

LAMPIRAN – LAMPIRAN

Lampiran 1	Surat Izin Penelitian
Lampiran 2	Transkrip Wawancara
Lampiran 3	Hasil Uji Instrumen
Lampiran 4	Soal gogle form
Lampiran 5	Bukti jawaban gogle form
Lampiran 6	Hasil Uji Angket
Lampiran 7	Dokumentasi

Lampiran 1



INSTITUT ILMU AL QUR'AN AN NUR YOGYAKARTA
FAKULTAS TARBIYAH
 Prodi Pendidikan Agama Islam & Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
www.tarbiyah.nur.ac.id / e-mail: tarbiyahiiqannur@gmail.com

NO : 065/IIQ-TY/AK-PLT/V/2025
 HAL : Permohonan Izin Penelitian (Skripsi)
 LAMP : -

Kepada Yth.
 Ibu Imas Widiastuti, S.Pd.SD
 Di tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Melalui ini diberitahukan dengan hormat bahwa mahasiswa kami di bawah ini:

Nama : Raihan Ahwanul Muslikhin
 NIM : 20101782
 Prodi : Pendidikan Agama Islam
 No HP : 085879335850

untuk keperluan penulisan skripsi ke Fakultas Tarbiyah IIQ An Nur Yogyakarta perlu melaksanakan penelitian di tempat yang Bapak/Ibu pimpin.

Sehubungan hal tersebut, kami mengharap kesediaan Bapak/Ibu memberikan izin bagi mahasiswa kami tersebut di atas untuk melaksanakan kegiatan tersebut dengan jadwal pelaksanaan menyesuaikan kebijakan Bapak/Ibu.

Demikian permohonan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan perkenan Bapak/Ibu, kami haturkan banyak terima kasih.

Bantul, 5 Mei 2025
 Dekan Fakultas Tarbiyah

Dr. LINA, M.Pd
NIDN. 2122018602

Tembusan:

1. Arsip Fakultas

Lampiran 2**TRANSKIP WAWANCARA 1**

Hari/Tanggal : Rabu, 07 Mei 2024
 Waktu : 10.00 -10.30 WIB
 Narasumber : Ibu Nadiatul Khoiriyah, S.Pd (guru Pendidikan Agama Islam Sd Negeri Pendowoharjo Sleman)

Peneliti	:	Terima kasih atas waktunya, Bu. Saya ingin bertanya tentang bagaimana penerapan metode <i>Games Based Learning</i> (GBL) di kelas Ibu, khususnya pada mata pelajaran PAI. Apa tanggapan Ibu terhadap metode ini?
Narasumber	:	Terima kasih. Penerapan GBL sangat positif di kelas kami, terutama dalam meningkatkan semangat belajar siswa. Kami menggunakan model permainan <i>Ubur-Ubur</i> , di mana siswa harus berusaha menghindari ubur-ubur sambil menyelesaikan soal-soal yang ada. Dengan cara ini, mereka lebih tertarik dan terlibat aktif dalam pembelajaran. Selain itu, kami juga menggunakan media digital seperti <i>Quizizz</i> , yang membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga sangat mendukung peningkatan semangat belajar mereka.
Peneliti	:	Apakah ada tantangan dalam penerapan GBL dan penggunaan <i>Quizizz</i> di kelas ini?
Narasumber	:	Salah satu tantangannya adalah kestabilan koneksi internet. Terkadang, jaringan yang tidak stabil bisa mengganggu pelaksanaan kuis atau permainan. Namun, kami berusaha untuk selalu mempersiapkan alternatif lain jika terjadi gangguan jaringan. Selain itu, beberapa siswa awalnya belum terbiasa dengan media digital, sehingga

