



umsURA

Universitas Muhammadiyah Surabaya

ARTIKEL

**ANALISIS MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA
KELAS V SEKOLAH DASAR MELALUI PENGGUNAAN
APLIKASI QUIZIZZ**

FAIQAH AFGHA QAMARY
NIM. 20221115026

DOSEN PEMBIMBING
Dr. Deni Adi Putra, S.Pd., M.Pd.
Dr. Badruli Martati, S.H., M.A., M.Pd.

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS PENDIDIKAN, KOMUNIKASI, DAN SAINS
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURABAYA
2026



**ANALISIS MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA
KELAS V SEKOLAH DASAR MELALUI PENGGUNAAN
APLIKASI QUIZZZ**

ARTIKEL

**Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan**

**FAIQAH AFGHA QAMARY
NIM 20221115026**

**DOSEN PEMBIMBING
Dr. Deni Adi Putra, S.Pd., M.Pd.
Dr. Badruli Martati, S.H., M.A., M.Pd.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS PENDIDIKAN, KOMUNIKASI, DAN SAINS
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURABAYA
2026**

HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

“Allah memang tidak menjanjikan hidupmu akan selalu mudah, tetapi Allah berjanji bahwa sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Tidak ada yang bisa memprediksi masa depan, tetapi kamu bisa menciptakannya. -Let them, it will pass, time will tell.”

Persembahan:

Alhamdulillah Rabbil ‘Alamin. Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya. Karya ini saya persembahkan untuk Abi tercinta yang telah berpulang, sosok yang selalu dirindukan tanpa henti. Semoga Allah SWT menempatkan Abi di tempat terbaik di sisi-Nya, dan menjadikan ini sebagai bentuk bakti yang tak sempat terucap. Untuk Umi tersayang, terima kasih atas doa yang tak pernah henti dan kasih yang tak pernah berkurang. Ucapan terima kasih kepada kakak-kakak dan adik-adik tercinta yang telah menjadi rumah tempat berbagi rasa, yang menguatkan saat lemah dan menghibur saat lelah.

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Artikel ini ditulis oleh Faiqah Afgha Qamary NIM 20221115026 dengan judul "Analisis Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar Melalui Penggunaan Aplikasi Quizizz" ini telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diujikan pada tanggal 09 Juni 2026.

Dosen Pembimbing

Tanda Tangan

Tanggal

I. Dr. Deni Adi Putra,
S.Pd., M.Pd.



06-07-2026

II. Dr. Badruli Martati,
S.H., M.A., M.Pd.



01-07-2026

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,



Lilik Binti Mirnawati, S.Pd.L, M.Pd.

LEMBAR PENGESAHAN UJIAN

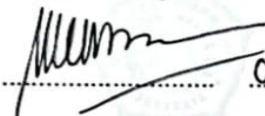
Artikel ini yang ditulis oleh Faiqah Afgha Qamary telah diuji dan dinyatakan sah oleh panitia Ujian Tingkat Sarjana (S1) Fakultas Pendidikan, Komunikasi, dan Sains Universitas Muhammadiyah Surabaya sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada tanggal 09 Juni 2026.

Dosen Penguji

Tanda Tangan

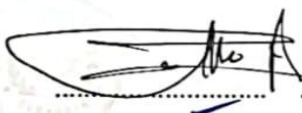
Tanggal

I. Meirza Nanda Faradita,
S.Pd., M.Pd.



09-07-2026

II. Lilik Binti Mirnawati,
S.Pd.L, M.Pd.



02-07-2026

III. Dr. Deni Adi Putra,
S.Pd., M.Pd.



06-07-2026



Mengetahui Dekan
Fakultas Pendidikan, Komunikasi, dan Sains
Universitas Muhammadiyah Surabaya



Achmad Hidayatullah, S.Pd., M.Pd., Ph.D.

PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Faiqah Afgha Qamary

NIM : 20221115026

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Fakultas Pendidikan, Komunikasi, dan Sains

Menyatakan bahwa Tugas Akhir yang saya tulis ini benar-benar tulisan karya sendiri bukan hasil plagiasi, baik sebagian maupun keseluruhan. Bila dikemudian hari terbukti hasil plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Surabaya.

Surabaya, 09 Juni 2026

Yang membuat pernyataan,



(Faiqah Afgha Qamary)

ABSTRAK

Faiqah Afgha Qamary. 2026. Analisis Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar Melalui Penggunaan Aplikasi Quizizz. Artikel, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Pendidikan Komunikasi, Dan Sains. Universitas Muhammadiyah Surabaya. Pembimbing I Dr. Deni Adi Putra, S.Pd., M.Pd. Pembimbing II: Dr. Badruli Martati, S.H., M.A., M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis motivasi belajar matematika siswa kelas V melalui penggunaan aplikasi Quizizz di SDN Gajah Bendo. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan subjek penelitian guru kelas V, kepala sekolah, dan tiga siswa kelas V. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara, sedangkan analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz berkaitan dengan motivasi belajar matematika siswa yang terlihat melalui antusiasme, fokus, keaktifan, semangat belajar, dan respons positif selama pembelajaran berlangsung. Fitur-fitur Quizizz, seperti poin, leaderboard, dan tampilan yang menarik, mendorong siswa untuk lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran matematika. Hasil observasi dan wawancara juga menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz membantu meningkatkan keterlibatan siswa serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih kondusif. Dengan demikian, penggunaan aplikasi Quizizz dapat mendukung motivasi belajar matematika siswa dan meningkatkan partisipasi mereka dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: Motivasi Belajar, Quizizz, Pembelajaran Matematika, Sekolah Dasar.

ABSTRACT

Faiqah Afgha Qamary. 2026. Analysis of Mathematics Learning Motivation in Fifth Grade Students of Primary School Through Use Quizizz App, Primary Teacher Education Study Program Faculty of Education Communication and Science. Muhammadiyah University of Surabaya. Supervisor I Dr. Deni Adi Putra, S.Pd., M.Pd. Supervisor II: Dr. Badruli Martati, S.H., M.A., M.Pd.

This research aims to analyze the mathematics learning motivation of fifth grade students through the use of the Quizizz application at SDN Gajah Bendo. This research used a descriptive qualitative approach with the research subjects teachers of fifth grade, the principal, and three students of fifth grade. Data collection techniques were carried out through observation and interviews, while data analysis used the Miles and Huberman model which includes data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The research results indicated that the use of the Quizizz app is associated with students' motivation to learn mathematics, as evidenced by their enthusiasm, focus, activeness, enthusiasm for learning, and positive responses during learning. Quizizz features, such as points, leaderboards, and an attractive display, encourage students to be more active and enthusiastic in participating in learning mathematics. Observations and interviews also indicated that the use of Quizizz helps to increase the student engagement and to creates a more conducive learning environment. Therefore, the use of the Quizizz app can support students' motivation to learn mathematics and to increase their participation in the learning process.

Keywords: *Learning Motivation, Quizizz, Learning Mathematics, Primary School*

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat hidayah dan pertolongan-Nya. Penulis dapat menyelesaikan Artikel ini dengan waktu yang tepat. Artikel dengan judul “Analisis Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar Melalui Penggunaan Aplikasi Quizizz” ini disusun dalam rangka memenuhi syarat kelulusan dan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Pendidikan, Komunikasi, dan Sains di Universitas Muhammadiyah Surabaya. Untuk menyelesaikan Artikel ini penulis mengucapkan terimakasih kepada berbagai pihak. Untuk itu penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Prof. Dr. Mundakir, S.Kep., Ns., M.Kep., FISQua., selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Surabaya.
2. Achmad Hidayatullah, S.Pd., M.Pd., PhD. selaku Dekan Fakultas Pendidikan, Komunikasi, dan Sains.
3. Lilik Binti Mirnawati, S.Pd.I., M.Pd., selaku Kaprodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Dr. Deni Adi Putra, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I yang dengan sabar membimbing saya untuk dapat menyelesaikan artikel ini.
5. Dr. Badruli Martati, S.H., M.A., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang dengan sabar membimbing saya untuk dapat menyelesaikan artikel ini.
6. Bapak/Ibu Guru dan Siswa SDN Gajah Bendo yang telah memberikan dukungan selama peneliti mengadakan penelitian.
7. Teruntuk Abi tercinta, Qaidar Mahdari, S.Pd., yang telah berpulang ke rahmatullah. Karya ini penulis persembahkan sebagai wujud bakti dan cinta yang tak sempat terucap semasa hidup. Rindu yang tak pernah usai senantiasa teriring dalam setiap doa. Semoga Allah SWT menempatkan Abi di tempat terbaik di sisi-Nya, mengampuni segala khilafnya, serta melapangkan kuburnya. Nilai-nilai dan kasih sayang yang Abi tanamkan akan selalu menjadi pedoman dalam setiap langkah penulis.

8. Teruntuk Umi tersayang, Ismaryatin Mukarramah, terima kasih atas doa yang tak pernah putus, kesabaran yang tak terbatas, dan kasih sayang yang senantiasa menguatkan. Umi adalah sumber kekuatan terbesar bagi penulis dalam menghadapi setiap proses. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan kesehatan, keberkahan, dan kebahagiaan dalam setiap langkah Umi.
9. Teruntuk kakak-kakakku, M. Izzy Darissilmy, Faila Sofah Qamary dan Elok Mujaddidah Qamary, terima kasih atas dukungan, perhatian, dan kebersamaan yang menjadi penguat di setiap fase perjalanan ini. Kehadiran kalian memberikan semangat tersendiri bagi penulis untuk terus melangkah dan menyelesaikan apa yang telah dimulai.
10. Teruntuk adik-adikku, Zilvo Nada Haerina dan Bazighah Nassa Qamary, terima kasih atas keceriaan dan kehangatan yang selalu hadir di tengah perjalanan ini. Kalian menjadi pengingat bagi penulis untuk tetap tersenyum dan tidak menyerah dalam keadaan apa pun.
11. Teruntuk seseorang dengan ukuran kaki 42 yang turut hadir dalam perjalanan ini, terima kasih atas perhatian, waktu, dan ketulusan yang diberikan. Kehadiranmu menjadi ruang tenang di tengah proses yang tidak selalu mudah, serta memberi warna tersendiri dalam perjalanan penulis hingga sampai pada tahap ini.
12. Teruntuk teman-teman seperjuangan, terima kasih atas support, kerja sama, serta saling menguatkan dalam setiap proses yang telah dilalui. Setiap diskusi, tawa, dan perjuangan bersama menjadi bagian berharga yang tidak akan terlupakan.
13. Teruntuk semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, terima kasih atas segala bantuan dan kontribusi yang telah diberikan. Setiap dukungan yang hadir menjadi bagian penting dalam terselesaikannya skripsi ini.
14. Teruntuk diri saya sendiri, Faiqah Afgha Qamary, terima kasih telah bertahan dan terus melangkah hingga sampai di titik ini. Perjalanan ini tidak selalu mudah, namun setiap proses yang dilalui menjadi bukti bahwa ketekunan dan kesabaran mampu membawa penulis menyelesaikan apa yang telah dimulai.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan artikel ini masih jauh dari kata sempurna. Penulis mengharap kritik dan saran yang membangun untuk penulisan artikel yang lebih baik.

