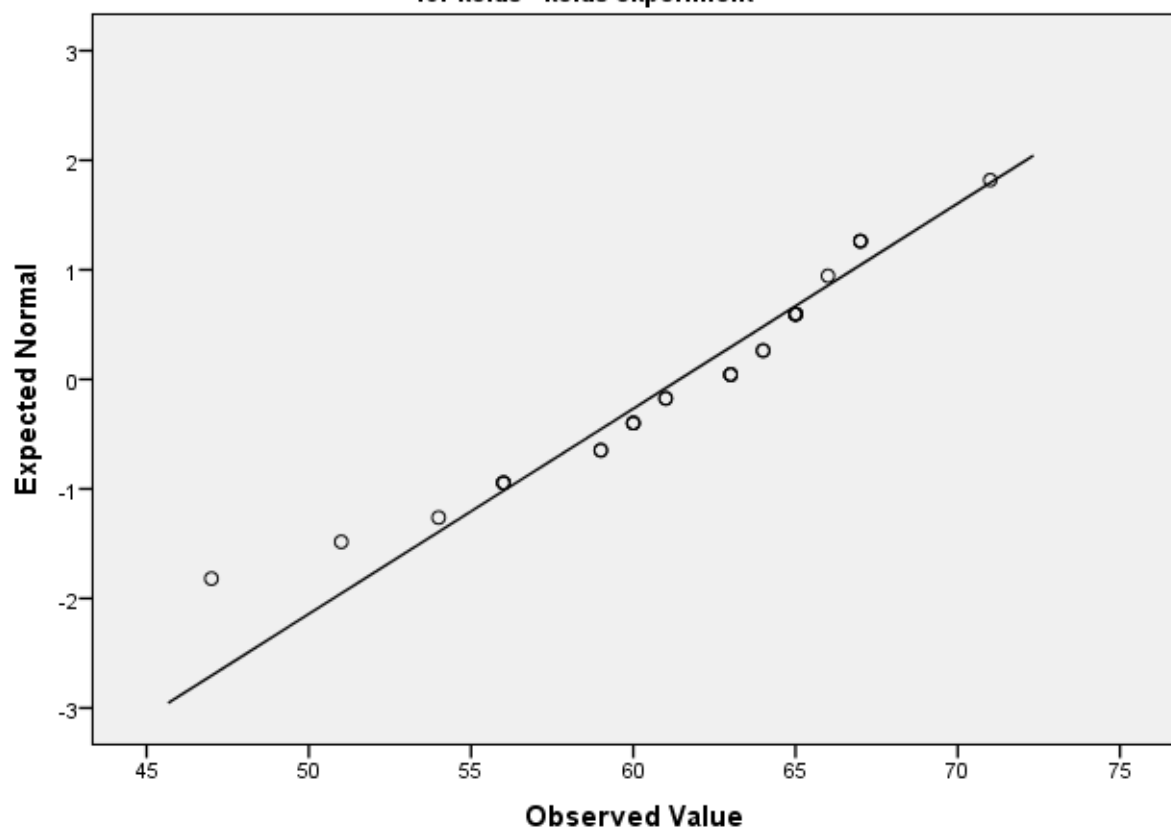
Tests of Normality				
		Kolmogorov-Smirnov ^a		
	kelas	Statistic	df	Sig.
nilai peserta didik	kelas ekperiment	,152	28	,099
	kelas kontrol	,107	28	,200*
*. This is a lower bound of the true significance.				
a. Lilliefors Significance Correction				