		kami perlu memberikan pengenalan terlebih dahulu sebelum mereka bisa menggunakan aplikasi tersebut dengan lancar.
Peneliti	:	Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan GBL dan <i>Quizizz</i> ?
Narasumber	:	Respon siswa sangat positif. Mereka merasa lebih termotivasi untuk belajar ketika mereka dapat bermain sambil belajar. Peningkatan semangat belajar mereka terlihat dari antusiasme dalam mengikuti kuis dan permainan yang saya sediakan. Bahkan, mereka cenderung lebih fokus dan aktif berdiskusi setelah bermain. Hal ini juga memperkuat temuan dalam penelitian yang menunjukkan adanya hubungan yang kuat antara penerapan model GBL dan peningkatan semangat belajar siswa.
Peneliti	:	Apakah metode ini berpengaruh pada hasil belajar siswa di kelas PAI?
Narasumber	:	Ya, saya melihat peningkatan yang signifikan dalam hal partisipasi dan pemahaman materi. Mereka lebih mudah mengingat pelajaran karena mereka belajar dengan cara yang menyenangkan dan kontekstual. Pembelajaran melalui permainan seperti <i>Ubur-Ubur</i> membuat mereka lebih tertarik dan terlibat dalam materi PAI yang kadang dianggap kurang menarik oleh sebagian siswa.
Peneliti	:	Bagaimana penerapan kedua metode ini, yaitu GBL dan <i>Quizizz</i> , secara simultan di kelas? Apakah ada pengaruh yang signifikan terhadap antusiasme dan semangat belajar siswa?

Narasumber	:	kami melihat bahwa ketika kedua metode ini diterapkan bersama-sama, antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran meningkat secara signifikan. GBL membantu mereka terlibat secara langsung dalam proses belajar, dan <i>Quizizz</i> memastikan mereka tetap aktif dengan tantangan yang ada. Keduanya memberikan pengalaman belajar yang lebih menyeluruh.
------------	---	---

TRANSKIP WAWANCARA 2

Hari/Tanggal : Rabu, 07 Mei 2024
 Waktu : 10.00 -10.30 WIB
 Narasumber : Natasya Apriliana Siswi kelas Sd Negeri
 Pendowoharjo Sleman

Peneliti	:	Apa pendapat kamu tentang penggunaan <i>Quizizz</i> di kelas?
Narasumber	:	Saya suka sekali! Karena bisa bermain sambil belajar. <i>Quizizz</i> sangat menyenangkan, dan saya jadi lebih semangat untuk ikut ujian atau kuis. Itu membuat belajar jadi tidak membosankan.
Peneliti	:	Apakah kamu merasa lebih mudah memahami pelajaran PAI setelah menggunakan <i>Quizizz</i> ?
Narasumber	:	Iya, lebih mudah! Kadang saya jadi lupa bahwa saya sedang belajar, karena saya merasa seperti sedang bermain. Kalau cuma mendengarkan guru saja, saya sering merasa bosan dan kurang fokus.
Peneliti	:	Bagaimana jika dibandingkan dengan metode belajar yang lain? Mana yang lebih kamu sukai?
Narasumber	:	Saya lebih suka belajar dengan media seperti <i>Quizizz</i> dan permainan <i>Ubur-Ubur</i> . Lebih seru dan saya jadi lebih aktif. Kalau hanya mendengarkan guru berbicara, saya cepat merasa mengantuk dan tidak terlalu tertarik.
Peneliti	:	Apakah kamu merasa semangat belajarmu meningkat setelah menggunakan GBL (game ubur-ubur) dan <i>Quizizz</i> ?

Narasumber	:	Iya, semangat saya jadi lebih besar. Saya ingin selalu ikut kuis karena saya tahu saya bisa mendapatkan nilai bagus dan belajar lebih banyak. Itu membuat saya merasa lebih percaya diri dalam belajar.
------------	---	---

Lampiran 3

Hasil Uji Instrumen

LEMBAR UJI VALIDASI KUISIONER PENELITIAN

Nama peneliti : Raihan Ahwanul Muslikhin
 Judul Penelitian : Pengaruh Model Games Based Learning dan Penggunaan Media Quizizz terhadap Semangat Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam pada Siswa Kelas V SDN Pendowoharjo Sleman.
 Validator 1 : Dr. Lina, M.Pd.

A. Pengantar

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian dari Bapak/Ibu terhadap instrumen angket yang saya susun. Penilaian ini akan membantu dalam memastikan apakah pertanyaan yang saya buat sudah relevan dan sesuai dengan indikator yang ingin diukur dalam penelitian ini. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/ibu menjadi validator dan berkenan mengisi lembar validasi ini.