Tersusunnya artikel ini, penulis berharap bahwa artikel ini dapat bermanfaat terutama bagi penulis secara pribadi sebagai bekal dalam mengajar di kemudian hari, dan semoga artikel ini juga bisa bermanfaat bagi dunia pendidikan dan memberi inspirasi bagi yang membutuhkan.

Surabaya, 09 Juni 2026

Faiqah Afga Qamary
20221115026

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
LEMBAR PENGESAHAN UJIAN	iv
PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIASI	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
PENDAHULUAN.....	2
METODE PENELITIAN	10
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	14
KESIMPULAN	24
DAFTAR PUSTAKA	25
LAMPIRAN.....	29

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Analisis Data Miles Dan Huberman	13
Gambar 2. Materi Bilangan Cacah Sampai 100.000	15
Gambar 3. Guru Menyampaikan Materi	16
Gambar 4. Peserta Didik Berpartisipasi Aktif Menjawab Soal Melalui Aplikasi Quizizz.....	17
Gambar 5. Pelaksanaan Pembelajaran Matematika Menggunakan Aplikasi Quizizz	19

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian.....	29
Lampiran 2. Hasil Lembar Observasi.....	30
Lampiran 3. Hasil Wawancara	35
Lampiran 4. Dokumentasi	47
Lampiran 5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	48
Lampiran 6. Bukti Kendali Pembimbing	56
Lampiran 7. Letter Of Accepted	57
Lampiran 8. Hasil Cek Plagiasi.....	58
Lampiran 9. Pernyataan Bebas Plagiasi	59
Lampiran 10. Endorsment Latter	60
Lampiran 11. Biodata Penelitian.....	61



ANALISIS MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR MELALUI PENGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ

Faiqah Afgha Qamary¹, Deni Adi Putra², Badruli Martati³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar¹, Fakultas Pendidikan
Komunikasi dan Sains², Universitas Muhammadiyah
Surabaya³

*E-mail: ¹faiqahafghaqamary10@gmail.com

²deniadiputra@um-surabaya.ac.id ³badrulimartati@um-surabaya.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis motivasi belajar matematika siswa kelas V melalui penggunaan aplikasi Quizizz di SDN Gajah Bendo. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan subjek penelitian guru kelas V, kepala sekolah, dan tiga siswa kelas V. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara, sedangkan analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz berkaitan dengan motivasi belajar matematika siswa yang terlihat melalui antusiasme, fokus, keaktifan, semangat belajar, dan respons positif selama pembelajaran berlangsung. Fitur-fitur

Quizizz, seperti poin, leaderboard, dan tampilan yang menarik, mendorong siswa untuk lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran matematika. Hasil observasi dan wawancara juga menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz membantu meningkatkan keterlibatan siswa serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih kondusif. Dengan demikian, penggunaan aplikasi Quizizz dapat mendukung motivasi belajar matematika siswa dan meningkatkan partisipasi mereka dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: Motivasi Belajar, Quizizz, Pembelajaran Matematika, Sekolah Dasar.

Abstract

This research aims to analyze the mathematics learning motivation of fifth grade students through the use of the Quizizz application at SDN Gajah Bendo. This research used a descriptive qualitative approach with the research subjects teachers of fifth grade, the principal, and three students of fifth grade. Data collection techniques were carried out through observation and interviews, while data analysis used the Miles and Huberman model which includes data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The research results indicated that the use of the Quizizz app is associated with students' motivation to learn mathematics, as evidenced by their enthusiasm, focus, activeness, enthusiasm for learning, and positive responses during learning. Quizizz features, such as points, leaderboards, and an attractive display, encourage students to be more active and enthusiastic in participating in learning mathematics. Observations and interviews also indicated that the use of Quizizz helps to increase the student engagement and to creates a more conducive learning environment. Therefore, the use of the Quizizz app can support students' motivation to learn mathematics and to increase their participation in the learning process.

Keywords: Learning Motivation, Quizizz, Learning Mathematics, Primary School



Licensees may copy, distribute, display and perform the work and make derivative works and remixes based on it only if they give the author or licensor the credits ([attribution](#)) in the manner specified by these. Licensees may copy, distribute, display, and perform the work and make derivative works and remixes based on it only for [non-commercial](#) purposes.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan manusia karena melalui pendidikan seseorang dapat dibimbing dan diarahkan untuk menentukan masa depannya. Meskipun tidak semua orang menyadari peran penting pendidikan, pada kenyataannya pendidikan tetap menjadi kebutuhan dasar bagi setiap individu. Melalui pendidikan, bakat dan keterampilan dapat dibentuk serta dikembangkan secara optimal. Oleh karena itu, pemerintah memberikan perhatian besar terhadap penyelenggaraan pendidikan agar mampu menghasilkan generasi yang berkualitas dan siap menghadapi perkembangan kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara (Sanga, 2023). Sejalan dengan hal tersebut, UU No. 20 Tahun 2003

menjelaskan bahwa pendidikan merupakan usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan suasana dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik aktif dalam mengembangkan potensi dirinya.

Melalui pendidikan, peserta didik diharapkan mampu memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta berbagai keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Dengan tuntutan pendidikan yang semakin kompleks, pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran menjadi salah satu strategi penting untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menyenangkan bagi peserta didik (Rahman et al., 2022).

Media pembelajaran merupakan segala bentuk alat atau sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Dalam pemilihan media pembelajaran, terdapat beberapa kriteria yang harus diperhatikan. Menurut Putra et al. (2021) pemilihan media pembelajaran harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, mudah dipahami oleh siswa, serta memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan media yang digunakan sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan dapat menumbuhkan motivasi belajar.

Seiring dengan perkembangan teknologi, dunia pendidikan mengalami perubahan besar, di mana teknologi banyak dimanfaatkan baik oleh guru dalam menyampaikan materi maupun oleh peserta didik dalam memahami Pelajaran (Maritsa et al., 2021). Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi

yang semakin populer adalah penggunaan media pembelajaran interaktif yang mampu mendorong partisipasi aktif siswa dan meningkatkan pemahaman materi secara lebih menyenangkan. Media berbasis IT adalah sarana pembelajaran digital yang memungkinkan peserta didik berinteraksi langsung dengan materi melalui fitur visual dan interaktif.

Media interaktif digunakan untuk memperjelas konsep, membuat pembelajaran lebih menarik, serta meningkatkan pemahaman dan semangat belajar peserta didik (Martati et al., 2023). Media interaktif dapat membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah serta meningkatkan perhatian dan keterlibatan mereka selama pembelajaran. Salah satu inovasi yang berkembang adalah penerapan *game-based learning*, yaitu pembelajaran berbasis permainan yang menggabungkan unsur edukatif dan hiburan agar peserta didik belajar dengan lebih antusias.

Sebagai salah satu contoh media interaktif, aplikasi *game-based learning* yang populer digunakan adalah Quizizz. Quizizz merupakan aplikasi berbasis kuis yang dilengkapi fitur gamifikasi seperti skor otomatis, timer, leaderboard, dan umpan balik langsung sehingga pembelajaran terasa lebih menantang dan menyenangkan (Sanusi et al., 2024).

Penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran matematika dapat memberikan motivasi eksternal kepada peserta didik melalui berbagai fitur interaktif yang dimilikinya. Fitur seperti leaderboard, timer, musik, tampilan visual menarik, dan umpan balik langsung mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif.

Adanya leaderboard membuat peserta didik lebih tertantang untuk memperoleh skor terbaik, sedangkan umpan balik langsung membantu peserta didik mengetahui hasil pengerjaan soal secara cepat. Melalui suasana belajar yang menyenangkan tersebut, peserta didik diharapkan menjadi lebih antusias, aktif, fokus, dan semangat dalam mengikuti pembelajaran matematika. Penelitian Solikah et al. (2020) menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz berpengaruh positif terhadap motivasi belajar peserta didik karena media ini mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan mendorong partisipasi aktif peserta didik.

Dalam konteks motivasi belajar, motivasi merupakan suatu usaha yang disadari untuk menggerakkan, mengarahkan, dan menjaga tingkah laku seseorang agar terdorong melakukan sesuatu sehingga mencapai tujuan tertentu (Fernando et al., 2024). Motivasi belajar yang baik dapat ditunjukkan melalui antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, fokus saat belajar, aktif bertanya dan menjawab pertanyaan, semangat dalam mengerjakan tugas, serta adanya ketertarikan terhadap proses pembelajaran. Tinggi rendahnya motivasi belajar peserta didik berpengaruh terhadap keterlibatan peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Peserta didik dengan motivasi belajar yang baik cenderung lebih aktif, fokus, dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, sedangkan peserta didik dengan motivasi rendah cenderung pasif dan kurang tertarik dalam belajar (Rahman, 2022). Oleh karena itu, motivasi belajar

menjadi salah satu aspek penting dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Motivasi belajar yang ideal pada peserta didik sekolah dasar dapat terlihat dari adanya rasa senang saat mengikuti pembelajaran, fokus memperhatikan penjelasan guru, aktif bertanya dan menjawab pertanyaan, berani mencoba menyelesaikan soal, serta memiliki semangat untuk mengikuti pembelajaran hingga selesai. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar yang baik cenderung menunjukkan keterlibatan aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam penelitian ini, motivasi belajar yang diamati lebih mengarah pada motivasi eksternal, yaitu dorongan belajar yang muncul karena adanya pengaruh dari luar, seperti penggunaan media pembelajaran interaktif Quizizz dengan fitur leaderboard, timer, skor, musik, dan tampilan visual menarik yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan menantang bagi peserta didik.

Matematika merupakan mata pelajaran yang penting dalam melatih kemampuan berpikir logis, analitis, dan sistematis. Namun, pembelajaran matematika pada jenjang sekolah dasar sering dianggap sulit dan membosankan karena materi yang bersifat abstrak dan metode penyampaian yang kurang bervariasi. Dengan demikian, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi seperti Quizizz sangat relevan untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa (Diana & Muslimin, 2026). Selain itu, penerapan media pembelajaran berbasis teknologi mampu mendukung motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam

kegiatan belajar. Peserta didik merasa tertantang dan bersemangat karena pembelajaran disajikan dalam bentuk permainan yang menarik. Hasil serupa juga ditemukan oleh Aliyyah (2025) yang menjelaskan bahwa Quizizz berdampak positif terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik di berbagai jenjang.

