

**PENGARUH PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN  
INTERAKTIF BERBASIS *QUIZIZZ* MELALUI MODEL PBL  
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATERI SATUAN  
PANJANG KELAS 4 SDN DINOYO 3 MALANG**

**SKRIPSI**



**OLEH:**

**ICHA ARSHA RIZQIANA**

**NIM: 202010430311149**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**

**2024**

**PENGARUH PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
BERBASIS *QUIZIZZ* MELALUI MODEL PBL TERHADAP HASIL  
BELAJAR SISWA MATERI SATUAN PANJANG KELAS 4 SDN DINOYO 3  
MALANG**

SKRIPSI

diajukan kepada Universitas Muhammadiyah Malang sebagai salah satu syarat mendapatkan gelar sarjana pendidikan guru sekolah dasar



OLEH :

**Icha Arsha Rizqiana**

**NIM: 202010430311149**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**

**Juni 2024**

**LEMBAR PERSETUJUAN**

**PENGARUH PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS  
QUIZZ MELALUI PBL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATERI SATUAN  
PANJANG KELAS 4 SDN DINOYO 3 MALANG**


OLEH:  
Icha Arsha Rizqiana  
NIM: 202010430311149

Telah memenuhi persyaratan untuk dipertahankan  
di depan dewan penguji dan disetujui  
di Malang, 5 juni 2024

Menyetujui,

Pembimbing I

Pembimbing II

  
Dr. Erna Yayuk, S.Pd., M.Pd  
NIDN. 0724088201

  
Delora Jantung Amelia, M.Pd  
NIDN. 0720039002

LEMBAR PENGESAHAN

PENGARUH PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS  
QUIZZZ MELALUI MODEL PBL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATERI  
SATUAN PANJANG KELAS 4 SDN DINOYO 3 MALANG

ICHA ARSHA RIQIANA  
202010430311149

Dipertahankan di depan dewan penguji  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Malang  
dan diterima untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengesahkan,  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Malang

Malang, 21 Juni 2024



Prof. Dr. Lisakti Handayani, M.M

Dewan Penguji :

Tanda Tangan

1. Dr. Ichsan Anshory AM, M.Pd
2. Tyas Deviana, M.Pd
3. Dr. Erna Yayuk, S.Pd., M.Pd
4. Delora Jantung Amelia, M.Pd

1.

2.

3.

4.

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Icha Arsha Rizqiana  
Tempat, tanggal lahir : Sumbawa Besar, 07 Juni 2002  
NIM : 202010430311149  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. Skripsi dengan judul “Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quizizz Melalui Model PBL Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Satuan Panjang Kelas 4 SDN Dinoyo 3 Malang” adalah hasil karya saya, dan dalam naskah skripsi ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Perguruan Tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, baik sebagian atau keseluruhan, kecuali secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan data sumber kutipan atau daftar pustaka.
2. Apabila ternyata di dalam naskah skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur plagiasi, saya bersedia skripsi ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh dibatalkan, serta diproses dengan ketentuan hukum yang berlaku.
3. Skripsi ini dapat dijadikan sumber pustaka yang merupakan hak bebas royalti non eksklusif.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar - benarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 10 Juni 2024  
Yang menyatakan,



Icha Arsha Rizqiana  
NIM 202010430311149

## PERSEMBAHAN

Rasa syukur kepada Allah SWT yang memberikan rahmat-Nya, nikmat-Nya dan hidayah-Nya dan Rosulullah SAW yang memberikan petunjuk ke jalan terang dan benar sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini:

Kupersembahkan skripsi ini untuk :

- a. Orang tua tercinta. Ayah (Muhammad Ashar) dan bunda (Ary Novianti) yang aku sayangi dan aku patuhi, terimakasih atas semua kasih sayang, dukungan, tulus ikhlas membesarkan, menyayangi, membimbing, dan doa yang tiada henti. Kalian adalah sumber inspirasi dan motivasi terbesar dalam setiap langkahku. Kalian selalu hadir dalam setiap do'aku.
- b. Adik-adikku (Dhea Arsha Az'syarah) dan (Audreyan Arsha Adiyatma) tercinta yang telah memberikan semangat dan semoga kita semua menjadi anak yang membanggakan kedua orang tua..
- c. Abdul Latif Al-Hakam, seseorang yang selalu menemani dan selalu menjadi support system dalam kelancaran skripsi ini. Terima kasih telah mendengarkan keluh kesahku, memberikan dukungan, dan senantiasa sabar dalam menghadapiku. Beserta keluarganya yang selalu memberikan dukungan dan doa dalam kelancaran skripsi penulis.
- d. Seluruh pihak yang telah membantu jalannya penelitian dan proses penulisan skripsi yang tentu saja tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.
- e. Sahabat-sahabatku emak rempong Dina, Fira, Norma, Pudel, Beta, Yii, dan Yumna terimakasih atas motivasi serta kebersamaannya dikala suka maupun duka. Kalian sudah menjadi teman terbaik untuk saya selama menempuh pendidikan sarjana.