B. Petunjuk:

a) Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian dengan memberi tanda (V) pada kolom sesuai dengan kesesuaian butir soal berikut:

- Sangat Tidak Sesuai (STS)
- Tidak Sesuai (TS)
- Kurang Sesuai (KS)
- Sesuai (S)
- Sangat Sesuai (SS)

C. Penilaian

1. Variabel: Semangat Belajar

No.	Indikator	Sub Indikator	Butir Soal	Hasil Penelitian				
				SS	S	N	TS	STS
1	Antusiasme	Keinginan untuk belajar lebih giat	Saya merasa semangat mengikuti pembelajaran PAI setelah menggunakan pembelajaran berbasis permainan.		✓			
2		Aktivitas yang menyenangkan	Quizizz membuat pembelajaran PAI jadi lebih menyenangkan dan saya jadi lebih semangat.	✓				
3	Partisipasi	Keterlibatan aktif	Saya merasa lebih aktif saat menjawab soal PAI dengan metode permainan.		✓			
4		Partisipasi dalam diskusi	Setelah bermain kuis di Quizizz, saya merasa lebih bersemangat untuk berbicara dan berdiskusi dengan teman-teman tentang pelajaran		✓			

5	Kedisiplinan	Menyelesaikan tugas tepat waktu	Saya menyelesaikan tugas belajar dengan cepat setelah pembelajaran yang menyenangkan dan menarik.		✓				
6		Mengikuti aturan	Saya selalu mengikuti aturan yang ada saat kegiatan pembelajaran dilakukan dengan permainan.	✓					
7	Ketekunan	Tidak mudah menyerah	Saya tetap berusaha meskipun tugasnya terasa sulit, karena saya merasa lebih tertantang untuk menyelesaikannya.	✓					
8		Ketekunan dalam belajar	Saya terus belajar dan tidak berhenti sampai bisa menyelesaikan kuis Quizizz dengan baik.		✓				

2. Variabel: Model Pembelajaran GBL

No.	Indikator	Sub Indikator	Butir Soal	Hasil Penelitian				
				SS	S	N	TS	STS
1	Aktivitas Pembelajaran	Pembelajaran yang menyenangkan	Belajar PAI lewat Quizizz itu seru, seperti bermain sambil belajar.		✓			
2		Pembelajaran yang interaktif	Saya bisa menjawab pertanyaan dari guru setelah menggunakan game ubur-ubur dalam pelajaran.		✓			
3	Penggunaan Media GBL	Media yang mudah diakses	Saya senang belajar menggunakan metode permainan yang menghibur, interaktif, dan mudah diakses		✓			
4		Meningkatkan motivasi belajar	Pembelajaran menggunakan Game Ubur-ubur membuat saya lebih semangat untuk belajar.	✓				
5		Pembelajaran berbasis permainan	Pembelajaran PAI menggunakan permainan membuat saya merasa seperti bermain sambil belajar.		✓			
6		Penggunaan teknologi dalam pembelajaran	Pembelajaran yang menggunakan teknologi seperti game membuat saya lebih tertarik dan mudah memahami.		✓			
7		Pembelajaran yang relevan dengan siswa	Metode permainan sangat cocok dengan cara saya belajar yang menyenangkan.		✓			

8	Meningkatkan partisipasi siswa	Saya sangat bersemangat mengikuti pelajaran setelah menggunakan pembelajaran berbasis permainan		✓				
---	--------------------------------	---	--	---	--	--	--	--