Berdasarkan observasi awal di SDN Gajahbendo, ditemukan bahwa motivasi belajar matematika peserta didik masih tergolong rendah. Hal tersebut terlihat dari kurangnya antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran matematika, peserta didik mudah merasa bosan, kurang fokus saat guru menjelaskan materi, serta minimnya partisipasi aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks sehingga suasana belajar terasa monoton dan kurang menarik bagi peserta didik. Minimnya variasi media pembelajaran menyebabkan peserta didik cepat merasa bosan dan tidak terlibat secara aktif. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya media pembelajaran interaktif yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan meningkatkan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran matematika.

Sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut, penggunaan media interaktif seperti Quizizz dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang mendukung motivasi belajar matematika peserta didik. Quizizz menyediakan kuis digital yang bersifat permainan sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan tidak monoton. Selain itu,

penelitian Tiana et al. (2021) menguraikan bahwa Quizizz dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan, mendorong siswa untuk lebih aktif, bersemangat, dan terlibat selama proses pembelajaran. Hal tersebut terlihat dari reaksi siswa yang lebih antusias, lebih fokus menyelesaikan soal, serta lebih berminat untuk berpartisipasi ketika pembelajaran dilakukan dengan format permainan. Quizizz juga dapat membantu peserta didik belajar sambil bermain sehingga proses pembelajaran terasa lebih menarik dan tidak membosankan.

Berdasarkan hasil penelitian Maritsa et al. (2021), media pembelajaran digital interaktif mampu meningkatkan minat, pemahaman, dan motivasi belajar peserta didik karena memberikan pengalaman belajar yang lebih modern, menarik, dan mudah diakses. Sementara itu, hasil penelitian Solikah et al. (2020) menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa melalui fitur gamifikasi seperti poin, leaderboard, dan umpan balik langsung yang membuat pembelajaran terasa lebih menarik. Selaras dengan temuan tersebut, berdasarkan hasil penelitian Sanusi et al. (2024), Quizizz juga efektif dalam meningkatkan konsentrasi dan fokus peserta didik yang terlihat dari meningkatnya keterlibatan mereka dalam menjawab soal.

Selain itu, berdasarkan hasil penelitian Diana & Muslimin (2026), pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi seperti Quizizz mampu menciptakan suasana belajar yang lebih variatif dan menarik, terutama pada mata pelajaran yang dianggap sulit. Adapun hasil penelitian Aliyyah (2025)

memperkuat temuan sebelumnya bahwa Quizizz berpengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa melalui suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan interaktif sehingga peserta didik lebih bersemangat mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu tersebut, terdapat persamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama membahas penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. Namun, penelitian terdahulu lebih berfokus pada penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan serta efektivitasnya dalam mendukung proses pembelajaran. Sementara itu, perbedaan penelitian ini tidak hanya melihat penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran, tetapi lebih menekankan pada analisis motivasi belajar matematika peserta didik yang muncul selama penggunaan aplikasi tersebut. Motivasi belajar dianalisis berdasarkan beberapa indikator, yaitu antusiasme, fokus, keaktifan, semangat belajar, dan respons peserta didik selama pembelajaran berlangsung.

Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk memperoleh gambaran yang lebih mendalam mengenai bagaimana penggunaan Quizizz dapat memengaruhi motivasi belajar matematika siswa sekolah dasar, sehingga dapat melengkapi temuan penelitian-penelitian sebelumnya yang masih berfokus pada aspek media pembelajaran dan efektivitas penggunaannya. Berdasarkan penelitian sebelumnya oleh Solikah et al. (2020), penggunaan aplikasi Quizizz berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa melalui fitur-fitur

interaktif yang dimiliki aplikasi tersebut. Namun, penelitian tersebut lebih menekankan pada motivasi belajar dan hasil belajar secara umum. Sementara itu, penelitian ini difokuskan pada analisis motivasi belajar matematika peserta didik kelas V sekolah dasar melalui penggunaan Quizizz berdasarkan indikator antusiasme, fokus, keaktifan, semangat belajar, dan respons peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk memberikan gambaran yang lebih mendalam mengenai motivasi belajar matematika peserta didik selama penggunaan aplikasi Quizizz.

Berdasarkan uraian tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis motivasi belajar matematika peserta didik kelas V sekolah dasar melalui penggunaan aplikasi Quizizz. Penelitian ini difokuskan pada motivasi belajar matematika peserta didik kelas V sekolah dasar melalui penggunaan aplikasi Quizizz yang meliputi antusiasme, fokus, keaktifan, semangat belajar, dan respons peserta didik selama pembelajaran berlangsung.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang tidak menggunakan perhitungan angka atau analisis statistik, melainkan menekankan pemahaman dan penjelasan makna dari peristiwa, perilaku, atau interaksi yang terjadi di lapangan. Dengan kata lain, penelitian kualitatif bertujuan melihat fenomena secara mendalam melalui kata-kata, pengalaman, dan tindakan subjek, bukan melalui data numerik (Fiantika et

al., 2022). Sementara itu, penelitian deskriptif bertujuan menggambarkan suatu fenomena secara sistematis, faktual, dan apa adanya sesuai kondisi nyata di lapangan. Pendekatan ini tidak berfokus pada pengujian hipotesis, tetapi pada penyajian data dan informasi secara rinci untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai situasi yang diteliti. Dengan demikian, metode kualitatif deskriptif dalam penelitian ini digunakan untuk mendeskripsikan secara mendalam motivasi belajar matematika peserta didik melalui penggunaan aplikasi Quizizz.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Gajahbendo. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa motivasi belajar matematika siswa masih perlu ditingkatkan, yang terlihat dari kurangnya antusiasme, fokus, dan partisipasi siswa selama pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, SDN Gajahbendo dipandang sebagai lokasi yang relevan untuk mengkaji motivasi belajar matematika siswa melalui penggunaan aplikasi Quizizz.

Subjek penelitian ini terdiri atas guru kelas V, kepala sekolah, dan tiga siswa kelas V. Ketiga subjek tersebut dipilih karena terlibat secara langsung dalam pelaksanaan pembelajaran matematika menggunakan aplikasi Quizizz sehingga dapat memberikan informasi yang dibutuhkan sesuai dengan fokus penelitian.

Dalam teknik pengumpulan data, tentu saja ada proses yang harus dilakukan. Prosesnya harus terlaksana secara sistematis dan terarah agar data yang dikumpulkan bisa dibuktikan kebenarannya. Teknik pengumpulan data dalam

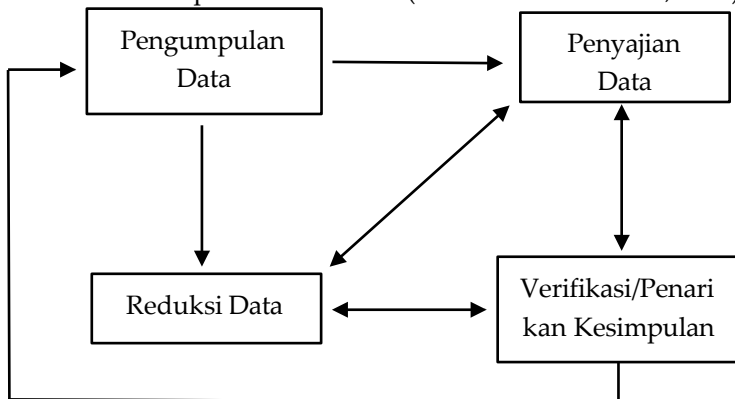
penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi (Nashrullah, 2023). Observasi dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran matematika di kelas V SDN Gajahbendo dalam menggunakan aplikasi Quizizz, meliputi antusiasme peserta didik, fokus saat pembelajaran, keaktifan dalam menjawab soal, serta respons peserta didik terhadap fitur-fitur Quizizz selama pembelajaran berlangsung. Aspek motivasi belajar yang diamati meliputi antusiasme peserta didik, fokus saat pembelajaran berlangsung, keaktifan dalam menjawab soal, semangat mengikuti pembelajaran, serta ketertarikan peserta didik terhadap penggunaan Quizizz dalam pembelajaran matematika.

Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai motivasi belajar matematika peserta didik selama penggunaan aplikasi Quizizz. Informan dalam penelitian ini terdiri atas guru kelas V, kepala sekolah, dan tiga peserta didik kelas V. Wawancara dengan guru kelas V dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai proses pembelajaran matematika menggunakan Quizizz serta perubahan motivasi belajar peserta didik yang diamati selama pembelajaran. Wawancara dengan kepala sekolah bertujuan untuk memperoleh informasi terkait dukungan dan kebijakan sekolah terhadap pemanfaatan teknologi pembelajaran. Sementara itu, wawancara dengan tiga peserta didik dilakukan untuk menggali pengalaman, persepsi, serta motivasi belajar mereka selama mengikuti pembelajaran matematika menggunakan aplikasi Quizizz.

Dokumentasi dilakukan untuk mengumpulkan modul ajar, foto kegiatan pembelajaran, dokumentasi observasi, catatan lapangan, tangkapan layar aktivitas peserta didik selama menggunakan Quizizz, tampilan soal matematika pada aplikasi Quizizz, leaderboard, serta hasil pengerjaan kuis peserta didik.

Analisis data kualitatif merupakan proses yang berlangsung secara berkesinambungan dan saling terkait antara tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Ketiga komponen tersebut bekerja secara interaktif, sehingga proses pengolahan, pengelompokan, dan penafsiran data dilakukan secara bertahap dan simultan. Dengan alur kerja seperti ini, pola, hubungan, dan makna yang muncul dari data dapat dipahami secara lebih mendalam dan sistematis (Qomaruddin & Sa'diyah, 2024). Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif melalui beberapa tahapan.

Gambar 1. Tahapan Analisis Data (Miles dan Huberman, 1992)



Tahapan analisis data dalam penelitian ini dilaksanakan sebagai suatu rangkaian proses yang saling terhubung satu sama lain. Proses analisis dimulai dengan kegiatan pengumpulan data melalui observasi langsung, wawancara, dan dokumentasi guna memperoleh informasi yang relevan dan mendalam sesuai dengan fokus penelitian. Data yang telah diperoleh kemudian diolah melalui proses reduksi, yaitu dengan memilih, memfokuskan, dan menyederhanakan data sehingga informasi yang digunakan benar-benar sesuai dengan kebutuhan penelitian.

