

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA *GAME*
QUIZWHIZZER DALAM PEMBELAJARAN
MATEMATIKA SISWA KELAS VIII
DI UPTD SMPN 7 SINJAI**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh:

FAHMITA SARI
NIM. 190109005

**PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM AHMAD
DAHLAN (UIAD) SINJAI
TAHUN 2023**



**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA GAME
QUIZWHIZZER DALAM PEMBELAJARAN
MATEMATIKA SISWA KELAS VIII
DI UPTD SMPN 7 SINJAI**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh:

FAHMITA SARI
NIM. 190109005

Pembimbing

1. Dr. Syarifuddin, M.Pd.
2. Prima Mytra, S.Pd., M.Pd.

**PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM AHMAD
DAHLAN (UIAD) SINJAI
TAHUN 2023**

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Fahmita Sari

NIM : 190109005

Program Studi : Tadris Matematika (TM)

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan yang ada didalamnya adalah tanggung jawab saya.

Demikian pernyataan ini dibuat sebagaimana mestinya. Bila mana kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku.

Sinjai, 5 Juli 2023

Yang membuat pernyataan,



Fahmita Sari
NIM. 190109005

PENGESAHAN SKRIPSI

Skrripsi berjudul, Efektivitas Penggunaan Media *Game Quizwhizzer* dalam Pembelajaran Matematika Siswa Kelas VIII UPTD SMP Negeri 7 Sinjai, yang ditulis oleh Fahmita Sari Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 190109005, Mahasiswa Program Studi Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Ahmad Dahlan, yang dimunaqasyahkan pada hari Rabu, tanggal 12 Juli 2023 M bertepatan dengan 23 Dzulhijjah 1444 H, telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Dewan Penguji

Dr. Firdaus, M.Ag.	Ketua	(.....)
Dr. Suriati, M.Sos.I.	Sekretaris	(.....)
Dr. Takdir, M.Pd.I..	Penguji I	(.....)
Sudirman. P, S.Pd.I., M.Pd.I.	Penguji II	(.....)
Dr. Syarifuddin, M.Pd.	Pembimbing I	(.....)
Prima Mytra, S.Pd., M.Pd.	Pembimbing II	(.....)

Mengetahui:
Dekan FTIK UIAD,

Dr. Takdir, M.Pd.I.
NIM. 1213495

KATA PENGANTAR



Puji syukur atas kehadiran Allah SWT. Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan rasa terima kasih sedalam-dalamnya kepada semua pihak, yang telah memberikan bantuan berupa arahan dan dorongan selama penulis studi. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan kepada:

1. Kedua orang tua Ibu Syamsiah dan Alm.Bapak Sangkala tercinta yang telah mendidik, mendoakan, membesarkan, dan menasehati serta memberikan dukungan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini;
2. Bapak Dr. Firdaus, M.Ag, selaku Rektor Universitas Islam Ahmad Dahlan (UIAD) Sinjai;
3. Bapak Dr. Ismail, M.Pd, selaku wakil Rektor I, Bapak Dr. Rahmatullah, M.A, selaku wakil Rektor II, Bapak Dr. Muh.Anis, M.Hum, selaku wakil Rektor III dan selaku unsur pimpinan Universitas Islam Ahmad Dahlan (UIAD) Sinjai;
4. Bapak Dr. Takdir, S.Pd.I.,M.Pd.I., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Ahmad Dahlan (UIAD) Sinjai;

5. Bapak Dr. Syarifuddin, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Tadris Matematika dan Pembimbing I yang telah memberikan waktu, dan pikirannya guna membimbing penulis dengan sabar dan tulus dalam menyelesaikan skripsi ini;
6. Bapak Prima Mytra, S.Pd., M.Pd., selaku Pembimbing II yang telah memberikan waktu, dan pikirannya guna membimbing penulis dengan sabar dan tulus dalam menyelesaikan skripsi ini;
7. Ibu Nurul Islamiah, S.Pd.I., M.Pd., selaku Sekertaris Program Studi Tadris Matematika Universitas Islam Ahmad Dahlan (UIAD) Sinjai;
8. Ibu Nurjannah, S.Pd., M.Pd. selaku penasehat akademik yang telah membimbing dan memberikan dukungan, serta motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini;
9. Bapak dan Ibu dosen Prodi Tadris Matematika UIAD Sinjai yang senantiasa membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini;
10. Seluruh Dosen Universitas Islam Ahmad Dahlan (UIAD) Sinjai yang telah membimbing dan mengajar penulis selama studi di UIAD Sinjai;
11. Seluruh Pegawai dan Jajaran Universitas Islam Ahmad Dahlan (UIAD) Sinjai dan staf Prodi Matematika Kakanda

- Fajar, S.Pd yang telah membantu kelancaran akademik selama pengurusan skripsi ini;
12. Kepala staf perpustakaan Universitas Islam Ahmad Dahlan (UIAD) Sinjai yang telah membantu penulis menyelesaikan skripsi ini;
 13. Kepala sekolah dan seluruh staf UPTD SMP Negeri 7 Sinjai;
 14. Ibu Guru tercinta, Darnah Suandi, S.Si, S.Pd,M.Pd. Selaku guru matematika di UPTD SMP Negeri 7 Sinjai yang selalu membantu dan mendukung penulis dalam proses penelitian skripsi ini;
 15. Teman-teman seperjuangan mahasiswa tadaris matematika angkatan 2019 yang telah berjuang bersama-sama selama ini dan telah membantu, menyemangati penulis untuk menyelesaikan skripsi ini;
 16. Teman-teman Mahasiswa Universitas Islam Ahmad Dahlan (UIAD) Sinjai dan berbagai pihak yang tidak dapat disebut satu persatu, yang telah memberikan dukungan moral sehingga penulis menyelesaikan skripsi ini.

Teriring doa semoga amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut terdapat pahala yang berlipat ganda dari Allah Swt dan semoga skripsi ini bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya. Aminn.

Sinjai, 05 Juli 2023

Yang membuat pernyataan,



Fahmita Sari
NIM. 190109005

ABSTRAK

Fahmita Sari. *Efektivitas Penggunaan Media Game Quizwhizzer dalam Pembelajaran Matematika Siswa Kelas VIII UPTD SMP Negeri 7 Sinjai.* Skripsi. Sinjai: Program Studi Tadris Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai, 2023.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah media *game Quizwhizzer* efektif diterapkan dalam pembelajaran matematika siswa kelas VIII di UPTD SMP Negeri 7 Sinjai.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain *One group Pretest-Post test* dengan pendekatan kuantitatif. Dilaksanakan di UPTD SMP Negeri 7 Sinjai. Populasi dalam penelitian adalah kelas VIII sebanyak 119 siswa dengan sampel penelitian 28 siswa. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, angket dan data hasil belajar. Analisis data yang digunakan berupa uji deskriptif, uji normalitas data, uji homogenitas dan uji hipotesis menggunakan uji *paired sample t-test*.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media *game Quizwhizzer* terbukti efektif dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa, motivasi belajar siswa, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika. Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa yang telah diamati selama proses pembelajaran terdapat 88,28% rata-rata aktivitas siswa termasuk dalam kategori sangat aktif. Untuk motivasi belajar siswa pada *pretest* skor rata-rata berada pada kategori rendah, sedangkan *posttest* berada pada kategori sedang. Kemudian untuk skor hasil belajar siswa sebelum perlakuan berada pada kategori rendah, sedangkan skor hasil belajar siswa setelah perlakuan berada pada kategori tinggi. Untuk nilai gain diperoleh bahwa sebanyak (89,3%) kategori sedang. Hasil uji hipotesis diperoleh nilai $\text{sig } 0,0001 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *game Quizwhizzer* efektif digunakan dalam pembelajaran matematika siswa kelas VIII UPTD SMP Negeri 7 Sinjai.

Kata Kunci : Efektivitas, *Game Quizwhizzer*, Matematika

ABSTRACT

Fahmita Sari. Effectiveness of Using Quizwhizzer Game Media in Mathematics Learning for Class VIII Students of UPTD SMP Negeri 7 Sinjai. Thesis. Sinjai: Mathematics Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Islamic University of Ahmad Dahlan Sinjai, 2023.

This research aims to find out whether the Quizwhizzer game media is effectively applied in mathematics learning for class VIII students at UPTD SMP Negeri 7 Sinjai.

This research is experimental research with a One group Pretest-Post test design with a quantitative approach. This research was carried out at UPTD SMP Negeri 7 Sinjai. The population in the study was class VIII with 119 students with a research sample of 28 students. The data collection methods used are observation, questionnaires and learning outcomes data. Data analysis used was descriptive tests, data normality tests, homogeneity tests and hypothesis tests using the paired sample t-test.

The results of this research show that the Quizwhizzer game media has proven to be effective in increasing student learning activities, student learning motivation, and student learning outcomes in mathematics learning. Based on the results of observations of student activities that have been observed during the learning process, there is an average of 88.28% of student activities included in the very active category. For student learning motivation, the average score on the pretest was in the low category, while the posttest was in the medium category. Then the student learning outcome scores before treatment were in the low category, while the student learning outcome scores after treatment were in the high category. For the gain value, it was found that as many as (89.3%) were in the medium category. The results of the hypothesis test obtained a sig value of $0.0001 < 0.05$, so H_0 was rejected and H_1 was accepted. So it can be concluded that the Quizwhizzer game media is effectively used in mathematics learning for class VIII UPTD students at SMP Negeri 7 Sinjai.

Keywords: Effectiveness, Quizwhizzer Game, Mathematics

المستخلص

فحميتنا ساري. فعالية استخدام وسائط لعبة Quizwhizzer في تعلم الرياضيات لطلاب الصف الثامن في وحدة التنفيذ الفني في مدرسة المتوسطة الحكومية ٧ سنجائي. الرسالة العلمية. سنجائي: قسم تعليم الرياضيات، كلية التربية وإعداد المعلمين، جامعة أحمد دحلان الإسلامية سنجائي، ٢٠٢٣.

يهدف هذا البحث إلى معرفة ما إذا كانت وسائط لعبة Quizwhizzer يتم تطبيقها بشكل فعال في تعلم الرياضيات لطلاب الصف الثامن في وحدة التنفيذ الفني في مدرسة المتوسطة الحكومية ٧ سنجائي.

هذا البحث هو بحث تجريبي مع تصميم اختبار قبلي وبعدي لمجموعة واحدة مع اتباع نهج كمي. تم إجراء هذا البحث في وحدة التنفيذ الفني في مدرسة المتوسطة الحكومية ٧ سنجائي. وكان مجتمع الدراسة من الصف الثامن وعددهم ١١٩ طالباً، وبلغت عينة البحث ٢٨ طالباً. وأساليب جمع البيانات المستخدمة هي الملاحظة والاستبيانات وبيانات نتائج التعلم. كان تحليل البيانات المستخدم عبارة عن اختبارات وصفية، واختبارات طبيعية البيانات، واختبارات التجانس، واختبارات الفرضيات باستخدام اختبار t للعينة المقترنة.

تظهر نتائج هذا البحث أن وسائط لعبة Quizwhizzer أثبتت فعاليتها في زيادة أنشطة تعلم الطلاب، وتحفيز تعلم الطلاب، ونتائج تعلم الطلاب في تعلم الرياضيات. بناءً على نتائج ملاحظات الأنشطة الطلابية التي تمت ملاحظتها أثناء عملية التعلم، يوجد متوسط ٨٨.٢٨% من الأنشطة الطلابية مدرجة في الفئة النشطة للغاية. بالنسبة لدافعية تعلم الطلاب، كان متوسط درجات الاختبار القبلي في الفئة المنخفضة، بينما كان الاختبار البعدي في الفئة المتوسطة. ثم كانت نتائج نتائج تعلم الطلاب قبل العلاج في الفئة المنخفضة، في حين كانت نتائج نتائج تعلم الطلاب بعد العلاج في الفئة العالية. أما بالنسبة لقيمة الكسب فقد وجد أن ما يصل إلى (٨٩.٣%) كانوا في الفئة المتوسطة. حصلت نتائج اختبار الفرضيات على قيمة سيح $0.0001 > 0.0005$ ، لذلك تم رفض H_0 وتم قبول H_1 . لذلك يمكن أن نستنتج أن وسائط لعبة Quizwhizzer يتم استخدامها بشكل فعال في تعلم الرياضيات لطلاب الصف الثامن في وحدة التنفيذ الفني في مدرسة المتوسطة الحكومية ٧ سنجائي.

وحدة التنفيذ الفني في مدرسة المتوسطة الحكومية ٧ سنجائي

الكلمات الأساسية: الفاعلية، لعبة Quizwhizzer، الرياضيات

DAFTAR ISI

SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Manfaat Penelitian.....	9
BAB II KAJIAN TEORI	11
A. Media Pembelajaran	11
B. Media Pembelajaran <i>Game Quizwhizzer</i>	14
C. Efektivitas Pembelajaran	23
D. Hasil Penelitian Relevan	42

E. Hipotesis.....	45
BAB III METODE PENELITIAN	47
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	47
B. Prosedur Penelitian	48
C. Definisi Variabel	49
D. Waktu Dan Tempat Penelitian	50
E. Populasi Dan Sampel	50
F. Teknik Pengumpulan Data.....	51
G. Instrumen Penelitian.....	52
H. Validasi Instrumen	53
I. Teknik Analisis Data.....	54
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	61
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	61
B. Hasil Penelitian	63
C. Pembahasan Penelitian	81
BAB V PENUTUP.....	87
A. Kesimpulan.....	87
B. Saran	88
DAFTAR PUSTAKA.....	89
LAMPIRAN-LAMPIRAN	97

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain <i>One Group Pretest-Postest</i>	47
Tabel 3.2 Populasi Kelas VIII UPTD SMP Negri 7	
Sinjai	50
Tabel 3.3 Kategori aktivitas belajar siswa	55
Tabel 3.4 Skala Angket Motivasi Belajar Siswa.....	56
Tabel 3.5 Kriteria Motivasi Belajar Siswa	56
Tabel 3.6 Kriteria Standar Penilaian	57
Tabel 3.7 Pengkategorian Nilai Gain	58
Tabel 4.1 Uji Validitas Lembar Observasi Aktivitas	
Siswa	64
Tabel 4.2 Hasil Uji Realibitas	65
Tabel 4.3 Uji Validitas Lembar Observasi Aktivitas	
Siswa	65
Tabel 4.4 Hasil Uji Realibitas	66
Tabel 4.5 Hasil Hitung Uji Validitas Tes Hasil Belajar	67
Tabel 4.6 Hasil Uji Realibitas	68
Tabel 4.7 Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa	69
Tabel 4.8 Statistik Skor Motivasi Belajar Matematika	
Siswa	70
Tabel 4.9 Distribusi Frekuensi data motivasi	
Belajar Matematika Siswa	71

Tabel 4.10 Analisis Deskriptif Skor Hasil Belajar	72
Tabel 4.11 Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor Hasil Belajar Siswa	73
Tabel 4.12 Statistika Skor Gain Ternormalisasi	74
Tabel 4.13 Klasifikasi Gain Ternormalisasi	74
Tabel 4.15 Hasil Analisis Uji Homogen	75
Tabel 4.16 Data Hasil <i>Uji Paired Samples Test</i>	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Penampilan awal <i>Quizwhizzer</i>	19
Gambar 2.2	Memasukkan PIN atau kode	19
Gambar 2.3	Memasukkan nama pemain.....	20
Gambar 3.4	Menjawab pertanyaan <i>Quizwhizzer</i>	20
Gambar 2.5	Menjawab pertanyaan <i>Quizwhizzer</i>	21
Gambar 2.6	Bermain ular tangga <i>Quizwhizzer</i>	21
Gambar 2.7	Hasil Setelah Bermain <i>Quizwhizzer</i>	22

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A

1. Kisi-kisi Angket Motivasi Belajar
2. RPP
3. Lembar Observasi Aktivitas Siswa
4. Lembar Tes Hasil Belajar
5. Lembar Angket Motivasi

Lampiran B

1. Analisis Lembar Observasi Aktivitas Siswa
2. Skor Motivasi Siswa (*Pretest*)
3. Skor Motivasi Siswa (*Posttest*)
4. Nilai Hasil Belajar Siswa
5. Daftar Hadir
6. Data Hasil Analisis Lembar Observasi Aktivitas Siswa
7. Data Hasil Analisis Angket Motivasi Belajar
8. Data Hasil Analisis Hasil Belajar Siswa

Lampiran C

Dokumentasi

Lampiran D

Persuratan

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini semakin besar. Dengan perkembangannya, secara signifikan mempengaruhi semua aspek kehidupan sosial, termasuk pendidikan. Pendidikan berperan penting dalam membentuk kehidupan suatu bangsa dan kemajuan setiap negara. Untuk tumbuh dan mampu mengembangkan potensi diri seseorang, diperlukan proses pembelajaran. Untuk membantu proses pembelajaran yang baik, sarana dan prasarana juga penting untuk mendukung siklus pendidikan (Dini et al., 2018).

Teknologi pendidikan perlu berkembang dan mencari alternatif-alternatif baru agar kegiatan pembelajaran tersebut lebih mudah dan efektif bagi setiap orang, sehingga memungkinkan siswa menghadapi berbagai kemungkinan dan perubahan yang akan terjadi (Syafri et al., 2018). Pendidik merupakan kunci terpenting untuk meningkatkan mutu pendidikan. Penggunaan teknologi dalam pendidikan sangat penting untuk kelancaran arus pembelajaran di kelas.

Banyaknya mata pelajaran di sekolah membuat siswa lelah menerima materi yang diberikan oleh guru, apalagi jika materi tersebut bersifat teori, monoton, tidak menarik dan membosankan (Safitri et al., 2019). Oleh karena itu, pendidik harus memanfaatkan media pembelajaran yang menjiwai minat, inspirasi, pemikiran, imajinasi, kreativitas, pengembangan potensi, dan rangsangan kegiatan pembelajaran di kelas. Apabila guru hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab untuk menyampaikan pelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran yang tepat dan menarik, akibatnya siswa merasa kurang terlibat dan kurang bersemangat untuk menerima pembelajaran atau mengikuti tes.

Selain itu, pendidik harus kreatif dalam menyampaikan materi kepada siswa dan mampu mengemas semua materi yang harus diajarkan kepada siswa dalam bentuk permainan edukatif yang menyenangkan. Pada dasarnya keberhasilan belajar dapat efektif dan efisien, sangat dipengaruhi oleh kreativitas dan keragaman bahan ajar. Pembelajaran yang membosankan menyebabkan anak-anak merasa lelah, lamban, dan tidak aktif. Salah satu penataannya diketahui bahwa dengan memberikan media pembelajaran interaktif yang edukatif

(Wiriasto et al., 2018). Untuk itu diperlukan media pembelajaran berbasis digital agar dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

Salah satu mata pelajaran yang memegang peranan penting dalam pendidikan diketahui bahwa matematika karena umumnya digunakan dalam berbagai bidang kehidupan manusia. Mengingat pentingnya matematika, karena diajarkan di semua tingkat pendidikan. Meski begitu, memang matematika masih dipandang sebagai momok yang mengerikan dan melelahkan. Situasi ini membuat matematika tidak populer dan tidak perlu. Hal ini tentunya menimbulkan kesenjangan yang sangat besar antara harapan dan kenyataan pembelajaran matematika (Husain, 2022).

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di lapangan khususnya pada mata pelajaran matematika media pembelajaran yang digunakan adalah papan tulis dan buku teks matematika, proses pembelajaran seringkali membosankan, dan siswa kurang termotivasi untuk belajar matematika. Pada akhir proses pembelajaran, ketika siswa diberikan pertanyaan penilaian, sebagian besar siswa tidak memperhatikan. cenderung melakukan aktivitas lain dan

tidak menyelesaikan soal-soal di kelas dan menjadikan tugas rumah.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan seorang guru matematika di SMP Negeri 7 Sinjai dan menyatakan bahwa guru tersebut masih menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran dan belum menggunakan bahan ajar digital karena kurangnya pemahaman guru terhadap cara penggunaannya. Selama proses pembelajaran di kelas, guru hanya mengandalkan metode ceramah. Guru hanya menyampaikan tujuan pembelajaran, menjelaskan materi di depan kelas, memberikan rumus, contoh soal dan menugaskan siswa untuk menyelesaikan soal dan menyelesaikan pelajaran. Metode ini menyebabkan pembelajaran menjadi kurang menarik bagi siswa. Faktor penyebab rendahnya hasil belajar matematika adalah ketidakefektifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, yang berakibat pada pemahaman siswa yang rendah terhadap matematika. Selain itu, lingkungan belajar yang tidak sesuai juga mempengaruhi rendahnya hasil belajar matematika siswa. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk memahami karakteristik dan metode belajar siswa dalam proses pembelajaran, terutama yang terkait dengan lingkungan belajar.

Menurut Nurfadhillah (2021), media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat fisik atau nonfisik yang sengaja digunakan untuk memfasilitasi pemahaman materi pembelajaran antara guru dan siswa dengan tujuan memperkuat dan meningkatkannya. Pandangan ini sejalan dengan pendapat Zainiyati (2017) yang menyatakan bahwa media pembelajaran mencakup segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari sumber kepada penerima dengan cara yang merangsang pikiran, perhatian, minat, dan keinginan siswa untuk terlibat dalam pembelajaran, dengan tujuan mencapai hasil pembelajaran yang efektif. Dengan demikian, materi pembelajaran lebih cepat diterima oleh siswa dan membangkitkan minat dan motivasi untuk pembelajaran selanjutnya. Penggunaan lingkungan belajar yang tepat menawarkan manfaat yang dapat dirasakan siswa dalam proses pembelajaran. Seorang pendidik harus memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital (Widarma & Saleh, 2020). Pendidik harus tahu bagaimana memanfaatkan media belajar yang inovatif, efisien dan efektif (Susanto et al., 2022). Salah satu media pembelajaran belajar digital saat ini adalah *Quizwhizzer*, sebuah *game* edukasi yang dapat diterapkan dalam pembelajaran.

Quizwhizzer dibuat oleh seorang pelajar Harvard bernama Tim yang bertekad untuk membuat versi digital dari permainan yang dibuat oleh seorang guru fisika dari PowerPoint. Pengembangan *game* ini dimulai pada pertengahan tahun 2017 dengan nama *Quiznetic*. Proyek *game* tersebut merupakan pencapaian yang luar biasa karena bukan hanya guru fisika yang menggunakan *game* ini, tetapi banyak guru di seluruh dunia telah menggunakannya. *Game* ini dulunya hanya sebuah perusahaan independen. Setelah beberapa tahun, permainan *Quiznetic* berkembang menjadi *Quizwhizzer* (Trias, 2022).

Quizwhizzer cocok digunakan pada pembelajaran matematika karena berisi banyak permainan sehingga pembelajaran tidak membosankan. Mediana menarik, interaktif, fokus pada kerja sama dan korespondensi, dan dapat membuat korespondensi positif antar pelajar melalui permainan dalam proses pembelajaran (Faijah, Nuryadi, & Marhaeni, 2022). Di dalam kuis *Quizwhizzer*, guru dapat membuat beberapa soal siswa dalam format kompetitif, mengikuti jalur spesifik dan terorganisir yang serupa dengan sistem permainan ular tangga. Selain itu, *Quizwhizzer* juga bisa dimainkan sambil belajar di kelas atau sebagai pekerjaan rumah (PR).

Dengan permainan *Quizwhizzer*, siswa akan merasa dirinya tertantang karena menjawab pertanyaan dengan cepat dan akurat karena akan mendapatkan poin, sehingga menjawab dengan cepat dan benar mendapat nilai tersendiri dari menjawab soal. Diakhir pertanyaan, *Quizwhizzer* langsung mengurutkan peserta di kelas (Safitri et al., 2019).

