

SKRIPSI

PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI PEMBELAJARAN *MATH GAME* BERBASIS QUIZHWIZZER TERHADAP MINAT BELAJAR DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV SD NEGERI PLANJAN 03



*Disusun dan diajukan sebagai salah satu syarat mendapat gelar sarjana
Pendidikan di Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap*

Disusun Oleh:

Nama : Warda Khoerunisa
Nim : 22CJ10060
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA AL GHAZALI CILACAP**

TAHUN 2026



Warda Khoerunisa-22CJ10060 - Warda Khrnsaa.docx

by Lutfiani Nurf- Staf UPT Perpustakaan Al Ghazali

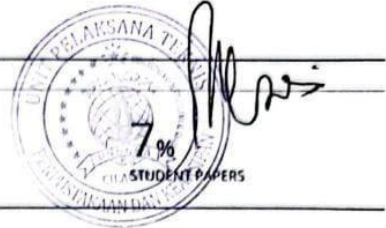
Submission date: 20-Jul-2026 04:22AM (UTC-0400)
Submission ID: 3000693776
File name: Warda_Khoerunisa-22CJ10060_-_Warda_Khrnsaa.docx (3.93M)
Word count: 16379
Character count: 129967

ORIGINALITY REPORT

10%
SIMILARITY INDEX

6%
INTERNET SOURCES

4%
PUBLICATIONS



PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Universitas Pendidikan Ganesha Student Paper	1 %
2	journal.unpas.ac.id Internet Source	<1 %
3	eprints.unugha.ac.id Internet Source	<1 %
4	Submitted to Universitas Baiturrahmah Student Paper	<1 %
5	Submitted to State Islamic University of Alauddin Makassar Student Paper	<1 %
6	Submitted to Universitas PGRI Semarang Student Paper	<1 %
7	Submitted to Universitas Sumatera Utara Student Paper	<1 %
8	Submitted to Papua University Student Paper	<1 %
9	Submitted to Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Student Paper	<1 %
10	Submitted to Universiti Malaysia Sabah Student Paper	<1 %
11	Submitted to STKIP Sumatera Barat Student Paper	<1 %
12	Submitted to Universitas Islam Riau Student Paper	<1 %
13	Submitted to Universitas PGRI Palembang Student Paper	<1 %
14	jiip.stkipyapisdampu.ac.id Internet Source	<1 %

- 73 Hesti Widya Prasida, Much Arsyad Fardani, Sudjadi Sudjadi. "Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Konkret untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas II SD 1 Kalirejo", MASALIQ, 2025 <1%
Publication
-
- 74 Intan Afriati, Nauwal aufa, Sri Wahyuni Hidayanti, Naufir Raudhatiz Zayyan, Nurrahma Wati. "Enhancing Learning Motivation and Learning Outcomes through an Online Game-Assisted Teams Games Tournament (TGT) Cooperative Learning Model in Arabic Morphology Learning", Didaktika : Jurnal Kependidikan, 2026 <1%
Publication
-
- 75 Reli Maria Aurelia Luti. "The Effect of Diagnostic Assessment on Mathematics Learning Outcomes Using the Problem Based Learning Model in Grade VII Students of Maubeli State Junior High School", MATH-EDU: Jurnal Ilmu Pendidikan Matematika, 2025 <1%
Publication
-
- 76 zombiedoc.com <1%
Internet Source
-

Exclude quotes On
Exclude bibliography On

Exclude matches



PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : WARDA KHOERUNISA

Nim :22CJ10060

Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Menyatakan bahwa skripsi saya berjudul “PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI PEMBELAJARAN *MATH GAME* BERBASIS *QUIZHWIZZER* TERHADAP MINAT BELAJAR DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV SD NEGERI PLANJAN 03” ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri. Selain itu, sumber informasi yang dikutip dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Apabila pada kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Cilacap,10 Juli 2026

Yang membuat pernyataan



Warda Khoerunisa

HALAMAN PERSETUJUAN

Nama : WARDA KHOERUNISA
NIM : 22CJ10060
Judul skripsi : PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI PEMBELAJARAN
MATH GAME BERBASIS QUIZHWIZZER TERHADAP MINAT
BELAJAR DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA
KELAS IV SD NEGERI PLANJAN 03

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas
Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap.