Tahap selanjutnya adalah penyajian data, di mana data yang telah direduksi disusun secara sistematis dalam bentuk uraian naratif, tabel, atau bagan agar hubungan antar informasi dapat dipahami dengan lebih jelas. Melalui penyajian data tersebut, peneliti dapat melihat pola, kecenderungan, serta makna yang muncul dari data lapangan. Proses analisis kemudian dilanjutkan dengan penarikan kesimpulan atau verifikasi, yaitu tahap penafsiran data secara menyeluruh untuk memperoleh pemahaman yang utuh, di mana kesimpulan yang dihasilkan bersifat terbuka dan dapat disesuaikan apabila ditemukan temuan baru selama proses penelitian berlangsung.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan secara langsung selama proses pembelajaran matematika di kelas V

SDN Gajahbendo, diperoleh gambaran bahwa motivasi belajar matematika peserta didik terlihat melalui penggunaan aplikasi Quizizz selama proses pembelajaran berlangsung. Sebelum pelaksanaan Quizizz, guru terlebih dahulu menyampaikan materi bilangan cacah sampai 100.000 menggunakan media pembelajaran digital agar peserta didik memiliki pemahaman awal terhadap materi yang akan dipelajari.



Gambar 2. Materi Bilangan Cacah Sampai 100.000

Pada saat guru menggunakan Quizizz sebagai media pembelajaran, peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi sejak awal hingga akhir kegiatan pembelajaran. Peserta didik terlihat lebih fokus memperhatikan penjelasan guru dan bersemangat saat mengerjakan soal-soal matematika yang disajikan melalui Quizizz.



Gambar 3. Guru Menyampaikan Materi

Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan. Penyajian soal dalam bentuk kuis interaktif dengan tampilan visual yang menarik membuat peserta didik tidak mudah merasa bosan. Hal ini sejalan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang cenderung menyukai aktivitas belajar yang bersifat permainan dan tidak monoton. Selain itu, adanya fitur skor, batas waktu (timer), leaderboard, dan umpan balik langsung mendorong peserta didik untuk lebih fokus dan semangat dalam menjawab soal-soal yang diberikan.

Selama proses pembelajaran berlangsung, peserta didik tampak aktif berpartisipasi dalam menjawab soal-soal yang diberikan. Beberapa peserta didik terlihat lebih percaya diri dan berani mencoba menjawab soal meskipun belum sepenuhnya yakin dengan jawabannya. Adanya umpan balik langsung dari Quizizz membantu peserta didik mengetahui kesalahan yang dilakukan sehingga dapat memperbaiki pemahaman terhadap materi matematika. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa

penggunaan fitur-fitur interaktif dalam Quizizz mampu mendukung motivasi belajar peserta didik selama pembelajaran matematika berlangsung.



Gambar 4. Peserta Didik Berpartisipasi Aktif Menjawab Soal

Hasil observasi tersebut diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru kelas V SDN Gajahbendo. Guru menyampaikan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran matematika telah direncanakan dan dilaksanakan secara terstruktur. Guru terlebih dahulu menentukan materi yang akan disampaikan, kemudian menyusun soal-soal Quizizz yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran. Guru menyatakan bahwa penggunaan Quizizz membuat peserta didik menjadi lebih aktif, antusias, fokus, dan tertarik mengikuti pembelajaran matematika.

Guru juga menyampaikan bahwa reaksi awal peserta didik sangat positif saat pertama kali menggunakan Quizizz. Peserta didik terlihat senang dan bersemangat mengikuti pembelajaran. Selama proses pembelajaran, guru mendampingi dan mengarahkan peserta didik dalam menggunakan Quizizz

agar seluruh peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Setelah pembelajaran selesai, guru memberikan umpan balik dengan membahas kembali soal-soal yang dianggap sulit dan mengajak peserta didik untuk menarik kesimpulan dari materi yang telah dipelajari.

Selain guru kelas, hasil wawancara dengan kepala sekolah menunjukkan adanya dukungan terhadap penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran matematika. Kepala sekolah menyampaikan bahwa penggunaan media pembelajaran digital seperti Quizizz sangat dibutuhkan dalam pembelajaran saat ini karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif bagi peserta didik. Pihak sekolah juga mendukung penggunaan Quizizz dengan menyediakan fasilitas pendukung seperti smart board, Chromebook, laptop, tablet, serta akses internet atau WiFi.

Kepala sekolah menambahkan bahwa meskipun terdapat kendala seperti waktu dalam pembuatan kuis dan keterbatasan jaringan internet, pihak sekolah tetap memberikan dukungan kepada guru agar terus berinovasi dalam pembelajaran. Kepala sekolah berharap penggunaan aplikasi Quizizz dapat terus dimanfaatkan karena mampu membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik sehingga peserta didik menjadi lebih semangat dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran matematika.

Hasil wawancara dengan tiga peserta didik kelas V juga menunjukkan respons yang positif terhadap penggunaan Quizizz dalam pembelajaran matematika. Peserta didik menyatakan bahwa mereka merasa senang dan tertarik belajar

menggunakan Quizizz karena pembelajaran terasa lebih seru dan tidak membosankan. Peserta didik menyukai fitur-fitur yang ada dalam Quizizz seperti poin, leaderboard, musik, timer, dan tampilan warna-warni yang membuat mereka semakin bersemangat mengikuti pembelajaran.

Peserta didik juga menyampaikan bahwa penggunaan Quizizz membuat mereka lebih aktif dan fokus dibandingkan pembelajaran biasa. Adanya skor dan hasil yang langsung ditampilkan memotivasi peserta didik untuk lebih semangat dalam mengerjakan soal matematika. Meskipun beberapa peserta didik merasa gugup karena adanya batas waktu, hal tersebut justru membuat pembelajaran menjadi lebih menantang dan menyenangkan. Seluruh peserta didik menyatakan keinginan untuk kembali menggunakan Quizizz pada pembelajaran matematika berikutnya.



Gambar 5. Pelaksanaan Pembelajaran Matematika
Menggunakan Aplikasi Quizizz

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz berkaitan dengan motivasi belajar matematika peserta didik

kelas V di SDN Gajahbendo. Penggunaan Quizizz mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga peserta didik menjadi lebih antusias, aktif, fokus, dan semangat dalam mengikuti pembelajaran matematika.

Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi yang telah dipaparkan, penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran matematika menunjukkan keterkaitan dengan motivasi belajar peserta didik kelas V di SDN Gajahbendo. Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis digital memiliki karakteristik interaktif, visual, dan berbasis permainan yang mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Karakteristik tersebut menjadikan pembelajaran matematika tidak lagi bersifat monoton sehingga peserta didik lebih tertarik untuk terlibat aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini sejalan dengan Wulandari et al. (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan game edukasi seperti Quizizz mampu meningkatkan motivasi serta keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.

Hasil observasi menunjukkan bahwa peserta didik tampak lebih antusias dan fokus ketika pembelajaran menggunakan Quizizz dibandingkan pembelajaran konvensional. Kondisi tersebut menunjukkan adanya motivasi belajar yang baik pada peserta didik. Motivasi belajar yang ideal terlihat dari antusiasme mengikuti pembelajaran, fokus saat mengerjakan soal, keberanian mencoba menjawab

pertanyaan, serta keterlibatan aktif peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Penyajian soal yang disertai tampilan visual menarik, batas waktu pengerjaan (timer), sistem skor, leaderboard, serta umpan balik langsung mendorong peserta didik untuk lebih berkonsentrasi dan berusaha menyelesaikan soal dengan sungguh-sungguh. Unsur kompetisi yang terdapat dalam Quizizz mampu menumbuhkan semangat belajar peserta didik tanpa menimbulkan tekanan yang berlebihan. Temuan ini sejalan dengan pendapat Nadiyah & Surur (2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran digital berbasis game dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta membantu peserta didik lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran.

Selain meningkatkan fokus dan keaktifan, penggunaan Quizizz juga relevan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang berada pada era digital. Peserta didik pada jenjang sekolah dasar saat ini cenderung akrab dengan penggunaan teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran digital seperti Quizizz mampu menjembatani kebutuhan belajar peserta didik dengan perkembangan teknologi. Penelitian dari Hasanah et al. (2025) menegaskan bahwa media digital berupa aplikasi dan platform interaktif dapat memberikan pengaruh positif terhadap minat, motivasi, dan keaktifan belajar peserta didik sekolah dasar karena pembelajaran disajikan secara visual dan interaktif.

Penggunaan aplikasi Quizizz dalam penelitian ini juga berkaitan dengan motivasi eksternal peserta didik. Fitur-fitur interaktif seperti poin, leaderboard, timer, musik, tampilan visual menarik, serta umpan balik langsung mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan menantang bagi peserta didik. Melalui penggunaan fitur-fitur tersebut, peserta didik menjadi lebih antusias, fokus, aktif, dan semangat dalam mengikuti pembelajaran matematika. Adanya leaderboard dan skor mendorong peserta didik untuk berusaha memperoleh hasil terbaik, sedangkan umpan balik langsung membantu peserta didik mengetahui kesalahan yang dilakukan sehingga peserta didik dapat memperbaiki pemahamannya terhadap materi matematika. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan fitur-fitur dalam Quizizz mampu mendukung motivasi belajar peserta didik selama pembelajaran berlangsung.

Hasil wawancara dengan guru kelas V menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz membantu guru dalam menyampaikan materi matematika serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan. Guru terlebih dahulu menentukan materi pembelajaran, kemudian menyusun soal-soal matematika pada aplikasi Quizizz yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran. Selain itu, guru juga memberikan arahan dan pendampingan kepada peserta didik selama penggunaan Quizizz berlangsung. Setelah pembelajaran selesai, guru memberikan umpan balik dengan membahas kembali soal-soal yang dianggap sulit agar peserta didik lebih memahami materi

yang dipelajari. Temuan ini diperkuat oleh penelitian Nursyahira et al. (2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran digital interaktif dapat membantu guru dalam proses pembelajaran dan evaluasi pembelajaran matematika.

Peran guru dalam mengelola penggunaan Quizizz juga menjadi faktor penting dalam menciptakan motivasi belajar peserta didik. Guru yang mampu memberikan arahan yang jelas terkait penggunaan aplikasi, mengatur waktu pengerjaan soal, serta mengelola suasana kelas dengan baik dapat menciptakan pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan. Dengan pengelolaan yang tepat, Quizizz tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mampu meningkatkan interaksi antara guru dan peserta didik selama pembelajaran matematika berlangsung.