Quizzwhizzer dapat menampilkan materi pembelajaran melalui kuis dan permainan dan dilakukan sedemikian rupa sehingga pembelajaran menjadi efisien, efektif dan meningkatkan daya riset siswa serta peran aktif dan partisipasi sesama siswa dalam pembelajaran yang kompetitif sehingga akan menumbuhkan motivasi belajar matematika. Dengan adanya motivasi yang dimiliki siswa dengan menggunakan media *Quizwhizzer* dalam proses pembelajaran matematika, yang pada akhirnya dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran sehingga hasil belajar siswa meningkat.

Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil penelitian Septiani & Santi (2022) bahwa penggunaan media pembelajaran *Quizzwhizzer* sangat mempengaruhi minat belajar siswa. Lebih lanjut, dalam penelitian sebelumnya oleh Trias (2022), siswa di kelas eksperimen mengalami

peningkatan yang kuat dalam prestasi akademik, sedangkan siswa di kelas kontrol mengalami peningkatan yang relatif sedikit. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran *Quizwhizzer* meningkatkan hasil belajar.

Oleh karena itu, penggunaan media *game Quizwhizzer* sebagai sarana pembelajaran mampu memperhatikan hal terpenting dalam pembelajaran yaitu motivasi siswa yang berujung pada hasil belajar yang memuaskan. Melihat permasalahan di atas, maka penyusun tertarik untuk meneliti “Efektivitas Penggunaan *Game Quizwhizzer* dalam Pembelajaran Matematika Siswa Kelas VIII UPTD SMP Negeri 7 Sinjai”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah apakah media *game Quizwhizzer* efektif diterapkan dalam pembelajaran matematika siswa kelas VIII di UPTD SMP Negeri 7 Sinjai?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah media *game Quizwhizzer*

efektif diterapkan dalam pembelajaran matematika siswa kelas VIII di UPTD SMP Negeri 7 Sinjai?

D. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Siswa: Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan lebih baik. Dengan adanya inovasi pembelajaran yang diuji, diharapkan siswa akan memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat meningkatkan perhatian dan respons siswa terhadap kegiatan pembelajaran matematika.
2. Bagi Guru: Penelitian ini memberikan manfaat bagi para guru dalam memberikan informasi terkait penggunaan media *Quizzwhizzer* sebagai sarana pembelajaran. Dengan penelitian ini, para guru dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai keefektifan dan kegunaan media tersebut dalam mencapai tujuan pembelajaran.
3. Bagi Sekolah: Penelitian ini memberikan manfaat bagi sekolah dalam memberikan pertimbangan dalam

menggunakan media *Quizwhizzer* sebagai bagian dari proses pembelajaran. Hasil penelitian ini dapat menjadi dasar bagi sekolah untuk memutuskan penggunaan media tersebut dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

4. Bagi Ilmu Pengetahuan: Penelitian ini memberikan manfaat dalam peningkatan pemahaman mengenai efektivitas penggunaan media *Quizwhizzer* dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian ini dapat menjadi kontribusi bagi perkembangan ilmu pengetahuan terkait penggunaan media dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak positif dan memberikan sumbangan pengetahuan yang berarti dalam konteks pembelajaran matematika.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata "media" memiliki asal usul dari bahasa Latin, dalam bentuk jamak "media", yang secara harfiah berarti "perantara" atau "pengantar". Secara bahasa, media mengacu pada penyampaian pesan dari pengirim kepada penerima (Ramli, 2015). Menurut Zainiyati (2017) segala sesuatu dapat digunakan sebagai media untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima dengan cara yang menggugah pikiran, perhatian, minat, dan keterlibatan siswa dalam mencapai tujuan yang diinginkan.

Media pembelajaran mengacu pada segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi (materi pembelajaran) untuk membangkitkan pemikiran, minat, refleksi dan perasaan saat pembelajaran untuk mencapai tujuan pelatihan (Kristanto, 2016).

Penggunaan media pembelajaran yang berbeda membuat kelas merindukan kehadirannya di antara para siswa. Karena pembelajaran yang ditempuh guru

dengan menggunakan media pembelajaran adalah suasana kelas baru yang penuh dengan inovasi dan kreativitas (Hasan, 2021). Ketepatan pemilihan media pembelajaran sangat mempengaruhi hasil belajar pelajar.

Dari pengertian media pembelajaran di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran mencakup segala sesuatu yang berfungsi sebagai bahan atau sarana pembelajaran. Media ini digunakan untuk menanamkan pengetahuan kepada siswa dan membantu mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran juga memiliki peran penting dalam mendorong motivasi belajar siswa.

Media pembelajaran dapat berupa berbagai jenis bahan, alat, atau sumber daya yang digunakan dalam proses pembelajaran. Ini bisa termasuk buku teks, presentasi multimedia, perangkat lunak interaktif, video pembelajaran, materi online, permainan edukatif, dan banyak lagi. Tujuan penggunaan media pembelajaran adalah untuk membuat materi pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan dapat dipahami oleh siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat, siswa dapat lebih terlibat

dalam pembelajaran, memperoleh pemahaman yang lebih baik, dan meningkatkan motivasi belajar mereka.

Secara keseluruhan, media pembelajaran memiliki peran kunci dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran, merangsang minat dan motivasi siswa, serta membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

2. Peran Media Pembelajaran dalam Proses Pembelajaran

Peran media dalam pembelajaran (Hasan, 2021) adalah sebagai berikut:

- a. Alat bagi guru untuk menjelaskan materi pembelajaran saat mengajar.
- b. Menciptakan semangat belajar dalam diri siswa, yaitu interaksi yang lebih langsung antara siswa dan materi pembelajaran.
- c. Alat untuk mengatasi atau mengangkat masalah untuk penyelidikan lebih lanjut oleh siswa dalam proses pembelajaran
- d. Sumber belajar bagi siswa, artinya media memuat materi yang harus dipusatkan secara tersendiri atau secara berkelompok.

3. Media Berbasis Komputer

Menurut (Ahmad Suryadi, 2020) peran teknologi dalam pembelajaran yang dirancang sebagai pembelajaran yang lebih efisien dan ekonomis merupakan peran komunikasi yang sangat penting, karena inti dari teknologi adalah berusaha mempengaruhi siswa agar dapat berprestasi. tujuan pendidikan.

Pembelajaran berbasis komputer merupakan pilihan yang positif karena dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran dan menjadikan pembelajaran lebih menarik (Purba et al., 2021).

Oleh karena itu, salah satu kemungkinannya adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis komputer untuk menarik perhatian, meningkatkan motivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, dan meningkatkan kualitas belajar siswa.

B. Media Pembelajaran *Game Quizwhizzer*

1. *Quizwhizzer*

Saat ini, peningkatan teknologi pendidikan berpotensi meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya melalui implementasi perangkat

pembelajaran yang berfokus pada *game* online. Contoh alat tersebut adalah aplikasi *Quizwhizzer*, yang merupakan platform pembelajaran interaktif menarik yang menekankan kolaborasi dan komunikasi tim, dan dapat memfasilitasi interaksi positif antar siswa melalui pembelajaran berbasis permainan. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk menyesuaikan jenis pertanyaan, menetapkan skor untuk setiap pertanyaan, menetapkan aturan untuk pergerakan dan pemosisian pemain di papan permainan, dan memungkinkan pembuat kuis untuk menjalankan beberapa permainan secara bersamaan.

Quizwhizzer juga membantu guru membuat pelajaran menjadi tidak membosankan dan lebih menarik. Pada *Quizwhizzer* pengguna dapat memberikan soal kepada siswa dalam bentuk kompetisi, mengikuti jalur terorganisir tertentu, mirip dengan sistem permainan ular tangga (Faijah, Nuryadi, & Marhaeni, 2022).

Quizwhizzer adalah sebuah *game* interaktif yang dirancang untuk meningkatkan pengajaran dan pembelajaran di dalam kelas. Dalam *game* ini, pengguna, baik guru maupun siswa, dapat membuat

kuis menggunakan model permainan balapan atau ular tangga.

Quizwhizzer menawarkan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Siswa diberi kesempatan untuk berpartisipasi dalam kuis yang dibuat oleh guru atau sesama siswa. Mereka dapat memperoleh poin untuk setiap jawaban yang benar dan, dalam beberapa versi permainan, dapat naik ke level berikutnya jika menjawab dengan benar.

Tujuan utama media *game Quizwhizzer* adalah untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Dengan menggunakan pendekatan permainan, pembelajaran dapat menjadi interaktif, memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, melalui kompetisi yang sehat dalam permainan, siswa juga dapat merangsang motivasi mereka untuk belajar dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran (Septiani & Santi, 2022).

Quizwhizzer adalah sebuah permainan interaktif yang menyertakan fitur seperti tema, gambar, dan musik untuk membuat pembelajaran menjadi lebih

menyenangkan. Pengerjaan kuis dapat dilakukan secara langsung di kelas atau melalui sistem tugas rumah.

Penerapan *Quizwhizzer* sebagai game interaktif dalam pembelajaran memiliki manfaat tersendiri di dalam kelas. Dengan menggunakan game ini, siswa menjadi lebih antusias, konvensional, dan merasa lebih nyaman dalam melakukan kesalahan karena mereka merasa sedang berkompetisi saat bermain. Penggunaan *Quizwhizzer* dalam kegiatan pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Selain itu, penggunaan media permainan ini juga dapat menumbuhkan rasa saling menghargai, keakraban, dan kejujuran di antara siswa saat mereka berkompetisi dalam menjawab soal-soal permainan.

Untuk menggunakan *Quizwhizzer*, pengguna memerlukan akses internet. Setelah memiliki akun *Quizwhizzer*, pengguna dapat menggunakan fitur ini untuk membuat pertanyaan dan menerima kode kuis. Siswa dapat menggunakan laptop atau ponsel mereka untuk mengakses *Quizwhizzer* melalui situs web <https://Quizwhizzer.com/>. Agar pembelajaran menjadi lebih menarik, aplikasi ini memberikan ikon kepada

pengguna untuk menggunakan *Quizwhizzer* selama proses pembelajaran.

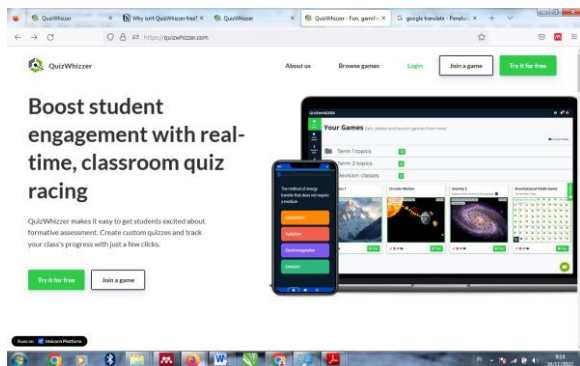
Salah satu kelebihan dari *Quizwhizzer* adalah fitur-fiturnya yang lengkap, termasuk mode permainan dan penilaian untuk guru dan siswa selama proses pembelajaran. Hal ini menandakan bahwa aplikasi *game* edukasi yang dimaksud dapat dikatakan inovatif dalam bidang pengajaran. Namun, meskipun memiliki berbagai fitur yang lengkap, *Quizwhizzer* tidak populer dan tidak digunakan oleh sebagian guru.

2. Tahap Penggunaan *Quizwhizzer*

Untuk membuat permainan *Quizwhizzer*, pengguna harus mengunjungi <https://Quizwhizzer.com/>, mendaftar menggunakan akun Google untuk lebih memudahkan, selanjutnya dapat membuat pertanyaan dengan fitur yang tersedia. Adapun langkah-langkah yang ditempuh untuk bermain *Quizwhizzer* adalah sebagai berikut:

- a. Dengan menggunakan masing-masing perangkat, siswa dikoordinasikan untuk memasuki kelas <https://Quizwhizzer.com/>.

- b. Setelah itu akan muncul laman dengan dua pilihan; Join *a game* dan *try it for free*. Pilihlah join *a game* untuk ikut bermain *Quizwhizzer*.



Gambar 2.1 Penampilan awal *Quizwhizzer*

- c. Memasukkan PIN yang tersedia untuk mengakses *Quizwhizzer* atau guru dapat membagikan link permainan *Quizwhizzer* kepada siswa.



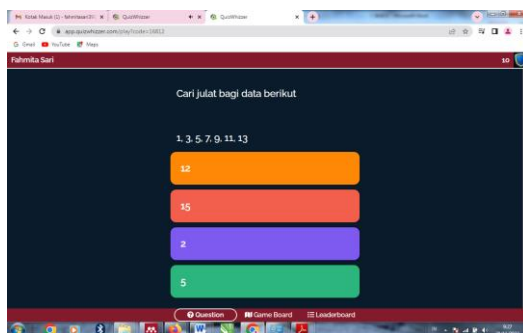
Gambar 2.2 Memasukkan PIN atau kode

- d. Siswa kemudian memasukkan nama pemain kemudian klik play untuk memulai permainan.



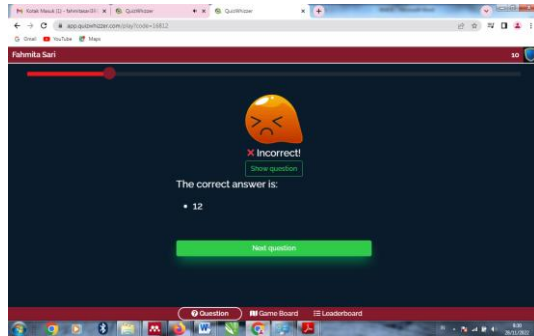
Gambar 2.3 Memasukkan nama pemain

- e. Siswa telah mempersiapkan diri untuk mengikuti atau menjawab pertanyaan. Opsi jawaban siswa secara otomatis akan berubah sesuai dengan nomor soal yang sedang ditampilkan.



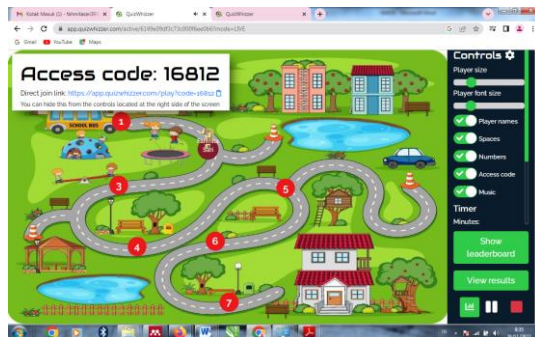
Gambar 3.4 Menjawab pertanyaan *Quizwhizzer*

- f. Setiap kali siswa menjawab sebuah pertanyaan, analisis jawaban mereka akan segera muncul, baik itu jawaban yang benar maupun yang salah.



Gambar 2.5 Menjawab pertanyaan *Quizwhizzer*

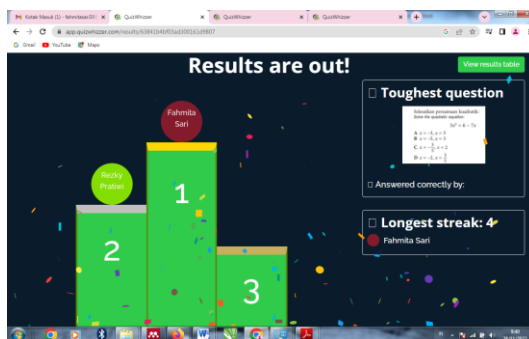
- g. Pada sesi ini, ketika siswa menjawab soal bernilai benar maka akan maju ke permainan ular tangga untuk mencapai garis finish, begitupun sebaliknya ketika siswa menjawab salah maka akan mundur.



Gambar 2.6 Bermain ular tangga *Quizwhizzer*

- h. Pada akhir sesi atau setelah menyelesaikan semua soal, akan ditampilkan nama siswa dengan nilai

tertinggi. Nilai siswa dihitung berdasarkan skor jawaban yang benar dan juga skor kecepatan dalam menjawab.



Gambar 2.7 Hasil Setelah Bermain *Quizwhizzer*

Keuntungan menggunakan *Quizwhizzer* dalam proses pembelajaran adalah guru dapat dengan mudah membuat soal-soal inovatif berbasis teknologi informasi. Poin dan peringkat ditampilkan secara otomatis untuk jawaban yang benar atas pertanyaan dan tes, menyederhanakan proses evaluasi. Jika siswa menjawab permainan dengan salah, jawaban yang benar beserta pembahasannya, memungkinkan siswa untuk mengoreksi jawaban siswa sendiri. Selain itu, dengan memilih mode permainan secara acak, hal tersebut dapat membantu mengurangi kecurangan dan melatih siswa untuk menjadi jujur (Susanto et al., 2022).

C. Efektivitas Pembelajaran

Efektivitas adalah konsep yang sangat penting karena dapat memberikan gambaran tentang sejauh mana tujuan telah tercapai dengan efektif dan optimal (Simamora, 2016). Efektivitas adalah indikator keberhasilan seseorang dalam mencapai tujuan yang ditetapkan. Dalam konteks pembelajaran, efektivitas belajar mengacu pada perilaku mengajar yang efektif di mana guru mampu memberikan pengalaman pembelajaran yang baru guna mencapai tujuan pembelajaran melalui pendekatan dan strategi yang tepat (Ilham & Yunita, 2022). Sedangkan Husain (2022) menyatakan bahwa efektivitas pembelajaran mencerminkan sejauh mana hasil yang dicapai setelah proses belajar-mengajar dilakukan.

Berdasarkan pemahaman tersebut, dapat disimpulkan bahwa efektivitas pembelajaran mencerminkan sejauh mana keberhasilan pembelajaran dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Pembelajaran dikatakan efektif jika tujuan pembelajaran tercapai. Efektivitas pembelajaran juga dapat diukur melalui kemampuan pembelajaran dalam memberikan pengalaman baru kepada siswa dan guru.

Menurut (Ilham & Yunita, 2022) efektivitas pelaksanaan pembelajaran memiliki beberapa ciri:

1. Mampu membimbing siswa untuk mencapai tujuan pengajaran yang diberikan.
2. Menciptakan pengalaman pembelajaran yang interaktif dengan melibatkan siswa secara aktif untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.
3. Tersedianya sarana penunjang keberlangsungan belajar mengajar.

Dalam konteks penelitian ini, kriteria efektivitas media pembelajaran *Game Quizwhizzer* dalam pembelajaran matematika dapat dinilai melalui aktivitas belajar siswa, motivasi belajar siswa, dan hasil belajar siswa. Efektivitas media pembelajaran dapat diukur berdasarkan sejauh mana media tersebut mampu mendorong keterlibatan aktif siswa, meningkatkan motivasi belajar mereka, serta mempengaruhi hasil belajar yang dicapai oleh siswa.

1. Aktivitas Belajar Siswa

a. Pengertian Aktivitas Belajar Siswa

Tindakan merujuk pada aktivitas atau langkah konkret yang dilakukan. Kegiatan belajar siswa melibatkan serangkaian tindakan yang dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang terbentuk melalui proses interaktif antara

guru dan siswa (Ismoyo 2021). Menurut (Ahmadiyahanto, 2016) aktivitas belajar adalah proses pembelajaran yang dilakukan oleh siswa yang menghasilkan perubahan dalam tingkah laku atau keterampilan mereka. Dalam pembelajaran normal, siswa belajar untuk mengajar. Ini berarti bahwa sistem pendidikan menugaskan siswa berdasarkan mata pelajaran. Dengan kata lain, pembelajaran difokuskan pada kinerja siswa. Belajar bukanlah menghafal beberapa fakta atau informasi.

Dari pengertian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar siswa adalah serangkaian kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam proses pembelajaran. Aktivitas-aktivitas ini melibatkan partisipasi aktif siswa dalam menyerap informasi, memahami konsep, mengembangkan keterampilan, dan mengubah perilaku mereka. Aktivitas belajar siswa mencakup berbagai aspek seperti membaca, menulis, berdiskusi, berlatih, mengerjakan tugas, melakukan eksperimen, dan berbagai interaksi dengan guru dan rekan sekelas.

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Aktivitas Belajar Siswa

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa adalah:

- 1) Memotivasi atau mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- 2) Penjelasan tujuan pengajaran (keterampilan dasar bagi siswa).
- 3) Meningkatkan kemampuan belajar siswa.
- 4) Membuat saran (masalah, isu, konsep untuk dipertimbangkan).
- 5) Memberikan instruksi kepada siswa.

c. Indikator Aktivitas Belajar Siswa

Berikut ini indikator aktivitas belajar siswa menurut (Husain, 2022) yaitu :

- 1) Mendengarkan informasi dan motivasi guru
- 2) Memperhatikan penjelasan guru, mengamati, menulis dan menjawab/bertanya kepada guru.
- 3) Memperhatikan penjelasan dan petunjuk mengenai pembagian kelompok, pemberian nama kelompok oleh guru.

- 4) Berbicara/berpikir dengan anggota kelompok Anda.
- 5) Aktif dalam menyelesaikan soal yang ada pada LKPD
- 6) Memberi nama berdasarkan pengetahuan awal dan rasa ingin tahu siswa.
- 7) Pastikan semua peserta rapat mengerti/memahami tanggapan hasil kerja kelompok.
- 8) Memaparkan jawaban hasil kerja kelompoknya dan memberikan tanggapan terhadap pemaparan hasil kerja kelompok lain.
- 9) Mengerjakan kuis secara individu.
- 10) Membuat kesimpulan dari hasil pembelajaran.
- 11) Antusias dalam menerima penghargaan kelompok dan memperhatikan penjelasan guru.

2. Motivasi Belajar Siswa

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi berasal dari bahasa Latin, *Movere* yang berarti dorongan penggerak (Arianti, 2018). Sedangkan motivasi dalam bahasa Inggris yakni *motivation*. Namun, kata aslinya 'motif' juga

digunakan dalam bahasa Melayu. Jadi kata “motivasi” berarti tujuan, atau upaya membujuk seseorang untuk melakukan sesuatu guna mencapai suatu tujuan (Octavia, 2020). Sedangkan menurut (Setiawan, 2017) motif merupakan dorongan yang memicu seseorang untuk melakukan sesuatu hal. Motivasi berasal dari dalam diri sendiri dan berasal dari luar.

Motivasi siswa merupakan penggerak untuk berpikir, memusatkan perhatian, dan berpartisipasi dalam kegiatan yang mendukung pembelajaran, serta dipengaruhi oleh kondisi lingkungan (Rubiana & Dadi, 2020).

Proses pembelajaran harus benar-benar mempertimbangkan motivasi siswa. Motivasi belajar dapat diartikan sebagai tenaga penggerak yang mengawali suatu kegiatan belajar tertentu yang berasal dari sumber internal maupun eksternal untuk mendorong semangat belajar (Andriani & Rasto, 2019). Tanpa adanya motivasi belajar siswa, maka proses pembelajaran tidak dapat berlangsung secara optimal. Motivasi adalah titik awal untuk keberhasilan proses pembelajaran.

Siswa terlibat dalam proses belajar yang serius dari awal hingga akhir dengan keinginan untuk belajar dari mereka dan mencapai pembelajaran yang diharapkan.

Siswa yang berbeda memiliki motivasi belajar yang berbeda dalam proses pembelajaran, yang dapat menyebabkan perbedaan penerimaan materi dan hasil belajar. Siswa yang bermotivasi tinggi lebih mudah untuk menerima pembelajaran karena motivasi dan rasa ingin tahu mereka yang tinggi terhadap pembelajaran matematika. Berbeda dengan siswa yang masih kurang motivasi belajarnya, ia akan sulit dalam menerima yang diberikan oleh guru sehingga kurang maksimal pula hasil belajarnya.