## ABSTRAK

Rizqiana, Icha Arsha. 2024. *Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quizizz Melalui Model Pbl Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Satuan Panjang Kelas 4 SDN Dinoyo 3 Malang*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Muhammadiyah Malang. Pembimbing: (I) Dr. Erna Yayuk, S.Pd., M.Pd (II) Delora Jantung Amelia, M.Pd

**Kata Kunci:** Pengaruh, penerapan, Quizizz, Satuan Panjang

Penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2023/2024 Semester 2 di kelas 4 SDN Dinoyo 3 Malang. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis ada atau tidaknya pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz melalui model PBL terhadap hasil belajar siswa materi satuan panjang kelas 4 SDN Dinoyo 3 Malang.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang bersifat *pre-Eksperimental Design*. Pengumpulan data dilakukan menggunakan metode uji prasyarat, yaitu uji normalitas, uji homogenitas, dan uji linear. Proses pengumpulan data dilakukan menggunakan 3 tahapan pre test treatment post test. Pre test untuk mengetahui keadaan awal mengenai pemahaman peserta didik terhadap materi satuan panjang di kelas 4 SDN Dinoyo 3 Malang. Posttest untuk mengetahui hasil akhir setelah diberikan treatment dengan menggunakan media pembelajaran Quizizz.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan di dapatkan adanya pengaruh yang positif dari media pembelajaran berbasis quizizz melalui model PBL terhadap hasil belajar siswa, Hal ini membuktikan bahwa dengan menggunakan quizizz siswa dapat dengan mudah memahami materi yang di berikan oleh guru karena quizizz memiliki fitur-fitur interaktif dan visual yang menarik, quizizz membuat proses belajar menjadi lebih hidup dan menarik bagi siswa. Pada saat pelaksanaan pre test peserta didik memiliki nilai rata-rata 60 dan saat melaksanakan posttest peserta didik memiliki nilai rata-rata 80 disitu sudah terlihat jelas bahwa terdapat pengaruh media interaktif berbasis quizizz melalui model PBL terhadap hasil belajar materi satuan panjang karena memiliki peningkatan nilai yang dimiliki peserta didik. Hal ini membuktikannya bahwa media interaktif quizizz menunjukkan ada pengaruh yang signifikan dalam memberikan sebelum dan sesudah perlakuan media interaktif quizizz. Dengan media pembelajaran akan membuat materi atau bahan yang diajarkan pada peserta didik menjadi lebih jelas dan mudah untuk dipahami, peserta didik yang menggunakan media tersebut akan dapat cepat menguasai materi yang ada, sehingga dapat dikatakan media pembelajaran sangat bisa memberikan manfaat terutama agar tujuan dari pengajaran yang dilaksanakan bisa tercapai.

## ABSTRACT

Rizqiana, Icha Arsha. 2024. *The Effect of Implementing Quizizz-Based Interactive Learning Media Through the Pbl Model on Student Learning Outcomes in Class 4 Long Unit Material at SDN Dinoyo 3 Malang*. Thesis, Department of Primary School Teacher Education, FKIP Muhammadiyah University of Malang. Supervisor: (I) Dr. Erna Yayuk, S.Pd., M.Pd (II) Delora Jantung Amelia, M.Pd

Keywords: Influence, application, Quizizz, Units of Length

This research was carried out in the 2023/2024 academic year, Semester 2 in class 4 at SDN Dinoyo 3 Malang. This research aims to analyze whether or not there is an influence of Quizizz-based interactive learning media through the PBL model on student learning outcomes for class 4 long unit material at SDN Dinoyo 3 Malang.

