

**Strategi Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Game
Quizizz Dalam Memberikan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas
V SD Negeri 1 Jelapat**

Oleh

MITRA DEWI

2440301090004

TESIS

Untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan

Program Studi Magister Pendidikan



**PROGRAM PASCA SARJANA
PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
UNIVERSITAS PALANGKA RAYA
2026**

**Strategi Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Quizizz
Dalam Memberikan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V SD
Negeri 1 Jelapat**

Oleh

MITRA DEWI

2440301090004

TESIS

Untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan

Program Studi Magister Pendidikan



**PROGRAM PASCA SARJANA
PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
UNIVERSITAS PALANGKA RAYA
2026**

**STRATEGI IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME
QUIZIZZ DALAM MEMBERIKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK
KELAS V SD NEGERI 1 JELAPAT**

HALAMAN PERSETUJUAN

Oleh:

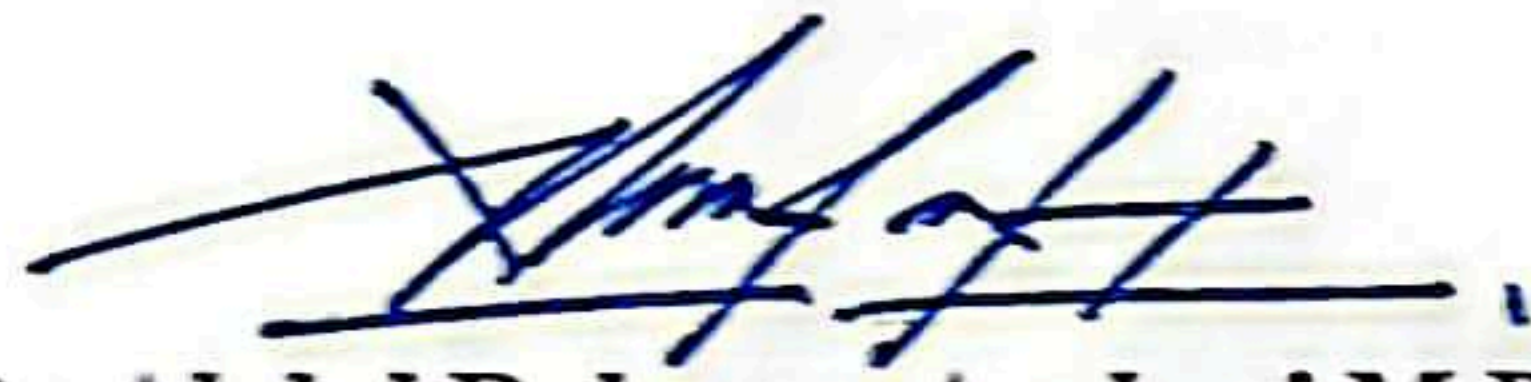
**MITRA DEWI
NIM. 2440301090004**

TESIS

**Untuk Memperoleh Gelar Magister Pendidikan
Program Studi Magister Pendidikan Dasar**

Palangka Raya, *20 Mei* 2026

PEMBIMBING I,



**Dr. Abdul Rahman Azahari, M.Pd
NIP. 196309061988031002**

PEMBIMBING II,



**Dr. Nyoto, M.Pd
NIP. 196202081988031017**

Mengetahui :

Program Pascasarjana
Universitas Palangka Raya



**Prof. Dr. Pnyoman Sudyana, M.Sc.
NIP. 19620218 198703 1 002**

Program Studi
Magister Pendidikan Dasar
Ketua,

**Prof. Dr. Holten Sion, M. Pd.
NIP. 195812211983031008**

LEMBAR PENGESAHAN

STRATEGI IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME QUIZIZZ DALAM MEMBERIKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI 1 JELAPAT

Oleh:

**MITRA DEWI
NIM. 2440301090004**

TESIS

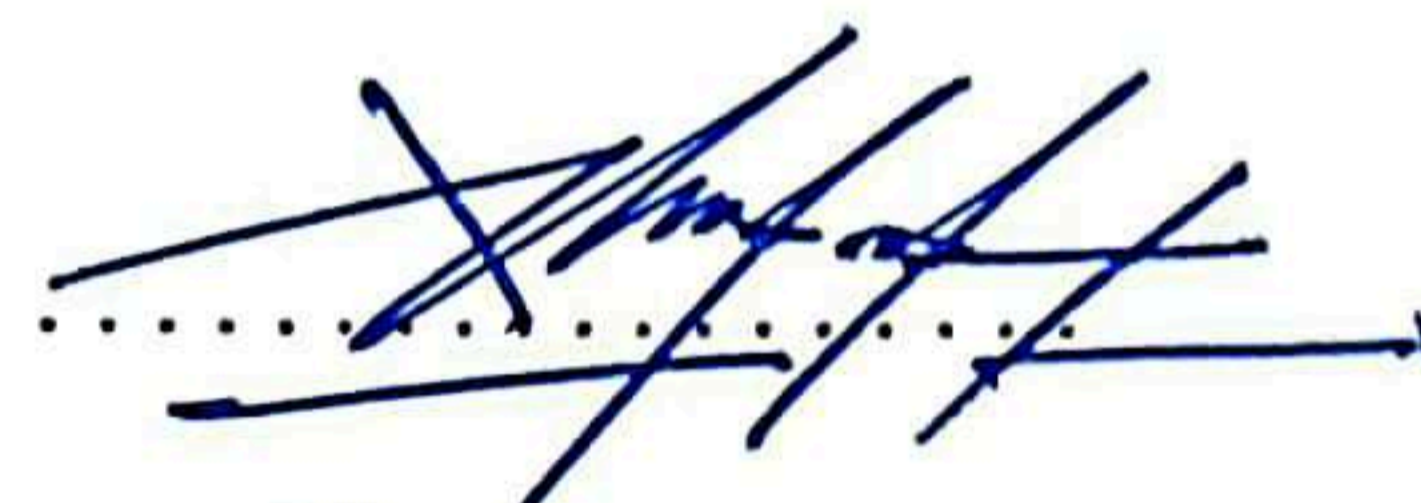
**Untuk Memperoleh Gelar Magister Pendidikan
Program Studi Magister Pendidikan Dasar**

Palangka Raya, 20 Mei 2026

TIM PENGUJI

1. Dr. Abdul Rahman Azahari, M.Pd
Pembimbing I

:



2. Dr. Nyoto, M.Pd
Pembimbing II

:



3. Prof. Dr. Petrus Poerwadi, M.Pd
Penguji I

:



4. Dr. Diplan, M.Pd
Penguji II

:



5. Dr. Kristiani Natalina, S.Si.M.Pd.Si, Ph.D
Penguji III

:



LEMBAR PERNYATAAN

Demgan ini saya menyatakan bahwa Tesis yang berjudul **"Strategi Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Game Quizizz Dalam Memberikan Motivasi Peserta Didik Kelas V SD Negeri 1 Jelapat"**. Adalah asli belum pernah diajukan untuk mendapat gelar akademik, baik di Universitas Palngka Raya maupun perguruan tinggi lainnya. Karya tulis ini hasil penelitian saya sendiri. Pendapat atau pemikiran orang lainyang telah ditulis atau dipublikasikan sebelumnya telah dicantumkan dalam daftar pustaka sesuai kaidah pengutipan yang berlaku. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sangsi sesuai peraturan yang berlaku.

Palangka Raya, 21 Mei 2026

Penyusun



MITRA DEWI

ABSTRAK

MITRA DEWI. Strategi Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Game Quizizz dalam Memberikan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V SD Negeri 1 Jelapat. Tesis Program Studi Magister Pendidikan Dasar Program Pascasarjana Universitas Palangka Raya. Pembimbing: (1) Dr. Abdul Rahman Azahari, M.Pd (2) Dr. Nyoto, M.Pd