Dari beberapa definisi di atas dapat kita simpulkan bahwa motivasi belajar adalah dorongan seseorang untuk mempengaruhi keinginannya untuk belajar guna mencapai suatu hasil atau tujuan tertentu. Motivasi belajar seorang siswa merupakan faktor yang sangat penting untuk memungkinkan terjadinya respon positif

terhadap pembelajaran dan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

b. Fungsi Motivasi Belajar

Menurut (Lestari, 2020; Nurjan, 2015) fungsi motivasi dalam belajar, sebagai berikut:

- 1) Mendorong individu untuk bergerak, yang merupakan pendorong utama di balik setiap aktivitas
- 2) Menentukan tajuk kegiatan yang mengarah pada tujuan ideal. Selanjutnya inspirasi dapat memberikan heading dan move yang harus dilakukan sesuai tujuan seseorang.
- 3) Memilih atau memutuskan langkah-langkah yang akan dimulai untuk mencapai tujuan, mengabaikan kegiatan yang tidak berkontribusi pada tujuan.

c. Peranan Motivasi belajar

Adapun peranan motivasi dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Motivasi sebagai penentu efektif tidaknya belajar atau sebagai penentu berhasil tidaknya belajar, karena motivasi merupakan pendorong keberhasilan belajar (Setiawan, 2017).

- 2) Peran motivasi memperjelas tujuan pembelajaran. Hal ini erat kaitannya dengan pentingnya belajar. Anak akan giat belajar jika pada hakekatnya apa yang mereka peroleh diketahui dapat diapresiasi dari berupa hadiah (Rasidi & Salim, 2021).
- 3) Peran motivasi menentukan. Di sini, motivasi dapat berperan dalam memilih arah produksi siswa apa yang perlu mereka lakukan untuk mencapai tujuan mereka (Arianti, 2018).
- 4) Peran motivasi mengarah pada kesuksesan. Motivasi berperan penting dalam kemajuan seorang pelajar dalam belajar. Tinggi rendahnya prestasi belajar siswa selalu dihubungkan dengan tinggi rendahnya motivasi belajar siswa.

d. Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Menurut (Rubiana & Dadi, 2020).faktor yang mempengaruhi motivasi belajar dapat dibedakan menjadi faktor intrinsik dan ekstrinsik.

- 1) Faktor internal, yaitu khususnya faktor-faktor yang muncul dari dalam individu dan meliputi kebutuhan fisik dan mental, perhatian penuh, kepercayaan diri dan

pencapaian individu, kehadiran ideal dan masa depan yang memberi energi dan memandu cara berperilaku seseorang untuk bertindak, kepercayaan diri dan pencapaian, kehadiran standar tujuan dan asumsi masa depan, keinginan untuk maju, minat dan pemenuhan eksekusi.

- 2) Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar individu dan dapat mempengaruhi keaktifan belajar siswa. Beberapa faktor eksternal yang dapat mempengaruhi keaktifan belajar siswa antara lain: pemberian, persaingan, hukuman, pujian, imbalan yang diterima, dan kondisi lingkungan.

e. Indikator Motivasi Belajar

Menurut (Lestari, 2020) seorang siswa yang memiliki motivasi tinggi dalam belajar, sebagai berikut:

- 1) Adanya keinginan yang tiada henti untuk berhasil;
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar;

- 3) Memiliki harapan dan cita-cita akan apa yang akan datang;
- 4) Ada apresiasi dalam belajar;
- 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam pembelajaran;
- 6) Adanya lingkungan belajar dimana siswa dapat belajar dengan baik.

f. Cara Menumbuhkan Motivasi Belajar

Menurut Yudiyanto (2021), beberapa cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar di sekolah:

- 1) Menjelaskan tujuan pembelajaran yang perlu Anda capai saat itu;
- 2) Hadiah : Pemberian hadiah kepada siswa yang berprestasi baik bertujuan untuk mendorong mereka agar lebih aktif dalam mencapai prestasi. Hal ini juga bertujuan untuk memotivasi siswa yang kurang mampu untuk mengejar bahkan menyalipnya karena merasa prestasinya dihargai;
- 3) Persaingan/kompetisi, upaya untuk meningkatkan kinerja;

- 4) Pujian, berikan penghargaan, pujian dan tepuk tangan mereka yang melakukan pekerjaan dengan baik;
- 5) Hukuman, Menghukum siswa yang melakukan kesalahan dalam proses belajar mengajar;
- 6) Mendorong belajar siswa.
- 7) Menggunakan Berbagai Strategi;
- 8) Menggunakan media yang baik dan sesuai target pembelajaran;
- 9) Periksa dan kembalikan tugas.

Upaya memotivasi siswa untuk belajar memerlukan kondisi tertentu yang mendorong partisipasi dan keaktifan siswa dalam pembelajaran.

3. Hasil Belajar siswa

a. Definisi Belajar

Berbicara tentang belajar berarti berbicara tentang ketetapan yang telah ada sejak awal manusia dan akan terus ada hingga akhir zaman. Manusia senantiasa terlibat dan berkembang selama proses perkembangan dari bayi hingga

remaja hingga dewasa dalam kandungan (Setiawan, 2017).

Belajar menunjukkan suatu tindakan yang dilakukan oleh seseorang yang sadar atau bertujuan. Perilaku ini terkait dengan pengenalan faktor mental yang memungkinkan terjadinya perubahan internal (Pane & Darwis Dasopang, 2017). Pada dasarnya belajar memiliki definisi yang cukup jelas. Menurut beberapa ahli, belajar meliputi:

- 1) Parnawi, (2019) menekankan bahwa belajar adalah proses pikiran dan tubuh yang menghasilkan perubahan perilaku sebagai hasil paparan individu terhadap lingkungan, dan itu memiliki tiga bagian: kognitif, efektif, dan psikomotorik.
- 2) Belajar diketahui bahwa rangkaian aktivitas mental yang dilakukan oleh individu untuk mencapai perubahan perubahan perilaku yang indah dan bertahan lama melalui latihan dan pengalaman yang menyatukan perspektif fisik dan mental (Setiawan, 2017).

- 3) Belajar dapat diartikan sebagai proses menghasilkan perubahan yang substansial dan bertahan lama sebagai hasil reaksi pribadi terhadap situasi tertentu lainnya. (Charli et al., 2019).
- 4) Menurut (Suyono & Hariyanto, 2015) belajar adalah kegiatan atau proses memperluas pengetahuan, keterampilan, perilaku, pola pikir, dan karakter.

Oleh karena itu, belajar sangat penting untuk memperkaya kehidupan dan mengubah perilaku menjadi lebih baik. Oleh karena itu, motivasi belajar diperlukan untuk memfasilitasi pembelajaran.

Teori-teori belajar yang disebutkan memiliki pendekatan dan pandangan yang berbeda mengenai proses belajar dan bagaimana individu memperoleh pengetahuan. Berikut adalah penjelasan singkat mengenai teori-teori tersebut:

- 1) Teori belajar Behaviorisme

Behaviorisme diketahui bahwa teori peningkatan perilaku yang diperkirakan, diperhatikan, dan diciptakan oleh tanggapan

peserta didik terhadap dorongan. Dalam konteks pembelajaran, teori ini fokus pada penguatan positif dan negatif sebagai stimulus untuk meningkatkan perilaku yang diinginkan (Herpratiwi, 2016).

2) Teori belajar Kognitivisme

Teori ini mengarahkan perhatian pada proses internal yang terjadi dalam pikiran individu selama pembelajaran. Fokusnya bukan hanya pada hasil belajar, tetapi juga pada pemahaman, pemikiran, dan proses kognitif yang terlibat dalam mengolah informasi (Herpratiwi, 2016).

3) Teori belajar Humanisme

Teori ini menekankan pentingnya penghargaan terhadap kondisi manusia sebagai individu yang memiliki kebebasan dan tanggung jawab dalam belajar. Pendekatan humanistik menekankan pada potensi dan kebutuhan individu serta pengembangan pribadi dan kesejahteraan (Iswadi, 2019).

4) Teori belajar Konstruktivisme

Teori ini menekankan bahwa pengetahuan tidak hanya diterima dari luar, tetapi juga aktif dibangun oleh individu melalui interaksi dengan lingkungan dan pengalaman belajar. Proses konstruksi pengetahuan oleh siswa sendiri menjadi fokus utama dalam teori ini (Yuberti, 2014).

b. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar berperan penting dalam proses pembelajaran. Hasil belajar digunakan untuk menentukan seberapa baik pelajar memahami dan dapat memahami materi. Hasil belajar menjadi pedoman bagi perubahan perilaku yang dicapai siswa dalam hubungannya dengan kegiatan belajar yang dilakukan. Hasil belajar tidak hanya mencakup pengetahuan yang diperoleh, tetapi juga keterampilan dan sikap yang berkaitan dengan materi tersebut (Husain, 2022).

Menurut Arsyad (2014), hasil belajar sering digunakan sebagai ukuran kecakapan individu terhadap apa yang diajarkan. Sedangkan Hasil belajar menurut Ismoyo (2021) diketahui bahwa

hasil belajar yang berupa perubahan perilaku yang dicapai pelajar setelah menghadapi kegiatan belajar. Kemampuan untuk mendominasi bagian perubahan perilaku ini bergantung pada apa yang disadari oleh pelajar.

Oleh karena itu, perubahan perilaku yang terjadi pada siswa sebagai hasil belajar bergantung pada kesadaran dan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Upaya dan pemikiran siswa dalam menghadapi kegiatan belajar berkontribusi pada hasil belajar yang dicapai. Komunikasi yang harmonis dan dukungan antara guru dan siswa juga memainkan peran penting dalam kesuksesan proses pembelajaran.

Dengan menggunakan hasil belajar sebagai penilaian terhadap proses pembelajaran, guru dapat mengevaluasi efektivitas metode dan strategi pengajaran yang digunakan. Hasil belajar yang baik menunjukkan bahwa siswa telah mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan dan dapat menerapkan pengetahuan serta keterampilan yang telah dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.

c. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut (Husain, 2022; Mirdanda, 2018), ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar, yang terbagi menjadi dua kelompok:

1) Faktor Internal

Faktor internal muncul dari dalam diri individu dan tidak hanya meliputi faktor jasmani atau fisik, tetapi juga faktor psikis dan mental. Faktor fisik seperti kondisi fisik yang kurang baik, sakit, atau tidak sehat. Faktor mental psikologis meliputi kecerdasan, minat, konsentrasi, memori, motivasi, rasa ingin tahu, dll.

2) Faktor eksternal

Faktor tersebut berasal dari luar diri pelajar, seperti unsur ekologis dan unsur instrumental. Variabel ekologi menggabungkan habitat biasa dan iklim sosial. Komponen instrumental meliputi rencana pendidikan, program, dinas, dinas pendidik, dan sebagainya.

d. Indikator Hasil Belajar

Hasil belajar yang berhasil dicapai ketika tujuan pendidikan tercapai. Indikator hasil belajar

adalah prestasi yang telah dicapai siswa selama belajar di sekolah. Tujuan pendidikan berdasarkan hasil belajar siswa secara umum masuk dalam tiga kategori. Berikut uraian aspek-aspek tersebut menurut (Wahyuningsi, 2020):

- a) Ranah Kognitif, Ditentukan dari hasil belajar siswa dan dicirikan dengan hasil ulangan harian dan ulangan semester/nilai.
- b) Ranah Afektif merupakan penilaian hasil belajar yang mempengaruhi perilaku siswa setiap kali mengikuti proses pembelajaran di kelas, sehingga memungkinkan siswa menilai aktivitas belajarnya setiap saat
- c) Ranah Psikomotorik merupakan penilaian hasil belajar siswa, yang dinyatakan dalam penyelesaian tugas yang diberikan guru di sekolah dan diselesaikan di rumah.

Dari Hasil penilaian diolah dan dijadikan tolak ukur kemampuan belajar siswa selama semester dalam bentuk hasil belajar dan dicatat dalam buku laporan belajar siswa.

D. Hasil Penelitian Relevan

Berikut adalah penelitian yang relevan sebagai tolak ukur untuk melengkapi penelitian yang berjudul efektif media *game Quizwhizzer* pembelajaran matematika siswa kelas VIII di UPTD SMP Negeri 7 Sinjai:

1. Penelitian yang dilakukan oleh (Faijah, 2022) dengan judul “Efektivitas Penggunaan *Game* Edukasi *Quizwhizzer* Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Teorema Phytagoras”. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *game* edukasi dengan *Quizwhizzer* secara signifikan meningkatkan pemahaman konsep siswa dibandingkan dengan penggunaan *game* edukasi tanpa *Quizwhizzer*. Hasil analisis data menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) yang lebih kecil dari independent-samples t-test ($0,000 < 0,05$). Artinya, penggunaan *game* edukasi yang didukung oleh *Quizwhizzer* lebih efektif daripada pembelajaran tanpa *game*. Rata-rata kemampuan pemahaman siswa dalam kelas eksperimen juga lebih tinggi daripada kelas kontrol ($9,19 > 7,06$).
2. Penelitian yang dilakukan oleh (Trias, 2022) dengan judul “Pengaruh *Game* Interaktif *Quizwhizzer* Terhadap Hasil Belajar Materi Tata Surya Pada Siswa MTs Negeri Kota Probolinggo”. Penelitian ini menunjukkan bahwa

penggunaan *game* edukasi *Quizwhizzer* berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Analisis data menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan metode pembelajaran *game* interaktif *Quizwhizzer* mengalami peningkatan prestasi akademik secara signifikan, dengan skor rata-rata meningkat dari 74,84 menjadi 83,00. Sementara itu, siswa di kelompok kontrol yang tidak menggunakan *Quizwhizzer* hanya mengalami peningkatan skor yang relatif kecil dari 68,77 menjadi 69,77. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan *Quizwhizzer* dalam pembelajaran memiliki dampak positif yang signifikan terhadap prestasi akademik siswa.

3. Penelitian yang dilakukan oleh (Septiani & Santi, 2022) dengan judul penelitian “Pengaruh Aplikasi *Quizwhizzer* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VIII pada Materi Sumber Energi”. Hasil penelitian menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen yang diberi perlakuan dan kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan. Jadi, aplikasi *Quizwhizzer* sangat mempengaruhi minat siswa. Hal ini didukung dengan hasil analisis data menggunakan pengujian *Independent Sample T-Test* menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan aplikasi *Quizwhizzer*

dan minat belajar siswa kelas IV pada materi sumber energi (nilai sig < 0,05). Selain itu, hasil *uji R-Square* mencapai 0,377.

Penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan memiliki persamaan dan perbedaan. Penelitian sebelumnya dan penelitian yang akan dilakukan sama-sama menggunakan media pembelajaran *game Quizwhizzer* sebagai salah satu variabel yang diteliti. Hal ini menunjukkan adanya persamaan dalam pendekatan pembelajaran yang digunakan. Sementara perbedaannya yaitu dapat dilihat dari segi variabel dependen: Penelitian sebelumnya fokus pada variabel dependen yang berbeda, seperti pemahaman konsep, hasil belajar, dan minat belajar. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan melibatkan tiga variabel dependen, yaitu hasil belajar, motivasi belajar siswa, dan aktivitas belajar siswa. Ini menunjukkan adanya perbedaan dalam fokus dan dimensi penelitian yang dilakukan. Selanjutnya dari segi lokasi penelitian: Penelitian sebelumnya dilakukan di lokasi yang berbeda, yaitu MTs Negeri Kota Probolinggo, dan mungkin tempat lain. Sementara itu, penelitian yang akan dilakukan peneliti di UPTD SMP Negeri 7 Sinjai. Perbedaan lokasi penelitian dapat mempengaruhi konteks

dan karakteristik sampel yang diteliti. Dari segi materi yang diajarkan: Penelitian sebelumnya fokus pada materi yang berbeda, seperti konsep Teorema Pythagoras, Tata Surya, dan materi lainnya. Penelitian yang akan dilakukan akan berfokus pada pembelajaran matematika untuk siswa kelas VIII. Perbedaan materi yang diajarkan dapat mempengaruhi hasil penelitian dan generalisasi temuan.

Dengan mempertimbangkan persamaan dan perbedaan tersebut, penelitian yang akan dilakukan dapat mengembangkan pengetahuan lebih lanjut dalam penggunaan media pembelajaran *game Quizwhizzer* pada pembelajaran matematika siswa kelas VIII di UPTD SMP Negeri 7 Sinjai.

E. **Hipotesis**

Berdasarkan rumusan masalah, peneliti mengemukakan hipotesis sementara yang merupakan jawaban dari permasalahan dan perlu dikaji kebenarannya. Selanjutnya, peneliti mengajukan hipotesis alternatif sebagai berikut:

H_0 : Penggunaan media *game Quizwhizzer* tidak efektif diterapkan dalam pembelajaran matematika siswa kelas VIII di UPTD SMP Negeri 7 Sinjai.

H_1 : Penggunaan media *game Quizwhizzer* efektif diterapkan dalam pembelajaran matematika siswa kelas VIII di UPTD SMP Negeri 7 Sinjai.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Secara umum, desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain eksperimen dengan desain *One Group Pretest-Posttest*. Desain ini melibatkan hanya satu kelompok, yaitu kelompok perlakuan, dan mengukur variabel yang sama sebelum dan setelah perlakuan dilakukan. Berikut adalah gambaran desain penelitian:

Tabel 3.1 Desain *One Group Pretest-Post test*

Grup	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Post test</i>
Eksperimen	O ₁	X ₁	O ₂

Keterangan:

O₁ = *Pretest*

O₂ = *Post test*

X₁ = Perlakuan penggunaan media pembelajaran *Quizwhizzer*

Dalam penelitian ini kelompok eksperimen diberi *pretest* sebelum dikenakan perlakuan dan *posttest*

setelah dikenakan perlakuan penggunaan media pembelajaran *game Quizwhizzer*.

2. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan peneliti adalah pendekatan kuantitatif. Metodologi kuantitatif diketahui bahwa cara untuk menghadapi spekulasi spesifik pengujian dengan melihat hubungan antar faktor. Faktor-faktor ini biasanya diperkirakan dengan instrumen penelitian, misalnya, tes, jajak pendapat, pertemuan terorganisir sehingga informasi yang terdiri dari angka dapat dibedah berdasarkan perhitungan faktual yang sepenuhnya bertujuan untuk mengetes spekulasi yang telah ditentukan sebelumnya (Rukminingsih et al., 2020). Dengan demikian penelitian kuantitatif adalah penelitian yang berfokus pada analisis data statistika.

B. Prosedur Penelitian

1. Tahap Persiapan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah:

- a. Mempersiapkan bahan pembelajaran
- b. Mempersiapkan media pembelajaran
- c. Merancang instrumen penelitian yaitu lembar observasi, lembar angket dan tes hasil belajar.

- d. Melakukan validasi terhadap instrumen kemudian merevisi instrumen tersebut jika belum valid

2. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah:

- a. Memberikan *pretest* berupa angket dan lembar tes hasil belajar kepada kelas eksperimen
- b. Memberikan perlakuan dengan menggunakan media *Quizwhizzer* terhadap kelas eksperimen
- c. Memberikan *posttest* berupa angket dan lembar tes hasil belajar untuk melihat efektivitas penggunaan media *game Quizwhizzer*.

3. Tahap Analisi Data

- a. Melakukan pengolahan dan analisis data yang sudah terkumpul
- b. Membuat kesimpulan dan rekomendasi hasil penelitian
- c. Menyusun naskah skripsi secara lengkap

C. Definisi Variabel

Variabel yang diteliti dalam penelitian ini yakni:

1. Variabel Bebas : penggunaan media pembelajaran *game Quizwhizzer*.

2. Variabel terikat : efektivitas pembelajaran mencakup tiga indikator yang meliputi aktivitas belajar siswa, motivasi belajar matematika, dan hasil belajar.

D. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan mulai tanggal 19 Mei hingga 9 Juni pada tahun ajaran 2022/2023. Lokasi penelitian dilaksanakan di UPTD SMP Negeri 7 Sinjai yang terletak di Jalan Husni Tamrin, Kecamatan Sinjai Utara, Kabupaten Sinjai.

E. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII di UPTD SMPN 7 Sinjai yang terdiri dari kelas VIII-1 sampai kelas VIII-5. Berikut ini tabel populasi kelas VIII di UPTD SMPN 7 Sinjai.

Tabel 3.2 Populasi Kelas VIII UPTD SMP Negeri 7 Sinjai

Kelas	Jumlah
VIII-1	30
VIII-2	28
VIII-3	21
VIII-4	20
VIII-5	20
Jumlah	119

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *non probabilitas* yang menggunakan *purposive sampling* yaitu sampel ditentukan oleh peneliti berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan oleh peneliti. Pada penelitian ini peneliti hanya memilih satu kelas yaitu Kelas VIII-2 dengan jumlah siswa sebanyak 28 orang dengan kriteria prestasi akademik rendah, motivasi akademik rendah dan prestasi akademik rendah.

F. Teknik pengumpulan Data

1. Observasi

Tahap pengamatan akan dilakukan untuk mengumpulkan data melalui observasi langsung terhadap kegiatan belajar siswa. Observasi dilakukan dengan menggunakan formulir observasi aktivitas siswa yang telah disiapkan. Pengamatan ini akan membantu dalam mengidentifikasi dan mencatat aktivitas belajar siswa selama penggunaan media pembelajaran *game Quizwhizzer*

2. Angket

Kuesioner akan digunakan sebagai instrumen untuk mengumpulkan informasi dari siswa terkait variabel-variabel yang diteliti, seperti motivasi belajar siswa dan kepuasan mereka terhadap penggunaan media *Quizwhizzer*. Kuesioner ini akan berisi pernyataan atau pertanyaan tertulis yang dijawab oleh siswa.

3. Data Hasil Belajar Siswa

Informasi hasil belajar siswa akan diperoleh melalui tes atau *pre-test* sebelum penerapan media pembelajaran *Quizwhizzer* dan *post-test* setelah penerapan. Tes ini akan digunakan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran tersebut.

G. Instrumen Penelitian

1. Lembar Observasi

Lembar observasi yang akan digunakan adalah dalam bentuk ceklis untuk mengamati aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran matematika berlangsung pada kelas VIII.

2. Lembar Angket Motivasi Belajar Matematika

Lembar angket motivasi belajar siswa pada penelitian ini sejumlah 16 item pernyataan. Dimana

pernyataan tersebut ada yang bernilai positif dan juga negatif.

3. Lembar Tes Hasil Belajar Siswa

Tes hasil belajar dalam penelitian ini dikembangkan dalam bentuk tes uraian yang terdiri dari 5 soal yang sesuai dengan materi pembelajaran. Tes ini digunakan dalam dua tahap yaitu *pretest* dan *posttest*, sesuai dengan desain penelitian yang telah ditetapkan.

H. Validasi Instrumen

Untuk mendapatkan data yang baik dan benar, maka terlebih dahulu menguji data instrumen dengan uji validitas dan reliabilitas agar instrumen penelitian data valid atau sah.

1. Uji Validasi

Validasi adalah tahap yang kritis dalam penelitian yang menentukan sejauh mana instrumen yang digunakan dapat mengukur variabel yang seharusnya diukur. Validasi juga dapat dianggap sebagai indikator kegunaan instrumen (Siregar, 2013).