Kemudahan penggunaan merupakan salah satu keunggulan utama dari aplikasi Quizizz. Aplikasi ini dapat digunakan dengan mudah oleh peserta didik tanpa memerlukan keterampilan teknis khusus. Selain itu, penggunaan smart board dalam pembelajaran membuat peserta didik lebih tertarik dan aktif saat mengerjakan soal di depan kelas. Hasil wawancara dengan peserta didik menunjukkan bahwa mereka merasa Quizizz mudah digunakan, menarik, dan membuat pembelajaran matematika menjadi lebih menyenangkan. Berdasarkan hasil wawancara dengan ZNR, SF, dan R, diketahui bahwa peserta didik merasa senang dan tertarik dengan penggunaan Quizizz dalam pembelajaran matematika. Ketiga peserta didik mengungkapkan bahwa pembelajaran menjadi lebih seru

karena soal-soal disajikan dalam bentuk permainan interaktif. Selain itu, fitur-fitur seperti leaderboard, poin, dan tampilan yang menarik membuat mereka lebih bersemangat mengikuti pembelajaran. Mereka juga menyampaikan keinginan untuk kembali menggunakan Quizizz pada pembelajaran berikutnya karena dianggap lebih menarik dibandingkan pembelajaran biasa. Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz berkaitan dengan motivasi belajar peserta didik yang terlihat melalui antusiasme, fokus, keaktifan, dan semangat belajar selama pembelajaran matematika berlangsung.

Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran matematika berkaitan dengan motivasi belajar peserta didik kelas V sekolah dasar. Motivasi belajar peserta didik terlihat melalui antusiasme, fokus, keaktifan, keberanian menjawab soal, serta keterlibatan selama proses pembelajaran berlangsung. Temuan penelitian ini relevan dengan penelitian Tiana et al. (2021) yang menunjukkan bahwa penggunaan media game Quizizz dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika. Temuan tersebut memperkuat hasil penelitian ini bahwa penggunaan Quizizz dapat mendukung tumbuhnya motivasi belajar matematika peserta didik di sekolah dasar.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz

berkaitan dengan motivasi belajar matematika siswa kelas V SDN Gajah Bendo. Motivasi belajar siswa terlihat melalui antusiasme, fokus, keaktifan, semangat belajar, serta respons positif selama mengikuti pembelajaran matematika. Hasil observasi dan wawancara dengan guru, kepala sekolah, serta peserta didik menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz mampu mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Fitur-fitur yang tersedia, seperti poin, leaderboard, dan tampilan yang menarik, memberikan dorongan kepada siswa untuk lebih bersemangat dalam mengerjakan soal dan mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu, siswa menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap pembelajaran matematika serta lebih fokus selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, penggunaan aplikasi Quizizz dapat mendukung terciptanya pembelajaran matematika yang lebih interaktif dan meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar.

Daftar Pustaka

- Abd Rahman, B. P., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani, Y. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. *Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Aliyyah, R. (2025). Pemanfaatan aplikasi Quizizz untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 6 SDN 28 Melayu Kota Bima pada mata pelajaran IPAS. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(2), <https://jurnalp4i.com/index.php/science>

- Diana, S. R., Muslihan, M., & Muslimin, S. Z. (2025). Analisis penggunaan platform Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif dan menyenangkan pada mata pelajaran Matematika di kelas IV SDN 2 Pesanggrahan. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(4), 255–262.
- Fernando, Y., Andriani, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61-68.
- Fiantika, R., Wasil, M., & Jumiyati, S. (2022). *Metodologi penelitian kualitatif*. Padang: PT Global Eksekutif Teknologi.
- Hasanah, A. Z., & Sari, R. K. (2025). Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Supermat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 192-200.
- Huberman, M., & Miles, M. B. (1992). Analisis data kualitatif. *Penerbit Universitas Indonesia, Jakarta*.
- Maritsa, A., Hanifah Salsabila, U., Wafiq, M., Rahma Anindya, P., & Azhar Ma'shum, M. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100. <https://doi.org/10.46781/almutharahah.v18i2.303>
- Martati, B., Mirnawati, L. B., & Firmannandya, A. (2023). Analisis Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Sekolah Dasar. *Proceeding UMSurabaya*.
- Nadiyah, R., & Surur, M. (2024). Implementasi Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Untuk Meningkatkan Aktivitas

- Belajar Dan Kemampuan Pemahaman Konsep. *Laplace: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 248-263.
- Nashrullah, M., Maharani, O., Rohman, A., Fahyuni, E. F., Nurdyansyah, I., & Untari, S. (2023). *Metodologi penelitian pendidikan: Prosedur penelitian, subyek penelitian, dan pengembangan teknik pengumpulan data*. UMSIDA Press.
- Nursyahira, P., Mawaddah, D., Indahyani, N., Maisaroh, S., & Lubis, R. H. W. (2024). Penggunaan media digital interaktif terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa. *Pedagogika: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 4(2), 163-171.
- Putra, D. A., & Afiani, K. D. A. (2021). Analisis penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. *INVENTA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(1), 30-46.
- Rahman, S. (2022). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar: Merdeka Belajar dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0*. Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo.
- Sanga, L. D., & Wangdra, Y. (2023, September). Pendidikan adalah faktor penentu daya saing bangsa. In *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial dan Teknologi (SNISTEK)* (Vol. 5, pp. 84–90).
- Sanusi, E., Mahmud, M., Panigoro, M., Hafid, R., & Hasiru, R. (2024). Pengaruh media interaktif Quizizz terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas VIII di SMP

- Negeri 1 Tilamuta. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 4, 4596–4602.
- Solikah, H. (2020). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi teks persuasif kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo tahun pelajaran 2019/2020. *Jurnal Mahasiswa UNESA*, 7(3), 1-8.
- Tiana, A., Sagita Krissandi, A. D., & Sarwi, M. (2021). Peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa melalui media game quizizz pada mata pelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(6), 943-952.
- Qomaruddin, Q., & Sa'diyah, H. (2024). Kajian teoritis tentang teknik analisis data dalam penelitian kualitatif: Perspektif Spradley, Miles dan Huberman. *Journal of Management, Accounting, and Administration*, 1(2), 77-84.
- Wulandari, A., & Lestari, A. S. B. (2023). Meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa melalui game Quizizz pada materi statistika. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 30265–30271.



Lampiran 1. Surat Izin Penelitian



Fakultas Keguruan
dan Ilmu Pendidikan

Surabaya, 23 Desember 2025 M
3 Rajab 1447 H

Nomor : 293/KET/II.3.AU/FKIP/2025

Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yang Terhormat

Kepala SDN Gajah Bendo

Gedung Aran, Desa Gajahbendo, Kecamatan Beji, Kabupaten Pasuruan, Jawa Timur.

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur kita panjatkan ke hadirat Allah SWT, atas rahmat dan nikmat yang telah dilimpahkan kepada kita semua. Sholawat dan salam semoga tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW serta keluarga dan sahabatnya.

Sehubungan dengan kegiatan penelitian yang akan dilakukan oleh mahasiswa di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, kami bermaksud untuk mengajukan izin penelitian di lingkungan instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun penelitian ini akan dilaksanakan oleh:

Nama : Faiqah Afgha Qamary

NIM : 20221115026

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Penelitian : Analisis Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar Melalui Penggunaan Aplikasi Quizizz

Demikian permohonan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan berkenaan Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.



Dekan

Achmad Hidayatullah, S.Pd., M.Pd. PhD
NIP. 012.02.1.1990.16.226

Tembusan:

1. Para Wakil Dekan FKIP *UMSurabaya*.
2. Kaprodi dan Sekprodi S1- Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Morality, Intellectuality and Entrepreneurship

FAKULTAS AGAMA ISLAM / FAKULTAS HUKUM DAN ILMU PROSEDUR / FAKULTAS TEKNIK
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS / FAKULTAS HUMAN / FAKULTAS ILMU KESEHATAN
FAKULTAS PEDAGOGI / FAKULTAS REKREASI DAN OLAH RAGA / PROGRAM PASCA SARJANA

ADDRESS

Jl. Suropati No. 59 Kota Surabaya
Provinsi Jawa Timur Indonesia 60113
www.um-surabaya.ac.id

CONTACT

phone : 031 3813966
fax : 031 3813096
email : rektorat@um-surabaya.ac.id

Lampiran 2. Lembar Observasi

LEMBAR OBSERVASI UNTUK GURU

Hari/Tanggal : Kamis/18 Desember 2025
Nama Guru : Rizky Yunita Alfianti S.Pd.
Nama Sekolah : SDN Gajah Bendo
Observer : Faiqah Afga Qamary

Petunjuk:

1. Lembar ini digunakan untuk mencatat hasil observasi terhadap motivasi belajar matematika siswa selama penggunaan aplikasi Quizizz.
2. Lembar ini digunakan untuk mengidentifikasi indikator motivasi belajar matematika siswa yang muncul selama pembelajaran.
3. Berikan tanda centang (✓) pada “Ya” atau “Tidak” dibawah ini.

No.	Indikator	Aspek yang Diamati	Keterangan	
			Ya	Tidak
1.	Antusiasme Belajar	Guru mengamati siswa menunjukkan rasa senang saat pembelajaran matematika menggunakan Quizizz	✓	
		Guru mengamati siswa bersemangat mengikuti kegiatan pembelajaran sampai selesai	✓	
2.	Fokus Belajar Pembelajaran	Guru mengamati siswa memperhatikan	✓	

		penjelasan dan instruksi pembelajaran		
		Guru mengamati siswa fokus mengerjakan soal matematika pada Quizizz	✓	
3.	Keaktifan Belajar	Guru mengamati siswa aktif menjawab soal yang diberikan	✓	
		Guru mengamati siswa aktif bertanya atau memberikan tanggapan selama pembelajaran	✓	
4.	Ketekunan Belajar	Guru mengamati siswa berusaha menyelesaikan seluruh soal yang diberikan	✓	
		Guru mengamati siswa tidak mudah menyerah ketika mengalami kesulitan	✓	
5.	Respons Terhadap Penggunaan Quizizz	Guru mengamati siswa menunjukkan ketertarikan terhadap penggunaan Quizizz	✓	
		Guru mengamati siswa menunjukkan respons positif	✓	

		selama pembelajaran berlangsung		
6.	Motivasi Belajar Matematika	Guru mengamati semangat siswa dalam belajar matematika.	✓	
		Guru mengamati siswa terdorong memperoleh hasil belajar yang baik	✓	

LEMBAR OBSERVASI UNTUK PESERTA DIDIK

Hari/Tanggal : Kamis/18 Desember 2025
 Kelas : 5
 Sekolah : SDN Gajah Bendo

Petunjuk:

1. Lembar ini digunakan untuk mengamati motivasi belajar matematika peserta didik selama penggunaan aplikasi Quizizz.
2. Lembar ini digunakan untuk mengidentifikasi aspek antusiasme, fokus, keaktifan, ketekunan, dan semangat belajar peserta didik.
3. Berikan tanda centang (✓) pada “Ya” atau “Tidak” dibawah ini.