3. Variabel: Media Quizizz

No.	Indikator	Sub Indikator	Butir Soal	Hasil Penelitian				
				SS	S	N	TS	STS
1	Efektivitas Media	Meningkatkan semangat belajar	Quizizz membuat saya lebih semangat belajar karena ada skor dan papan peringkat.	✓				
2		Meningkatkan pemahaman materi	Quizizz sangat membantu saya mengingat materi pelajaran karena menyenangkan		✓			
3	Fitur Media	Fitur yang menyenangkan	Saya suka gambar dan musik di Quizizz yang membuat belajar jadi menyenangkan.	✓				
4		Umpan balik langsung	Setelah menjawab soal, saya langsung tahu apakah jawaban saya benar atau salah.	✓				
5		Menghadirkan kompetisi sehat	Quizizz membuat saya bersemangat untuk mendapatkan skor yang lebih tinggi.		✓			
6		Pengalaman belajar interaktif	Quizizz membuat saya aktif dalam menjawab soal dan mendapatkan umpan balik langsung.	✓				
7	Penggunaan Media	Memudahkan akses pembelajaran	Saya kesulitan mengerjakan kuis Quizizz di rumah atau di sekolah		✓			
8		Meningkatkan keterlibatan siswa	Penggunaan Quizizz membuat saya lebih bersemangat belajar dan mengikuti pelajaran dengan antusias.		✓			

Bantul, 20 Juni 2025

Dr. Lina, M.Pd.

LEMBAR UJI VALIDASI KUISIONER PENELITIAN

Nama peneliti : Raihan Ahwanul Muslikhin

Judul Penelitian : Pengaruh Model Games Based Learning dan Penggunaan Media Quizizz terhadap Semangat Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam pada Siswa Kelas V SDN Pendowoharjo Sleman.

Validator 1\ : Nindya Rahman Pranajati, M.Pd.

C. Pengantar

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian dari Bapak/Ibu terhadap instrumen angket yang saya susun. Penilaian ini akan membantu dalam memastikan apakah pertanyaan yang saya buat sudah relevan dan sesuai dengan indikator yang ingin diukur dalam penelitian ini. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/ibu menjadi validator dan berkenan mengisi lembar validasi ini.

D. Petunjuk:

a) Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian dengan memberi tanda (V) pada kolom sesuai dengan kesesuaian butir soal berikut:

- Sangat Tidak Sesuai (STS)
- Tidak Sesuai (TS)
- Kurang Sesuai (KS)
- Sesuai (S)
- Sangat Sesuai (SS)

C. Penilaian

4. Variabel: Semangat Belajar

No.	Indikator	Sub Indikator	Butir Soal	Hasil Penelitian				
				SS	S	N	TS	STS
1	Antusiasme	Keinginan untuk belajar lebih giat	Saya merasa semangat mengikuti pembelajaran PAI setelah menggunakan pembelajaran berbasis permainan.	✓				
2		Aktivitas yang menyenangkan	Quizizz membuat pembelajaran PAI jadi lebih menyenangkan dan saya jadi lebih semangat.	✓				
3	Partisipasi	Keterlibatan aktif	Saya merasa lebih aktif saat menjawab soal PAI dengan metode permainan.	✓				
4		Partisipasi dalam diskusi	Setelah bermain kuis di Quizizz, saya merasa lebih bersemangat untuk berbicara dan berdiskusi dengan teman-teman tentang pelajaran	✓				

5	Kedisiplinan	Menyelesaikan tugas tepat waktu	Saya menyelesaikan tugas belajar dengan cepat setelah pembelajaran yang menyenangkan dan menarik.	✓					
6		Mengikuti aturan	Saya selalu mengikuti aturan yang ada saat kegiatan pembelajaran dilakukan dengan permainan.		✓				
7	Ketekunan	Tidak mudah menyerah	Saya tetap berusaha meskipun tugasnya terasa sulit, karena saya merasa lebih tertantang untuk menyelesaikannya.		✓				
8		Ketekunan dalam belajar	Saya terus belajar dan tidak berhenti sampai bisa menyelesaikan kuis Quizizz dengan baik.	✓					

