

**PENGARUH PENGGUNAAN *GAME* EDUKATIF QUIZIZZ
DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN NUMERASI
PADA SISWA KELAS 4 UPT SD NEGERI 242 GRESIK**

SKRIPSI



Oleh:

MASRUROTUL LAILI

NIM: 20054019

**PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN GURU MADRASAH
IBTIDAIYAH
FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM DARUL 'ULUM LAMONGAN
2024**

ABSTRAK

Laili, Masrurotul, 2024 “PENGARUH PENGGUNAAN GAME EDUKATIF QUIZIZZ DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN NUMERASI PADA SISWA KELAS 4 UPT SDN 242 GRESIK” Unisda Lamongan Pembimbing (1) Sulhatul Habibah, M.Phil. (2) Retno Nuzilatus Shoimah, M.Pd.

Kata Kunci : Game Edukatif Quizizz, Kemampuan Numerasi

Kemampuan numerasi siswa kelas 4 UPT SDN 242 Gresik masih rendah, hasil evaluasi harian menunjukkan perlunya pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, seperti memanfaatkan teknologi *platform game* edukatif quizizz. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan (1) untuk mengetahui penggunaan *game* edukatif quizizz dalam meningkatkan kemampuan numerasi siswa. (2) untuk mengetahui pengaruh penggunaan *game* edukatif quizizz dalam meningkatkan kemampuan numerasi siswa.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan penelitian kuantitatif dengan desain *Pre-Eksperimen one group pretest-posttest*. Sampel penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 4 yang berjumlah 32 siswa. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik observasi, tes dan dokumentasi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan *game* edukatif Quizizz dalam meningkatkan kemampuan numerasi siswa. Hal ini didasarkan pada hasil uji t, di mana $t_{hitung} = 11,06$ dan $t_{tabel} = 1,69$, sehingga diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $11,06 > 1,69$. Rata-rata nilai pretest siswa adalah 69,06, sedangkan rata-rata nilai posttest adalah 81,56. Observasi terhadap aktivitas siswa mendapatkan skor 83,3% dalam kategori baik, hal ini menunjukkan tingginya antusiasme dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti penggunaan media pembelajaran berbasis Quizizz efektif dalam meningkatkan kemampuan numerasi siswa kelas 4 UPT SDN 242 Gresik.

ABSTRACT

Laili, Masrurotul, 2024 "THE EFFECT OF THE USE OF QUIZIZZ EDUCATIONAL GAMES IN IMPROVING NUMERACY SKILLS IN GRADE 4 STUDENTS OF UPT SDN 242 GRESIK" Unisda Lamongan Supervisor (1) Sulhatul Habibah, M.Phil. (2) Retno Nuzilatus Shoimah, M.Pd.

Keywords: *Quizizz Educational Game, Numeracy Ability*

The numeracy ability of grade 4 students of UPT SDN 242 Gresik is still low, the results of daily evaluation show the need for a more interactive and fun learning approach, such as utilizing quizizz educational game platform technology. Therefore, this study aims to (1) find out the use of quizizz educational games in improving students' numeracy skills. (2) to determine the influence of the use of quizizz educational games in improving students' numeracy skills.

In this study, the author used quantitative research with a Pre-Experiment design of one group pretest-posttest. The sample of this study is all 4th grade students totaling 32 students. The data collection technique in this study uses observation, test and documentation techniques.

The results of this study show that there is a significant influence of the use of the Quizizz educational game in improving students' numeracy skills. This is based on the results of the t-test, where $t_{hitung} = 11.06$ and $t_{tabel} = 1.69$, so $t_{hitung} > t_{tabel}$ or $11.06 > 1.69$ are obtained. The average pretest score of students was 69.06, while the average posttest score was 81.56. Observation of student activities received a score of 83.3% in the good category, which shows the high enthusiasm and involvement of students in learning. Thus, it can be concluded that H_0 was rejected and H_a was accepted, which means that the use of Quizizz-based learning media is effective in improving the numeracy skills of 4th grade students of UPT SDN 242 Gresik.