No.	Indikator	Aspek yang Diamati	Keterangan	
			Ya	Tidak
1.	Minat dan Antusiasme Belajar	Peserta didik menunjukkan rasa senang saat pembelajaran matematika dimulai	✓	
		Peserta didik antusias mengikuti kegiatan Quizizz sampai selesai	✓	
2.	Fokus Belajar	Peserta didik memperhatikan soal yang ditampilkan pada Quizizz	✓	
		Peserta didik fokus mengerjakan soal matematika	✓	
3.	Keaktifan Belajar	Peserta didik aktif mengikuti	✓	

		kegiatan pembelajaran		
		Peserta didik cepat merespons instruksi guru	✓	
4.	Ketekunan Belajar	Peserta didik berusaha menjawab soal dengan sungguh-sungguh	✓	
		Peserta didik tidak mudah menyerah saat mengalami kesulitan	✓	
5.	Rasa Percaya Diri	Peserta didik percaya diri dalam menjawab soal matematika	✓	
		Peserta didik berani mencoba menjawab meskipun belum yakin	✓	
6.	Motivasi belajar Matematika melalui Quiziz	Peserta didik menunjukkan semangat memperoleh hasil terbaik	✓	
		Peserta didik menunjukkan ketertarikan belajar matematika menggunakan Quizizz	✓	

Lampiran 3. Lembar Wawancara

LEMBAR WAWANCARA GURU

Analisis Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar
Melalui Penggunaan Aplikasi Quizizz

Nama : Rizky Yunita Alfianti
Kelas yang diampu : 5
Nama Sekolah : SDN Gajah Bendo
Hari/Tanggal : Kamis/18 Desember 2025

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana motivasi belajar matematika siswa saat pembelajaran menggunakan Quizizz?	Motivasi belajar siswa terlihat cukup baik. Sebagian besar siswa menunjukkan antusiasme dan semangat selama pembelajaran berlangsung.
2.	Bagaimana respons siswa ketika pembelajaran matematika menggunakan Quizizz dilaksanakan?	Siswa terlihat senang, antusias, dan lebih tertarik mengikuti pembelajaran matematika.
3.	Apakah penggunaan Quizizz membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran matematika?	Ya, siswa menjadi lebih aktif menjawab pertanyaan dan mengikuti kegiatan pembelajaran.
4.	Bagaimana tingkat fokus siswa saat mengerjakan soal matematika melalui Quizizz?	Sebagian besar siswa terlihat lebih fokus karena tertarik

		dengan tampilan dan fitur yang tersedia pada Quizizz.
5.	Apakah siswa menunjukkan ketekunan dalam menyelesaikan soal-soal matematika pada Quizizz?	Ya, siswa berusaha menyelesaikan soal sampai selesai meskipun ada beberapa soal yang dianggap sulit.
6.	Fitur Quizizz apa yang paling menarik perhatian siswa dan memengaruhi motivasi belajar mereka?	Fitur leaderboard, poin, dan tampilan menarik menjadi fitur yang paling disukai siswa.
7.	Bagaimana penggunaan Quizizz membantu siswa dalam memahami materi matematika?	Quizizz membantu siswa belajar sambil bermain sehingga materi lebih mudah dipahami dan diingat.
8.	Kendala apa yang dihadapi selama penggunaan Quizizz dalam pembelajaran matematika?	Kendala yang sering muncul adalah jaringan internet dan keterbatasan waktu.
9.	Bagaimana cara Bapak/Ibu mengatasi kendala tersebut?	Dengan memastikan perangkat siap digunakan dan

		memberikan pendampingan kepada siswa selama pembelajaran.
10.	Menurut Bapak/Ibu, bagaimana peran Quizizz dalam memunculkan motivasi belajar matematika siswa?	Quizizz berperan dalam meningkatkan antusiasme, fokus, dan semangat siswa selama pembelajaran matematika berlangsung.

LEMBAR WAWANCARA KEPALA SEKOLAH

Analisis Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar
Melalui Penggunaan Aplikasi Quizizz

Nama : Ainun Ma'rufah M.Pd.
Masa Kerja : 21 tahun
Hari/Tanggal : Kamis/18 Desember 2025

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana pandangan Bapak/Ibu mengenai penggunaan media pembelajaran digital, khususnya Quizizz, di kelas V?	Quizizz merupakan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan saat ini.
2.	Bagaimana motivasi belajar matematika siswa yang menggunakan Quizizz menurut pengamatan Bapak/Ibu?	Siswa terlihat lebih bersemangat, aktif, dan tertarik mengikuti pembelajaran matematika.
3.	Apakah penggunaan Quizizz memberikan dampak positif terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran?	Ya, siswa menjadi lebih aktif dan berpartisipasi selama proses pembelajaran berlangsung.

4.	Bagaimana dukungan sekolah terhadap penggunaan Quizizz dalam pembelajaran?	Sekolah menyediakan perangkat dan jaringan internet untuk menunjang pembelajaran berbasis teknologi.
5.	Fasilitas apa saja yang disediakan sekolah untuk mendukung penggunaan Quizizz?	Chromebook, laptop, tablet, dan jaringan internet sekolah.
6.	Bagaimana peran guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa melalui Quizizz?	Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing dan memotivasi siswa selama pembelajaran berlangsung.
7.	Apakah orang tua turut mendukung penggunaan Quizizz dalam pembelajaran?	Ya, sekolah memberikan edukasi kepada orang tua agar mendampingi penggunaan perangkat belajar siswa.
8.	Apa kendala yang sering ditemui dalam penggunaan Quizizz?	Kendala yang sering muncul adalah jaringan internet dan persiapan soal oleh guru.

9.	Bagaimana upaya sekolah dalam mengatasi kendala tersebut?	Sekolah memberikan dukungan fasilitas dan motivasi kepada guru dalam mengembangkan media pembelajaran.
10.	Apa harapan Bapak/Ibu terhadap penggunaan Quizizz untuk mendukung motivasi belajar matematika siswa?	Diharapkan Quizizz dapat terus dimanfaatkan untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

LEMBAR WAWANCARA PESERTA DIDIK

Analisis Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar
Melalui Penggunaan Aplikasi Quizizz

Nama : Zahira Nur Rahmанийah
Kelas : 5
Nama Sekolah : SDN Gajah Bendo
Hari/Tanggal : Kamis/19 Desember 2025

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana perasaanmu saat belajar matematika menggunakan Quizizz?	Saya merasa senang karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan
2.	Apakah kamu lebih semangat belajar matematika saat menggunakan Quizizz? Mengapa?	Iya, karena belajar terasa seperti bermain sehingga lebih menyenangkan
3.	Apa yang paling kamu sukai dari Quizizz saat pembelajaran matematika?	Saya suka leaderboard, poin, dan tampilan yang menarik.
4.	Apakah Quizizz membuatmu lebih fokus saat mengerjakan soal matematika?	Iya, saya lebih fokus karena ingin menjawab soal dengan benar.
5.	Apakah kamu menjadi lebih aktif saat pembelajaran menggunakan Quizizz?	Iya, saya lebih aktif karena ingin mengikuti kegiatan sampai selesai.
6.	Bagaimana perasaanmu ketika melihat skor atau peringkat yang diperoleh?	Saya merasa senang dan termotivasi untuk

		mendapatkan hasil yang lebih baik.
7.	Apakah Quizizz membantu kamu memahami materi matematika?	Iya, karena soal-soalnya membantu saya mengingat kembali materi yang sudah dipelajari.
8.	Apakah kamu tetap berusaha menyelesaikan soal meskipun ada yang sulit?	Iya, saya tetap mencoba menjawab sampai selesai.
9.	Apakah kamu mengalami kesulitan saat menggunakan Quizizz?	Tidak, namun terkadang mengalami kesulitan pada soal tertentu.
10.	Apakah kamu ingin menggunakan Quizizz lagi pada pembelajaran matematika berikutnya? Mengapa?	Iya, karena pembelajaran menjadi lebih seru dan membuat saya lebih semangat belajar matematika.

LEMBAR WAWANCARA PESERTA DIDIK

Analisis Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar
Melalui Penggunaan Aplikasi Quizizz

Nama : Shofia Fitri R.
Kelas : 5
Nama Sekolah : SDN Gajah Bendo
Hari/Tanggal : Kamis/19 Desember 2025

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana perasaanmu saat belajar matematika menggunakan Quizizz?	Saya merasa senang karena bisa belajar matematika dengan cara yang lebih menarik dan tidak membosankan.
2.	Apakah kamu lebih semangat belajar matematika saat menggunakan Quizizz? Mengapa?	Iya, karena saya bisa belajar sambil bermain dan berdiskusi dengan teman-teman.
3.	Apa yang paling kamu sukai dari Quizizz saat pembelajaran matematika?	Saya suka tampilan warna-warni dan hasil skor yang muncul setelah mengerjakan soal.
4.	Apakah Quizizz membuatmu lebih fokus saat mengerjakan soal matematika?	Iya, karena saya ingin menjawab soal dengan benar dan mendapatkan nilai yang baik.
5.	Apakah kamu menjadi lebih aktif saat pembelajaran menggunakan Quizizz?	Iya, saya menjadi lebih aktif saat mengikuti pembelajaran

		menggunakan Quizizz.
6.	Bagaimana perasaanmu ketika melihat skor atau peringkat yang diperoleh?	Saya merasa senang dan ingin mendapatkan skor yang lebih baik lagi pada kesempatan berikutnya.
7.	Apakah Quizizz membantu kamu memahami materi matematika?	Iya, karena soal-soalnya membantu saya mengingat kembali materi yang sudah dipelajari.
8.	Apakah kamu tetap berusaha menyelesaikan soal meskipun ada yang sulit?	Iya, saya tetap berusaha menjawab sampai selesai meskipun ada soal yang sulit.
9.	Apakah kamu mengalami kesulitan saat menggunakan Quizizz?	Tidak, saya dapat menggunakan Quizizz dengan cukup mudah.
10.	Apakah kamu ingin menggunakan Quizizz lagi pada pembelajaran matematika berikutnya? Mengapa?	Iya, karena pembelajaran menjadi lebih seru dan membuat saya lebih semangat belajar matematika.