5. Variabel: Model Pembelajaran GBL

No.	Indikator	Sub Indikator	Butir Soal	Hasil Penelitian				
				SS	S	N	TS	STS
1	Aktivitas Pembelajaran	Pembelajaran yang menyenangkan	Belajar PAI lewat Quizizz itu seru, seperti bermain sambil belajar.		✓			
2		Pembelajaran yang interaktif	Saya bisa menjawab pertanyaan dari guru setelah menggunakan game ubur-ubur dalam pelajaran.		✓			
3	Penggunaan Media GBL	Media yang mudah diakses	Saya senang belajar menggunakan metode permainan yang menghibur, interaktif, dan mudah diakses	✓			✓	
4		Meningkatkan motivasi belajar	Pembelajaran menggunakan Game Ubur-ubur membuat saya lebih semangat untuk belajar.	✓				
5		Pembelajaran berbasis permainan	Pembelajaran PAI menggunakan permainan membuat saya merasa seperti bermain sambil belajar.		✓			
6		Penggunaan teknologi dalam pembelajaran	Pembelajaran yang menggunakan teknologi seperti game membuat saya lebih tertarik dan mudah memahami.	✓				
7		Pembelajaran yang relevan dengan siswa	Metode permainan sangat cocok dengan cara saya belajar yang menyenangkan.		✓			

8	Meningkatkan partisipasi siswa	Saya sangat bersemangat mengikuti pelajaran setelah menggunakan pembelajaran berbasis permainan	✓					
---	--------------------------------	---	---	--	--	--	--	--

6. Variabel: Media Quizizz

No.	Indikator	Sub Indikator	Butir Soal	Hasil Penelitian				
				SS	S	N	TS	STS
1	Efektivitas Media	Meningkatkan semangat belajar	Quizizz membuat saya lebih semangat belajar karena ada skor dan papan peringkat.	✓				
2		Meningkatkan pemahaman materi	Quizizz sangat membantu saya mengingat materi pelajaran karena menyenangkan	✓				
3	Fitur Media	Fitur yang menyenangkan	Saya suka gambar dan musik di Quizizz yang membuat belajar jadi menyenangkan.		✓			
4		Umpan balik langsung	Setelah menjawab soal, saya langsung tahu apakah jawaban saya benar atau salah.		✓			
5		Menghadirkan kompetisi sehat	Quizizz membuat saya bersemangat untuk mendapatkan skor yang lebih tinggi.	✓				
6		Pengalaman belajar interaktif	Quizizz membuat saya aktif dalam menjawab soal dan mendapatkan umpan balik langsung.	✓				
7	Penggunaan Media	Memudahkan akses pembelajaran	Saya kesulitan mengerjakan kuis Quizizz di rumah atau di sekolah	✓				
8		Meningkatkan keterlibatan siswa	Penggunaan Quizizz membuat saya lebih bersemangat belajar dan mengikuti pelajaran dengan antusias.		✓			

Bantul, 20 Juni 2025


 Nindya Rahman Pranajati, M.Pd.

Lampiran 4

Soal gogle form



Bagian 1 dari 3

Kuesioner Penelitian **PENGARUH MODEL GAMES BASED LEARNING DAN PENGGUNAAN MEDIA QUIZZIZ TERHADAP SEMANGAT BELAJAR MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM PADA SISWA KELAS V SDN PENDOWOHARJO SLEMAN**

dalam rangka penyelesaian skripsi, saya, Rathan Ahwanul Mustikhin Mahasiswa Institut Ilmu Al-Qur'an An-Nur Yogyakarta bermaksud melakukan penelitian ilmiah untuk penyusunan Skripsi dengan judul "Pengaruh Model Games Based Learning dan Penggunaan Media Quizziz terhadap Semangat Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam pada Siswa Kelas V SDN Pendowoharjo Sleman".
sehubungan dengan hal tersebut saya sangat mengharapkan kesediaan siswa/i kelas V Sd Negeri Pendowoharjo Sleman untuk meluangkan waktunya sejenak untuk mengisi beberapa pertanyaan pada kuisisioner.

Jawablah dengan Jujur sesuai pernyataan anda atas perhatian dan kerjasamanya, saya mengucapkan terimakasih.