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar peserta didik akibat penggunaan metode pembelajaran konvensional yang kurang variatif. Perkembangan teknologi digital menuntut guru untuk menerapkan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Salah satu media pembelajaran berbasis game yang dapat digunakan adalah aplikasi Quizizz. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan strategi implementasi media pembelajaran berbasis game Quizizz dalam memberikan motivasi belajar peserta didik kelas V SD Negeri 1 Jelapat.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif dengan desain studi kasus. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan model interaktif Miles dan Huberman melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Subjek penelitian terdiri atas guru dan peserta didik kelas V SD Negeri 1 Jelapat.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi implementasi media pembelajaran berbasis game Quizizz dilakukan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran yang terstruktur. Pada tahap perencanaan, guru menyiapkan perangkat pembelajaran, materi, serta soal-soal yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Pada tahap pelaksanaan, guru mengarahkan peserta didik menggunakan aplikasi Quizizz melalui kegiatan kuis interaktif berbasis game yang memanfaatkan fitur poin, peringkat, batas waktu, dan umpan balik langsung. Sementara pada tahap evaluasi, guru menggunakan hasil pengerjaan Quizizz untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Pada tahap pelaksanaan, guru memanfaatkan fitur-fitur Quizizz untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif, kompetitif, dan menyenangkan. Penggunaan Quizizz mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik yang ditunjukkan melalui meningkatnya antusiasme, keterlibatan, dan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, peserta didik menjadi lebih fokus dan tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Meskipun terdapat beberapa kendala, seperti keterbatasan perangkat dan jaringan internet yang kurang stabil, guru mampu mengatasinya melalui pengaturan penggunaan perangkat serta pendampingan kepada peserta didik.

Kata kunci: Quizizz, media pembelajaran berbasis game, motivasi belajar, sekolah dasar.

ABSTRACT

MITRA DEWI. The Implementation Strategy of Quizizz-Based Learning Media in Enhancing the Learning Motivation of Fifth Grade Students at SD Negeri 1 Jelapat. Thesis of Elementary Education Master Program, Postgraduate Program, University of Palangka Raya. Advisors: (1) Dr. Abdul Rahman Azhari, M.Pd (2) Dr. Nyoto, M.Pd

This research was motivated by the low learning motivation of students due to the use of conventional teaching methods that were less varied. The development of digital technology requires teachers to implement innovative learning media that are suitable for the characteristics of elementary school students. One of the game-based learning media that can be utilized is the Quizizz application. This study aimed to describe the implementation strategy of Quizizz-based learning media in enhancing the learning motivation of fifth grade students at SD Negeri 1 Jelapat.

This study employed a qualitative descriptive method with a case study design. The data collection techniques used in this study included observation, interviews, and documentation. Data analysis used the interactive model of Miles and Huberman through the stages of data reduction, data display, and conclusion drawing. The subjects of this study were the teacher and fifth grade students of SD Negeri 1 Jelapat.

The results showed that the implementation strategy of Quizizz-based learning media was carried out through structured stages of planning, implementation, and evaluation of learning activities. In the planning stage, the teacher prepared learning tools, materials, and questions adjusted to the characteristics of the students. During the implementation stage, the teacher guided students in using the Quizizz application through interactive game-based quizzes utilizing features such as points, rankings, time limits, and direct feedback. In the evaluation stage, the teacher used the Quizizz results to identify students' understanding of the learning materials. During the implementation stage, the teacher utilized Quizizz features to create an interactive, competitive, and enjoyable learning atmosphere. The use of Quizizz was able to improve students' learning motivation, as indicated by the increase in students' enthusiasm, participation, and activeness during the learning process. In addition, students became more focused and interested in participating in learning activities. Although there were several obstacles, such as limited devices and unstable internet networks, the teacher was able to overcome them through device management and student assistance.

Keywords: *Quizizz, game-based learning media, learning motivation, elementary school.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis haturkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “*Strategi Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Quizizz dalam Memberikan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V SD Negeri 1 Jelapat*” dengan baik. Tesis ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan pada Program Pascasarjana. Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak, penyusunan tesis ini tidak akan berjalan dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak/Ibu dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan serta masukan yang sangat berharga selama proses penulisan tesis ini.
2. Bapak/Ibu Direktur Program Pascasarjana yang telah memberikan kesempatan untuk menempuh studi ini.
3. Kepala Sekolah, guru, dan peserta didik kelas V SD Negeri 1 Jelapat yang telah memberikan izin, dukungan, serta partisipasi dalam penelitian ini.
4. Kedua orang tua tercinta serta keluarga besar yang selalu mendoakan, memberikan semangat, motivasi, kasih sayang, dan dukungan moral maupun material.
5. Rekan-rekan seperjuangan di Program Pascasarjana yang selalu memberikan semangat, berbagi pengalaman, dan kebersamaan yang berharga.