This research is quantitative research that is pre-Experimental Design. Data collection was carried out using prerequisite test methods, namely normality test, homogeneity test and linear test. The data collection process was carried out using 3 stages of pre test treatment post test. Pre test to determine the initial situation regarding students' understanding of long unit material in class 4 at SDN Dinoyo 3 Malang. Post test to find out the final results after being given treatment using the Quizizz learning media..

From the results of the research that has been carried out, it was found that there is a positive influence of quizizz-based learning media through the PBL model on student learning outcomes. This proves that by using quizizz students can easily understand the material provided by the teacher because quizizz has interactive features and attractive visuals, quizizz makes the learning process more lively and interesting for students. When carrying out the pre-test, students had an average score of 60 and when carrying out the post-test, students had an average score of 80. It was clear that there was an influence of quizizz-based interactive media through the PBL model on the learning outcomes of long unit material because it had a significant increase in scores. students have. This proves that the quizizz interactive media shows a significant influence in providing before and after treatment with the quizizz interactive media. With learning media, it will make the material or materials taught to students clearer and easier to understand, students who use this media will be able to quickly master the existing material, so it can be said that learning media can really provide benefits, especially to achieve the objectives of the teaching. implementation can be achieved.



## KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah subhanahu wa ta'ala penulis panjatkan karena hanya berkat rahmat, hidayah dan inayahNya skripsi dengan judul “Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quizizz Melalui Model Pbl Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Satuan Panjang Kelas 4 SDN Dinoyo 3 Malang” dapat terselesaikan dengan baik. Sholawat serta salam tidak lupa selalu tercurahkan kepada junjungan kita, Nabiullah Muhammad SAW.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini dapat diselesaikan berkat bimbingan, bantuan dan dorongan dari berbagai pihak. Dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Nazaruddin Malik., selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Malang dan para Wakil Rektor yang telah menjaga dan mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan mahasiswa Universitas Muhammadiyah Malang.
2. Dr. Trisakti Handayani, M.M., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Malang dan Wakil Dekan yang telah menyiapkan segala aktivitas akademik dan non-akademik di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Malang.
3. Bustanol Arifin, M.Pd, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar beserta para Dosen yang telah bersedia melakukan pembinaan dan transformasi ilmu sehingga memotivasi penulis untuk menyelesaikan penelitian ini.
4. Dr. Erna Yayuk, S.Pd., M.Pd selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, motivasi dan kesabaran dalam membimbing penulis.
5. Delora Jantung Amelia, M.Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan arahan, masukan dan bimbingan dalam membimbing penulis.
6. Ibu Yuli Wijayati, S.Pd selaku Kepala Sekolah SDN Dinoyo 3 Malang yang berkenan memberikan izin untuk melakukan penelitian
7. Ibu Yenni Yusela, S.Pd selaku Guru Kelas 4 SDN Dinoyo 03 Malang serta semua peserta didik di kelas 4 yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.

8. Ayahanda Muhammad Ashar, Ibunda Ary Novianti dan Adik-adikku (Dhea Arsha Az'syarah) dan (Audreyan Arsha Adiyatma) tercinta yang senantiasa mendoakan penulis dalam menuntut ilmu.
9. Seluruh pihak yang telah membantu jalannya penelitian dan proses penulisan skripsi yang tentu saja tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.
10. Teman-teman emak rempong yang selalu memberikan semangat dan motivasi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Dan semua pihak terkait yang tidak mungkin dapat penulis sebutkan satu per satu.

Semoga amal kebaikan dan budi mereka diterima oleh Allah SWT dan mendapatkan balasan yang lebih baik. Penulis menyadari terdapat banyak kekurangan dalam penulisan ini maka penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis maupun bagi orang lain yang membacanya saat ini ataupun di kemudian hari.