LEMBAR WAWANCARA PESERTA DIDIK

Analisis Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar
Melalui Penggunaan Aplikasi Quizizz

Nama : Rival
Kelas : 5
Nama Sekolah : SDN Gajah Bendo
Hari/Tanggal : Kamis/19 Desember 2025

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana perasaanmu saat belajar matematika menggunakan Quizizz?	Saya merasa senang dan tertantang saat belajar matematika menggunakan Quizizz.
2.	Apakah kamu lebih semangat belajar matematika saat menggunakan Quizizz? Mengapa?	Iya, karena belajar terasa lebih seru dan saya bisa mengerjakan soal bersama teman-teman.
3.	Apa yang paling kamu sukai dari Quizizz saat pembelajaran matematika?	Saya suka musik, leaderboard, dan tampilan yang menarik.
4.	Apakah Quizizz membuatmu lebih fokus saat mengerjakan soal matematika?	Iya, karena saya ingin menjawab soal dengan cepat dan benar.
5.	Apakah kamu menjadi lebih aktif saat pembelajaran menggunakan Quizizz?	Iya, saya menjadi lebih aktif karena pembelajaran terasa lebih menyenangkan dan menantang.
6.	Bagaimana perasaanmu ketika melihat skor atau peringkat yang diperoleh?	Saya merasa senang jika mendapat skor tinggi dan

		termotivasi untuk belajar lebih giat jika nilainya belum maksimal..
7.	Apakah Quizizz membantu kamu memahami materi matematika?	Iya, karena saya bisa berlatih mengerjakan soal dan mengingat materi yang sudah dijelaskan guru.
8.	Apakah kamu tetap berusaha menyelesaikan soal meskipun ada yang sulit?	Iya, saya tetap mencoba menjawab sampai selesai walaupun ada soal yang sulit.
9.	Apakah kamu mengalami kesulitan saat menggunakan Quizizz?	Kadang saya mengalami kesulitan pada beberapa soal matematika yang memerlukan perhitungan lebih teliti.
10.	Apakah kamu ingin menggunakan Quizizz lagi pada pembelajaran matematika berikutnya? Mengapa?	Iya, karena belajar menggunakan Quizizz lebih seru dan membuat saya lebih bersemangat mengikuti pelajaran matematika.

Lampiran 4. Dokumentasi



Peserta didik kelas v saat mengerjakan soal melalui Aplikasi Quizizz



Antusiasme dan fokus peserta didik dalam menggunakan Aplikasi Quizizz



Wawancara dengan guru/ wali kelas v



Wawancara dengan kepala sekolah



Wawancara dengan peserta didik



Contoh soal kuis bilangan cacah sampai 100.00

Lampiran 5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

MATEMATIKA KELAS 5 SD

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Nama Sekolah	: SDN Gajahbendo
Nama Penyusun	: Rizky Yunita Alfianti
Mata Pelajaran	: Matematika
Fase / Kelas / Semester	: C - V / 1
MATERI	: <i>Bab 1 Bilangan Cacah Sampai 100.000</i>
Alokasi Waktu	: 6 JP x 35 Menit
Tahun Penyusunan	: 2025

B. CAPAIAN PEMBELAJARAN

Pada akhir Fase C, peserta didik memperluas pemahaman dan intuisi bilangan (number sense) dan operasi aritmetika pada bilangan cacah; membandingkan dan mengurutkan pecahan, mengubah bentuk pecahan dan melakukan penjumlahan dan pengurangan pecahan; serta melakukan operasi perkalian dan pembagian pecahan dengan bilangan asli. Mereka dapat mengisi nilai yang belum diketahui dalam sebuah kalimat matematika yang berkaitan dengan operasi aritmetika; mengidentifikasi, meniru, dan mengembangkan pola bilangan membesar yang melibatkan perkalian dan pembagian; menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan kelipatan persekutuan terkecil (KPK), faktor persekutuan terbesar (FPB) dan yang berkaitan dengan uang; serta bernalar secara proporsional menggunakan operasi perkalian dan pembagian dalam menyelesaikan masalah sehari-hari dengan rasio dan/atau yang terkait dengan proporsi. Mereka dapat menentukan keliling, luas, mengonstruksi dan mengurai dari bangun datar dan gabungan; mengenali visualisasi spasial; membandingkan karakteristik antarbangun datar dan antar bangun ruang, serta menentukan lokasi

pada peta yang menggunakan sistem berpetak. Mereka dapat mengurutkan, membandingkan, menyajikan, dan menganalisis data banyak benda dan data hasil pengukuran dalam bentuk beberapa tampilan untuk mendapatkan informasi serta menentukan seberapa mungkin kejadian dalam suatu percobaan acak.

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA (PPP)

- Profil Pelajar Pancasila yang ingin dicapai adalah bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, bernalar kritis dan kreatif, bergotong royong, serta kebhinnekaan global.

D. 8 PROFIL LULUSAN

1. Keimanan dan Ketakwaan terhadap tuhan YME

Individu yang memiliki keyakinan teguh akan keberadaan tuhan serta menghayati nilai-nilai spiritual dalam kehidupan sehari-hari

2. Kewargaan

Individu yang memiliki rasa cinta tanah air, mentaati aturan dan norma sosial dalam kehidupan bermasyarakat, memiliki kepedulian, tanggungjawab sosial, serta berkomitmen untuk menyelesaikan masalah nyata yang terkait, keberlanjutan manusia dan lingkungan

3. Penalaran Kritis

Individu yang mampu berpikir secara logis, analitis dan reflektif dalam memahami, mengevaluasi, serta memproses informasi untuk menyelesaikan masalah

4. Kreativitas

Individu yang mampu berpikir secara inovatif, fleksibel, dan orisinal dalam mengolah ide atau informasi untuk menciptakan solusi yang unik dan bermanfaat

5. Kolaborasi

Individu yang mampu bekerja sama secara efektif dengan orang lain secara gotong royong untuk mencapai tujuan Bersama melalui pembagian pesan dan tanggung jawab

6. Kemandirian

Individu yang mampu bertanggung jawab atas proses dan hasil belajarnya sendiri dengan menunjukkan kemampuan untuk

mengambil inisiatif, mengatasi hambatan, dan menyelesaikan tugas secara tepat bergantung pada orang lain

7. Kesehatan

Individu yang memiliki fisik yang prima, bugar, sehat, dan mampu menjaga keseimbangan Kesehatan mental dan fisik untuk mewujudkan kesejahteraan lahir dan batin (well-being)

8. Komunikasi

Individu yang memiliki kemampuan komunikasi intrapribadi untuk melakukan refleksi dan antarpribadi untuk menyampaikan ide, gagasan dan antarpribadi untuk menyampaikan ide gagasan, dan informasi baik lisan maupun tulisan serta berinteraksi secara efektif dalam berbagai situasi.

E. SARANA DAN PRASARANA

Media : LCD proyektor, komputer/laptop, jaringan internet, dan lain-lain

Sumber Belajar : LKPD, Buku Teks, laman E-learn, dan lain-lain

F. TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik regular (tahap operasional konkret)

G. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN

- Metode PJBL
- Metode Deep Learning (mindful, meaningful, joyful)

KOMPETENSI INTI

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Peserta didik mampu membaca, menuliskan, menentukan, membandingkan, mengurutkan, menyusun/komposisi, menguraikan/ dekomposisi, menghitung operasi bilangan, dan memecahkan masalah yang berkaitan dengan bilangan cacah sampai 100.000

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

Membaca, menuliskan, menentukan, membandingkan, mengurutkan, menyusun/komposisi, menguraikan/ dekomposisi, menghitung operasi bilangan, dan memecahkan masalah yang berkaitan dengan bilangan cacah sampai 100.000.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Bagaimana membaca 3.456?
2. Bagaimana menuliskan bilangan “tiga ribu tiga ratus dua puluh rupiah”?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

A. Membaca dan Menulis Bilangan Cacah Sampai 100.000 dan Nilai Tempatnya

KEGIATAN PENDAHULUAN

(Mindful – Sadar, Terfokus, dan Emosional Positif)

1. Salam dan Pembiasaan Positif (5 menit)

- Guru menyapa peserta didik dengan ramah, senyum, dan kontak mata.
- Mengajak peserta didik untuk berdoa sesuai agama masing-masing.
- Memeriksa kehadiran, kerapian pakaian, kebersihan kelas, serta memotivasi siswa saling menyapa dan memberi semangat kepada teman di kanan kirinya.

2. **Ice Breaking Emosional dan Fisik Ringan (5 menit)**

- Aktivitas ringan seperti permainan "Tebak Angka", "Angka Rahasia", atau menyanyikan lagu bertema angka sambil bergerak.
- Tujuannya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan penuh semangat.

3. **Pertanyaan Pemantik & Refleksi Awal (5 menit)**

- Guru bertanya:

“Kalau kalian punya 1000 permen, kira-kira siapa yang bisa bantu hitung dengan cepat ya?”

- Pertanyaan ini memantik rasa ingin tahu dan diskusi ringan.
- Guru mencatat beberapa pendapat siswa di papan tulis (memberi ruang suara bagi tiap anak).

4. **Motivasi dan Kaitan dengan Profil Pelajar Pancasila (5 menit)**

- Guru menjelaskan bahwa belajar nilai tempat membantu kita berpikir kritis, menyusun strategi, dan lebih terampil dalam kehidupan sehari-hari.
- Ditekankan bahwa ini juga melatih **akhlak (jujur menghitung), gotong royong (kerja kelompok), dan bernalar kritis**.

5. **Asesmen Diagnostik Ringan (5 menit)**

- Guru menampilkan angka-angka (misalnya 3725) dan bertanya:

“Menurutmu angka 7 di sini artinya apa?”

- Siswa menjawab bebas sesuai pengetahuan awal mereka, tidak dinilai salah/benar, tapi sebagai dasar pemetaan pemahaman.

KEGIATAN INTI (Deep Learning – Joyful, Meaningful, Mindful)

Pertemuan ke-1: Membaca, menulis, dan menentukan nilai tempat bilangan cacah sampai 100.000

Durasi: 60 menit

Metode: Eksploratif – Kolaboratif – Reflektif **Media/alat:** Kartu angka, balok tempat nilai (unit, puluhan, ratusan), lembar aktivitas kelompok

1. Aktivitas Eksplorasi (15 menit) – Meaningful

- Guru menunjukkan angka besar secara konkret dengan alat bantu (misalnya: 23.045).
- Siswa menyusun angka dengan kartu digit, lalu memasangkannya di papan nilai tempat (satuan sampai puluh ribu).
- Guru menuntun siswa menyimpulkan perbedaan **angka** dan **nilai angka**.

2. Aktivitas Kolaborasi (20 menit) – Joyful & Gotong Royong

- Siswa dibagi dalam kelompok kecil. Setiap kelompok diberi beberapa angka dan diminta:
 - Menyusun angka dari kartu digit
 - Menentukan nilai tiap angka sesuai tempatnya
 - Menuliskan dalam bentuk kalimat (contoh: Angka 3 di tempat ratusan nilainya 300)
- Presentasi hasil kerja kelompok secara bergiliran, dilanjutkan tanya-jawab antarkelompok (belajar menghargai dan menanggapi pendapat teman).