Penulis menyadari bahwa tesis ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak untuk penyempurnaan karya ini. Semoga tesis ini dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar.

Palangka Raya Mei 2026

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	Error! Bookmark not defined.
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus dan Subfokus Penelitian	5
C. Rumusan Masalah	6
D. Kegunaan Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN TEORITIK	8
A. Deskripsi Konseptual Fokus dan Subfokus Penelitian.....	8
1. Media Pembelajaran	8
2. Media Pembelajaran Berbasis Game	15
3. Aplikasi Quizizz	20
B. Hasil Penelitian Yang Relevan	22
C. Kerangka Berpikir	25
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	31
A. Tujuan Penelitian.....	31
B. Tempat dan Waktu Penelitian	32
C. Pendekatan, Metode dan Desain Penelitian.....	33
D. Instrumen Penelitian.....	36
E. Teknik Pengumpulan Data.....	39

F. Teknik Analisis Data	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	45
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	45
B. Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	48
1. Strategi Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Game Quizizz Berdasarkan Data Lapangan	48
2. Langkah-Langkah Guru dalam Mengimplementasikan Quizizz sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game untuk Memberikan Motivasi Belajar Peserta Didik.....	54
3. Kendala dalam Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Game Quizizz Berdasarkan Data Lapangan	58
4. Respon Guru dan Peserta Didik terhadap Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Game Quizizz	62
C. Pembahasan	68
1. Pembahasan Strategi Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Game Quizizz	72
2. Pembahasan Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Game Quizizz	76
3. Pembahasan Respon Guru dan Peserta Didik terhadap Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Game Quizizz.....	80
BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI.....	86
A. Simpulan.....	86
B. Rekomendasi	87
1. Rekomendasi bagi Guru.....	90
2. Rekomendasi bagi Sekolah	93
3. Rekomendasi bagi Peneliti Selanjutnya.....	96
DAFTAR PUSTAKA	99

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Penelitian Terdahulu.....	22
Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Observasi.....	38
Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Wawancara	38

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Berpikir Penelitian	29
Gambar 2. Dioagram Analisis Model Miles dan Huberman (1994)	42

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Wawancara.....	100
Lampiran 2. Respon Peserta Didik.....	101

demikian, hasil penelitian selanjutnya tidak hanya memperkaya khazanah keilmuan, tetapi juga memberikan manfaat praktis bagi peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Abdillah, R., Kuncoro, A., Erlangga, F., & Ramdhan, V. (2022). Pemanfaatan aplikasi kahoot! dan quizizz sebagai media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 2(01), 92-102.

- Aditiyawarman, M. A., Sondang, M., Hanifah, L., & Kusumayati, L. D. (2022). Penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media untuk melaksanakan evaluasi pembelajaran. *Jurnal Penelitian*, 7(1), 24-36.
- Al Mawaddah, A. W., Hidayat, M. T., Amin, S. M., & Hartatik, S. (2021). Pengaruh penggunaan media pembelajaran quizizz terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika melalui daring di sekolah Dasar. *Jurnal basicedu*, 5(5), 3109-3116.
- Amsul, K. M., Irmayanti, I., & Fitriani, F. (2022). Efektifitas penggunaan media pembelajaran quizizz terhadap minat dan hasil belajar matematika peserta didik kelas xi ipa man 2 sinjai. *JTMT: Journal Tadris Matematika*, 3(1), 10-17.
- Astafiria, N. S., & Bayu, G. W. (2021). Digital learning media assisted by Quizizz Application (METALIQ) on science content of ecosystem topic for sixth grade elementary school. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(3), 485-497.
- Astuti, A., Oktaviana, D., & Firdaus, M. (2022). Pengaruh media pembelajaran quizizz terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis dan kemandirian belajar pada peserta didik SMP. *Media Pendidikan Matematika*, 10(1), 1-12.
- Banat, A., Febrianti, M., Martiani, M., Juwita, J., & Gustini, G. (2022). Pendampingan Penggunaan Teknologi Media dan Internet Bagi Pengurus Bumdes Teratai Indah Desa Nanti Agung Ilir Talo Kabupaten Seluma. *Jurnal Dehasen Untuk Negeri*, 1(1), 33-36.
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi quizizz terhadap hasil belajar teknologi perkantoran peserta didik kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261-272.
- Erlita, D. (2023). Utilization of Quizizz learning media for basic education level learning in Happy City. In *International Conference on Education, Science, Technology and Health (ICONESTH)* (pp. 194-203).
- Firmansyah, A. A. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis game Quizizz pada pembelajaran tematik Kelas IV MI Al-Islah Sidowayah