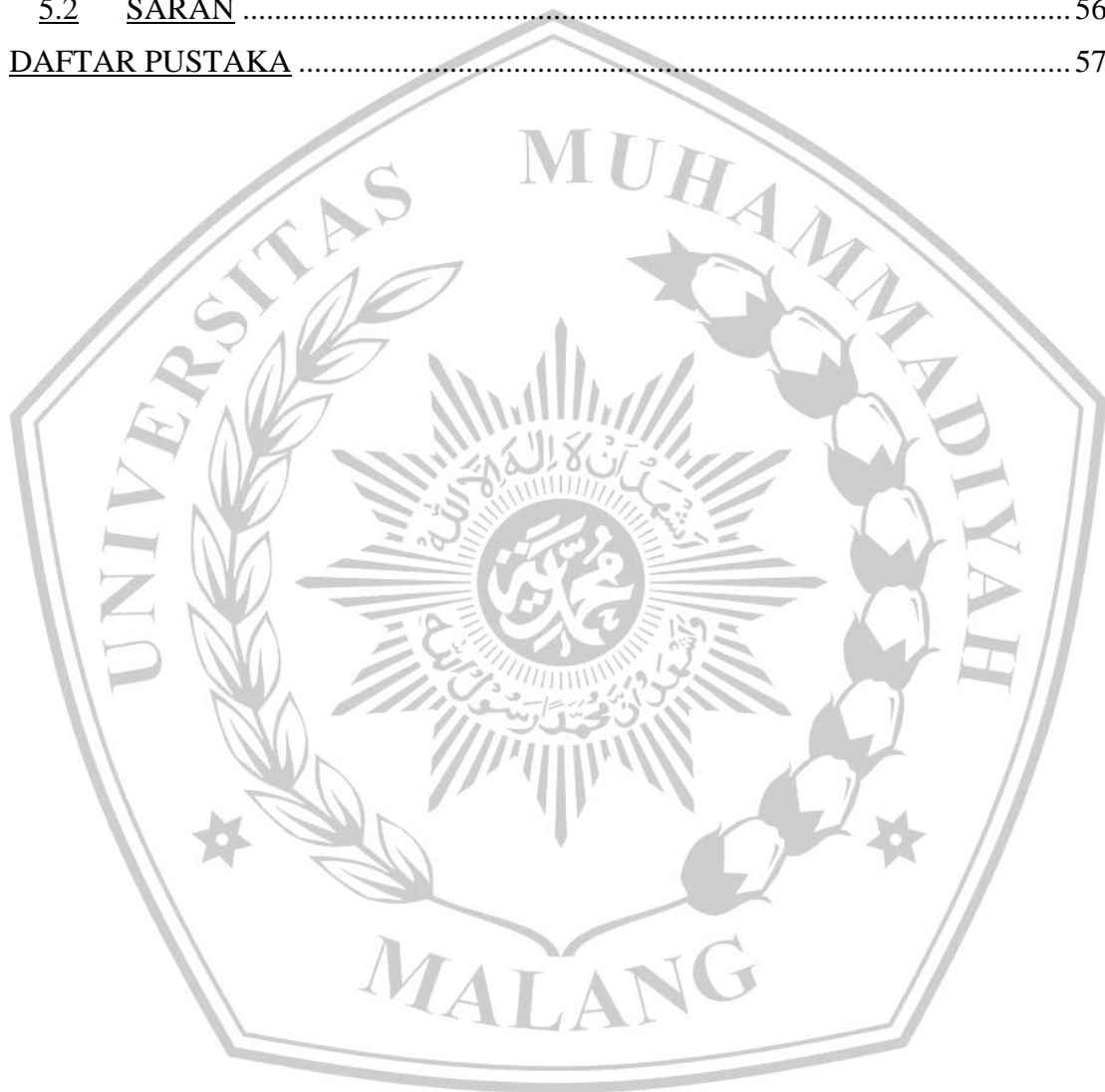
Malang, 07 Juni 2024

Icha Arsha Rizqiana

## DAFTAR ISI

<u>HALAMAN SAMPUL</u> .....	i
<u>LEMBAR PERSETUJUAN</u> .....	ii
<u>LEMBAR PENGESAHAN</u> .....	iii
<u>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN</u> .....	iv
<u>PERSEMBAHAN</u> .....	v
<u>ABSTRAK</u> .....	vi
<u>ABSTRACT</u> .....	vii
<u>KATA PENGANTAR</u> .....	viii
<u>DAFTAR ISI</u> .....	ix
<u>DAFTAR TABEL</u> .....	x
<u>DAFTAR LAMPIRAN</u> .....	xi
<u>BAB I PENDAHULUAN</u> .....	1
1.1 <u>Latar Belakang Analisis Masalah</u> .....	1
1.2 <u>Rumusan Masalah</u> .....	5
1.3 <u>Tujuan Penelitian</u> .....	6
1.4 <u>Hipotesis Penelitian</u> .....	6
1.5 <u>Manfaat Penelitian</u> .....	6
1.6 <u>Ruang Lingkup Penelitian</u> .....	8
<u>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</u> .....	9
2.1 <u>Landasan Konsep</u> .....	9
2.2 <u>Penelitian Terdahulu</u> .....	23
2.3 <u>Kerangka Pikir</u> .....	26
<u>BAB III METODE PENELITIAN</u> .....	30
3.1 <u>Jenis dan Desain Penelitian</u> .....	30
3.2 <u>Tempat dan Waktu Penelitian</u> .....	31
3.3 <u>Populasi dan Sampel</u> .....	32
3.4 <u>Teknik Pengumpulan Data</u> .....	33
3.5 <u>Instrumen Penelitian</u> .....	33
3.6 <u>Teknik Analisis Data</u> .....	36