2. Uji Reabilitas

Tingkat konsistensi dan ketergantungan data pengukuran diukur dengan reliabilitas. Saat melakukan

pengulangan pengukuran gejala yang sama dengan menggunakan alat ukur yang sama, konsistensi hasil pengukuran dapat digunakan untuk menentukan reliabilitas (Siregar, 2013). Metodologi *Alpha Cronbach* adalah salah satu metode yang digunakan untuk mengukur reliabilitas. Koefisien *Alpha Cronbach* digunakan untuk menilai reliabilitas instrumen penelitian. Instrumen penelitian sering dikatakan dapat diandalkan jika koefisien reliabilitas lebih tinggi dari 0,6 (Duli, 2019). Dengan kata lain, instrumen penelitian lebih dapat diandalkan jika koefisien reliabilitasnya lebih tinggi.

I. Teknik Analisis Data

1. Analisis Data Deskriptif

Statistik deskriptif adalah metode statistik yang digunakan untuk menganalisis dan menggambarkan data yang telah dikumpulkan. Tujuannya adalah untuk memberikan deskripsi yang jelas dan ringkas tentang karakteristik data, seperti rata-rata, variabilitas, dan distribusi.

a. Analisis Data Aktivitas Belajar

Dalam analisis data aktivitas belajar siswa, digunakan lembar observasi untuk mengamati dan

mencatat aktivitas siswa. Nilai akhir untuk setiap observasi aktivitas siswa dapat dihitung menggunakan rumus DP (Deskriptif Persentase), sebagai berikut:

$$DP = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

n : Jumlah skor yang diperoleh

N : Jumlah skor maksimal

Kategori aktivitas belajar siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3 kategori aktivitas belajar siswa

No	Interval	Kriteria aktivitas
1	25% - 43,7%	Sangat rendah
2	43,76% - 62,51%	Rendah
3	62,52% - 81,27%	Aktif
4	81,28% - 100%	Sangat aktif

Sumber : (Syarifuddin, 2016)

b. Analisis Motivasi Belajar Siswa

Analisis angket motivasi belajar matematika siswa kelas VIII UPTD SMP Negeri 7 Sinjai diperoleh berdasarkan skor pengisian angket

motivasi belajar. Pada penelitian ini, skala *likert* digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap efektivitas penggunaan media *game Quizwhizzer* terhadap motivasi belajar siswa.

Tabel 3.4 Skala Angket Motivasi Belajar Siswa

Jawaban	Skor Jawaban Positif	Skor Jawaban Negatif
Sangat setuju	4	1
Setuju	3	2
Tidak setuju	2	3
Sangat tidak setuju	1	4

Sumber : (Arsyad, 2014)

Untuk melihat motivasi belajar siswa digunakan rumus :

Persentase Motivasi Siswa

$$= \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 3.5 Kriteria Motivasi Belajar Siswa

Persentase	Kategori
$X < M - 1,5SD$	Sangat Rendah
$M - 1,5 < X \leq M - 0,5SD$	Rendah

$M - 0,5SD < X \leq M + 0,5SD$	Sedang
$M + 0,5SD < X \leq M + 1,5SD$	Tinggi
$M + 1,5SD \leq X$	Sangat Tinggi

Sumber: (Arsyad, 2014)

c. Analisis Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar dianalisis dengan menggunakan analisis statistik deskriptif, yang bertujuan untuk mendeskripsikan karakteristik variabel. Dalam hal ini, digunakan tabel distribusi frekuensi, skor rata-rata, standar deviasi, skor minimum, dan skor maksimum. Berikut adalah kriteria yang digunakan untuk menentukan hasil belajar matematika berdasarkan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal):

Tabel 3.6 Kriteria Standar Penilaian

No	Nilai hasil belajar	Kategori
1.	91 – 100	Sangat tinggi
2.	75 – 90	Tinggi
3.	60 – 74	Sedang
4.	40 – 59	Rendah
5.	0 – 39	Sangat rendah

Sumber : (Syarifuddin, 2016)

Selanjutnya, data yang diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test* dianalisis untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Besarnya peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan setelah pembelajaran dihitung menggunakan rumus gain ternormalisasi pada persamaan berikut:

$$g = \frac{S_{\text{post}} - S_{\text{pre}}}{S_{\text{max}} - S_{\text{pre}}}$$

Keterangan :

G : Gain ternormalisasi

S_{pre} : Jumlah skor maksimal

S_{post} : Skor *posttest*

S_{max} : Skor maksimum ideal

Untuk klasifikasi gain terlihat pada tabel berikut :

Tabel 3.7 Pengkategorian Nilai Gain

Nilai Gain (G) Ternormalisasi	Kategori
$g < 0,3$	Rendah
$0,3 \leq g < 0,7$	Sedang
$g > 0,7$	Tinggi

Sumber : (Syarifuddin, 2016)

2. Analisis Statistika Inferensial

Tujuan dari analisis statistik inferensial adalah untuk membuat generalisasi yang melibatkan evaluasi berbasis data dan pengujian hipotesis.

a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas digunakan untuk menguji ada atau tidaknya motivasi dan hasil belajar matematika siswa yang diambil dari populasi yang berdistribusi teratur. Jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 selama uji normalitas, data dianggap berdistribusi teratur. Sebaliknya, jika tingkat signifikansi lebih rendah dari 0,05, data dianggap berdistribusi tidak normal (Siyoto & Sodik, 2015).

b. Uji Homogenitas

Pengumpulan data kemudian dilakukan uji homogenitas untuk melihat apakah homogen atau tidak. Data dikatakan homogen dalam uji homogenitas jika nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05. Sebaliknya, jika tingkat signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka data dianggap heterogen. Teknik statistik yang disebut uji homogenitas digunakan untuk menunjukkan bahwa dua atau

lebih kelompok data sampel berasal dari populasi dengan varians yang sama.

c. Uji Hipotesis

Setelah selesai dilakukan pemeriksaan normalitas dan homogenitas, dilakukan analisis data untuk menentukan hipotesis. Uji yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji-t atau dikenal juga dengan *uji-t Paired Sampling* atau uji-T (t-test). Tujuan dari pengujian ini adalah untuk memahami beberapa efektivitas media *game Quizwhizzer* dalam pembelajaran matematika yang paling signifikan. Kriteria pemilihan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak, dan jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima dengan taraf signifikan sebesar 0,05.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Nama Sekolah : UPTD SMPN 7 Sinjai
Alamat : Jln. M. Husni Thamrin

No. 1

No. Telepon : 0482- 21091
E-mail :

40304535.sinjaikab@gmail.com

Kode Pos : 92611
Kelurahan : Biringere
Kecamatan : Sinjai Utara
Kabupaten : Sinjai
Provinsi : Sulawesi Selatan
NSS : 20.1. 19. 12. 01. 094
NPSN :40304535
Jenjang Akreditasi : Amat Baik (AB)
Tahun Akreditasi :2011
Tahun didirikan :1979
Tahun beroperasi :1979
Kepemilikan Tanah : Pemerintah

Status Tanah	:	SHM/HGB/Hak
Pakai/Akte Jual-Beli		
Luas Tanah	:	9.704 m ²
Status Milik	:	Pemerintah
Luas bangunan	:	4.102 m ²

SMPN 7 Sinjai memiliki sejarah yang beragam dalam pengembangannya. Awalnya, sekolah ini didirikan dengan nama Sekolah Menengah Ekonomi Pertama (SMEP). Kemudian, pada tahun 1979, sekolah ini mengalami integrasi dan berubah nama menjadi SMP Negeri 2 Sinjai dengan Nomor SK 030/u/1979 yang dikeluarkan pada tanggal 6 Maret 1979. Pada tahun 2019, sekolah ini kembali mengalami perubahan nama menjadi SMP Negeri 7 Sinjai.

Lokasi SMPN 7 Sinjai terletak di Jalan M.H Thamrin No. 1, Kelurahan Biringere, Kecamatan Sinjai Utara, Kabupaten Sinjai, Provinsi Sulawesi Selatan. Sekolah ini memiliki Nomor Statistik Sekolah (NSS) 20.1.1912.01094 dan Nomor Pokok Sekolah Nasional (NPSN) 40304535. Luas area sekolah ini mencapai 9.748 meter persegi, sementara luas bangunannya mencapai 4.102 meter persegi.

Dengan demikian, SMPN 7 Sinjai telah

mengalami perjalanan yang panjang sejak awal pendiriannya hingga saat ini, dengan berbagai perubahan nama dan perkembangan fasilitas. Tentunya dilalui oleh pelaku sejarah yang berbeda-beda. Adapun kepala sekolah sejak awal berdirinya hingga saat ini adalah sebagai berikut:

1. Palulla Katutu (1979-1985)
2. Ahmad (1985-1990)
3. Drs. Baharuddin Nur (1990-1995)
4. Drs. Syamsuddin Patu (1995-2002)
5. Drs. H. Abdul Asis, M.Pd (2002-2009)
6. Drs. Arifuddin, MM (2009-2017)
7. Nasibah, S.Pd, M.Pd (2017- sekarang)

B. Hasil Penelitian

1. Uji Validasi dan Reabilitas

Uji validitas dan reliabilitas instrumen merupakan langkah penting dalam memastikan keakuratan dan keandalan instrumen yang digunakan dalam penelitian. Sebelum melakukan penelitian, uji validitas dan reliabilitas pada lembar observasi aktivitas siswa, lembar angket motivasi belajar siswa dan lembar tes hasil belajar siswa sangat penting dilakukan untuk

memastikan bahwa instrumen yang digunakan akurat dan reliabel. Berikut ini uji validasi dan reliabilitas instrumen:

a. Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Tabel 4.1 Uji Validitas Lembar Observasi Aktivitas Siswa

No. Item	Pearson Correlation	R_{tabel} (Sig.0.05)	Keterangan
P1	0,615	0,444	Valid
P2	0,740	0,444	Valid
P3	0,485	0,444	Valid
P4	0,477	0,444	Valid
P5	0,469	0,444	Valid
P6	0,497	0,444	Valid
P7	0,546	0,444	Valid
P8	0,559	0,444	Valid

Sumber : Data Olahan SPSS. 22

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa suatu item pada lembar observasi aktivitas siswa dinyatakan valid jika korelasi person lebih besar dari nilai R_{tabel} pada taraf signifikansi 0,05. Untuk menentukan nilai R_{tabel} pada taraf signifikansi 0,05 dapat dilihat pada tabel *R product moment* dengan jumlah data sebanyak 20 (N) pada lampiran. Dari tabel tersebut terlihat bahwa nilai R_{tabel} sebesar 0,468 pada taraf signifikansi 5%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa item lembar observasi

aktivitas siswa yang terdiri dari 8 pernyataan dinyatakan valid karena korelasi person lebih besar dari nilai R_{tabel} .

Tabel 4.2 Hasil Uji Realibitas

Cronbach's Alpha	N of Items
0,701	8

Sumber : Data Olahan SPSS. 22

Dari tabel tersebut dapat diinterpretasikan bahwa nilai *cronbach alpha* yang diperoleh (0,701) lebih besar dari 0,60 yang merupakan nilai minimum yang dianggap reliable. Oleh karena itu, lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini dianggap reliable.

b. Lembar Angket Motivasi Belajar

Tabel 4.3 Uji Validitas Lembar Angket Motivasi Belajar

No. Item	Pearson Correlation	R_{tabel} (Sig.0.05)	Keterangan
P1	0,640	0,444	Valid
P2	0,469	0,444	Valid
P3	0,461	0,444	Valid
P4	0,685	0,444	Valid
P5	0,754	0,444	Valid
P6	0,559	0,444	Valid
P7	0,648	0,444	Valid
P8	0,489	0,444	Valid
P9	0,763	0,444	Valid

P10	0,552	0,444	Valid
P11	0,570	0,444	Valid
P12	0,648	0,444	Valid
P13	0,612	0,444	Valid
P14	0,763	0,444	Valid
P15	0,651	0,444	Valid
P16	0,481	0,444	Valid

Sumber : Data Olahan *SPSS. 22*

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa suatu item pada lembar angket motivasi belajar siswa dinyatakan valid jika korelasi person lebih besar dari nilai R_{tabel} pada taraf signifikansi 0,05. Untuk menentukan nilai R_{tabel} pada taraf signifikansi 0,05 dapat dilihat pada tabel *R product moment* dengan jumlah data sebanyak 20 (N) pada lampiran. Dari tabel tersebut terlihat bahwa nilai R_{tabel} sebesar 0,444 pada taraf signifikansi 5%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa item lembar angket motivasi belajar siswa yang terdiri dari 16 pernyataan dinyatakan valid karena korelasi person lebih besar dari nilai R_{tabel} .

Tabel 4.4 Hasil Uji Realibitas

Cronbach's Alpha	N of Items
0,882	16

Sumber : Data Olahan *SPSS. 22*

Dari tabel tersebut dapat diinterpretasikan bahwa nilai *cronbach alpha* yang diperoleh (0,882) lebih besar dari 0,60 yang merupakan nilai minimum yang dianggap reliable. Oleh karena itu, lembar angket motivasi belajar siswa yang digunakan dalam penelitian ini dianggap reliable.

c. Lembar Hasil Belajar Siswa

Tabel 4.5 Hasil Hitung Uji Validitas Tes Hasil Belajar

No. Item	Pearson Correlation	Rtabel (Sig.0.05)	Keterangan
P1	0,722	0,444	Valid
P2	0,548	0,444	Valid
P3	0,722	0,444	Valid
P4	0,487	0,444	Valid
P5	0,763	0,444	Valid

Sumber : Data Olahan SPSS. 22

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa suatu item pada lembar angket motivasi belajar siswa dinyatakan valid jika korelasi person lebih besar dari nilai R_{tabel} pada taraf signifikansi 0,05. Untuk menentukan nilai R_{tabel} pada taraf signifikansi 0,05 dapat dilihat pada tabel *R product moment* dengan jumlah data sebanyak 20 (N) pada lampiran. Dari tabel tersebut terlihat bahwa nilai R_{tabel} sebesar 0,444 pada taraf signifikansi 5%. Oleh karena itu,

dapat disimpulkan bahwa item lembar soal hasil belajar siswa yang terdiri dari 5 pernyataan dinyatakan valid karena korelasi person lebih besar dari nilai R_{tabel} .

Tabel 4.6 Hasil Uji Realibilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
0,664	5

Sumber : Data Olahan SPSS. 22

Dari tabel tersebut dapat diinterpretasikan bahwa nilai *cronbach alpha* yang diperoleh (0,664) lebih besar dari 0,60 yang merupakan nilai minimum yang dianggap reliable. Oleh karena itu, lembar soal hasil belajar siswa yang digunakan dalam penelitian ini dianggap reliable.

2. Analisis Deskriptif

a. Observasi Aktivitas Siswa

Tujuan dari observasi dalam penelitian ini adalah untuk memahami aktivitas belajar siswa selama pembelajaran matematika berlangsung. Aktivitas siswa terkait pembelajaran matematika menggunakan media pembelajaran *Quizwhizzer* telah memenuhi persentase waktu yang ideal untuk

delapan aspek yang diamati. Data hasil pengamatan aktivitas siswa disajikan di bawah ini.

Tabel 4.7 Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Pertemuan	Rata-rata (%)	Kategori
I	78,57	Efektif
II	86,16	Sangat Efektif
III	91,52	Sangat Efektif
IV	96,88	Sangat Efektif
Rata-rata Persentase Keseluruhan	88,28	Sangat Efektif

Berdasarkan data hasil observasi aktivitas siswa yang disajikan pada Tabel 4.7, dapat diketahui bahwa rata-rata persentase aktivitas siswa selama pembelajaran matematika menggunakan media pembelajaran *Quizwhizzer* adalah 88,28%. Hasil ini menunjukkan bahwa aktivitas siswa berada pada kategori "Sangat Efektif" berdasarkan kriteria yang ditetapkan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *game Quizwhizzer* dalam pembelajaran matematika di kelas VIII.2 SMP Negeri 7 Sinjai telah berhasil mencapai kriteria keterlaksanaan aktivitas siswa. Secara deskriptif, hal

ini menunjukkan bahwa kriteria keefektifan dalam pembelajaran telah terpenuhi.

b. Motivasi Belajar Siswa

Data hasil penilaian angket motivasi belajar matematika siswa sebelum dan sesudah diterapkan media *game Quizwhizzer* diperoleh sebagai berikut:

Tabel 4.8 Statistik Skor Motivasi Belajar Matematika Siswa

Statistik	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Mean	44,25	51,18
Median	44,00	51,00
Std. Deviation	3,373	2,957
Minimum	36	46
Maximum	50	58

Dari data tabel 4.8 diatas, dapat dilihat bahwa skor motivasi belajar matematika siswa mengalami peningkatan dari *pretest* ke *post-test*, dengan rata-rata yang meningkat dari 44,25 menjadi 51,18. Selain itu, nilai maksimum dan minimum juga mengalami peningkatan.

Berdasarkan data yang diperoleh dan hasil analisis deskriptif, maka motivasi belajar siswa dengan menerapkan media *game Quizwhizzer* dikategorikan dalam 5 kategori. Berikut ini

distribusi frekuensi dan persentase skor motivasi belajar siswa

Tabel 4.9 Distribusi Frekuensi data motivasi Belajar Matematika Siswa

No	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>		Kategori
	Rentang Skor	Frekuensi	Rentang Skor	Frekuensi	
1	0-39	2	0-47	3	Sangat Rendah
2	40-43	11	48-50	8	Rendah
3	44-46	9	51-53	12	Sedang
4	47-49	5	54-56	3	Tinggi
5	50-64	1	57-64	2	Sangat Tinggi

Berdasarkan data diatas, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan skor rata-rata motivasi siswa dari *pretest* ke *posttest*. Pada *pretest*, terdapat 11 siswa yang berada dalam kategori rendah, sementara pada *posttest*, terdapat 12 siswa yang berada dalam kategori sedang.

Hal ini menunjukkan bahwa setelah diberikan perlakuan menggunakan media *game Quizwhizzer*, skor motivasi belajar siswa mengalami peningkatan. Skor rata-rata motivasi belajar siswa pada *posttest* berada pada kategori sedang, yang lebih tinggi

daripada skor rata-rata motivasi belajar siswa pada *pretest* yang berada pada kategori rendah.

Informasi ini mendukung kesimpulan bahwa penggunaan media *game Quizwhizzer* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

c. Hasil Belajar Matematika Siswa

Tabel 4.10 Analisis Deskriptif Skor Hasil Belajar

Statistik	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Mean	55,39	74,68
Median	54,50	74,50
Std. Deviation	11,050	8,807
Minimum	35	55
Maximum	85	95

Berdasarkan hasil analisis deskriptif di atas, dapat dilihat bahwa skor hasil belajar matematika siswa mengalami peningkatan dari *pretest* ke *post-test*, dengan rata-rata yang meningkat dari 55,39 menjadi 74,68. Selain itu, nilai maksimum dan minimum juga mengalami peningkatan.

Jika skor hasil belajar matematika dibagi menjadi lima kategori hasil belajar siswa, maka diperoleh distribusi frekuensi dan persentase sesuai tabel berikut:

Tabel 4.11 Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor Hasil Belajar Siswa

No	Skor	Kategori	Pre test		Post test	
			Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
1	91 – 100	Sangat tinggi	0	0	1	3,6
2	75 – 90	Tinggi	1	3,6	13	46,4
3	60 – 74	Sedang	9	32,1	12	42,8
4	40 – 59	Rendah	16	57,1	2	7,2
5	0 – 39	Sangat rendah	2	7,2	0	0
Jumlah			28	100	28	100

Berdasarkan tabel tersebut, sebelum diterapkan media *game Quizwhizzer* terdapat 16 siswa yang berada pada kategori rendah dalam skor hasil belajar. Setelah diterapkan media *game Quizwhizzer* terdapat 13 siswa yang mencapai kategori tinggi dalam skor hasil belajar. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa setelah menggunakan media *game Quizwhizzer* dalam pembelajaran matematika.

Selanjutnya, untuk mengukur seberapa besar peningkatan tersebut, digunakan rumus N Gain. N Gain adalah metode yang digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan membandingkan skor *pretest* dan *posttest*. Dengan

menggunakan rumus N Gain, dapat diketahui seberapa besar peningkatan rata-rata hasil belajar siswa setelah menggunakan media game *Quizwhizzer*.

Tabel 4.12 Statistika Skor Gain Ternormalisasi

Statistik	Nilai
Mean	0,4411
Median	0,4475
Std. Deviation	0,11151
Minimum	0,23
Maximum	0,67

Dari tabel diatas, diperoleh skor rata-rata sebesar 0,4411, Skor median sebesar 0,4475, skor minimum 0,23 dan skor maximum sebesar 0,67. Untuk melihat persentase peningkatan hasil belajar dikategorikan berdasarkan kriteria yang telah diterapkan dapat dilihat pada Tabel 4.13.

Tabel 4.13 Klasifikasi Gain Ternormalisasi

No	Indeks Gain	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$g < 0,3$	Rendah	3	10,7
2	$0,3 \leq g < 0,7$	Sedang	25	89,3
3	$g > 0,7$	Tinggi	0	0
Jumlah			28	100%

Berdasarkan data pada Tabel 4.13, dapat disimpulkan bahwa sebanyak 25 siswa (89,3%) memperoleh skor gain ternormalisasi pada kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa mengalami peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah diberikan perlakuan menggunakan media *Game Quizwhizzer*.

3. Analisis Statistik Inferensial

a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data sebelum dan sesudah pengujian berdistribusi normal. Tes normalitas sangat penting sebelum melakukan analisis statistik parametrik. Hasil uji normalitas ditunjukkan pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.14 Hasil Analisis Uji Normalitas

		Hasil	Shapiro-Wilk		
			Statistic	Df	Sig.
Motivasi Siswa	Belajar	Pre Test	0,947	28	0,166
		Post Test	0,963	28	0,418
Hasil Belajar Siswa		Pre Test	0,968	28	0,541
		Post Test	0,964	28	0,432

Berdasarkan hasil uji normalitas di atas, dapat diketahui bahwa data motivasi belajar siswa pada *pretest* dan *posttest* memperoleh nilai signifikansi masing-masing 0,166 dan 0,418. Karena nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05 ($\alpha > 0,05$), dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* motivasi belajar siswa berdistribusi normal. Artinya, asumsi normalitas terpenuhi untuk data motivasi belajar siswa.

Selanjutnya, untuk uji normalitas data hasil belajar siswa, terlihat pada tabel bahwa nilai signifikansi data *pretest* adalah 0,541 dan data *posttest* adalah 0,432. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, yang menunjukkan bahwa data hasil belajar siswa pada *pretest* dan *posttest* juga berdistribusi normal. Dengan demikian, asumsi normalitas terpenuhi untuk data hasil belajar siswa.

Setelah memastikan bahwa kedua kelompok data (motivasi belajar dan hasil belajar siswa) terdistribusi secara normal, selanjutnya dapat dilakukan uji homogenitas untuk memeriksa apakah variasi dari kedua kelompok data tersebut homogen atau tidak.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah dua kelompok data homogen atau tidak yaitu data *pretest* dan *posttest* dengan kriteria pengujian apabila hasil uji homogen menunjukkan bahwa probabilitas lebih besar dari 0,05 maka data bersifat homogen. Adapun hasil perhitungan uji homogen data hasil motivasi belajar siswa dan hasil belajar siswa sebagai berikut:

Tabel 4.15 Hasil Analisis Uji Homogen

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Motivasi Belajar Siswa	0,653	1	54	0,423
Hasil Belajar Siswa	1,226	1	54	0,273

Berdasarkan hasil pengujian homogenitas pada data *pretest* dan post test motivasi belajar siswa, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,423. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05 ($\alpha > 0,05$), yang menunjukkan bahwa data motivasi belajar siswa terdistribusi secara homogen. Hal yang sama juga terjadi pada hasil pengujian homogenitas pada data *pretest* dan post test hasil

belajar siswa, dengan nilai signifikansi sebesar 0,273 yang juga lebih besar dari 0,05 ($\alpha > 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar siswa juga bersifat homogen.