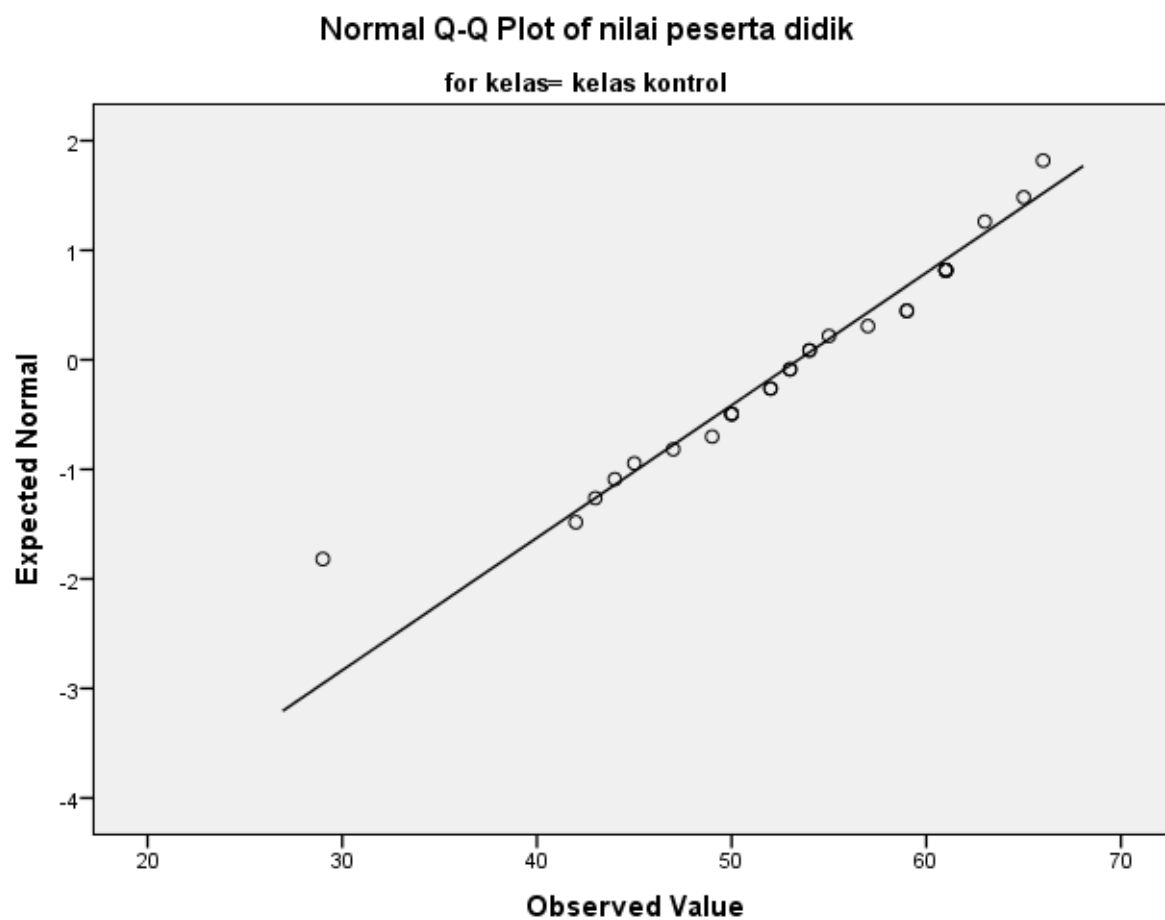
Case Processing Summary							
	kelas	Cases					
		Valid		Missing		Total	
		N	Percent	N	Percent	N	Percent
nilai peserta didik	kelas ekperiment	28	100,0%	0	0,0%	28	100,0%
	kelas kontrol	28	100,0%	0	0,0%	28	100,0%

Descriptives					
	kelas		Statistic	Std. Error	
nilai peserta didik	kelas ekperiment	Mean		61,43	1,008
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	59,36	
			Upper Bound	63,50	
		5% Trimmed Mean		61,70	
		Median		63,00	
		Variance		28,476	
		Std. Deviation		5,336	
		Minimum		47	
		Maximum		71	
		Range		24	
		Interquartile Range		6	
		Skewness		-,866	,441
		Kurtosis		,831	,858
	kelas kontrol	Mean		53,43	1,562
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	50,22	