Formulir ini otomatis mengumpulkan email dari semua responden. [Ubah email](#)

Nama lengkap *

Tulis jawaban singkat

Nomer Urut *

Tulis jawaban singkat

Jenis Kelamin *

☐ Laki-laki

☐ Perempuan

Setelah bagian 1 Lanjutkan ke bagian berikut

Bagian 2 dari 4	
pilihlah pernyataan sesuai dengan kenyataan yang anda rasakan dan alami Deskripsi (opsional) Angket Semangat Belajar Deskripsi (opsional)	
1. Saya merasa semangat mengikuti pembelajaran PAI setelah menggunakan pembelajaran berbasis permainan. ☐ Sangat Setuju ☐ Setuju ☐ Netral ☐ Tidak Setuju ☐ Sangat Tidak Setuju	5. Saya menyelesaikan tugas belajar dengan cepat setelah pembelajaran yang menyenangkan dan menarik. ☐ Sangat Setuju ☐ Setuju ☐ Netral ☐ Tidak Setuju ☐ Sangat Tidak Setuju
2. Quizizz membuat pembelajaran PAI jadi lebih menyenangkan dan saya jadi lebih semangat. ☐ Sangat Setuju ☐ Setuju ☐ Netral ☐ Tidak Setuju ☐ Sangat Tidak Setuju	6. Saya selalu mengikuti aturan yang ada saat kegiatan pembelajaran dilakukan dengan permainan. ☐ Sangat Setuju ☐ Setuju ☐ Netral ☐ Tidak Setuju ☐ Sangat Tidak Setuju
3. Saya merasa lebih aktif saat menjawab soal PAI dengan metode permainan. ☐ Sangat Setuju ☐ Setuju ☐ Netral ☐ Tidak Setuju ☐ Sangat Tidak Setuju	7. Saya tetap berusaha meskipun tugasnya terasa sulit, karena saya merasa lebih tertantang untuk menyelesaikannya. ☐ Sangat Setuju ☐ Setuju ☐ Netral ☐ Tidak Setuju ☐ Sangat Tidak Setuju
4. Setelah bermain kuis di Quizizz, saya merasa lebih bersemangat untuk berdiskusi dengan teman-teman tentang pelajaran ☐ Sangat Setuju ☐ Setuju ☐ Netral ☐ Tidak Setuju ☐ Sangat Tidak Setuju	8. Saya terus belajar dan tidak berhenti sampai bisa menyelesaikan kuis Quizizz dengan baik. ☐ Sangat Setuju ☐ Setuju ☐ Netral ☐ Tidak Setuju ☐ Sangat Tidak Setuju
Selanjutnya bagian 2 Lanjutkan ke bagian berikut	

Bagian 2 dari 4	
Model Pembelajaran Games Based Learning	
Deskripsi (opsional)	
9. Belajar PAI lewat Quizizz itu seru, seperti bermain sambil belajar. * ☐ Sangat Setuju ☐ Setuju ☐ Netral ☐ Tidak Setuju ☐ Sangat Tidak Setuju	
10. Saya bisa menjawab pertanyaan dari guru setelah menggunakan game ubur-ubur dalam pelajaran. ☐ Sangat Setuju ☐ Setuju ☐ Netral ☐ Tidak Setuju ☐ Sangat Tidak Setuju	
11. Saya senang belajar menggunakan metode permainan yang menghibur, Interaktif, dan mudah diakses ☐ Sangat Setuju ☐ Setuju ☐ Netral ☐ Tidak Setuju ☐ Sangat Tidak Setuju	
12. Pembelajaran menggunakan Game Ubur-ubur membuat saya lebih semangat untuk belajar. ☐ Sangat Setuju ☐ Setuju ☐ Netral ☐ Tidak Setuju ☐ Sangat Tidak Setuju	
13. Pembelajaran PAI menggunakan permainan membuat saya merasa seperti bermain sambil belajar. ☐ Sangat Setuju ☐ Setuju ☐ Netral ☐ Tidak Setuju ☐ Sangat Tidak Setuju	
14. Pembelajaran yang menggunakan teknologi seperti game membuat saya lebih tertarik dan mudah memahami. ☐ Sangat Setuju ☐ Setuju ☐ Netral ☐ Tidak Setuju ☐ Sangat Tidak Setuju	
15. Metode permainan sangat cocok dengan cara saya belajar yang menyenangkan. * ☐ Sangat Setuju ☐ Setuju ☐ Netral ☐ Tidak Setuju ☐ Sangat Tidak Setuju	
16. Saya sangat bersemangat mengikuti pelajaran setelah menggunakan pembelajaran berbasis permainan ☐ Sangat Setuju ☐ Setuju ☐ Netral ☐ Tidak Setuju ☐ Sangat Tidak Setuju	
Selanjut bagian 2 Lanjutkan ke bagian berikut	