Cilacap, 8 Juli 2026

Persetujuan Pembimbing

Pembimbing I

Pembimbing II



Dr. Umi Zulfa, M.Pd
NIDN. 2117047421



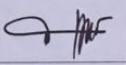
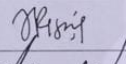
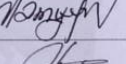
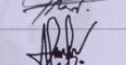
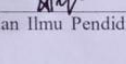
Achmad Machrus Muttaqien, M.Si
NIDN. 2124098102

HALAMAN PENGESAHAN

PENGESAHAN

Nama : **WARDA KHOERUNISA**
NIM : 22CJ10060
Judul : Pengaruh Penggunaan Aplikasi Pembelajaran *Math Game*
Berbasis *Quizhizzer* Terhadap Minat Belajar Dan Hasil
Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri Planjan 03

Skripsi ini telah dipertahankan dihadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap pada sidang skripsi hari Jumat, tanggal 07, bulan Agustus tahun 2026 dengan hasil **LULUS**. Skripsi ini telah direvisi dan mendapatkan persetujuan dari Tim Penguji. Persetujuan hasil revisi oleh Tim Penguji:

Jabatan	Nama Penguji	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua Sidang & Penguji 1	Dr. Khulaimata Zalfa, S.Psi, M.Pd.		14/08-2026
Penguji 2	Aris Naeni Dwiyantri, M.Pd.		13/08-2026
Pembimbing 1	Dr. Umi Zulfa, M.Pd.		13/08-2026
Ass. Pembimbing	Achmad Machrus Muttaqin, M.S.I.		13/08-2026
Sekretaris	Alvan Hazhari, M.Pd.		14/08-2026

Skripsi disahkan oleh Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap pada:

Tanggal : 14 AUG 2026

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



MOTTO

Apapun yang terjadi, aku hanya ingin menjadi sebaik-baiknya manusia. Bahkan dititik terendah ku dalam hidup, aku ingin selalu bermanfaat bagi banyak orang dan lingkungan sekitar

~

“Apapun yang sudah terjadi dalam hidupmu, jangan katakan "seandainya", tapi katakan "Qadarullah" karna semua yang terjadi adalah takdir dan takdir Allah itu selalu baik, karna Allah itu maha baik"

~Ustadz Hanan Attaki~

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim puji syukur penulis panjatkan kepada pemilik mutlak seluruh zat dan alam semesta, yang menguasai, mengatur, dan berkuasa atas segala sesuatu. Allah SWT, Sang Maha Pemilik Arah, atas limpahan rahmat dan hidayahnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini penulis persembahkan untuk:

1. Cinta pertama dan panutanku Bapak Slamet serta pintu surgaku, Ibu Siti Rokhayati. Terima kasih atas segala doa dan dukungan yang tidak pernah putus. Memberikan cinta, kasih sayang, doa, dan pengorbanan yang mengiringi setiap langkah untuk menyelesaikan pendidikan ini. Terima kasih telah mengantarkan aku sampai di titik ini. Terima kasih sudah berjuang untukku, membesarkan dan mendidikku sampai mendapat gelar sarjanaku. Semoga Allah SWT senantiasa menjaga kalian sampai melihatku berhasil. Hiduplah lebih lama.
2. Kepada kakak dan adikku tercinta, terima kasih atas segala doa, dukungan, semangat, dan motivasi yang selalu kalian berikan selama proses penyusunan skripsi ini. Kehadiran kalian menjadi sumber kebahagiaan dan kekuatan dalam keluarga. Semoga Allah Swt senantiasa melimpahkan kesehatan, keberkahan, serta kemudahan dalam setiap langkah dan cita-cita yang kita perjuangkan bersama.
3. Kepada seluruh keluarga tercinta, yang senantiasa memberikan dukungan, dan semangat sehingga penulis penulis dapat menyelesaikan perjalanan akademik

ini.