3. Aktivitas Refleksi Individu (15 menit) – Mindful

- Siswa mengerjakan lembar aktivitas “Ayo Cermati Angkaku!” secara individu (LKPD berisi soal menulis nilai tempat dan membandingkan bilangan).
- Guru mengobservasi ekspresi dan partisipasi siswa, serta memberi penguatan personal:

“Bagus, kamu teliti menghitungnya. Hebat, kamu percaya diri menjelaskan ke temanmu.”

4. *Aktivitas Evaluasi Interaktif Menggunakan Quizizz (10 menit) – Joyful & Meaningful*

- Guru mengajak peserta didik mengikuti kuis interaktif menggunakan aplikasi Quizizz yang berisi soal-soal matematika sesuai materi pembelajaran.
- Peserta didik menjawab soal secara bergantian melalui smart board dengan bimbingan guru.
- Guru memanfaatkan fitur Quizizz seperti timer, skor, leaderboard, dan umpan balik langsung untuk menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.
- Peserta didik terlihat antusias dan bersemangat saat mengikuti kuis karena pembelajaran disajikan dalam bentuk permainan interaktif.
- Setelah kuis selesai, guru bersama peserta didik membahas soal-soal yang dianggap sulit serta memberikan apresiasi kepada peserta didik yang aktif selama pembelajaran berlangsung.

4. *Integrasi KSE*

- Dalam proses, guru mengarahkan siswa untuk:
 - Saling mendengarkan saat kerja kelompok
 - Memberi pujian ke teman yang aktif atau membantu
 - Merefleksi perasaan: “Bagaimana perasaanmu saat bisa menjelaskan ke teman?”

KEGIATAN PENUTUP (Mindful & Reflective)

1. **Presentasi Hasil & Diskusi Penutup (10 menit)**

- Beberapa siswa menyampaikan hasil lembar kerja secara sukarela.
- Siswa lain diberi kesempatan memberikan tanggapan positif dan tambahan.
- Guru menyimpulkan pembelajaran bersama siswa.

2. Refleksi Emosional & Nilai (5 menit)

- Guru bertanya:

“Apa yang kamu pelajari hari ini?” “Bagian mana yang paling menyenangkan?” “Apa tantangan yang kamu hadapi hari ini?”

- Jawaban siswa digunakan untuk menumbuhkan kesadaran belajar dan memperkuat kepercayaan diri.

3. Penugasan Ringan & Penutup (5 menit)

- Siswa diminta mengerjakan 2 soal serupa di rumah sambil bertanya ke orang tua, sebagai latihan kolaborasi keluarga.
- Guru menutup dengan doa bersama dan mengucapkan terima kasih atas semangat anak-anak.
- Memberi pujian kepada kelas secara umum (apresiasi non-akademik juga ditekankan).

Lampiran 6. Bukti Kendali Pembimbing

Menampilkan 1-16 dari 16 hasil

No.	Tanggal	Topik	Saran/Komentar	Pembimbing	
1	2025-10-06	Mengisi matrix penelitian	Menyetorkan beberapa judul	Deni Adi Putra	
2	2025-10-07	Judul artikel skripsi	Judul pertama telah disetujui: "Analisis Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Di Kelas V Sekolah Dasar"	Deni Adi Putra	
3	2025-10-13	Judul artikel skripsi	Kata pemanfaatan diganti dengan penerapan	Badruli Martati	
4	2025-10-13	Judul artikel skripsi	Judul artikel skripsi telah disetujui oleh dospem 1 dan 2	Deni Adi Putra	
5	2025-11-14	Pendahuluan	Mengirim pendahuluan artikel melalui pdf	Deni Adi Putra	
6	2025-11-21	Pendahuluan	Menambahkan hasil observasi awal di sekolah, menambahkan 5 hasil kajian yang relevan, menambahkan sitasi pembimbing 1 dan 2, penulisan sesuai template, lengkapi dengan identitas cover, dll. Masukan judul lagi "Analisis Penerapan Media Interaktif Quizizz.."	Deni Adi Putra	
7	2025-11-27	Pendahuluan	Mendelay dicek lagi, penulisan daftar pustaka masih ada yang memakai huruf besar	Deni Adi Putra	
8	2025-12-03	Pendahuluan, metode, instrumen penilaian	Menambahkan media itu apa, dan sumber tahapan	Badruli Martati	
9	2025-12-04	Pendahuluan, metode, instrumen penilaian	Telah di acc/disetujui, namun untuk modul ajar bisa diberikan respon siswanya	Badruli Martati	
10	2025-12-05	Pendahuluan, metode, instrumen penilaian	Diminta untuk mengirimkan lewat pdf	Deni Adi Putra	
11	2025-12-09	Pendahuluan, metode, instrumen penilaian	Telah di acc/disetujui, dan boleh lanjut ke tahap penelitian	Deni Adi Putra	
12	2026-02-04	Hasil dan Pembahasan	Mengganti kata penerapan di judul dengan penggunaan, kata siswa diganti dengan peserta didik,	Deni Adi Putra	
13	2026-02-09	Hasil dan Pembahasan	Telah di acc/disetujui	Deni Adi Putra	
14	2026-02-09	Hasil dan Pembahasan	Telah di acc/disetujui	Badruli Martati	
15	2026-05-23	Judul baru	Telah di acc/disetujui	Deni Adi Putra	
16	2026-05-25	Judul artikel	Kata meningkatkan di judul lama dihapus saja	Badruli Martati	

Lampiran 7. Letter Of Accepted



LETTER OF ACCEPTANCE

Dear authors:
Faiqah Afgha Qamary¹, Deni Adi Putra², Badruli Martati³
Universitas Muhammadiyah Surabaya^{1,2,3}

We are pleased to inform you that your paper entitled:

"Analisis Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar Melalui Penggunaan Aplikasi Quizizz"

has been reviewed to be published at
JPLED: Journal of Practice Learning and Educational Development
Volume: 6, Number: 4

Please wait for the next process to publish the paper and make the payments for publication fee before the deadline, visit our website for more information.

Padang, June 03, 2026
JPLED: Journal of Practice Learning and Educational Development
Indonesia



R. Alim Harun Pamungkas
Editor in Chief

Published by **GAES (Global Action and Education for Society)**
Address: Jalan Selat Sunda IV/D4 Lisanpuro, Kedung Kandang, Malang, Indonesia
Address (Branch): Komplek Pondok Pinang D7 Lubuk Buaya, Koto Tangah, Padang, Indonesia
E-mail: jpled@gaes-edu.com



Lampiran 8. Hasil Cek Plagiasi

Artikel Faiqah Afgha Qamary			
ORIGINALITY REPORT			
18%	18%	20%	8%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS
PRIMARY SOURCES			
1	repository.um-surabaya.ac.id Internet Source	2%	
2	ojs3.unpatti.ac.id Internet Source	1%	
3	Dhea Laura Felysia, Meirza Nanda Faradita, Ishmatun Naila. "Pemanfaatan Aplikasi Wordwall Sebagai Alat Evaluasi Pemahaman IPAS Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar: Kajian Kualitatif Deskriptif", JURNAL PENDIDIKAN MIPA, 2026 Publication	1%	
4	jiip.stkipyapisdmpu.ac.id Internet Source	1%	
5	Elverda Zahra Afifa, Moch. Bahak Udin By Arifin. "The Use of Quizizz Aplication for Al-Islam Lesson to Enhance Learning Effectiveness", Pedagogia : Jurnal Pendidikan, 2026 Publication	1%	
6	journal.stkipsubang.ac.id Internet Source	1%	
7	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	1%	
8	ejournal.rizaniamedia.com Internet Source	1%	
9	ojs.unimal.ac.id	1%	

Lampiran 9. Pernyataan Bebas Plagiasi



UMSURA
Universitas Muhammadiyah Surabaya

**Biro
Perpustakaan**

<https://library.um-surabaya.ac.id>
 081336590188
 perpustakaan@um-surabaya.ac.id

SURAT KETERANGAN BUKTI BEBAS PLAGIASI

Naskah tugas akhir / skripsi / karya tulis / tesis*) yang diserahkan atas :

Nama : Faiqah Afgha Qamary
NIM : 20221115026
Fakultas/Prodi : Fakultas Pendidikan, Komunikasi dan Sains/(S1) Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Alamat : Dsn Pogag, Rt/Rw 001/004, Ds Palalang, Kec Pakongk
Judul : Analisis Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar
Melalui Penggunaan Aplikasi Quizizz

telah **diserahkan dan memenuhi kriteria** batas maksimal yang sudah ditentukan.

Petugas perpustakaan

Ardi Surya H. K.

Surabaya, 05 Juni 2026

Mahasiswa

Faiqah Afgha Qamary



Mengetahui,
Kepala Perpustakaan

Dr. Rano Abidur, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 10. Endorsment Letter

	UMSURA Universitas Muhammadiyah Surabaya	Pusat Bahasa
<u>ENDORSEMENT LETTER</u> 418/PB-UMS/EL/VI/2026		
This letter is to certify that the abstract of the thesis below		
Title	:	Analysis of Mathematics Learning Motivation in Fifth Grade Students of Primary School through Use Quizzz App
Name	:	Faiqah Afgha Qamary
Student ID Number	:	20221115026
Department	:	Primary Teacher Education, Bachelor program, Faculty of Education, Communication, and Science, Muhammadiyah University of Surabaya, Indonesia
has been endorsed by Language Center of Muhammadiyah University of Surabaya for further approval by the examining committee of the faculty.		
Surabaya, 18 June 2026		
Chairperson,		
	Jepri Ali Saiful, Ph.D.	

Lampiran 11. Biodata Penulis

BIODATA PENULIS



Penulis bernama Faiqah Afgha Qamary, lahir di Pamekasan pada tanggal 10 Oktober 2003, merupakan anak keempat dari enam bersaudara dari pasangan Qaidar Mahdari dan Ismaryatin Mukarramah. Peneliti menempuh pendidikan di TK ABA Seddur (2010), MI Muhammadiyah Seddur (2016), SMP Muhammadiyah 12 Sendangagung, Paciran (2019), dan MA Al-Ittihad Al-Islami Camplong, Sampang (2022). Saat ini peneliti merupakan mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Surabaya. Selama menjadi mahasiswa, peneliti aktif dalam berbagai organisasi, di antaranya Ikatan Mahasiswa Muhammadiyah (IMM) dan pernah menjabat selama dua periode, serta Himpunan Mahasiswa Guru Sekolah Dasar (HIMA PGSD) Fakultas Pendidikan, Komunikasi, dan Sains. Adapun hobi peneliti adalah traveling.