Bagian 4 dari 4

media Quizizz

Deskripsi (optional)

17. Quizizz membuat saya lebih semangat belajar karena ada skor dan papan peringkat. *

- ☐ Sangat Setuju
- ☐ Setuju
- ☐ Netral
- ☐ Tidak Setuju
- ☐ Sangat Tidak Setuju

18. Quizizz sangat membantu saya mengingat materi pelajaran karena menyenangkan. *

- ☐ Sangat Setuju
- ☐ Setuju
- ☐ Netral
- ☐ Tidak Setuju
- ☐ Sangat Tidak Setuju

19. Saya suka gambar dan musik di Quizizz yang membuat belajar jadi menyenangkan. *

- ☐ Sangat Setuju
- ☐ Setuju
- ☐ Netral
- ☐ Tidak Setuju
- ☐ Sangat Tidak Setuju

20. Setelah menjawab soal, saya langsung tahu apakah jawaban saya benar atau salah. *

- ☐ Sangat Setuju
- ☐ Setuju
- ☐ Netral
- ☐ Tidak Setuju
- ☐ Sangat Tidak Setuju

21. Quizizz membuat saya bersemangat untuk mendapatkan skor yang lebih tinggi. *

- ☐ Sangat Setuju
- ☐ Setuju
- ☐ Netral
- ☐ Tidak Setuju
- ☐ Sangat Tidak Setuju

22. Quizizz membuat saya aktif dalam menjawab soal dan mendapatkan umpan balik langsung. *

- ☐ Sangat Setuju
- ☐ Setuju
- ☐ Netral
- ☐ Tidak Setuju
- ☐ Sangat Tidak Setuju

23. Saya dapat mengerjakan kuis Quizizz di rumah atau di sekolah. *

- ☐ Sangat Setuju
- ☐ Setuju
- ☐ Netral
- ☐ Tidak Setuju
- ☐ Sangat Tidak Setuju

24. Penggunaan Quizizz membuat saya lebih bersemangat belajar dan mengikuti pelajaran dengan antusias. *

- ☐ Sangat Setuju
- ☐ Setuju
- ☐ Netral
- ☐ Tidak Setuju
- ☐ Sangat Tidak Setuju

Lampiran 6

Hasil Uji Angket Model *Games Based Learning*

responden	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	jumlah
1	3	3	3	3	3	3	3	3	24
2	4	4	4	4	4	4	4	4	32
3	3	3	4	5	4	5	5	5	34
4	4	3	5	3	4	4	4	4	31
5	4	3	5	5	4	5	5	3	34
6	5	5	5	5	5	5	5	5	40
7	4	5	3	5	5	5	5	5	37
8	5	5	5	5	5	5	5	5	40
9	5	5	5	5	5	5	5	5	40
10	4	4	4	4	4	4	4	4	32
11	5	5	4	4	3	4	5	4	34
12	5	5	5	5	5	5	5	5	40
13	5	3	5	5	5	4	4	4	35
14	5	3	4	3	3	3	3	4	28
15	3	3	3	3	3	3	5	3	26
16	5	5	5	5	5	4	4	5	38
17	5	4	5	5	5	4	4	4	36
18	5	3	4	3	4	3	4	4	30
19	5	4	5	4	4	4	4	4	34
20	5	3	4	5	5	5	4	4	35
21	5	5	5	4	4	5	4	5	37
22	5	3	4	3	4	3	4	4	30
23	5	4	5	4	4	4	4	4	34
24	5	5	5	5	5	5	5	5	40
25	4	4	3	4	4	4	4	3	30
26	5	4	5	4	5	5	4	5	37
27	5	5	5	5	5	5	5	5	40
28	4	4	3	3	4	4	4	4	30