		Upper Bound	56,63	
		5% Trimmed Mean	53,90	
		Median	53,50	
		Variance	68,328	
		Std. Deviation	8,266	
		Minimum	29	
		Maximum	66	
		Range	37	
		Interquartile Range	12	
		Skewness	-,857	,441
		Kurtosis	1,296	,858

**Normal Q-Q Plot of nilai peserta didik
for kelas= kelas ekperiment**





Lampiran 17 Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances			
nilai peserta didik			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
3,600	1	54	,063

ANOVA					
nilai peserta didik					
	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	896,000	1	896,000	18,512	,000
Within Groups	2613,714	54	48,402		
Total	3509,714	55			

Lampiran 18 Uji Hipotesis

Group Statistics					
	kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
nilai peserta didik	kelas ekperiment	28	61,43	5,336	1,008
	kelas kontrol	28	53,43	8,266	1,562

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
nilai peserta didik	Equal variances assumed	3,600	,063	4,303	54	,000	8,000	1,859	4,272	11,728
	Equal variances not assumed			4,303	46,175	,000	8,000	1,859	4,258	11,742

Lampiran 19 Lembar Kegiatan Penelitian

LEMBAR OBSERVASI KETERLAKSANAAN PEMBELAJARAN

KELAS EKSPERIMEN

Peneliti : Elsa Dwi Rohmatul Inayah
 Kelas : W Imam Bonjol
 Hari/tanggal : Jumat, 10 April 2026
 Pertemuan : I (Observasi Pembelajaran)
 Materi :

No.	Aspek yang diamati	Skor					Catatan/keterangan
		1	2	3	4	5	
Kegiatan pendahuluan							
1.	Guru mengucapkan salam dan mengajak peserta didik berdoa					✓	
2.	Guru menyapa dan mengecek kehadiran peserta didik					✓	
3.	Guru memberikan apersepsi dan motivasi awal			✓			
4.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran			✓			
Kegiatan inti							
5.	Guru menyampaikan materi secara konvensional				✓		
6.	Peserta didik mengikuti kegiatan secara aktif dan antusias		✓				
7.	Guru memberikan tugas kepada peserta didik				✓		
8.	Guru memberikan penguatan dan umpan balik terhadap hasil kuis peserta didik		✓				
Kegiatan penutup							
9.	Guru dan peserta didik melakukan refleksi terhadap hasil pembelajaran				✓		
10.	Guru dan peserta didik menyimpulkan materi pelajaran				✓		
11.	Guru menutup pelajaran dengan doa dan salam					✓	

Blitar, 10 April 2026

Observer

(Nurul Hidayati S.Pd.I)

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \quad \text{Nilai} = \frac{41}{55} \times 100 = 74,54$$

Keterangan

1. nilai 20-40 = ~~kurang~~ **KURANG**

2. nilai 41-60 = ~~cukup~~ **CUKUP**

3. nilai 61-80 = baik

4. nilai 81-100 = sangat baik

LEMBAR OBSERVASI KETERLAKSANAAN PEMBELAJARAN

KELAS EKSPERIMEN

Peneliti : Elsa Dwi Rohmatul Inayah
 Kelas : IV Imam Borjoi
 Hari/tanggal : Senin, 13 April 2026
 Pertemuan : II (Pemberian Treatment /kuis Interaktif)
 Materi :

No.	Aspek yang diamati	Skor					Catatan/keterangan
		1	2	3	4	5	
	Kegiatan pendahuluan						
1.	Guru mengucapkan salam dan mengajak peserta didik berdoa					✓	
2.	Guru menyapa dan mengecek kehadiran peserta didik					✓	
3.	Guru memberikan apersepsi dan motivasi awal				✓		
4.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran			✓			
	Kegiatan inti						
5.	Guru menyampaikan materi pembelajaran					✓	
6.	Guru menggunakan media kuis interaktif wayground					✓	
7.	Peserta didik aktif mengikuti kuis interaktif					✓	
8.	Guru memberikan penguatan dan umpan balik terhadap hasil kuis peserta didik					✓	
	Kegiatan penutup						
9.	Guru dan peserta didik melakukan refleksi terhadap hasil pembelajaran				✓		
10.	Guru dan peserta didik menyimpulkan materi pelajaran					✓	
11.	Guru menutup pelajaran dengan doa dan salam					✓	