Berdasarkan hasil pengujian homogenitas pada data *pretest* dan *post test* motivasi belajar siswa, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,423. Karena nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05 ($\alpha > 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa data motivasi belajar siswa terdistribusi secara homogen. Artinya, tidak terdapat perbedaan signifikan antara variasi motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Hal yang sama juga terjadi pada hasil pengujian homogenitas pada data *pretest* dan *post test* hasil belajar siswa, dengan nilai signifikansi sebesar 0,273. Karena nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05 ($\alpha > 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar siswa juga bersifat homogen. Ini berarti tidak terdapat perbedaan signifikan antara variasi hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Dengan demikian, hasil pengujian homogenitas menunjukkan bahwa data motivasi belajar siswa dan data hasil belajar siswa pada *pretest* dan post test memiliki variasi yang serupa atau tidak ada perbedaan signifikan antara kedua kelompok tersebut. Hal ini memungkinkan untuk dilanjutkan dengan analisis statistik lebih lanjut, seperti uji hipotesis, untuk mengetahui perbedaan atau peningkatan yang signifikan dalam motivasi belajar dan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan.

c. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji-T (t-test) dengan dua variabel disebut menggunakan *Paired Sample T-Test* digunakan untuk mencari seberapa besar efektivitas media *game Quizwhizzer* terhadap motivasi belajar matematika siswa. Adapun kriteria pengujian pada penelitian ini adalah jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak, dan jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima. Data hasil uji hipotesis sebagai berikut:

Tabel 4.16 Data Hasil Uji *Paired Samples Test*

	Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Post-test Hasil Belajar Matematika – Pre-Test Hasil Belajar Matematika	19,28	6,229	1,177	16,870	21,701	16,3	27	,0001
Pair 2 Post-test Motivasi Belajar Matematika - Pre-test Motivasi Belajar Matematika	6,929	2,243	,424	6,059	7,798	16,3	27	,0001

Berdasarkan hasil uji *Paired Samples Test* yang menunjukkan nilai signifikansi (sig) sebesar 0,00001, yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, dapat menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa dan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Dalam konteks penelitian ini perbedaan signifikan tersebut menunjukkan bahwa penerapan media *Game Quizwhizzer* dalam pembelajaran matematika berpengaruh positif terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Hasil ini mendukung kesimpulan bahwa penggunaan media efektif meningkatkan motivasi belajar dan prestasi belajar siswa.

Dengan demikian, penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa penggunaan media *game Quizwhizzer* dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika. Hal ini dapat menjadi dasar yang kuat untuk merekomendasikan penggunaan media tersebut dalam pembelajaran matematika di kelas sejenis atau serupa.

C. Pembahasan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di UPTD SMP Negeri 7 Sinjai pada tahun pelajaran 2022/2023, tepatnya dari tanggal 19 Mei hingga 9 Juni 2023. Kelas yang terlibat dalam penelitian ini adalah kelas VIII.2 yang terdiri dari 28 siswa. Penelitian ini terdiri dari empat pertemuan. Pertemuan pertama berfokus pada pembagian pre-test

(tes awal), sedangkan pertemuan kedua hingga ketiga melibatkan penggunaan media *game Quizwhizzer* dalam proses pembelajaran. Pada pertemuan keempat, dilakukan post-test (tes akhir). Materi yang diujikan dalam penelitian ini adalah Statistika Dasar.

Tujuan tes awal dalam penelitian ini adalah untuk mengukur motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran matematika dan menilai hasil belajar siswa terkait dengan materi yang diajarkan sebelum penggunaan media *game Quizwhizzer*. Sementara itu, tes akhir bertujuan untuk mengukur motivasi belajar siswa dan mengevaluasi hasil belajar siswa terhadap materi yang diajarkan setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media *game Quizwhizzer*. Selama setiap pertemuan, peneliti melakukan observasi terhadap aktivitas siswa.

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa selama proses pembelajaran, terdapat peningkatan persentase aktivitas siswa pada setiap pertemuan. Rata-rata aktivitas siswa selama pembelajaran matematika dengan menggunakan media *game Quizwhizzer* mencapai 88,28%, yang termasuk dalam kategori sangat efektif. Berdasarkan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa media *game Quizwhizzer* sangat efektif dalam

meningkatkan pembelajaran matematika bagi siswa kelas VIII di UPTD SMP Negeri 7 Sinjai.

Berdasarkan data angket motivasi belajar matematika siswa sebelum dan sesudah penerapan media *game Quizwhizzer*, terlihat bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar siswa. Pada *pretest*, nilai rata-rata siswa adalah 44,25, sedangkan pada *posttest* meningkat menjadi 51,18. Dalam kategori skor motivasi belajar siswa pada *pretest*, terdapat 11 siswa yang termasuk dalam kategori rendah. Namun, setelah mengikuti pembelajaran dengan media *game Quizwhizzer*, pada *posttest* terdapat 12 siswa yang masuk ke dalam kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Game Quizwhizzer* dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa secara positif, sehingga mereka lebih termotivasi dalam belajar matematika.

Berdasarkan data hasil belajar siswa, terdapat nilai rata-rata *pretest* sebesar 55,39, sedangkan nilai rata-rata *posttest* meningkat menjadi 74,68. Dalam kategori skor hasil belajar siswa pada *pretest*, terdapat 16 siswa yang memperoleh skor hasil belajar pada kategori rendah. Namun, setelah diterapkan media *game Quizwhizzer*,

pada *posttest* terdapat 13 siswa yang memperoleh skor hasil belajar pada kategori tinggi. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa setelah penggunaan media *game Quizwhizzer* dalam pembelajaran.

Berdasarkan analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Selain itu, sebanyak 25 siswa (89,3%) memperoleh skor gain ternormalisasi pada kategori sedang, menunjukkan adanya peningkatan yang positif dalam pencapaian hasil belajar siswa setelah menggunakan media *game Quizwhizzer*.

Hasil uji Hipotesis media *game Quizwhizzer* efektif diterapkan terhadap aktiitas siswa, motivasi siswa dan hasil belajar siswa. Hal ini berdasarkan hasil *uji paired sample t-test* diperoleh nilai $\text{sig} < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media *game Quizwhizzer* efektif dalam meningkatkan aktivitas siswa, motivasi siswa, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika di kelas VIII UPTD SMP Negeri 7 Sinjai.

Dalam konteks ini, penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *game Quizwhizzer* memiliki dampak positif terhadap aktivitas siswa, motivasi belajar siswa, dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika. Hal ini mengindikasikan bahwa media tersebut dapat secara efektif digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, khususnya kelas VIII UPTD SMP Negeri 7 Sinjai.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Faijah, 2022) yang menunjukkan bahwa penggunaan *game* edukasi berbantu *Quizwhizzer* secara efektif dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa dibandingkan dengan kelas yang tidak menggunakan *game* edukasi tersebut. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Trias, 2022) juga mengindikasikan bahwa penggunaan *game* edukasi *Quizwhizzer* memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar.

Temuan tersebut sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh (Septiani & Santi, 2022) bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen yang menerima perlakuan menggunakan *Quizwhizzer* dengan kelompok kontrol yang tidak

menerima perlakuan. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi *Quizwhizzer* memiliki pengaruh terhadap minat belajar siswa.

Dengan demikian, hasil penelitian ini mendukung dan konsisten dengan penelitian sebelumnya, yang menunjukkan bahwa penggunaan media *game* edukasi seperti *Quizwhizzer* memiliki efek positif terhadap pemahaman konsep, hasil belajar, dan minat siswa dalam pembelajaran.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dalam penelitian ini, media *game Quizwhizzer* terbukti efektif dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa, motivasi belajar siswa, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika. Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa yang telah diamati selama proses pembelajaran terdapat 88,28% rata-rata aktivitas siswa termasuk dalam kategori sangat aktif. Untuk motivasi belajar siswa pada *pretest* skor rata-rata berada pada kategori rendah, sedangkan *posttest* berada pada kategori sedang. Kemudian untuk skor hasil belajar siswa sebelum perlakuan berada pada kategori rendah, sedangkan skor hasil belajar siswa setelah perlakuan berada pada kategori tinggi. Untuk nilai gain diperoleh bahwa sebanyak (89,3%) kategori sedang. Hasil uji hipotesis diperoleh nilai $\text{sig } 0,0001 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *game Quizwhizzer* efektif diterapkan dalam pembelajaran matematika siswa kelas VIII UPTD SMP Negeri 7 Sinjai. Media ini mampu

meningkatkan aktivitas belajar, motivasi belajar, dan hasil belajar siswa secara signifikan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dicapai dalam penelitian ini, maka peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Media *Quizwhizzer* efektif dalam pembelajaran, khususnya matematika, dan sebaiknya digunakan di sekolah untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar.
2. Siswa diharapkan dapat menerapkan ilmu yang diperoleh dari gurunya, terus meningkatkan pemahamannya terhadap setiap pelajaran, dan meningkatkan hasil belajarnya.
3. Peneliti selanjutnya berharap dapat melanjutkan penelitian ini dengan berbagai bahan ajar dengan mengimplementasikan media *game Quizwhizzer* yang dapat dijadikan alternatif pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Suryadi, A. (2020). *Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid II* (Ilyas (ed.)). CV jejak, Anggota IKAPIg.
- Ahmadiyanto, A. (2016). Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Ko-Ruf-Si (Kotak Huruf Edukasi) Berbasis Word Square Pada Materi Kedaulatan Rakyat Dan Sistem Pemerintahan Di Indonesia Kelas Viiiic Smp Negeri 1 Lampihong Tahun Pelajaran 2014/2. *Jurnla Pendidikan Kewarganegaraan*, 6, 980–993.
- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa (Learning motivation as determinant student learning outcomes). *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80–86. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
- Arianti, A. (2018). Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Didaktika Jurna Kependidikan*, 12(2), h. 131-132.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Arsyad, M. (2014). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Game Tournaments) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri di Kecamatan Sinjai Utara*. Universitas Negeri Makassar.
- Charli, L., Ariani, T., & Asmara, L. (2019). Hubungan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Fisika. *Science and*

Physics Education Journal (SPEJ), 2(2), h.55.
<https://doi.org/10.31539/spej.v2i2.727>

Dini, M., Nuraeni, N., & Anita, I. W. (2018). Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa SMK Menggunakan Pendekatan Kontekstual Pada Materi SPLTV Ika Wahyu Anita. *Indonesia Mathematics Education*, 1(1), 49–54.
<https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/indomath>

Herpratiwi, M. P. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Media Akademi.

Duli, N. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Beberapa Konsep untuk Menulis Skripsi dan Analisis Data dengan SPSS*. Penerbit Deepublish CV Budi Utama.

Faijah, N., Nuryadi, N., & Marhaeni, H.N. (2022). Efektiiivitas Penggunaan Game Edukasi *Quizwhizzer* Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Teorema Phytagoras. *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 117.
<https://doi.org/10.33087/phi.v6i1.194>

Faijah, N., Nuryadi, N., & Marhaeni, N. H. (2022). Students' Responses to *Quizwhizzer* Educational Game to Strengthen Mathematical Concept Understanding Ability. *Journal Of Education And Teaching Learning (JETL)*, 4(2), 94–104. <https://doi.org/10.51178/jetl.v4i2.503>

Fatirani, H. (2022). *Pembelajaran kooperatif tipe jigsaw pada sistem ekskresi manusia*. Penerbit P4I.

Gunawan, & Ritonga, A. A. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*. Rajawali Pers.

<https://www.ptonline.com/articles/how-to-get-better-mfi-results>

- Hardani, H. Auliya, N. H., Andriani, H., Fardani, R. A., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., & Istiqomah, R. R. (2020). *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif* (H. Abadi (ed.); Issue March). CV. Pustaka Ilmu Group.
- Hasan, M. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group* (Issue Mei).
- Hermawan, I. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan* (p. 75). Hidayatul Quran Kuningan.
- Husain, H. (2022). *Model Kooperatif Tipe NHT dalam Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Quantum Teaching*. CV.Ruang Tentor.
- Ilham, I., & Yunita, D. I. (2022). *Efektivitas Kebijakan Belajar Daring Masa Pandemi Covid-19 di Papua*. Wawasan Ilmu.
- Ismoyo, T. (2021). *Monograf Implementasi Model Pakem Berbantuan Multimedia untuk Meningkatkan Aktifitas Belajar dan Hasil Siswa Pendidikan Agama Buddha (PAB)*. Penerbit Insan Cendekia Mandiri
- Iswadi, I. (2019). *Teori Belajar*. Natural Aceh.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Bintang Sutabaya.
- Lestari, E. T. (2020). *Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar*. Deepublish.

- Mawaddah, K., Irmanyanti, I., Fitriani, F., & Sudirman, S., (2022). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI Ipa Man 2 Sinjai. *Tadris Matematika*, 3(1), 12.
- Mirdanda, A. (2018). *Motivasi Berprestasi dan Disiplin Peserta Didik serta Hubungannya dengan Hasil Belajar*. Yudha English Galleri.
- Nasution, W. N. (2018). *Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI)* (A. Daulay & Sumaiyah (eds.)). Perdana Publishing.
- Nurhaliza, N. (2021). *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas XI Mipa Di UPT SMAN 10 Sinjai*.
- Nurfadhillah, S. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran* (p. 13). CV Jejak (Jejak Publisher).
- Nurjan, S. (2015). *Psikologi Belajar* (W. Setawan (ed.)). Wade Group.
- Octavia, S. A. (2020). *Motivasi Belajar Dalam Perkembangan*

Remaja (p. 52). CV Budi Utama.

- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH:Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), h.337. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Paramita, R. W. D., Rizal, N., & Sulistyan, R. B. (2021). *Metode penelitian kuantitatif* (3rd ed.). Widya Gama Press.
- Parnawi, A. (2019). *Psikologi Belajar*. Deepublish.
- Priadana, S., & Sunarsi, D. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Pascal Books.
- Purba, R. A., Mawati, A. T., Ardiana, D. P. Y., Pramusita, S. M., Bermuli, J. E., Purba, S. R. F., Sinaga, K., Mardiana, N., & Recard, I. R. M. (2021). *Media dan Teknologi Pembelajaran* (A. Rikki (ed.)). Yayasan Kita Menulis.
- Ramli, M. (2015). *Media Teknologi Pembelajaran*. IAIN ANtasari Press.
- Rasidi, R. & Salim, M. (2021). *Pola Asuh Anak dalam Meningkatkan Motivasi Belajar*. Academia Publication.
- Retnawati, H. (2016). *Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian (Panduan Peneliti, Mahasiswa, dan Psikometrian)*. Parama Publishing.
- Rubiana, E. P., & Dadi, D. (2020). Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar ipa siswa smp berbasis pesantren. *Jurnal Pendidikan Biologi*, VIII(2), h.13.

- Rukminingsih, R., Adnan, G., & Adnan, M. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindak Kelas* (E. Munastiwi & H. Ardi (eds.)). Erhaka Utama.
- Safitri, D., Sujarwo, & Putra, Z. F. F. (2019). Pemberdayaan Kelompok Guru Dalam Membuat Media Pembelajaran Quizizz. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 1–6. [http://sipeg.unj.ac.id/repository/upload/laporan/\(nonklasikal\)_ZE_Ferdi_Fauzan_-_PTIK_-_FT_-_Jurnal_Pengabdian_Masyarakat_2019_\(2\)_.pdf](http://sipeg.unj.ac.id/repository/upload/laporan/(nonklasikal)_ZE_Ferdi_Fauzan_-_PTIK_-_FT_-_Jurnal_Pengabdian_Masyarakat_2019_(2)_.pdf)
- Septiani, A., & Santi, A. U. P. (2022). Pengaruh Aplikasi *Quizwhizzer* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV pada Materi Sumber Energi. *Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 1(1).
- Setiawan, M. A. (2017). *Belajar dan Pembelajaran* (Fungky (ed.)). Uwais Inspirasi Indonesia Redaksi.
- Simamora, R. H. (2016). *Buku Ajar Pendidikan dalam Keperawatan*. Buku Kedokteran EGC.
- Siregar, S. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual dan SPSS* (1st ed.). Kencana.
- Siyoto, S., & Sodik, M. A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*.
- Susanto, D. A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi *Quizwhizzer* Pada PTM Terbatas Muatan Pelajaran IPS Bagi Siswa Kelas VI SDN 2 Tuko. *CJPE: Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 5(1), 104–110.

- Suyono, S., & Hariyanto, H. (2015). *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar*. PT Remaja Rosdakarya.
- Syafril, D. M., Eldarni, D. M. P., & Rahmi, D. M. P. (2018). *Teknologi Pendidikan (Peningkatan Kualitas dan Akses Pendidikan)*.
- Syaparuddin, S., Meldianus, M., & Elihami, E. (2020). Strategi Pembelajaran Aktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PKn Peserta Didik. *Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 31–42.
- Syarifuddin, S. (2016). *Efektivitas Penerapan Model Learning Cycle Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Materi Teorema Phytagoras Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Salomekko Kabupaten Bone*.
- Trias, M. M. (2022). *Pengaruh Game Interaktif Quizwhizzer Materi Tata Surya Pada Siswa Mts Negeri Kota Probolinggo*. Universitas Islam Negeri Kias Haji Achmad Siddiq Jember Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan.
- Umar, H. (2018). *Business An Introduction*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Uyun, M. (2021). *Psikologi Pendidikan*. deepublish.
- Wahyuningsi, E. S. (2020). *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*. CV.Budi Utama.
- Wardana, W., & Djamaluddin, A. (2021). *Belajar dan Pembelajaran Teori, Desain, Model Pembelajaran dan Prestasi Belajar*. CV Kaaffah Learning Center.

- Widarma, A., & Saleh, K. (2020). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Power Point, Wonder Share Quiz Creator Dan Edmodo Di Smk Apipsu Medan. *Jurnal Anadara Pengabdian Kepada Masyarakat.*, 2(1), 55–60.
- Wiriasto, G. W., Misbahuddin, M., Iqbal, M. S., & Agung, L. S. I. (2018). Workshop Pemanfaatan Permainan Edukasi Digital Bagi Guru Pra-Sekolah Di Kota Mataram. *Prosiding PKM-CSR*, 1, 155–162.
- Yuberti, Y. (2014). *Teori Pembelajaran dan Pengembangan Bahan Ajar Dalam Pendidikan*. Anugrah Utama Rahaja (AURA).
- Yudiyanto, M. (2021). *Revitalisasi Peran Ekstrakurikuler Keagamaan di Sekolah* (R. Fauzian (ed.)). Farha Pustaka.
- Zainiyati, H. S. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Rudy Al-Ha). Kencana. <https://www.ptonline.com/articles/how-to-get-better-mfi-results>

LAMPIRAN A

**PERANGKAT PEMBELAJARAN DAN
INSTRUMEN PENELITIAN**

KISI-KISI ANGKET MOTIVASI BELAJAR

No	Indikator	Item +	Item -	Jumlah Item
1	Hasrat dan keinginan untuk berhasil	1	8	2
2	Dorongan dan kebutuhan dalam belajar	2		1
3	Cita-cita dan harapan di masa depan	10 12	4 5 7	5
4	Adanya penghargaan dalam belajar	6 9 13 14		4
5	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar		11	1
6	Lingkungan belajar yang kondusif	3	15 16	3
Jumlah				16

LEMBAR VALIDASI
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Petunjuk!

1. Bapak/Ibu diminta untuk memberikan penilaian (validasi) terhadap perencanaan pelaksanaan pembelajaran(RPP) dengan cara memberi tanda cek (√) pada kolom yang di sediakan.

Keterangan:

1= Tidak Relevan

2= Kurang Relevan

3= Relevan

4= Sangat Relevan

2. Apabila Bapak/Ibu mempunyai saran/komentar tentang rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) tersebut, mohon dituliskan pada lembaran ini atau langsung pada rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) atau pada kertas sendiri.

NO	URAIAN	SKALA PENILAIAN			
		1	2	3	4
I	Format				
	1. Kejelasan identitas RPP				
	2. Kejelasan komponen-komponen RPP				
	3. Kesesuaian antara teks dan ilustrasi				
	4. Jenis dan ukuran huruf yang sesuai				
II	Bahasa	1	2	3	4
	1. Menggunakan bahasa indonesia				
	2. Kebenaran tata bahasa				
	3. Kejelasan petunjuk arahan				
	4. Kesederhanaan struktur kalimat				
III	Isi	1	2	3	4
	1. Kebenaran isi materi				
	2. Kebenaran tujuan pembelajaran				
	3. Kejelasan materi pokok				

4. Disusun berdasarkan urutan yang logis				
5. Kesesuaian dengan silabus				
6. Kesesuaian metode pembelajaran				
7. Kesesuaian alokasi waktu yang digunakan				
8. Kesesuaian sumber dan alat praga				
9. Kesesuaian alat evaluasi				

IV. Penilaian Umum

Rekomendasi/kesimpulan penilaian secara umum

*Lingkari nomor/angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu *)*

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan banyak revisi
3. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
4. Dapat digunakan tanpa revisi

V. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Sinjai, Mei 2023
Validator,

(Prima Mytra, S.Pd., M.Pd.)
NIDN.

FORMAT VALIDASI
LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

Petunjuk!

1. Bapak/Ibu diminta untuk memberikan penilaian (validasi) terhadap Lembar Observasi Aktivitas Siswa dengan cara memberi tanda cek (√) pada kolom yang di sediakan.

Keterangan:

1= Tidak Relevan

2= kurang Relevan

3= Relevan

4= Sangat Relevan

2. Apabila Bapak/Ibu mempunyai saran/komentar tentang Lembar Observasi Aktivitas Siswa tersebut, mohon dituliskan pada lembaran ini atau langsung pada Lembar Observasi Aktivitas Siswa atau pada kertas sendiri.

NO	URAIAN	SKALA PENILAIAN			
		1	2	3	4
I	Aspek Petunjuk				
	Petunjuk pelaksanaan observasi cukup jelas				
II	Aspek Isi	1	2	3	4

	Kategori atau jenis aktivitas yang terdapat pada lembar observasi sudah mencakup aktivitas siswa yang mungkin dalam pembelajaran				
III	Aspek Bahasa	1	2	3	4
	1. Menggunakan bahasa Indonesia yang benar				
	2. Menggunakan kalimat yang mudah dipahami siswa				
	3. Pilihan kata yang digunakan sesuai dengan level siswa				
IV	Aspek Kepraktisan	1	2	3	4
	Observer dapat melaksanakan observasi sesuai petunjuk				

V. Penilaian Umum

Rekomendasi/kesimpulan penilaian secara umum

Lingkari nomor/angka sesuai dengan penilaian

*Bapak/Ibu *)*

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan banyak revisi
3. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
4. Dapat digunakan tanpa revisi

VI. Komentor dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Sinjai, Mei 2023
Validator,

(Prima Mytra, S.Pd., M.Pd.)
NIDN.

LEMBAR VALIDASI TES HASIL BELAJAR

Petunjuk!

1. Bapak/Ibu diminta untuk memberikan penilaian (validasi) terhadap Lembar Soal Tes dengan cara memberi tanda cek (√) pada kolom yang di sediakan.

Keterangan:

1= Tidak Relevan

2= kurang Relevan

3= Relevan

4= Sangat Relevan

2. Apabila Bapak/Ibu mempunyai saran/komentar tentang Lembar Soal Tes tersebut, mohon dituliskan pada lembaran ini atau langsung pada rencana pe;aksanaan pembelajaran (RPP) atau pada kertas sendiri.