4. Kepada dosen pembimbing penulis, Ibu Dr. Umi Zulfa, M.Pd sebagai pembimbing 1 penulis dan Bapak Achmad Machrus Muttaqien, M.Si sebagai pembimbing 2 penulis, terimakasih atas bimbingan, kesabaran, arahan serta ilmu yang berharga selama proses penyusunan skripsi ini.
5. Semua dosen yang telah mengajar dan mendidik saya dengan penuh rasa sabar dan ikhlas, semoga ilmu yang saya dapatkan dibangku perkuliahan dapat menjadi ilmu yang bermanfaat.
6. Kepada sahabat-sahabatku, untuk Rena, Mia, Adilla, Erin, Novi terima kasih karena selalu hadir memberikan dukungan, motivasi, dan doa di setiap langkah perjuanganku. Terima kasih telah menjadi pendengar yang baik, penyemangat di saat lelah, dan teman yang selalu mengingatkan untuk terus berjuang. Semoga segala kebaikan yang telah kalian berikan dibalas oleh Allah Swt. dengan kebahagiaan, kesehatan, keberkahan, dan kesuksesan dalam setiap impian yang kalian perjuangkan.
7. Kepada seluruh teman-teman PGSD angkatan 2022, yang telah menjadi bagian dari perjalanan akademik penulis dan menghadirkan berbagai pengalaman serta kenangan selama masa perkuliahan.
8. Terakhir kepada diri saya sendiri. Warda Khoerunisa, terimakasih karna sudah bertahan sampai sejauh ini. Terimakasih tetap memilih berusaha meskipun sering kali merasa putus asa atas apa yang dilakukan. Terimakasih karena tidak

menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini dan telah menyelesaikan sebaik dan semaksimal mungkin karna ini merupakan pencapaian yang patut untuk dirayakan kepada diri sendiri. Berbahagialah selalu dimanapun berada. Apapun kurang dan lebihmu mari merayakan diri sendiri.

ABSTRAK

Warda Khoerunisa, 22CJ10060, Pengaruh Penggunaan Aplikasi Pembelajaran *Math Game* Berbasis Quizwhizzer Terhadap Minat Belajar Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Iv Sd Negeri Planjan 03. Cilacap. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap, 2026.

Minat belajar dan hasil belajar matematika merupakan faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran di sekolah dasar. Namun, hasil observasi di kelas IV SD Negeri Planjan 03 menunjukkan bahwa minat dan hasil belajar matematika siswa masih rendah. Hal tersebut disebabkan pembelajaran yang masih menggunakan media konvensional sehingga siswa kurang aktif dan kurang tertarik mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang lebih interaktif, salah satunya melalui aplikasi pembelajaran *Math Game* berbasis QuizWhizzer.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi pembelajaran *Math Game* berbasis QuizWhizzer terhadap minat belajar dan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri Planjan 03. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Sampel penelitian berjumlah 16 siswa kelas IV SD Negeri Planjan 03. Instrumen penelitian berupa kuesioner minat belajar dan tes hasil belajar matematika yang telah memenuhi uji validitas dan reliabilitas. Analisis data menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk dan uji hipotesis *Paired Sample t-Test* dengan bantuan SPSS versi 25. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi pembelajaran *Math Game* berbasis QuizWhizzer berpengaruh terhadap minat belajar dan hasil belajar matematika siswa. Berdasarkan hasil uji *Paired Sample t-Test* diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) $< 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi pembelajaran *Math Game* berbasis QuizWhizzer berpengaruh signifikan terhadap minat belajar dan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri Planjan 03.

Kata kunci: *Math Game*, QuizWhizzer, minat belajar, hasil belajar matematika.

ABSTRACT

Warda Khoerunisa, 22CJ10060, Pengaruh Penggunaan Aplikasi Pembelajaran *Math Game* Berbasis Quizwhizzer Terhadap Minat Belajar Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Iv Sd Negeri Planjan 03. Cilacap. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap, 2026.

Learning interest and mathematics learning outcomes are important factors in the success of learning in elementary school. However, observations in fourth-grade students at SD Negeri Planjan 03 indicate that students' interest and mathematics learning outcomes are still low. This is due to the continued use of conventional media, which makes students less active and less interested in participating in the lesson. Therefore, more interactive learning media is needed, one of which is the QuizWhizzer-based Math Game learning application.