Blitar, 15 April 2026

Observer

(Nurul Hidayati S.Pd.I)

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \quad \text{Nilai} = \frac{51}{55} \times 100 = 92$$

Keterangan

1. nilai 20-40 = sangat baik 2. nilai 41-60 = kurang
 3. nilai 61-80 = baik ④ 4. nilai 81-100 = sangat baik

LEMBAR OBSERVASI KETERLAKSANAAN PEMBELAJARAN
KELAS EKSPERIMEN

Peneliti : Elsa Dwi Rohmatul Inayah
 Kelas : IV Imam Bonjol
 Hari/tanggal : Rabu, 15 April 2026
 Pertemuan : III (Pemberian Angket Motivasi Belajar)
 Materi :

No.	Aspek yang diamati	Skor					Catatan/keterangan
		1	2	3	4	5	
Kegiatan pendahuluan							
1.	Guru mengucapkan salam dan mengajak peserta didik berdoa					✓	
2.	Guru menyapa dan mengecek kehadiran peserta didik					✓	
3.	Guru memberikan apersepsi dan motivasi awal			✓			
4.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran			✓			
Kegiatan inti							
5.	Guru membagikan angket motivasi belajar					✓	
6.	Guru menjelaskan cara pengisian angket motivasi belajar					✓	
7.	Peserta didik mengisi angket motivasi belajar					✓	
8.	Peserta didik mengumpulkan angket motivasi belajar					✓	
Kegiatan penutup							
9.	Guru dan peserta didik melakukan refleksi terhadap hasil pembelajaran				✓		
10.	Guru dan peserta didik menyimpulkan materi pelajaran				✓		
11.	Guru menutup pelajaran dengan doa dan salam					✓	

Blitar, 15 April 2026

Observer

(Nurul Hidayati S.Pd.I)

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \quad \text{Nilai} = \frac{49}{55} \times 100 = 89$$

Keterangan

1. nilai 20-40 = sangat baik 2. nilai 41-60 = kurang
 3. nilai 61-80 = baik 4. nilai 81-100 = sangat baik

Lampiran 20 Lembar Observasi Motivasi Belajar

LEMBAR OBSERVASI MOTIVASI BELAJAR

No	Indikator Motivasi	Deskripsi perilaku	1	2	3	4	5	Catatan
1.	Hasrat & Keinginan Berhasil	Siswa tampak ingin menjawab pertanyaan guru dengan benar			✓			
2.	Dorongan & Kebutuhan Belajar	Siswa aktif bertanya saat tidak paham		✓				
3.	Harapan & Cita-cita	Siswa mengikuti kuis dengan sungguh-sungguh			✓			
4.	Penghargaan dalam Belajar	Siswa makin semangat setelah mendapat pujian			✓			
5.	Kegiatan Menarik dalam Belajar	Siswa antusias, fokus pada pertanyaan			✓			
6.	Lingkungan belajar kondusif	Siswa tertib, fokus, tidak gaduh		✓				

Keterangan :

- 1 : Sangat tidak setuju
 2 : tidak setuju
 3 : cukup setuju
 4 : setuju
 5 : sangat setuju

Catatan Observasi Terbuka

Antusiasme peserta didik : terdapat 5 - 6 Peserta yg masih mau menjawab dan bertanya.

Keaktifan bertanya :

Respon terhadap reward : Ada Peserta didik yang suka dikasih hadiah Ada yg bilang saja.