<u>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</u> .....	42
4.1 <u>Deskripsi dan Data Penelitian</u> .....	42
4.2 <u>Pembahasan</u> .....	51
<u>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</u> .....	55
5.1 <u>KESIMPULAN</u> .....	55
5.2 <u>SARAN</u> .....	56
<u>DAFTAR PUSTAKA</u> .....	57



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	24
Tabel 2.2 Bagan Kerangka Pikir.....	25
Tabel 3.1 Desain Penelitian.....	30
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Penelitian.....	34
Tabel 3.3 Klasifikasi Reliabilitas.....	38
Tabel 4.1 Hasil Nilai Pre test dan Post test.....	41
Tabel 4.2 Validitas Pre test dan Post test.....	45
Tabel 4.3 Uji Reliabilitas.....	46
Tabel 4.4 Uji Normalitas.....	47
Tabel 4.5 Uji Homogenitas.....	48
Tabel 4.6 Uji Linieritas.....	49
Tabel 4.7 Uji Linieritas.....	49
Tabel 4.8 Uji Paired t-test.....	50
Tabel 4.9 Uji Paired t-test.....	51

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-Kisi Pre test dan Postest instrument.....	64
Lampiran 2 Tes Hasil Belajar Pre test.....	67
Lampiran 3 Tes Hasil Belajar Post test.....	69
Lampiran 4 Kunci Jawaban .....	71
Lampiran 5 Rubrik Penilaian.....	73
Lampiran 6 Hasil Belajar Siswa .....	74
Lampiran 7 Modul Ajar Matematika kelas 4 .....	75
Lampiran 8 Hasil Spss .....	103
Lampiran 9 Surat Ijin Penelitian .....	106
Lampiran 10 Surat Keterangan Lolos Plagiasi .....	107
Lampiran 11 Cek Plagiasi .....	108



## DAFTAR PUSTAKA

- Ani, C. (2019). *Pengembangan media dan sumber belajar: Teori dan prosedur*. Laksita Indonesia.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran* Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Anshori, S. (2018). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi sebagai media pembelajaran. *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn Dan Sosial Budaya*, 2(1).
- Alfera Bekti Susanti (2020). "Upaya peningkatan hasil belajar daring pada tema globalisasi melalui media belajar berbasis game edukasi quizizz siswa kelas VI SD Negeri Kesongo 01 Kabupaten Semarang." *JP3 (Jurnal Pendidikan dan Profesi Pendidik)* 6.1
- Afrida, (2018) Harizon Harizon, Abu Bakar, and Aulia Sanova. "Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Sebagai Upaya Meningkatkan Kompetensi Profesionalisme Dan Kreativitas Guru-Guru SMA Muaro Jambi." *Jurnal Karya Abdi Masyarakat 2 (1): 15–22*.
- Anshori, S. (2017). Pemanfaatan TIK sebagai sumber dan media pembelajaran di sekolah. *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn Dan Sosial Budaya*, 1(1).
- Adom, D., Mensah, JA, & Dake, DA (2020). Tes, pengukuran, dan evaluasi: Pemahaman dan penggunaan konsep dalam pendidikan. *Jurnal Internasional Evaluasi dan Penelitian Pendidikan*, 9 (1), 109-119.
- Anggiana, A. D. (2019). IMPLEMENTASI MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS SISWA: Pembelajaran Berbasis Masalah: Problem Based Learning: Pemecahan masalah. *Symmetry: Pasundan Journal Of Research In Mathematics Learning And Education*, 4(2), 56-69.
- Akina, M., & Tadjila, S. (2021). Analisis Kesalahan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Konversi Satuan Panjang. *Jurnal Kreatif Online (JKO)*, 9(3), 109-121.
- Cherly Ana Safira dkk (2020). Identifikasi Permasalahan Pembelajaran IPA pada Siswa Kelas III SDN Buluh 3 Socah. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 10(1), 23-29.
- Delora Jantung (2019) *Media Pembelajaran SD Berorientasi Multiple Intellegences*, UMMPress
- Darmawaty, T., & Siagian, S. (2015). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 2(2).