This study aims to determine the effect of using a QuizWhizzer-based Math Game learning application on the learning interest and mathematics learning outcomes of fourth-grade students at SD Negeri Planjan 03. This study used a quantitative approach with a One Group Pretest-Posttest Design. The study sample consisted of 16 fourth-grade students at SD Negeri Planjan 03. The research instruments consisted of a learning interest questionnaire and a mathematics learning achievement test that met validity and reliability requirements. Data analysis used the Shapiro-Wilk normality test and a paired sample t-test using SPSS version 25. The results showed that the use of the QuizWhizzer-based Math Game learning application affected students' learning interest and mathematics learning outcomes. Based on the results of the paired sample t-test, a significance value (Sig. 2-tailed) was <0.05 , thus H_0 was rejected and H_a was accepted. Therefore, it can be concluded that the use of the QuizWhizzer-based Math Game learning application significantly affected students' learning interest and mathematics learning outcomes at SD Negeri Planjan 03.

Keywords: Math Game, QuizWhizzer, learning interest, mathematics learning outcomes.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah Swt. atas segala rahmat, hidayah, serta karunia Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **Pengaruh Penggunaan Aplikasi Pembelajaran *Math Game* Berbasis *QuizWhizzer* terhadap Minat Belajar dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri Planjan 03**. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada junjungan kita Nabi Muhammad Saw, beserta keluarga, sahabat, dan seluruh umatnya hingga akhir zaman. Semoga kita semua memperoleh syafaat beliau di yaumul akhir. Aamiin.

Penyusunan skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap. Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa banyak pihak yang telah memberikan bantuan, bimbingan, arahan, motivasi, serta dukungan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. A. Luthfi Hamidi, M.Ag., selaku Rektor Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap.
2. Ibu Dr. Khulaimata Zalfa, S.Psi., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap.
3. Ibu Aris Naeni Dwiyaniti, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap.
4. Ibu Dr. Umi Zulfa, M.Pd., sebagai dosen pembimbing I skripsi

5. Bapak Achmad Machrus Muttaqien, M.Si., sebagai dosen pembimbing II skripsi
6. Kepala SD Negeri Planjan 03 beserta seluruh guru dan siswa kelas IV yang telah memberikan izin, bantuan, serta kerja sama selama pelaksanaan penelitian.
7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah memberikan bantuan, doa, dan dukungan dalam penyusunan skripsi ini.

Atas bantuan yang telah diberikan kepada penullis, semoga segala amal kebaikan mendapat balasan berlipat-lipat dari Allah SWT. Dengan iringan jazakumullah khairan katsiran. Semoga skripsi ini mampu menebarkan kebermanfaatan baik bagi penulis sendiri dan bagi segenap pembaca.

Cilacap, 8 Juli 2026



Warda Khoerunisa

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN	v
HALAMAN PERSETUJUAN	vi
HALAMAN PENGESAHAN.....	vii
MOTTO	viii
HALAMAN PERSEMBAHAN	ix
ABSTRAK	xii
KATA PENGANTAR	xiv
DAFTAR ISI	xvi
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR GAMBAR	xix
BAB I <u>P</u> ENDAHULUAN	21
A. Latar Belakang Masalah	21
B. Identifikasi Masalah	28
C. Pembatasan Masalah	29
D. Rumusan Masalah	29
E. Tujuan Penelitian	30
F. Manfaat Penelitian	30
BAB II <u>K</u> AJIAN PUSTAKA	32
A. Kajian Teori	32
B. Penelitian yang Relevan	81
C. Kerangka Pikir	84
D. Hipotesis Penelitian.....	86
BAB III <u>M</u> ETODE PENELITIAN.....	87
A. Jenis Penelitian	87
B. Tempat dan Waktu Penelitian	88
C. Populasi Penelitian	89
D. Desain Penelitian.....	90
E. Variabel Penelitian	91
F. Teknik Pengumpulan Data	92