Perhatian dan fokus peserta didik :

Kerja sama :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \quad \text{Nilai} = \frac{16}{30} \times 100 = 53,3$$

Lampiran 21 Surat Keterlaksanakannya Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN BLITAR
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 10 BLITAR
 Jl. Ds. Sukosewu Telp. 081133103000 E-mail : minsukosewu@ymail.com

Nomor : B-106/Mi.13.31.10/Hm.003/04/2026
 Sifat : Penting
 Hal : **Surat Balasan Permohonan Izin Penelitian**

Blitar, 13 April 2026

Kepada
 Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
 UIN Maulana Malik Ibrahim
 di Malang

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Sehubungan dengan Surat Nomor 912/Un.03.1/TL.0.1.04/04/2025 tentang permohonan izin penelitian yang akan dilaksanakan di MIN 10 Blitar, dengan ini kami memberikan izin untuk melaksanakan penelitian tersebut. Adapun mahasiswa yang akan melakukan penelitian di MIN 10 Blitar adalah sebagai berikut:

Nama : Elsa Dwi Rohmatul Inayah
 NIM : 220103110081
 Semester/Tahun Akademik : Genap - 2025/2026
 Judul Proposal : Pengaruh Kuis Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV MIN 10 Blitar

Demikian surat balasan permohonan izin ini kami buat, atas kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Kepala MIN 10 Blitar


MAHJUD, M.Pd.I.
 NIP. 196904051998031003

Lampiran 22 Dokumentasi



Observasi pra lapangan



Observasi pembelajaran kelas eksperimen

Observasi pembelajaran kelas kontrol



Pelaksanaan treatment di kelas eksperiment

Pembelajaran di kelas kontrol



Pengisian angket motivasi pembelajaran

Lampiran 23 Nilai Cohen's D

Results

Cohen's d = 1.15 (large effect size)

Cohen's d is calculated according to the formula: $d = (M_1 - M_2) / SD_{\text{pooled}}$

$$SD_{\text{pooled}} = \sqrt{[(SD_1^2 + SD_2^2) / 2]}$$

Where: M_1 = mean of group 1, M_2 = mean of group 2, SD_1 = standard deviation of group 1, SD_2 = standard deviation of group 2,

SD_{pooled} = pooled standard deviation.

$$M_1 = 61.43, M_2 = 53.43, SD_1 = 5.336, SD_2 = 8.266$$

$$d = (61.43 - 53.43) / 6.957, SD_{\text{pooled}} = \sqrt{[(5.336^2 + 8.266^2) / 2]} = 6.957$$

$$d = 8.000 / 6.957 = 1.15$$

$$d = 1.15$$

keterangan :

0,2 – 0,5	kecil
0,5 – 0,8	Sedang
0,8- 1,2	Besar

Lampiran 24 Sertifikat Plagiasi Turnitin



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIT PENGEMBANGAN PUBLIKASI ILMIAH

SERTIFIKAT BEBAS PLAGIASI

NOMOR: 1002/UN.03.1/PP.00.9/05/2026

diberikan kepada:

Nama : Elsa Dwi Rohmatul Inayah
NIM : 220103110081
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Karya Tulis : Pengaruh Kuis Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV
MIN 10 Bitar

Naskah Skripsi/ Tesis sudah memenuhi kriteria anti plagiasi yang ditetapkan oleh Pusat Penelitian dan Academic Writing, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.



Ketua
a.n. Dekan
Malang, 20 Mei 2026



Widyandah Mala Rohmana, M.Pd

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : Elsa Dwi Rohmatul Inayah

NIM : 220103110081

Tempat, Tanggal, Lahir : Lamongan, 12 Januari 2004

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Alamat : Desa Gendongkulon RT 002/RW 004 kec.Babat
Kab. Lamongan

Nomor Telepon : 08988187864

Email : elsadwirohmatul@gmail.com

Riwayat Pendidikan : 1. TK Alwardah VI Gendong kulon
2. MI Hayatul Islam
3. MTs Negeri 1 Lamongan
4. SMA Negeri 1 Babat