- Fitria, NFN, Hidayani, N., Hendriana, H., & Amelia, R. (2018). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik Siswa SMP dengan Materi Segitiga dan Segiempat: Problem Solving Skills. *Pendidikan: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8 (01), 49-57.
- Fitrianingtyas,A., & Radia, A.H. (2017). *Peningkatan hasil belajar IPA melalui model discovery learning siswa kelas iv SDN Gedanganak 02*. Mitra Pendidikan, 1(6), 708-720.
- Gagne, C., Zika, O., Dayan, P., & Uskup, SJ (2020). *Gangguan adaptasi pembelajaran terhadap volatilitas kontingensi dalam internalisasi psikopatologi*. Elife.
- Haryono, A., Sadiman, A. S., & Rahardjo, R. (2014). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta, Pustekkom Dikbud Dan PT. Grafindo Persada.
- Handayani, R. (2020). *Metodologi penelitian sosial*. Yogyakarta: Trussmedia Grafika.
- Harahap, ACP, Harahap, DP, & Harahap, SR (2020). Analisis tingkat stres akademik pada siswa selama pembelajaran jarak jauh dimasa Covid-19. *Biblio Counts: Jurnal Kajian Konseling dan Pendidikan*, 3 (1).
- Isnaeni, N., & Hildayah, D. (2020). Media pembelajaran dalam pembentukan interaksi belajar siswa. *Jurnal Syntax Transformation*, 1(5), 148-156.
- Ju, SY, & Adam, Z. (2018). Menerapkan Quizizz sebagai pembelajaran berbasis permainan di kelas bahasa Arab. *Jurnal Pendidikan dan Penelitian Ilmu Sosial Eropa*, 5 (1), 194-198.
- Kamid, K., & Sinabang, Y. (2019). Pengaruh penerapan model pembelajaran problem based learning (PBL) terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) ditinjau dari motivasi belajar siswa. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(1), 127-139.
- Moma, L. (2017). Pengembangan kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah matematis mahasiswa melalui metode diskusi. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 36(1), 130–139.
- Magdalena, Ina, dkk (2021). "*Analisis Penggunaan Jenis-Jenis Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SD Negeri Bunder III*."
- Mahananingtyas, E. (2017). *Hasil Belajar Kognitif, Afektif dan Psikomotor melalui penggunaan jurnal belajar bsgi mahasiswa PGSD*. Prosiding Seminar Nasional HDPGSDI wilayah IV, 192-200.



- Maharani, Y. (2015). Efektivitas multimedia pembelajaran interaktif berbasis kurikulum 2013. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*, 3(1), 31–40.
- Mawaddah, Ashimatul Wardah Al, M Thamrin Hidayat, Siti M Amin, and Sri Hartatik. 2021. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Melalui Daring Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 5 (5): 3109–16.
- Martini, S., Kresnadi, H., & Uliya, E. (2017). Pengaruh Model Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SDN 42 Pontianak Kota. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 6(11).
- Meilasari, S., & Yelianti, U. (2020). Kajian model pembelajaran problem based learning (pbl) dalam pembelajaran di sekolah. *BIOEDUSAINS: Jurnal Pendidikan Biologi Dan Sains*, 3(2), 195-207.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Misykat*, 3(1), 171–187.
- Novita, R., & Harahap, S. Z. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran sistem komputer di SMK. *Informatika*, 8(1), 36-44.
- Noor, A. F. (2016). Pendidikan Kewarganegaraan melalui Program Bela Negara: Perspektif Mahasiswa Mencintai Tanah Air dan Bangsa (Studi Kasus Mahasiswa Program Studi PGSD Universitas Muhammadiyah Palangkaraya). *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 11(2), 1-8.
- Pambudi, M. I., Winarno, M. E., & Dwiyoogo, W. D. (2019). Perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga kesehatan. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 4(1), 110-116.
- Rosmita, R., Suratno, S., & Nasori, A. (2020). *Efektivitas Pembelajaran Daring (Studi Kasus Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IPS SMA Negeri 9 Tanjung Jabung Timur Tahun 2019/2020)*. Universitas Jambi.
- Salsabila, Unik Hanifah, Shiflana Habiba, Isti Lailatul Amanah, Nur Asih Istiqomah, and Salsabila Difany. n.d. “Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA.” *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4(2), 163-173.
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi dan tujuan pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29–39.