NO	URAIAN	SKALA PENILAIAN			
		1	2	3	4
I	Materi Soal				
	1. Soal sesuai dengan tujuan pembelajaran				
	2. Materi yang ditanyakan sesuai dengan tujuan pengukuran				
	3. Materi yang ditanyakan sesuai dengan jenjang jenis sekolah				

	atau tingkat kelas				
II	Konstruksi	1	2	3	4
	1. Petunjuk pengerjaan soal ditanyakan dengan jelas				
	2. Menggunakan kata Tanya/perintah yang jelas				
	3. Kalimat soal tidak menimbulkan penafsiran ganda				
	4. Gambar grafik table diagram dan jenisnya yang terdapat pada soal harus jelas dan berfungsi				
III	Pedoman Penskoran Jawaban	1	2	3	4
	1. Jawaban soal dirumuskan dengan tepat				
	2. Rubrik penskoran sesuai dengan bentuk tes, tujuan tes				
	3. Bobot penskoran ditetapkan secara proporsional				
IV	Bahasa	1	2	3	4
	1. Setiap soal menggunakan				

	bahasa yang sesuai dengan				
	2. Kaidah bahasa Indonesia menggunakan bahasa yang komunikatif				
	3. Menggunakan istilah (kata-kata) yang dikenal siswa				
V	Waktu	1	2	3	4
	Waktu yang digunakan sesuai dengan soal				

VI. Penilaian Umum terhadap Tes Hasil Belajar

Rekomendasi/kesimpulan penilaian secara umum

*Lingkari nomor/angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu *)*

1. Tes hasil belajar matematika dapat diterapkan tanpa revisi
2. Tes hasil belajar matematika dapat diterapkan dengan revisi
3. Tes hasil belajar matematika tidak dapat diterapkan

VII. Komentor dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Sinjai, Mei 2023
Validator,

(Prima Mytra, S.Pd., M.Pd.)
NIDN.

LEMBAR VALIDASI
ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

Petunjuk!

1. Bapak/Ibu diminta untuk memberikan penilaian (validasi) terhadap Angket Motivasi Belajar Siswa dengan cara memberi tanda cek (√) pada kolom yang di sediakan.

Keterangan:

1= Tidak Relevan

2= kurang Relevan

3= Relevan

4= Sangat Relevan

2. Apabila Bapak/Ibu mempunyai saran/komentar tentang Angket Motivasi Belajar Siswa tersebut, mohon dituliskan pada lembaran ini atau langsung pada Angket Motivasi Belajar Siswa atau pada kertas sendiri.

NO	URAIAN	SKALA PENILAIAN			
		1	2	3	4
I	Aspek Petunjuk				
	Petunjuk menjawab angket dinyatakan dengan jelas				
II	Isi	1	2	3	4

	1. Pernyataan-pernyataan angket jelas dan mudah dipahami				
	2. Penulisan butir pernyataan angket sesuai dengan ketentuan				
III	Aspek Bahasa	1	2	3	4
	1. Menggunakan bahasa dengan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang benar				
	2. Pilihan kata yang digunakan sesuai dengan level siswa				
	3. Menggunakan kalimat yang mudah dipahami				
IV	Aspek Kepraktisan	1	2	3	4
	Siswa dapat mengisi angket motivasi sesuai petunjuk				

V. Penilaian Umum

Rekomendasi/kesimpulan penilaian secara umum

*Lingkari nomor/angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu *)*

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan banyak revisi

- 3. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
- 4. Dapat digunakan tanpa revisi

VI. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Sinjai, Mei 2023
Validator,

(Prima Mytra, S.Pd., M.Pd.)
NIDN.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: UPTD SMP
Negeri 7 Sinjai	
Mata Pelajaran	: Matematika
Kelas/Semester	: VIII/Genap
Tahun Ajaran	: 2022/2023
Materi Pokok	: Statistika
Alokasi Waktu	: 3 X 40 menit

A. Kompetensi Dasar

3.9 Menganalisis data berdasarkan distribusi data, nilai rata-rata, median, modus dan sebaran data untuk mengambil kesimpulan, membuat keputusan dan membuat prediksi.

4.9 Menyajikan dan menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan distribusi data, nilai rata-rata, median, modus dan sebaran data untuk mengambil kesimpulan, membuat keputusan dan membuat prediksi.

B. Tujuan Pembelajaran

- Peserta didik dapat menganalisis data dari distribusi data yang diberikan

C. Media dan Sumber Pembelajaran :

Media Pembelajaran : PPT, kuis online *Quizwhizzer*

Alat Bahan : Spidol, Papan Tulis, Laptop, LCD

Sumber Belajar :Buku matematika penerbit Kementrian Pendidikan dan kebudayaan RI Tahun 2017 Edisi Revisi 2017, internet, youtube

D. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan	
Melakukan pembukaan dengan salam pembuka, berdoa untuk memulai pembelajaran, membaca alqur'an dan memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin.	
Mengaitkan materi pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi sebelumnya serta mengajukan pertanyaan untuk mengingat dan menghubungkan dengan materi sebelumnya.	
Menyampaikan motivasi (tujuan dan manfaat) dengan mempelajari materi hari ini	
Menjelaskan tujuan pembelajaran, hal-hal yang akan dipelajari, serta metode belajar yang akan ditempuh	
Kegiatan Inti	
Literasi	Peserta didik diberi motivasi untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskan

	kembali beberapa contoh gambar bangun ruang sisi datar. Mereka diberi bahan bacaan terkait materi Statistika .
Critical thinking	Guru memberi beberapa contoh diagram data penjualan dan menganalisis diagram tersebut kemudian diberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami.
Collaboration	Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan dan mengumpulkan informasi serta menyelesaikan kuis online menggunakan aplikasi <i>QuizWhizzer</i> yang diberikan oleh guru. Guru melakukan monitoring kepada setiap peserta didik.
Communication	Peserta didik mempresentasikan hasil diskusinya, kemudian ditanggapi oleh peserta didik yang lain.
Creativity	Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi yang telah dipelajari.
Kegiatan Penutup	
Guru memberikan tugas/PR kepada peserta didik.	
Guru menginformasikan materi yang akan dipelajari pada	

pertemuan berikutnya.

Mengajak peserta didik untuk berdoa dan menutup kegiatan pembelajaran.

E. Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Bentuk Penilaian	Instrumen Penilaian	Waktu Penilaian
1.	Sikap	Observasi	Pengamatan sikap	Selama KBM
2.	Pengetahuan	Kuis Online	Soal tes	Setelah KBM
3.	Keterampilan	Unjuk kerja laporan tertulis	Pengamatan unjuk kerja penilaian laporan tertulis	Pada saat presentasi pengumpulan tugas

Sinjai, 19 Mei 2023

Mengetahui
Guru Mata Pelajaran



Darnah Suandi, S.Si, S.Pd, M.Pd.
NIP. 19830519 200904 2 002

Mahasiswa Penelitian



Fahmita Sari
NIM. 190109005

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: UPTD SMP
Negeri 7 Sinjai	
Mata Pelajaran	: Matematika
Kelas/Semester	: VIII/Genap
Tahun Ajaran	: 2022/2023
Materi Pokok	: Statistika
Alokasi Waktu	: 2 X 40 menit

A. Kompetensi Dasar

3.9 Menganalisis data berdasarkan distribusi data, nilai rata-rata, median, modus dan sebaran data untuk mengambil kesimpulan, membuat keputusan dan membuat prediksi.

4.9 Menyajikan dan menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan distribusi data, nilai rata-rata, median, modus dan sebaran data untuk mengambil kesimpulan, membuat keputusan dan membuat prediksi.

B. Tujuan Pembelajaran

- Peserta didik dapat menentukan rata-rata (mean) suatu kumpulan data.

C. Media dan Sumber Pembelajaran :

Media Pembelajaran : PPT, kuis online *Quizwhizzer*

Alat Bahan : Spidol, Penggaris, Papan Tulis,
Laptop, LCD

Sumber Belajar :Buku matematika penerbit
Kementrian Pendidikan dan
kebudayaan RI Tahun 2017
Edisi Revisi 2017, internet,
youtube

D. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan	
Melakukan pembukaan dengan salam pembuka, berdoa untuk memulai pembelajaran, membaca alqur'an dan memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin.	
Mengaitkan materi pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi sebelumnya serta mengajukan pertanyaan untuk mengingat dan menghubungkan dengan materi sebelumnya.	
Menyampaikan motivasi (tujuan dan manfaat) dengan mempelajari materi hari ini	
Menjelaskan tujuan pembelajaran, hal-hal yang akan dipelajari, serta metode belajar yang akan ditempuh	
Kegiatan Inti	
Literasi	Peserta didik diberi motivasi untuk melihat,

	mengamati, membaca dan menuliskan kembali beberapa contoh gambar bangun ruang sisi datar. Mereka diberi bahan bacaan terkait materi Menentukan Rata-rata (Mean) suatu Data.
Critical thinking	Guru memberi beberapa contoh cara menentukan rata-rata suatu data kemudian diberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami.
Collaboration	Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan dan mengumpulkan informasi serta menyelesaikan kuis online menggunakan aplikasi <i>QuizWhizzer</i> yang diberikan oleh guru. Guru melakukan monitoring kepada setiap peserta didik.
Communication	Peserta didik mempresentasikan hasil diskusinya, kemudian ditanggapi oleh peserta didik yang lain.
Creativity	Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi yang telah dipelajari.
Kegiatan Penutup	
Guru memberikan tugas/PR kepada peserta didik	
Guru menginformasikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya.	
Mengajak peserta didik untuk berdoa dan menutup kegiatan pembelajaran	

E. Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Bentuk Penilaian	Instrumen Penilaian	Waktu Penilaian
1.	Sikap	Observasi	Pengamatan sikap	Selama KBM
2.	Pengetahuan	Kuis Online	Soal tes	Setelah KBM
3.	Keterampilan	Unjuk kerja laporan tertulis	Pengamatan unjuk kerja penilaian laporan tertulis	Pada saat presentasi pengumpulan tugas

Mengetahui
Guru Mata Pelajaran



Darnah Suandi, S.Si, S.Pd.,M.Pd.
NIP. 19830519 200904 2 002

Sinjai, 19 Mei 2023

Mahasiswa Penelitian



Fahmita Sari
NIM. 190109005

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: UPTD SMP
Negeri 7 Sinjai	
Mata Pelajaran	: Matematika
Kelas/Semester	: XII/Genap
Tahun Ajaran	: 2022/2023
Materi Pokok	: Statistika
Alokasi Waktu	: 3 X 40 menit

A. Kompetensi Dasar

3.9 Menganalisis data berdasarkan distribusi data, nilai rata-rata, median, modus dan sebaran data untuk mengambil kesimpulan, membuat keputusan dan membuat prediksi.

4.9 Menyajikan dan menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan distribusi data, nilai rata-rata, median, modus dan sebaran data untuk mengambil kesimpulan, membuat keputusan dan membuat prediksi.

B. Tujuan Pembelajaran

- Peserta didik dapat menentukan median dan modus suatu kumpulan data

C. Media dan Sumber Pembelajaran :

Media Pembelajaran : PPT, kuis online *Quizwhizzer*

Alat Bahan : Spidol, Penggaris, Papan Tulis,
Laptop, LCD

Sumber Belajar :Buku matematika penerbit
Kementrian Pendidikan dan
kebudayaan RI Tahun 2017
Edisi Revisi 2017, internet,
youtube

D. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan	
Melakukan pembukaan dengan salam pembuka, berdoa untuk memulai pembelajaran, membaca alqur'an dan memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin.	
Mengaitkan materi pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi sebelumnya serta mengajukan pertanyaan untuk mengingat dan menghubungkan dengan materi sebelumnya.	
Menyampaikan motivasi (tujuan dan manfaat) dengan mempelajari materi hari ini	
Menjelaskan tujuan pembelajaran, hal-hal yang akan dipelajari, serta metode belajar yang akan ditempuh	
Kegiatan Inti	
Literasi	Peserta didik diberi motivasi untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskan kembali beberapa contoh gambar bangun ruang sisi datar. Mereka diberi bahan bacaan terkait materi Menentukan Median dan Modus suatu Data.
Critical thinking	Guru memberi beberapa contoh cara menentukan

	median dan modus suatu data kemudian diberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami.
Collaboration	Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan dan mengumpulkan informasi serta menyelesaikan kuis online menggunakan aplikasi <i>QuizWhizzer</i> yang diberikan oleh guru. Guru melakukan monitoring kepada setiap peserta didik.
Communication	Peserta didik mempresentasikan hasil diskusinya, kemudian ditanggapi oleh peserta didik yang lain.
Creativity	Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi yang telah dipelajari.
Kegiatan Penutup	
Guru memberikan tugas/PR kepada peserta didik	
Guru menginformasikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya.	
Mengajak peserta didik untuk berdoa dan menutup kegiatan pembelajaran	

E. Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Bentuk Penilaian	Instrumen Penilaian	Waktu Penilaian
1.	Sikap	Observasi	Pengamatan sikap	Selama KBM
2.	Pengetah	Kuis	Soal tes	Setelah

	uan	Online		KBM
3.	Keterampilan	Unjuk kerja laporan tertulis	Pengamatan unjuk kerja penilaian laporan tertulis	Pada saat presentasi pengumpulan tugas

Sinjai, ¹⁹ Mei 2023

Mengetahui
Guru Mata Pelajaran



Darnah Suandi, S.Si, S.Pd, M.Pd.
NIP. 19830519 200904 2 002

Mahasiswa Penelitian



Fahmita Sari
NIM. 190109005

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: UPTD SMP
Negeri 7 Sinjai	
Mata Pelajaran	: Matematika
Kelas/Semester	: XII/Genap
Tahun Ajaran	: 2022/2023
Materi Pokok	: Statistika
Alokasi Waktu	: 2 X 40 menit

A. Kompetensi Dasar

3.9 Menganalisis data berdasarkan distribusi data, nilai rata-rata, median, modus dan sebaran data untuk mengambil kesimpulan, membuat keputusan dan membuat prediksi.

4.9 Menyajikan dan menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan distribusi data, nilai rata-rata, median, modus dan sebaran data untuk mengambil kesimpulan, membuat keputusan dan membuat prediksi.

B. Tujuan Pembelajaran

- Peserta didik dapat menentukan ukuran penyebaran data.

C. Media dan Sumber Pembelajaran :

Media Pembelajaran : PPT, kuis online *Quizwhizzer*

Alat Bahan : Spidol, Papan Tulis, Laptop, LCD

Sumber Belajar :Buku matematika penerbit Kementrian Pendidikan dan kebudayaan RI Tahun 2017 Edisi Revisi 2017, internet, youtube

D. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan	
Melakukan pembukaan dengan salam pembuka, berdoa untuk memulai pembelajaran, membaca alqur'an dan memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin.	
Mengaitkan materi pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi sebelumnya serta mengajukan pertanyaan untuk mengingat dan menghubungkan dengan materi sebelumnya.	
Menyampaikan motivasi (tujuan dan manfaat) dengan mempelajari materi hari ini	
Menjelaskan tujuan pembelajaran, hal-hal yang akan dipelajari, serta metode belajar yang akan ditempuh	
Kegiatan Inti	
Literasi	Peserta didik diberi motivasi untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskan kembali beberapa contoh gambar bangun ruang sisi datar.

	Mereka diberi bahan bacaan terkait materi Menentukan Ukuran Penyebaran Data.
Critical thinking	Guru memberi beberapa contoh cara menentukan ukuran penyebaran data diberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami.
Collaboration	Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan dan mengumpulkan informasi serta menyelesaikan kuis online menggunakan aplikasi <i>QuizWhizzer</i> yang diberikan oleh guru. Guru melakukan monitoring kepada setiap peserta didik.
Communication	Peserta didik mempresentasikan hasil diskusinya, kemudian ditanggapi oleh peserta didik yang lain.
Creativity	Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi yang telah dipelajari.
Kegiatan Penutup	
Guru memberikan tugas/PR kepada peserta didik	
Guru menginformasikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya.	
Mengajak peserta didik untuk berdoa dan menutup kegiatan pembelajaran	

E. Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Bentuk Penilaian	Instrumen Penilaian	Waktu Penilaian
1.	Sikap	Observasi	Pengamatan sikap	Selama KBM
2.	Pengetahuan	Kuis Online	Soal tes	Setelah KBM
3.	Keterampilan	Unjuk kerja laporan tertulis	Pengamatan unjuk kerja penilaian laporan tertulis	Pada saat presentasi pengumpulan tugas

Sinjai, ¹⁹ Mei 2023

Mengetahui
Guru Mata Pelajaran



Darnah Suandi, S.Si, S.Pd, M.Pd.
NIP. 19830519 200904 2 002

Mahasiswa Penelitian



Fahmita Sari
NIM. 190109005

TES HASIL BELAJAR

Pre-test

Mata Pelajaran	: Matematika
Kelas	: VIII
Tahun Ajaran	: 2022/2023
Materi Pokok	: Statistika
Waktu	: 80 menit

PETUNJUK Pengerjaan Soal

1. Periksa dan bacalah soal-soal dengan teliti sebelum Anda menjawab
2. Dahulukan menjawab soal-soal yang dianggap mudah
3. Periksalah pekerjaan Anda sebelum diserahkan kepada Guru

Kerjakanlah dengan benar dan tepat !

1. Tabel berikut ini menunjukkan hasil pengukuran tinggi badan siswa kelas VIII.3

Tinggi Badan (cm)	Banyak Siswa
148	6
149	8
150	4
151	2
152	1
153	7

154	5
155	4

Berapakah jumlah siswa yang memiliki tinggi badan kurang dari 151 cm ?

2. Hasil ujian matematika siswa kelas VIII.2 di UPTD SMP Negeri 7 Sinjai sebagai berikut.

Nilai	6	7	8	9	10
Banyak Siswa	3	8	6	10	3

Berapakah nilai rata-rata hasil ujian matematika siswa tersebut? Dan banyaknya siswa yang nilainya lebih dari rata-rata adalah

3. Data berat badan siswa kelas IX.5 adalah sebagai berikut

36 39 40 52 47 42 36
 43 55 51 41 39 37 39
 44 35 44 48 45 50 55
 60 45 39 45 55 39 51

Tentukan modus dari data tersebut....

4. Berikut tabel nilai ujian matematika suatu kelas

Nilai	4	5	6	7	8	9	10
Banyak Siswa	3	2	5	2	8	7	2

Tentukan Mediannya!

5. Tentukan jangkauan, jangkauan antarkuartil dan simpangan kuartil dari data berikut:
 3, 4, 4, 5, 7, 8, 9, 9, 10

KUNCI JAWAB DAN PENILAIAN (*PRE-TEST*)

No.	Penyelesaian soal	Skor
1	Penyelesaian : Tinggi badan yang kurang dari 151 cm yaitu 150 cm, 149 cm, dan 148 cm Frekuensi berturut-turut 4,8,6 Jumlah siswa yang memiliki tinggi badan kurang dari 151 cm adalah 18 orang	3 3 3
Jumlah		9
2	Penyelesaian: $\text{Mean} = \frac{\text{Jumlah Data}}{\text{Banyak Data}}$ $\text{Mean} = \frac{(3 \times 65) + (4 \times 70) + (6 \times 75) + (8 \times 80) + (3 \times 90)}{30}$ $\text{Mean} = \frac{(18) + (56) + (48) + (90) + (30)}{30}$ $\text{Mean} = \frac{242}{30}$ $\text{Mean} = 8,06$ Jadi nilai rata-rata hasil ujian matematika siswa adalah 8,06 dan banyaknya siswa yang nilainya lebih dari rata-	3 5 5 5

TES HASIL BELAJAR

Post-test

Mata Pelajaran	: Matematika
Kelas	: VIII
Tahun Ajaran	: 2022/2023
Materi Pokok	: Statistika
Waktu	: 80 menit

PETUNJUK Pengerjaan Soal

1. Periksa dan bacalah soal-soal dengan teliti sebelum Anda menjawab
2. Dahulukan menjawab soal-soal yang dianggap mudah
3. Periksalah pekerjaan Anda sebelum diserahkan kepada Guru

Kerjakanlah dengan benar dan tepat !

1. Tabel berikut ini menunjukkan hasil pengukuran tinggi badan siswa kelas VIII.3

Tinggi Badan (cm)	Banyak Siswa
145	4
146	6
147	7
148	2
149	10
150	4
151	7
152	4

Berapakah jumlah siswa yang memiliki tinggi badan kurang dari sama dengan 147 cm ?

2. Hasil ujian matematika siswa kelas VIII.2 di UPTD SMP Negeri 7 Sinjai sebagai berikut.

Nilai	6	7	8	9	10
Banyak Siswa	5	6	7	7	5

Berapakah nilai rata-rata hasil ujian matematika siswa tersebut? Dan banyaknya siswa yang nilainya lebih dari rata-rata adalah

3. Data berat badan siswa kelas IX.7 adalah sebagai berikut

51 39 40 52 41 42 51
 43 55 51 41 39 37 39
 60 45 39 45 55 39 41
 55 41 48 45 50 55 42

Tentukan modus dari data tersebut....

4. Berikut tabel nilai ujian matematika suatu kelas

Nilai	4	5	6	7	8	9	10
Banyak Siswa	2	5	3	8	3	7	2

Tentukan Mediannya!

5. Tentukan jangkauan, jangkauan antarkuartil dan simpangan kuartil dari data berikut:

9, 7, 6, 7, 5, 10, 8, 4, 8

	Mean = 8,03	5
	Jadi, nilai rata-rata hasil ujian matematika siswa adalah 8,03 dan banyaknya siswa yang nilainya lebih dari rata-rata adalah 12 siswa.	
Jumlah		28
3	Modus dari data tersebut adalah 41	10
Jumlah		10
4	Penyelesaian	
	2 2 5 5 5 5 6 6 6 7 7 7 7 7 7 7 8 8 8 9 9 9 9 9	5
	9 9 10 10	5
	Banyaknya data (n) = 29	10
	Median = $\frac{7+7}{2} = 7$	
Jumlah		20
5	Penyelesaian:	
	Data setelah diurutkan:	3
	4, 5, 6, 7, 7, 8, 8, 9, 10	
	Jangkauan = $x_{maks} - x_{min} = 10 - 4 = 6$	10
		10
	Jangkauan antarkuartil =	
	$Q_3 - Q_1 = 8,5 - 5,5 = 3$	10

	Simpanan kuartil = $\frac{1}{2}(Q_3 - Q_1) = \frac{1}{2}(3) = 1,5$	
	Jumlah	35
	Jumlah Skor	100
	Skor Maksimal	100

$$\text{Skor} = \frac{\text{skor yang diperoleh siswa}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

ANGKET MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA

Post-test

Nama Siswa :

Nomor Urut :

Petunjuk Pengisian

1. Pada angket ini terdapat 16 pernyataan. Bacalah dengan teliti kemudian pertimbangkan baik-baik setiap pernyataan dalam kaitannya dengan materi pembelajaran yang anda pelajari
2. Tentukan jawaban yang benar-benar sesuai/cocok dengan pilihan anda dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom pilihan jawaban yang anda pilih.