G. Instrument Pengumpulan Data	94
H. Validitas dan Reabilitas Instrumen	96
I. Teknik Analisis Data	100
BAB IV <u>HASIL DAN PEMBAHASAN</u>	104
A. Gambaran Umum Tempat Penelitian	104
B. Hasil Penelitian	105
C. Pembahasan.....	113
D. Keterbatasan Penelitian	119
BAB V <u>PENUTUP</u>	121
A. Kesimpulan	121
B. Saran.....	122
DAFTAR PUSTAKA	124
LAMPIRAN	128

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Waktu dan Kegiatan Peneitian	89
Tabel 3. 2 Desain Penelitian One Grup Pretest-Posttest	90
Tabel 3. 3 Pedoman Penskoran Kuesioner	95
Tabel 3. 4 kisi-kisi Instrumen Minat Belajar Matematika Siswa	95
Tabel 3. 5 Analisis Indikator Matematika yang digunakan	96
Tabel 3. 6 Standar Kesukaran	99
Tabel 3. 7 Kriteria daya pembeda	99
Tabel 4. 1 Deskripsi Nilai Pre Test Post Test	107
Tabel 4. 2 Hasil Uji Normalitas Kuesioner	109
Tabel 4. 3 Hasil Uji Normalitas Soal Pre Test dan Post Test	110
Tabel 4. 4 Hasil Uji Paired Simple T-Test Soal	111
Tabel 4. 5 Hasil Uji Paired Simple T-Test Kuesioner	112

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Langkah-langkah pembuatan soal	45
Gambar 2. 2 Langkah-langkah pembuatan soal	46
Gambar 2. 3 Langkah-langkah pembuatan soal	46
Gambar 2. 4 Langkah-langkah pembuatan soal	47
Gambar 2. 5 Langkah-langkah pembuatan soal	47
Gambar 2. 6 Langkah-langkah pembuatan soal	48
Gambar 2. 7 Langkah-langkah pembuatan soal	48
Gambar 2. 8 Langkah-langkah pembuatan soal	49
Gambar 2. 9 Langkah-langkah pembuatan soal	49
Gambar 2. 10 Langkah-langkah pembuatan soal	50
Gambar 2. 11 Langkah-langkah pembuatan soal	50
Gambar 2. 12 Langkah-langkah pembuatan soal	51
Gambar 2. 13 Langkah-langkah pembuatan soal	52
Gambar 2. 14 Langkah-langkah pembuatan soal	52
Gambar 2. 15 Langkah-langkah pembuatan soal	53
Gambar 2. 16 Langkah-langkah pembuatan soal	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. 1 Surat Permohonan Observasi Skripsi	129
Lampiran 1. 2 Surat Permohonan Penelitian Skripsi	130
Lampiran 1. 3 Surat Balasan Penelitian	131
Lampiran 1. 4 Transkrip Wawancara	132
Lampiran 1. 5 Kisi-Kisi Soal	136
Lampiran 1. 6 Kisi-Kisi Kuesioner	139
Lampiran 1. 7 Soal Pre Test	140
Lampiran 1. 8 Soal Post Test	146
Lampiran 1. 9 kuesioner Minat Belajar	152
Lampiran 1. 10 lembar Validasi Kuesioner	155
Lampiran 1. 11 Dokumentasi	157
Lampiran 1. 12 Hasil Uji Daya Beda Pre Test	160
Lampiran 1. 13 Daya Beda Post Test	161
Lampiran 1. 14 Uji Kesukaran Soal Pre Test	162
Lampiran 1. 15 Kesukaran Soal Post Test	163
Lampiran 1. 16 Uji Validitas dan Reliabilitas Soal Pre Test	164
Lampiran 1. 17 Uji Validitas dan Reliabilitas Soal Post Test	165
Lampiran 1. 18 Uji Validitas dan Reliabilitas Kuesioner Pre Test	166
Lampiran 1. 19 Uji Validitas dan Reliabilitas Kuesioner Post Test	167
Lampiran 1. 20 Uji Normalitas Kuesioner Pre Test dan Post Test	168
Lampiran 1. 21 Uji Normalitas Soal Pre Test dan Post Test	168
Lampiran 1. 22 Uji Hipotesis Kuesioner.....	169
Lampiran 1. 23 Uji Hipotesis Soal	169