- Pasuruan (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Hidayati, I. D., & Aslam, A. (2021). Efektivitas media pembelajaran aplikasi quizizz secara daring terhadap perkembangan kognitif peserta didik. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2), 251-257.
- Kurniawan, T. (2022). Pembelajaran IPS dengan aplikasi Quizizz untuk menciptakan pembelajaran menyenangkan di SMP. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 8(1).
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprillia, W. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran daring (quizizz, sway, dan wordwall) kelas 5 di sd Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 1(2), 552-560.
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran matematika melalui media game quizizz untuk meningkatkan hasil belajar matematika SMP 2 Bojonegara. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(01), 64-73.
- Ningtyas, R. K., & Syaodih, E. (2021, April). The utilization of quizizz learning media for learning basic education. In *International Conference on Elementary Education* (Vol. 3, No. 1, pp. 112-118).
- Nopriansyah, U., & Ismanuar, D. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Kelas VI Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 11(1), 1-15.
- Nurpratiwi, A., Sitika, A. J., & Fauziah, D. N. (2022). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Fiqih Di Ma Daarul Qur'an Kecamatan Klari Karawang. *As-Sabiqun*, 4(3), 512-526.
- Rahim, R., & Rahman, M. A. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi quizizz untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematik peserta didik pada masa pandemi covid-19. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 22(1), 232-238.
- Rahmawati, D. N., Nisa, A. F., Astuti, D., Fajariyani, F., & Suliyanti, S. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Penilaian Pembelajaran

- Ilmu Pengetahuan Alam. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 2(1), 55-66.
- Rizki, E. N., Haryanto, H., & Kurniawati, W. (2022). The use of Quizizz applications and its impact on higher order thinking skills of elementary school teacher education students in elementary science learning. *International Journal of Elementary Education*, 6(2), 282-289.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran ditengah pandemi pada peserta didik SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4(2), 163-173.
- Sattar, M., Amin, F. H., & Nawir, H. N. (2021). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran di Tengah Pandemi Pada Peserta didik Madrasah Aliyah As' adiyah Dapoko Kab Bantaeng Sulawesi Selatan. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, 3(3), 95-102.
- Sitorus, D. S., & Santoso, T. N. B. (2022). Pemanfaatan Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis game pada masa pandemi Covid-19. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(2), 81-88.
- Situmeang, D. L., Ardiana, N., & Harahap, S. D. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif melalui aplikasi Quizizz pada pelajaran matematika di kelas X SMA Negeri 1 Kolang. *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 5(3), 43-51.
- Sodiq, M., Mahfud, H., & Adi, F. P. (2021). Persepsi guru dan peserta didik terhadap penggunaan aplikasi berbasis web" quizizz" sebagai media pembelajaran di sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 9(5), 50-55.
- Solikah, H. (2020). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada materi teks persuasif kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo tahun pelajaran 2019/2020. *Jurnal Mahapeserta didik UNESA*, 7(3), 1-8.
- Surachmi, S. (2021). The Use of Video Media and Quizizz for Learning from Home in Grade VI Public Elementary School 1 Karangasem. *ANP Journal of Social Science and Humanities*, 2(2), 88-92.

- Sutrisno, S. A., & Arifi, A. (2025). Politik Kebijakan Pendidikan Agama Islam Era Reformasi dalam Implementasi UU No. 20 Tahun 2003. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 330-351.
- Ulhusna, M., Dewimarni, S., & Rismaini, L. (2021). Sosialisasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital pada Masa Pandemi. *Pekodimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 156-165.
- Wijayanti, A., Lestari, W. F., Zahroini, A. L., Puspitasari, A. S. D., Pradana, A. S. N., & Ulya, C. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi powtoon & quizizz dalam pengajaran teks eksplanasi di sma. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama*, 8(1), 202-212.