SS : Sangat Setuju

TS : Tidak Setuju

S : Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

Pernyataan Angket

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya tidak serius mengerjakan soal matematika maupun tugas yang diberikan oleh guru.				
2	Saya selalu mengerjakan sendiri tugas matematika yang diberikan guru.				
3	Apabila saya menemui soal yang sulit maka saya tidak akan berusaha untuk mengerjakan sampai saya menemukan jawabannya.				
4	Menurut saya, materi yang saya dapat di sekolah tidak akan berguna				

	bagi kehidupan saya				
5	Saya malas bertanya kepada guru mengenai materi pelajaran matematika yang tidak saya pahami.				
6	Saya menyelesaikan tugas matematika dengan tepat waktu.				
7	Saya merasa bangga setelah menyelesaikan tugas-tugas dengan baik yang diberikan oleh guru matematika.				
8	Jika nilai matematika saya jelek, saya akan terus rajin belajar agar nilai saya menjadi baik.				
9	Saya lebih termotivasi belajar matematika ketika menggunakan aplikasi <i>Quizwhizzer</i> pada kegiatan pembelajaran.				
10	Saya tidak bersungguh-sungguh ketika mengerjakan soal yang disajikan melalui <i>Quizwhizzer</i> .				
11	Saya tidak perlu menjawab pertanyaan-pertanyaan pada pemberian kuis karena tidak akan mempengaruhi pengetahuan saya tentang materi yang diajarkan.				
12	Saya selalu tertantang dalam mengerjakan soal melalui <i>game QuizWhizzer</i> .				
13	Menggunakan media <i>QuizWhizzer</i> menjadikan proses belajar jadi				

	menyenangkan dibandingkan tidak menggunakan media.				
14	Pembelajaran menggunakan aplikasi <i>game QuizWhizzer</i> ini mendorong saya menjadi lebih aktif				
15	Aplikasi <i>Quizwhizzer</i> membuat saya bersemangat mengikuti pembelajaran.				
16	Saya berkeinginan agar pembelajaran menggunakan media <i>game QuizWhizzer</i> seperti ini, perlu diterapkan pada pembelajaran berikutnya.				

Sinjai, Juni 2023
Responden,

(.....)

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA SELAMA PROSES PEMBELAJARAN

Sekolah : SMP Negeri 7
Sinjai
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas/Semester : VIII/II
Materi Pokok : Statistika
Hari/Tanggal :
Pertemuan :

Petunjuk pengisian

Amatilah hal-hal yang menyangkut aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung, kemudian isilah lembar observasi/pengamatan dengan prosedur sebagai berikut:

- A. Pengamatan dilakukan terhadap aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung mulai dari kegiatan awal sampai kegiatan akhir pembelajaran.
- B. Berilah tanda (✓) pada kolom yang sesuai, menyangkut aktivitas siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar.
- C. Keterangan aspek yang diamati:
 1. Siswa yang hadir dalam kegiatan belajar mengajar.
 2. Siswa yang siap mengikuti kegiatan pembelajaran dan mendengarkan atau

9	Aura Salsabila								
10	D. Almer Dzaki Tappa								
11	Dirgahayu Aura Safira								
12	Evi Erviani								
13	Fauzan Ar								
14	Haura Muntasa								
15	Ifhsan Fausan Al-Farisi								
16	Khaedir Yasin								
17	Miftahuzzaliha								
18	Muh.Afgan								
19	Muh.Idham Hamid								
20	Naurah Qurrata'ain								
21	Nur Halizah Hijriani								
22	Rafika Fitriani								
23	Riski Munandar								
24	Rizka								
25	Syifa Damayana								
26	Tri Syahrani								
27	Zulfani Qadari								
28	Muh. Rizki Dhaffin								

Sinjai, Mei 2023

Observer

.....

LEMBAR VALIDASI
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Petunjuk!

1. Bapak/Ibu diminta untuk memberikan penilaian (validasi) terhadap perencanaan pelaksanaan pembelajaran(RPP) dengan cara memberi tanda cek (√) pada kolom yang di sediakan.

Keterangan:

- 1= Tidak Relevan**
2= kurang Relevan
3= Relevan
4= Sangat Relevan

2. Apabila Bapak/Ibu mempunyai saran/komentar tentang rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) tersebut, mohon dituliskan pada lembaran ini atau langsung pada rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) atau pada kertas sendiri.

NO	URAIAN	SKALA PENILAIAN			
		1	2	3	4
I	Format				
	1. Kejelasan identitas RPP				✓
	2. Kejelasan komponen-komponen RPP				✓
	3. Kesesuaian antara teks dan ilustrasi			✓	
	4. Jenis dan ukuran huruf yang sesuai				✓
II	Bahasa	1	2	3	4
	1. Menggunakan bahasa indonesia				✓
	2. Kebenaran tata bahasa				✓
	3. Kejelasan petunjuk arahan				✓
	4. Kesederhanaan struktur kalimat				✓
III	Isi	1	2	3	4
	1. Kebenaran isi materi				✓
	2. Kebenaran tujuan pembelajaran			✓	
	3. Kejelasan materi pokok				✓
	4. Disusun berdasarkan urutan yang logis				✓
	5. Kesesuaian dengan silabus			✓	
	6. Kesesuaian metode pembelajaran				✓

7. Kesesuaian alokasi waktu yang digunakan				✓
8. Kesesuaian sumber dan alat praga			✓	
9. Kesesuaian alat evaluasi				✓

IV. Penilaian Umum

Rekomendasi/kesimpulan penilaian secara umum

*Lingkari nomor/angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu *)*

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan banyak revisi
- ③. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
4. Dapat digunakan tanpa revisi

V. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

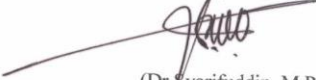
Perbaiki pada Naskah.

.....

.....

.....

Sinjai, Mei 2023
Validator,


(Dr. Syarifuddin, M.Pd.)
NIDN.

LEMBAR VALIDASI
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Petunjuk!

1. Bapak/Ibu diminta untuk memberikan penilaian (validasi) terhadap perencanaan pelaksanaan pembelajaran(RPP) dengan cara memberi tanda cek (√) pada kolom yang di sediakan.

Keterangan:

1= Tidak Relevan

2= Kurang Relevan

3= Relevan

4= Sangat Relevan

2. Apabila Bapak/Ibu mempunyai saran/komentar tentang rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) tersebut, mohon dituliskan pada lembaran ini atau langsung pada rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) atau pada kertas sendiri.

NO	URAIAN	SKALA PENILAIAN			
		1	2	3	4
I	Format				
	1. Kejelasan identitas RPP			✓	
	2. Kejelasan komponen-komponen RPP				✓
	3. Kesesuaian antara teks dan ilustrasi				✓
	4. Jenis dan ukuran huruf yang sesuai				✓
II	Bahasa	1	2	3	4
	1. Menggunakan bahasa indonesia				✓
	2. Kebenaran tata bahasa				✓
	3. Kejelasan petunjuk arahan				✓
	4. Kesederhanaan struktur kalimat				✓
III	Isi	1	2	3	4
	1. Kebenaran isi materi				✓
	2. Kebenaran tujuan pembelajaran				✓
	3. Kejelasan materi pokok				✓
	4. Disusun berdasarkan urutan yang logis				✓
	5. Kesesuaian dengan silabus				✓
	6. Kesesuaian metode pembelajaran				✓

7. Kesesuaian alokasi waktu yang digunakan				✓
8. Kesesuaian sumber dan alat praga				✓
9. Kesesuaian alat evaluasi				✓

IV. Penilaian Umum

Rekomendasi/kesimpulan penilaian secara umum

*Lingkari nomor/angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu *)*

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan banyak revisi
3. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
4. Dapat digunakan tanpa revisi

V. Komentar dan Saran Perbaikan

.....
 Tambahkan Model Pembelajaran

Sinjai, Mei 2023
 Validator,



(Prima Mytra, S.Pd., M.Pd.)
 NIDN.

FORMAT VALIDASI
LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

Petunjuk!

1. Bapak/Ibu diminta untuk memberikan penilaian (validasi) terhadap Lembar Observasi Aktivitas Siswa dengan cara memberi tanda cek (√) pada kolom yang di sediakan.

Keterangan:

1= Tidak Relevan

2= kurang Relevan

3= Relevan

4= Sangat Relevan

2. Apabila Bapak/Ibu mempunyai saran/komentar tentang Lembar Observasi Aktivitas Siswa tersebut, mohon dituliskan pada lembaran ini atau langsung pada Lembar Observasi Aktivitas Siswa atau pada kertas sendiri.

NO	URAIAN	SKALA PENILAIAN			
		1	2	3	4
I	Aspek Petunjuk				
	Petunjuk pelaksanaan observasi cukup jelas				√
II	Aspek Isi	1	2	3	4
	Kategori atau jenis aktivitas yang terdapat pada lembar observasi sudah mencakup aktivitas siswa yang mungkin dalam pembelajaran				√
III	Aspek Bahasa	1	2	3	4
	1. Menggunakan bahasa Indonesia yang benar				√
	2. Menggunakan kalimat yang mudah dipahami siswa				√
	3. Pilihan kata yang digunakan sesuai dengan level siswa				√
IV	Aspek Kepraktisan	1	2	3	4
	Observer dapat melaksanakan observasi sesuai petunjuk			√	

V. Penilaian Umum

Rekomendasi/kesimpulan penilaian secara umum

*Lingkari nomor/angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu *)*

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan banyak revisi
3. Dapat digunakan dengan sedikit revisi

4. Dapat digunakan tanpa revisi

VI. Komentar dan Saran Perbaikan

Perbaiki sesuai catatan pada
kertas

Sinjai, 11 Mei 2023
Validator


(Dr. Syarifuddin, M.Pd.)
NIDN.

**FORMAT VALIDASI
LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA**

Petunjuk!

1. Bapak/Ibu diminta untuk memberikan penilaian (validasi) terhadap Lembar Observasi Aktivitas Siswa dengan cara memberi tanda cek (✓) pada kolom yang di sediakan.

Keterangan:

1= Tidak Relevan

2= kurang Relevan

3= Relevan

4= Sangat Relevan

2. Apabila Bapak/Ibu mempunyai saran/komentar tentang Lembar Observasi Aktivitas Siswa tersebut, mohon dituliskan pada lembaran ini atau langsung pada Lembar Observasi Aktivitas Siswa atau pada kertas sendiri.

NO	URAIAN	SKALA PENILAIAN			
		1	2	3	4
I	Aspek Petunjuk				
	Petunjuk pelaksanaan observasi cukup jelas				✓
II	Aspek Isi	1	2	3	4
	Kategori atau jenis aktivitas yang terdapat pada lembar observasi sudah mencakup aktivitas siswa yang mungkin dalam pembelajaran				✓
III	Aspek Bahasa	1	2	3	4
	1. Menggunakan bahasa Indonesia yang benar				✓
	2. Menggunakan kalimat yang mudah dipahami siswa				✓
	3. Pilihan kata yang digunakan sesuai dengan level siswa				✓
IV	Aspek Kepraktisan	1	2	3	4
	Observer dapat melaksanakan observasi sesuai petunjuk				✓

V. Penilaian Umum

Rekomendasi/kesimpulan penilaian secara umum

*Lingkari nomor/angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu *)*

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan banyak revisi
3. Dapat digunakan dengan sedikit revisi

4. Dapat digunakan tanpa revisi

VI. Komentar dan Saran Perbaikan

.....
Sudah Baik
.....
.....
.....
.....

Sinjai, Mei 2023
Validator,

(Prima Mytra, S.Pd., M.Pd.)
NIDN.

LEMBAR VALIDASI
ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

Petunjuk!

- Bapak/Ibu diminta untuk memberikan penilaian (validasi) terhadap Angket Motivasi Belajar Siswa dengan cara memberi tanda cek (✓) pada kolom yang di sediakan.

Keterangan:

1= Tidak Relevan**2= kurang Relevan****3= Relevan****4= Sangat Relevan**

- Apabila Bapak/Ibu mempunyai saran/komentar tentang Angket Motivasi Belajar Siswa tersebut, mohon dituliskan pada lembaran ini atau langsung pada Angket Motivasi Belajar Siswa atau pada kertas sendiri.

NO	URAIAN	SKALA PENILAIAN			
		1	2	3	4
I	Aspek Petunjuk				
	Petunjuk menjawab angket dinyatakan dengan jelas				✓
II	Isi	1	2	3	4
	1. Pernyataan-pernyataan angket jelas dan mudah dipahami				✓
	2. Penulisan butir pernyataan angket sesuai dengan ketentuan				✓
III	Aspek Bahasa	1	2	3	4
	1. Menggunakan bahasa dengan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang benar				✓
	2. Pilihan kata yang digunakan sesuai dengan level siswa				✓
	3. Menggunakan kalimat yang mudah dipahami				✓
IV	Aspek Kepraktisan	1	2	3	4
	Siswa dapat mengisi angket motivasi sesuai petunjuk				✓

V. Penilaian Umum

Rekomendasi/kesimpulan penilaian secara umum

*Lingkari nomor/angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu *)*

- Belum dapat digunakan
- Dapat digunakan dengan banyak revisi

- 3. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
- 4. Dapat digunakan tanpa revisi

VI. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

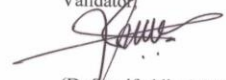
.....

.....

.....

.....

.....

Sinjai, Mei 2023
Validator

(Dr. Syarifuddin, M.Pd.)
NIDN.

LEMBAR VALIDASI
ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

Petunjuk!

1. Bapak/Ibu diminta untuk memberikan penilaian (validasi) terhadap Angket Motivasi Belajar Siswa dengan cara memberi tanda cek (√) pada kolom yang di sediakan.

Keterangan:

1= Tidak Relevan

2= kurang Relevan

3= Relevan

4= Sangat Relevan

2. Apabila Bapak/Ibu mempunyai saran/komentar tentang Angket Motivasi Belajar Siswa tersebut, mohon dituliskan pada lembaran ini atau langsung pada Angket Motivasi Belajar Siswa atau pada kertas sendiri.

NO	URAIAN	SKALA PENILAIAN			
		1	2	3	4
I	Aspek Petunjuk				
	Petunjuk menjawab angket dinyatakan dengan jelas				✓
II	Isi	1	2	3	4
	1. Pernyataan-pernyataan angket jelas dan mudah dipahami				✓
	2. Penulisan butir pernyataan angket sesuai dengan ketentuan				✓
III	Aspek Bahasa	1	2	3	4
	1. Menggunakan bahasa dengan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang benar				✓
	2. Pilihan kata yang digunakan sesuai dengan level siswa				✓
	3. Menggunakan kalimat yang mudah dipahami				✓
IV	Aspek Kepraktisan	1	2	3	4
	Siswa dapat mengisi angket motivasi sesuai petunjuk				✓

V. Penilaian Umum

Rekomendasi/kesimpulan penilaian secara umum

*Lingkari nomor/angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu *)*

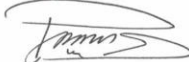
1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan banyak revisi

3. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
4. Dapat digunakan tanpa revisi

VI. Komentar dan Saran Perbaikan

Sudah Baik Lanjutkan ke Tahap selanjutnya

Sinjai, 7 Mei 2023
Validator,



(Prima Mytra, S.Pd., M.Pd.)
NIDN.

**LEMBAR VALIDASI
TES HASIL BELAJAR**

Petunjuk!

1. Bapak/Ibu diminta untuk memberikan penilaian (validasi) terhadap Lembar Soal Tes dengan cara memberi tanda cek (✓) pada kolom yang di sediakan.

Keterangan:

1= Tidak Relevan

2= kurang Relevan

3= Relevan

4= Sangat Relevan

2. Apabila Bapak/Ibu mempunyai saran/komentar tentang Lembar Soal Tes tersebut, mohon dituliskan pada lembar ini atau langsung pada rencana pe;aksanaan pembelajaran (RPP) atau pada kertas sendiri.

NO	URAIAN	SKALA PENILAIAN			
		1	2	3	4
I	Materi Soal				
	1. Soal sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓
	2. Materi yang ditanyakan sesuai dengan tujuan pengukuran				✓
	3. Materi yang ditanyakan sesuai dengan jenjang jenis sekolah atau tingkat kelas				✓
II	Konstruksi	1	2	3	4
	1. Petunjuk pengerjaan soal ditanyakan dengan jelas				✓
	2. Menggunakan kata Tanya/perintah yang jelas				✓
	3. Kalimat soal tidak menimbulkan penafsiran ganda				✓
	4. Gambar grafik table diagram dan jenisnya yang terdapat pada soal harus jelas dan berfungsi				✓
III	Pedoman Penskoran Jawaban	1	2	3	4
	1. Jawaban soal dirumuskan dengan tepat				✓
	2. Rubrik penskoran sesuai dengan bentuk tes, tujuan tes				✓
	3. Bobot penskoran ditetapkan secara proporsional				✓
IV	Bahasa	1	2	3	4
	1. Setiap soal menggunakan bahasa yang sesuai dengan				✓
	2. Kaidah bahasa Indonesia menggunakan bahasa yang komunikatif				✓

	3. Menggunaka istilah (kata-kata) yang dikenal siswa				✓
V	Waktu	1	2	3	4
	Waktu yang digunakan sesuai dengan soal				✓

VI. Penilaian Umum terhadap Tes Hasil Belajar

Rekomendasi/kesimpulan penilaian secara umum

*Lingkari nomor/angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu *)*

1. Tes hasil belajar matematika dapat diterapkan tanpa revisi
2. Tes hasil belajar matematika dapat diterapkan dengan revisi
3. Tes hasil belajar matematika tidak dapat diterapkan

VII. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

Sinjai, Mei 2023

Validator,

(Dr. Syarifuddin, M.Pd.)

NIDN.

**LEMBAR VALIDASI
TES HASIL BELAJAR**

Petunjuk!

1. Bapak/Ibu diminta untuk memberikan penilaian (validasi) terhadap Lembar Soal Tes dengan cara memberi tanda cek (✓) pada kolom yang di sediakan.

Keterangan:

1= Tidak Relevan

2= kurang Relevan

3= Relevan

4= Sangat Relevan

2. Apabila Bapak/Ibu mempunyai saran/komentar tentang Lembar Soal Tes tersebut, mohon dituliskan pada lembaran ini atau langsung pada rencana pe;aksanaan pembelajaran (RPP) atau pada kertas sendiri.

NO	URAIAN	SKALA PENILAIAN			
		1	2	3	4
I	Materi Soal				
	1. Soal sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓
	2. Materi yang ditanyakan sesuai dengan tujuan pengukuran				✓
	3. Materi yang ditanyakan sesuai dengan jenjang jenis sekolah atau tingkat kelas				✓
II	Konstruksi	1	2	3	4
	1. Petunjuk pengerjaan soal ditanyakan dengan jelas				✓
	2. Menggunakan kata Tanya/perintah yang jelas				✓
	3. Kalimat soal tidak menimbulkan penafsiran ganda				✓
	4. Gambar grafik table diagram dan jenisnya yang terdapat pada soal harus jelas dan berfungsi				✓
III	Pedoman Penskoran Jawaban	1	2	3	4
	1. Jawaban soal dirumuskan dengan tepat				✓
	2. Rubrik penskoran sesuai dengan bentuk tes, tujuan tes				✓
	3. Bobot penskoran ditetapkan secara proporsional				✓
IV	Bahasa	1	2	3	4
	1. Setiap soal menggunakan bahasa yang sesuai dengan				✓
	2. Kaidah bahasa Indonesia menggunakan bahasa yang komunikatif				✓

	3. Menggunaka istilah (kata-kata) yang dikenal siswa				✓
V	Waktu	1	2	3	4
	Waktu yang digunakan sesuai dengan soal				✓

VI. Penilaian Umum terhadap Tes Hasil Belajar

Rekomendasi/kesimpulan penilaian secara umum

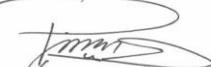
*Lingkari nomor/angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu *)*

1. Tes hasil belajar matematika dapat diterapkan tanpa revisi
2. Tes hasil belajar matematika dapat diterapkan dengan revisi
3. Tes hasil belajar matematika tidak dapat diterapkan

VII. Komentar dan Saran Perbaikan

.....
 sudah Baik

Sinjai, 12 Mei 2023
 Validator,



(Prima Mytra, S.Pd., M.Pd.)
 NIDN.

LAMPIRAN B

DATA HASIL PENELITIAN DAN
ANALISIS DATA

ANALISIS LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

NO	Aktivitas Siswa	PERTEMUAN				Persentase				Rata-rata
		I	II	III	IV	I	II	III	IV	
1	Siswa yang hadir dalam kegiatan belajar mengajar.	28	28	28	28	100	100	100	100	100,0
2	Siswa yang siap mengikuti kegiatan pembelajaran dan mendengarkan atau memperhatikan informasi dan petunjuk dari guru.	24	25	27	27	86	89	96	96,43	92,0
3	Siswa yang memperhatikan materi	22	24	25	26	79	86	89	92,86	86,6
4	Siswa mampu menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru tentang materi yang dipelajari.	22	25	26	27	79	89	93	96,43	89,3
5	Siswa yang mengajukan pertanyaan tentang materi pelajaran yang belum dipahami pada saat proses belajar mengajar berlangsung.	20	23	25	25	71	82	89	89,29	83,0
6	Siswa mampu bekerjasama dengan teman kelompoknya	21	22	26	28	75	79	93	100	86,6
7	Siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari	21	22	24	28	75	79	86	100	84,8
8	Siswa yang memperhatikan nasehat guru ketika mengakhiri pembelajaran.	18	24	24	28	64	86	86	100	83,9
Skor rata-rata (%)						78,57	86,16	91,52	96,88	88,28
Total Skor Rata-rata										

SKOR MOTIVASI SISWA PRE-TEST

NO	NAMA	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	SKOR TOTAL	RATA-RATA	PERSENTASE
1	A.Rezky Nur Hafizhah	3	3	2	3	3	2	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	46	2,88	71,9
2	Achmad Dafli	4	2	2	3	3	2	3	4	3	2	3	2	3	3	3	4	46	2,88	71,9
3	Andi Muhammad Syafruddin	3	3	1	1	2	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	49	3,06	76,6	
4	Andi Nurfatma Zahra Nurham	3	2	4	4	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	3	41	2,56	64,1	
5	Andi Nurul Hijatul Annisa	2	3	2	3	4	2	3	3	1	3	3	3	3	2	3	43	2,69	67,2	
6	Andi Retu Alfatummasa	3	3	1	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	4	2	43	2,69	67,2	
7	Anisa Putri	4	2	1	4	4	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	42	2,63	65,6	
8	Arvita Asti Anestasya	4	2	1	4	2	3	4	3	4	4	3	4	3	2	3	49	3,06	76,6	
9	Aura Salsabila	3	2	2	3	3	3	3	4	3	2	2	3	2	3	3	44	2,75	68,8	
10	D. Almer Dzaki Tappa	4	3	2	3	3	3	4	4	2	3	3	2	2	2	2	44	2,75	68,8	
11	Dirgahayu Aura Safra	3	3	2	3	2	2	4	4	2	3	1	2	4	2	2	43	2,69	67,2	
12	Evi Erviani	3	2	1	4	3	3	4	3	2	3	3	4	2	3	4	47	2,94	73,4	
13	Fauzan Ar	3	3	2	4	3	3	4	4	3	3	2	3	4	3	2	49	3,06	76,6	
14	Haura Muntasa	4	4	1	4	3	4	4	2	3	3	2	2	3	2	2	46	2,88	71,9	
15	Iffsan Fausan Al-Farisi	3	3	1	3	4	3	4	4	3	3	3	2	2	2	2	44	2,75	68,8	
16	Khaedir Yasin	3	4	4	2	2	1	2	1	2	1	4	2	2	2	4	37	2,31	57,8	
17	Miftahuzzaliba	3	3	1	1	3	4	3	2	3	3	3	4	2	4	4	46	2,88	71,9	
18	Muh. Aifan	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	1	2	3	1	1	36	2,25	56,3	
19	Muh. Idham Hamid	4	3	2	3	2	4	4	2	3	3	2	2	2	2	2	42	2,63	65,6	
20	Naurah Qurata'ain	3	3	2	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	50	3,13	78,1	
21	Nur Halizah Hijriani	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	43	2,69	67,2	
22	Rafika Fitriani	3	3	1	3	3	4	3	4	3	3	3	4	2	4	4	48	3,00	75,0	
23	Riski Munandar	4	4	3	4	3	4	4	2	3	3	2	1	2	2	2	46	2,88	71,9	
24	Rizka	3	2	1	4	3	2	4	4	2	3	3	2	2	2	2	41	2,56	64,1	
25	Syifa Damayana	3	3	2	3	3	1	3	3	3	2	3	3	2	3	3	43	2,69	67,2	
26	Iri Syahrani	4	1	2	3	3	3	4	4	2	2	3	2	3	2	2	42	2,63	65,6	
27	Zulfant Qadari	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	1	3	3	43	2,69	67,2	
28	Muh. Rizki Dhaffin	4	3	1	4	4	3	4	2	3	3	3	2	3	2	2	46	2,88	71,9	
RATA-RATA																	44,25	2,77	69,1	