- Saluky, S. (2016). *Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Web Dengan Menggunakan Wordpress*. *Eduma: Mathematics Education Learning and Teaching*, 5(1).
- Sapriyah, S. (2019). Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 470–477.
- Suardi, M. (2018). *Belajar & pembelajaran*. Deepublish.
- Sumanto, M. A. (2020). *Manajemen Sumber Daya Manusia—Memasuki Revolusi Industri 4.0*. MSDM. Yogyakarta: CV ANDI OFFSET.
- Saida, Lizma Nur, Satrio Hadi Wijoyo, and Satrio Agung Wicaksono. 2019. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar, Kebiasaan Belajar, Dan Hasil Belajar Siswa Di SMK Negeri 3 Malang.” *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3(9), 8695-8705.
- Sari, F. B., Amini, R., & Mudjiran, M. (2020). Lembar kerja peserta didik berbasis model integrated di sekolah dasar. *Jurnal basicedu*, 4(4), 1194-1200.
- Sudianto, Aris, and Lalu Muhammad Samsu. 2019. “Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Pelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Android Untuk Kelas Vii Madrasah Tsanawiyah Nahdlatul Wathan Ketangga Sebagai Upaya Untuk Peningkatkan Minat Belajar Siswa.” *Infotek: Jurnal Informatika Dan Teknologi* 2 (2): 53–60.
- Sugiyono. 2017. *“Metode Penelitian Bisnis: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, Dan R&D.”* Penerbit CV. Alfabeta: Bandung 225: 87.
- Sugiyono, P. 2019. *“Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D.”* Bandung: Alfabeta.
- Sundayana, R. (2018). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Sasmita, Novita, and Nuriana Rachmani Dewi. 2022. “KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA BERBANTUAN DAKON SATUAN PANJANG PADA MATERI SATUAN PANJANG.” *Pi: Mathematics Education Journal*. Vol. 5.
- Talizaro, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114.
- Wardani, W. F. (2018). *Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV MI Islamiyah Sumberrejo Batanghari Tahun Pelajaran 2017/2018 (Doctoral dissertation, IAIN Metro)*.

Wati, E. R. (2019). *Ragam media pembelajaran.*

Wijayanto, A., & Festiawan, R. (2021). *BUNGA RAMPAI Kolaborasi Multidisiplin Ilmu Dalam Menghadapi Tantangan di Era New Normal.*





UNIVERSITAS  
MUHAMMADIYAH  
MALANG



## FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
pgsd.umm.ac.id | pgsd@umm.ac.id

### SURAT KETERANGAN CEK PLAGIASI

Yang bertandatangan di bawah ini, Tim Pelaksana Deteksi Plagiasi menerangkan bahwa:

Nama : ICHA ARSHA RIZQIANA  
 NIM : 202010430311149  
 Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
 Judul Skripsi : PENGARUH PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN  
 INTERAKTIF BERBASIS QUIZZ MELALUI MODEL PBL  
 TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATERI SATUAN  
 PANJANG KELAS 4 SDN DINOYO 3 MALANG

Telah melakukan pengujian deteksi plagiasi dengan menggunakan akun Turnitin Universitas Muhammadiyah Malang. Hasil plagiasi yang diperoleh sebesar 12%. Anda dinyatakan **SUDAH LOLOS** plagiasi. Untuk keperluan pendaftaran ujian, silahkan lampirkan surat keterangan ini dan hasil persentase plagiasi atau Resume Similarity Index (%).

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 8 Juni 2024  
 Tim Pelaksana Deteksi Plagiasi PGSD

Dian Ika Kusumaningtyas, M.Pd

Kaprodi PGSD

Bustanol Arifin, M.Pd



#### Kampus I

Jl. Bandung 1 Malang, Jawa Timur  
 P: +62 341 551 253 (Hunting)  
 F: +62 341 480 435

#### Kampus II

Jl. Bendungan Sutani No 188 Malang, Jawa Timur  
 P: +62 341 551 148 (Hunting)  
 F: +62 341 582 080

#### Kampus III

Jl. Raya Tigomas No. 246 Malang, Jawa Timur  
 P: +62 341 464 318 (Hunting)  
 F: +62 341 480 435  
 E: webmaster@umm.ac.id