SKOR MOTIVASI SISWA POST-TEST

NO	NAMA	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	SKOR TOTAL	MEAN	PERSENTASE
1	A.Rezky Nur Hafizhah	3	3	2	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	52	3,25	81,3
2	Achmad Dali	4	3	3	3	3	1	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	50	3,13	78,1
3	A.Muh. Syafruddin	3	3	3	3	2	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	53	3,31	82,8
4	A. Nurfatih Zahra	3	2	4	4	4	2	3	2	2	2	3	2	3	3	3	3	47	2,94	73,4
5	Andi Nurul HijiJanul Annisa	2	3	2	3	4	2	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	49	3,06	76,6
6	Andi Ratu Alfannisa	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	2	4	3	4	52	3,25	81,3
7	Anisa Putri	4	2	2	4	4	3	3	2	3	3	3	3	4	3	4	4	51	3,19	79,7
8	Arvita Asti Anestasya	4	3	1	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	58	3,63	90,6
9	Aura Salsabila	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	56	3,50	87,5
10	D. Almer Dzaki Tappa	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	2	2	4	2	3	50	3,13	78,1	
11	Dirganayu Aura Salfira	3	2	3	2	3	4	4	3	3	3	2	4	3	2	4	48	3,00	75,0	
12	Evi Erviani	4	4	1	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	54	3,38	84,4
13	Fauzan Ar	4	4	2	1	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	55	3,44	85,9
14	Haura Muntasa	4	4	1	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	3	53	3,31	82,8
15	Ifhsan Fausan Al-Farisi	4	3	2	3	4	3	4	4	3	3	3	2	4	2	2	4	50	3,13	78,1
16	Khaedir Yasin	3	4	4	3	2	4	2	4	2	1	4	3	2	2	4	3	47	2,94	73,4
17	Miftahuzzaliba	4	3	2	3	3	3	3	4	3	2	3	3	4	3	4	4	51	3,19	79,7
18	Muh.Alfgan	2	3	4	2	3	3	3	4	3	2	3	2	3	3	3	3	46	2,88	71,9
19	Muh.Idham Hamid	4	3	2	3	2	4	4	2	3	3	4	4	4	4	4	3	51	3,19	79,7
20	Naurah Qurra'ain	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	51	3,19	79,7
21	Nur Halizah Hijriani	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	57	3,56	89,1
22	Rafika Fitriani	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	49	3,06	76,6
23	Riski Munandar	4	4	3	4	3	3	4	4	2	3	3	2	3	2	4	4	51	3,19	79,7
24	Rizka	3	2	1	4	3	2	4	4	3	3	2	4	4	4	4	4	52	3,25	81,3
25	Syifa Damayana	3	3	2	3	1	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	48	3,00	75,0
26	Tri Syahrani	4	1	2	3	3	4	4	4	2	3	4	3	4	4	4	4	52	3,25	81,3
27	Zulfani Oedari	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	4	3	3	3	4	4	49	3,06	76,6
28	Muh. Rizki Dhaffin	4	3	1	4	3	4	2	3	3	3	3	4	3	2	4	4	51	3,19	79,7
MEAN																		51,178	3,20	80,0

NILAI HASIL BELAJAR SISWA

NO.	NAMA SISWA	PRE	POST	POST- PRE	N Gain SCORE
1	A.Rezky Nur Hafizhah	48	79	31	0,596
2	Achmad Dafli	58	70	12	0,286
3	Andi Muhammad Syafuruddin	55	70	15	0,333
4	Andi Nurfatihah Zahra Nurham	54	74	20	0,435
5	Andi Nurul Hijjatul Annisa	62	80	18	0,474
6	Andi Ratu Alfatunnisa	50	70	20	0,400
7	Anisa Putri	68	84	16	0,500
8	Arvita Asti Anestasya	62	84	22	0,579
9	Aura Salsabila	62	80	18	0,474
10	D. Almer Dzaki Tappa	62	84	22	0,579
11	Dirgahayu Aura Safira	40	59	19	0,317
12	Evi Erviani	64	74	10	0,278
13	Fauzan Ar	38	65	27	0,435
14	Haura Muntasa	67	80	13	0,394
15	Ifhsan Fausan Al-Farisi	52	75	23	0,479
16	Khaedir Yasin	55	74	19	0,422
17	Miftahuzzaliha	54	75	21	0,457
18	Muh.Afgan	35	55	20	0,308
19	Muh.Idham Hamid	49	74	25	0,490
20	Naurah Qurrata'ain	85	95	10	0,667
21	Nur Halizah Hijriani	70	84	14	0,467
22	Rafika Fitriani	54	70	16	0,348

23	Riski Munandar	48	60	12	0,231
24	Rizka	48	74	26	0,500
25	Syifa Damayana	55	80	25	0,556
26	Tri Syahrani	40	76	36	0,600
27	Zulfani Qadari	68	82	14	0,438
28	Muh. Rizki Dhaffin	48	64	16	0,308
	MEAN	55,393	74,679	19,286	0,441

1. Data Hasil Analisis Lembar Observasi Aktivitas siswa

a. Hasil Uji Validasi dan Uji Reabilitas

No. Item	Pearson Correlation	Rtabel (Sig. 0.05)	Keterangan
P1	0,594	0,3783	Valid
P2	0,749	0,3783	Valid
P3	0,693	0,3783	Valid
P4	0,471	0,3783	Valid
P5	0,429	0,3783	Valid
P6	0,417	0,3783	Valid
P7	0,533	0,3783	Valid
P8	0,533	0,3783	Valid

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,676	8

2. Data Hasil Analisis Angket Motivasi Belajar

a. Hasil Uji Validasi dan Uji Reabilitas

Item	Pearson Correlation	R _{Tabel} (Sig.0,05)	Keterangan
P1	0,696	0,3783	Valid
P2	0,494	0,3783	Valid
P3	0,584	0,3783	Valid
P4	0,378	0,3783	Valid
P5	0,458	0,3783	Valid
P6	0,687	0,3783	Valid
P7	0,599	0,3783	Valid
P8	0,482	0,3783	Valid
P9	0,546	0,3783	Valid
P10	0,673	0,3783	Valid
P11	0,514	0,3783	Valid
P12	0,412	0,3783	Valid
P13	0,487	0,3783	Valid

P14	0,637	0,3783	Valid
P15	0,636	0,3783	Valid
P16	0,424	0,3783	Valid

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,747	16

b. Statistika Deskriptif

Statistics

		Pre-test Motivasi Belajar Matematika	Post-test Motivasi Belajar Matematika
N	Valid	28	28
	Missing	0	0
Mean		44,25	51,18
Median		44,00	51,00
Std. Deviation		3,373	2,957
Variance		11,380	8,745
Range		14	12
Minimum		36	46
Maximum		50	58

c. Uji Normalitas Motivasi Belajar Matematika Siswa

Case Processing Summary

		Cases					
		Valid		Missing		Total	
		N	Percent	N	Percent	N	Percent
Motivasi Belajar	Pre Test	28	100,0%	0	0,0%	28	100,0%
	Post Test	28	100,0%	0	0,0%	28	100,0%

Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Motivasi Belajar	Pre Test	,127	28	,200*	,947	28	,166
	Post Test	,141	28	,166	,963	28	,418

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

d. Uji Homogen Motivasi Belajar Matematika Siswa

Test of Homogeneity of Variances

Motivasi Belajar

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,653	1	54	,423

ANOVA

Motivasi Belajar

	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	672,071	1	672,071	66,792	,000
Within Groups	543,357	54	10,062		
Total	1215,429	55			

e. Uji Hipotesis

Paired Samples Statistics

			Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre-test	Motivasi Belajar Matematika	44,25	28	3,373	,638
	Post-test	Motivasi Belajar Matematika	51,18	28	2,957	,559

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pre-test Motivasi Belajar Matematika & Post-test Motivasi Belajar Matematika	28	,756	,000

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)	
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference					
				Lower	Upper				
Pair 1	Pre-test Motivasi Belajar Matematika - Post-test Motivasi Belajar Matematika	-6,929	2,243	,424	-7,798	6,059	16,344	27	,000

3. Data Hasil Analisis Hasil Belajar Siswa

a. Hasil Uji Validasi dan Uji Reabilitas

Item	Pearson Correlation	R _{Tabel} (Sig.0,05)	Keterangan
P1	453	0,3783	Valid
P2	529	0,3783	Valid
P3	742	0,3783	Valid
P4	425	0,3783	Valid
P5	783	0,3783	Valid

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,560	5

b. Statistika Deskriptif

Statistics

		Pre-Test Hasil Belajar Matematika	Post-test Hasil Belajar Matematika
N	Valid	28	28
	Missing	0	0
Mean		55,39	74,68
Median		54,50	74,50

Std. Deviation	11,050	8,807
Variance	122,099	77,560
Range	50	40
Minimum	35	55
Maximum	85	95

● **Pre-Test Hasil Belajar Matematika**

Pre-Test Hasil Belajar Matematika

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	35	1	3,6	3,6	3,6
	38	1	3,6	3,6	7,1
	40	2	7,1	7,1	14,3
	48	4	14,3	14,3	28,6
	49	1	3,6	3,6	32,1
	50	1	3,6	3,6	35,7
	52	1	3,6	3,6	39,3
	54	3	10,7	10,7	50,0
	55	3	10,7	10,7	60,7
	58	1	3,6	3,6	64,3
	62	4	14,3	14,3	78,6
	64	1	3,6	3,6	82,1
	67	1	3,6	3,6	85,7
	68	2	7,1	7,1	92,9
	70	1	3,6	3,6	96,4
	85	1	3,6	3,6	100,0
	Total	28	100,0	100,0	

● **Post-test Hasil Belajar Matematika**

Post-test Hasil Belajar Matematika

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	55	1	3,6	3,6	3,6
	59	1	3,6	3,6	7,1
	60	1	3,6	3,6	10,7
	64	1	3,6	3,6	14,3
	65	1	3,6	3,6	17,9
	70	4	14,3	14,3	32,1
	74	5	17,9	17,9	50,0
	75	2	7,1	7,1	57,1
	76	1	3,6	3,6	60,7
	79	1	3,6	3,6	64,3
	80	4	14,3	14,3	78,6
	82	1	3,6	3,6	82,1
	84	4	14,3	14,3	96,4
	95	1	3,6	3,6	100,0
Tot al		28	100,0	100,0	

- **Deskripsi nilai N Gain**

Statistics

GAIN

N	Valid	28
	Missing	0
Mean		,4411
Median		,4475
Std. Deviation		,11151
Variance		,012
Range		,44
Minimum		,23
Maximum		,67

GAIN

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid ,23	1	3,6	3,6	3,6
,28	1	3,6	3,6	7,1
,29	1	3,6	3,6	10,7
,31	2	7,1	7,1	17,9
,32	1	3,6	3,6	21,4
,33	1	3,6	3,6	25,0
,35	1	3,6	3,6	28,6
,39	1	3,6	3,6	32,1
,40	1	3,6	3,6	35,7
,42	1	3,6	3,6	39,3
,44	2	7,1	7,1	46,4
,44	1	3,6	3,6	50,0

,46	1	3,6	3,6	53,6
,47	1	3,6	3,6	57,1
,47	2	7,1	7,1	64,3
,48	1	3,6	3,6	67,9
,49	1	3,6	3,6	71,4
,50	2	7,1	7,1	78,6
,56	1	3,6	3,6	82,1
,58	2	7,1	7,1	89,3
,60	1	3,6	3,6	92,9
,60	1	3,6	3,6	96,4
,67	1	3,6	3,6	100,0
Total	28	100,0	100,0	

c. Uji Normalitas Hasil Belajar Siswa

Case Processing Summary

			Cases					
			Valid		Missing		Total	
Data			N	Percent	N	Percent	N	Percent
Hasil Belajar								
Hasil Belajar	Pre test		28	100,0%	0	0,0%	28	100,0%
Siswa	post test		28	100,0%	0	0,0%	28	100,0%

Tests of Normality

	Data Hasil Belajar	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Pre test	,121	28	,200*	,968	28	,541
	post test	,148	28	,120	,964	28	,432

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

d. Uji Homogen Hasil Belajar Siswa

Test of Homogeneity of Variances

Hasil Belajar Siswa

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1,226	1	54	,273

ANOVA

Hasil Belajar Siswa

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	5207,143	1	5207,143	52,160	,000
Within Groups	5390,786	54	99,829		
Total	10597,929	55			

e. Uji Hipotesis

- Uji Paired Sampel T-Test Hasil Belajar Matematika

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre-Test Hasil Belajar Matematika	55,39	28	11,050	2,088
	Post-test Hasil Belajar Matematika	74,68	28	8,807	1,664

Paired Samples Correlations

			N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pre-Test Hasil Belajar Matematika & Post-test Hasil Belajar Matematika		28	,826	,000

Paired Samples Test

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	Pre-Test Hasil Belajar Matematika - Post-test Hasil Belajar Matematika	-19,286	6,229	1,177	-21,701	16,870	-16,382	27	,000

LAMPIRAN C

DOKUMENTASI



Gambar C.1. Pemberian pretest lembar angket motivasi dan tes hasil belajar siswa



Gambar C.2. Pemberian perlakuan media game QuizWhizzer



Gambar C.3. Proses Pembelajaran dan Pemberian perlakuan media game QuizWhizzer



Gambar C.4. Proses Pembelajaran



Gambar C.5. Pemberian posttest lembar angket motivasi dan tes hasil belajar siswa



Gambar C.6. Pertemuan keempat dan foto bersama

LAMPIRAN D

PERSURATAN



INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Kampus : Jl. Sultan Hassanudin No. 29 Kab. Sinjai, Tlp. 082291930870, Kode Pos 92612

Email : fiklaim@gmail.com

Website : <http://www.iainsinjai.ac.id>

TERAKREDITASI INSTITUSI BAN-PT SK NOMOR : 1088/SK/BAN-PT/Akred/PT/XII/2020

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

SURAT KEPUTUSAN
NOMOR: 1068.DI/III.3.AU/F/KEP/2022

TENTANG

DOSEN PEMBIMBING PENULISAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN T.A. 2022/2023

DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI

- Menimbang** : 1. Bahwa untuk penulisan Skripsi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai Tahun Akademik 2022/2023, maka dipandang perlu ditetapkan Dosen Pembimbing penulisan Skripsi dalam Surat Keputusan.
2. Bahwa nama-nama yang tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk melaksanakan tugas yang di amanahkan kepadanya.
- Mengingat** : a. Anggaran Dasar dan Anggaran Rumah Tangga Muhammadiyah.
b. Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas.
c. Undang-Undang R.I No. 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi.
d. Keputusan Menteri Agama R.I No. 6722 Tahun 2015, tentang perubahan nama STAI Muhammadiyah Sinjai menjadi Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai.
e. Surat Keputusan Rektor IAIM Nomor : 216/1.3.AU/D/KEP/2016 tentang Pendirian Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)
f. Pedoman PP. Muhammadiyah No. 02/PED/1.0/B/2012 tentang Perguruan Tinggi Muhammadiyah.
g. Statuta Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai.
- Memperhatikan** : 1. Kalender Akademik Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai Tahun Akademik 2022/2023.
2. Surat Keputusan Rektor Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai nomor: 305.R/III.3.AU/F/KEP/2022 tanggal 15 Oktober 2022 tentang nama-nama Dosen Pembimbing Skripsi Mahasiswa Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai tahun akademik 2022/2023.

MEMUTUSKAN

- Menetapkan** : Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai tentang Dosen Pembimbing penulisan skripsi mahasiswa.
- Pertama** : Mengangkat dan menetapkan saudara(i) :

Pembimbing I	Pembimbing II
Syarifuddin,S.Pd.,M.Pd.	Prima Mytra,S.Pd.,M.P.d

untuk penulisan skripsi mahasiswa:

Nama : Fahmita Sari

NIM : 190109005

Program Studi : Tadris Matematika

Judul Skripsi : Efektivitas Penggunaan Permainan Tradisional Dakonmatika pada Materi FPB dan KPK terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMPN 7 Sinjai



INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Kampus : Jl. Sultan Hasanuddin No 20 Kab. Sinjai, Tlp. 082291930870, Kode Pos 92612

Email : ftkiaim@gmail.com

Website : <http://www.iaimsinjai.ac.id>

TERAKREDITASI INSTITUSI BAN-PT SK NOMOR : 1088/SK/BAN-PT/Akred/PT/XII/2020

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

- Kedua : Hal-hal yang menyangkut pendapatan/nafkah karena tugas dan tanggung jawabnya diberikan sesuai peraturan yang berlaku di Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai.
- Ketiga : Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagai amanat dengan penuh rasa tanggung jawab.
- Keempat : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan, apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan dalam keputusan ini akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Sinjai

Pada Tanggal : 25 Oktober 2022 M

: 29 Rabiul Awal 1444 H

Dekan,

Takdir, S.Pd.I., M.Pd.I.
 NBM. 1213495

Tembusan Disampaikan Kepada Yang Terhormat:

1. BPH IAIM Sinjai
2. Rektor IAIM Sinjai
3. Ketua Program Studi PAI, PGMI, PBA, TBI & TM IAIM Sinjai

SURAT KETERANGAN PERUBAHAN JUDUL

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama	Fahmita Sari
NIM	190109005
Semester	VII (Tujuh)
Program Studi	Tadris Matematika
Fakultas	Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa telah melakukan perubahan judul proposal skripsi dengan perubahan sebagai berikut :

Judul Awal : Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran *Quizwhizzer* terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas VIII di UPTD SMP Negeri 7 Sinjai

Judul Sekarang : Efektivitas Penggunaan Media *Game Quizwhizzer* dalam Pembelajaran Matematika Siswa Kelas VIII di UPTD SMP Negeri 7 Sinjai

Demikian surat keterangan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.


Sinjai, 03 Januari 2023

Yang Mengajukan,

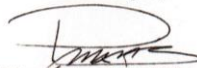

Fahmita Sari
190109005

Disetujui oleh

Pembimbing I,


Dr. Svarifuddin, M.Pd.
 NIDN. 2105049004

Pembimbing II,


Prima Mytra, S.Pd., M.Pd.
 NIDN. 2118129202

Mengetahui,
 Kepala Program Studi
 Tadris Matematika


Dr. Svarifuddin, M.Pd.
 NIDN. 2105049004





**UAD UNIVERSITAS ISLAM
AHMAD DAHLAN**

**FAKULTAS TARBIYAH
DAN ILMU KEGURUAN**

Nomor : 016.D1/III.3.AU/F/2023
Lamp : Satu Rangkap
Hal : **Permohonan Izin Penelitian**

Sinjai 12 Syawal 1444 H
02 Mei 2023 M

Kepada Yang Terhormat

Kepala Sekolah UPTD SMPN 7

Di -

Sinjai

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Dalam rangka penulisan skripsi mahasiswa program Strata Satu (S-1), dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini :

Nama : Fahmita Sari
NIM : 130109005
Program Studi : Tadris Matematika (TM)
Semester : VII (Tujuh)


Akan melaksanakan penelitian dengan judul:

“Efektivitas Penggunaan Media Game Quizwhizzer Dalam Pembelajaran Matematika Siswa Kelas VIII Di UPTD SMPN 7 Sinjai”.

Sehubungan dengan hal tersebut di atas dimohon kiranya yang bersangkutan dapat diberikan izin melaksanakan penelitian di **UPTD SMPN 7 Sinjai Kab. Sinjai**.

Atas perhatian dan kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Dekan,

Dr. Fakdir, M.Pd.I
NBM: 1213495

Tembusan disampaikan Kepada Yth :

1. Rektor IAIM Sinjai
2. Kepala Dinas Pendidikan Kab. Sinjai



PEMERINTAH KABUPATEN SINJAI
DINAS PENDIDIKAN
UPTD SMP NEGERI 7 SINJAI

Jalan M. Husni Thamrin No. 1 Kelurahan Biringere Kecamatan Sinjai Utara
 Kabupaten Sinjai Provinsi Sulawesi Selatan ☎ 92611 📠 0482-21091 Fax. 21091

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 423.1/091/SMPN7/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala UPTD SMP Negeri 7 Sinjai, menerangkan bahwa :

N a m a : **FAHMITA SARI**
Tempat/Tanggal lahir : Sinjai, 10 Juni 1999
Nama Perguruan Tinggi : UNIVERSITAS ISLAM AHMAD DAHLAN SINJAI
NIM : 190109005
Program Studi : Tadris Matematika (TM)

Berdasarkan Surat Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Ahmad Dahlan Nomor : 016. D1/ III.3. AU/F/2023 tanggal 2 Mei 2023 yang bersangkutan tersebut diatas telah melakukan penelitian pada UPTD SMP Negeri 7 Sinjai dengan Judul Skripsi :

“ Efektivitas Penggunaan Media Game Quizwhizzer Dalam Pembelajaran Matematika Siswa Kelas VIII Di UPTD SMPN 7 Sinjai “

Pelaksanaan penelitian dari Bulan : **19 Mei 2023 s/d 9 Juni 2023.**

Demikian surat keterangan ini untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sinjai, 13 Juni 2023
 Kepala Sekolah,



NASIBAH, S.Pd., M.Pd
 NIP. 19650903 198703 2 015

BIODATA PENULIS

- Nama : Fahmita Sari
- NIM : 190109005
- Tempat/Tanggal Lahir : Sinjai/10 Juni 1999
- Alamat : Jalan Ki Hajar Dewantara,
Kecamatan Sinjai Utara
- Pengalaman Organisasi : 1. Koordinator Bidang Organisasi HIMAPRISMA Periode 2020-2022
- Riwayat Pendidikan : 1. TK Pertiwi I Biringere
2. SD Negeri No.23 Biringere tamat tahun 2013
3. SMP Negeri 2 Sinjai Utara / UPTD SMP Negeri 7 Sinjai
4. SMA Negeri 2 Sinjai Utara / UPTD SMA Negeri 5 Sinjai
- Nama Orang Tua : 1. Almh. Sangkala (Ayah)
2. Syamsiah (Ibu)
- Nomor HP : 085255114351
- Email : fahmita.sari1@gmail.com





Similarity Report ID: oid:30061:57889118

PAPER NAME
190109005

AUTHOR
FAHMITA SARI



WORD COUNT
6962 Words

CHARACTER COUNT
45939 Characters

PAGE COUNT
44 Pages

FILE SIZE
3.6MB

SUBMISSION DATE
Apr 18, 2024 1:26 PM GMT+7

REPORT DATE
Apr 18, 2024 1:27 PM GMT+7

- 30% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

25% Internet database

14% Publications database

Crossref database

Crossref Posted Content database

26% Submitted Works database

- Excluded from Similarity Report

Manually excluded sources



Summary