Hasil Uji Angket Media *Quizizz*

responden	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	jumlah
1	3	3	3	3	3	3	3	3	24
2	4	4	4	4	4	4	4	4	32
3	4	4	4	4	3	4	5	4	32
4	5	4	4	4	5	4	5	4	35
5	3	3	4	5	5	4	5	4	33
6	5	5	5	5	5	5	5	5	40
7	5	5	3	5	5	5	5	5	38
8	5	5	5	5	5	5	5	5	40
9	5	5	5	5	5	5	5	5	40
10	4	4	4	2	5	4	3	3	29
11	4	4	3	3	4	5	4	4	31
12	3	5	5	5	5	5	5	4	37
13	5	5	4	5	5	4	5	5	38
14	4	4	3	3	5	3	5	4	31
15	3	3	3	3	4	5	3	4	28
16	3	4	3	5	5	2	5	5	32
17	4	5	5	5	4	4	5	4	36
18	3	3	3	4	4	4	5	4	30
19	4	3	4	4	3	4	4	4	30
20	4	3	3	4	4	5	4	4	31
21	3	4	3	4	5	4	5	5	33
22	3	3	3	4	4	4	5	4	30
23	4	3	4	4	3	4	4	4	30
24	5	5	5	5	5	4	4	4	37
25	4	4	2	4	3	4	3	4	28
26	5	4	5	5	5	4	5	4	37
27	5	5	5	5	5	5	5	5	40
28	5	4	4	5	4	5	5	4	36

Hasil Uji Angket Semangat Belajar

responden	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	jumlah
1	3	3	3	3	3	3	3	3	24
2	4	4	4	4	4	4	4	4	32
3	4	5	4	5	5	5	4	4	36
4	4	4	4	4	5	4	3	4	32
5	4	5	4	3	3	4	4	4	31
6	5	5	5	5	5	5	5	5	40
7	5	5	4	5	5	5	3	5	37
8	5	5	5	5	5	5	5	5	40
9	5	5	5	5	5	5	5	5	40
10	4	5	4	5	4	4	4	4	34
11	4	3	5	4	5	5	4	4	34
12	5	5	5	3	4	5	5	5	37
13	5	4	3	5	4	4	3	5	33
14	4	4	3	4	3	4	4	3	29
15	3	3	4	3	3	3	3	3	25
16	5	4	3	5	4	5	4	5	35
17	5	5	5	5	5	5	4	4	38
18	3	4	4	3	3	4	5	3	29
19	4	4	4	4	3	4	4	4	31
20	5	4	4	4	4	5	5	4	35
21	5	5	5	4	4	3	4	4	34
22	3	4	4	3	3	4	5	3	29
23	4	4	4	4	3	4	4	4	31
24	5	5	5	5	5	5	5	5	40
25	5	4	3	4	4	4	4	4	32
26	5	5	5	5	4	4	5	4	37
27	5	5	5	5	5	5	5	5	40
28	4	4	4	4	4	5	4	4	33

Lampiran 5

Dokumentasi Wawancara dengan Guru



Dokumentasi kegiatan pembelajaran GBL dengan game Ubur-ubur



Dokumentasi pembelajaran dengan media *Quizizz*



Dokumentasi nilai pada platfom *Quizizz* bisa dipantau langsung oleh guru



Dokumentasi Siswa sedang mengerjakan soal di platfom Media *Quizizz*

CURRICULUM VITAE



Nama : Raihan Ahwanul Muslikhin
 TTL : Kebumen, 1 Juni 2002
 Jenis Kelamin : Laki-laki
 Alamat Asal : Rt.02/08, Kuwayuhan, Pejagoan, Kebumen
 Alamat Domisili : Pondok Pesantren An Nur Ngrukem Pendowoharjo
 Sewon Bantul
 Telp : 085879335850
 Nama Orang Tua
 Ayah : H. Muslikhin, S.Ag
 Ibu : Munawaroh
 Email : rahwanul@gmail.com

Riwayat Pendidikan

- Pendidikan Formal

1. 2008-2014 SD Negeri 4 Kutosari kebumen
2. 2014-2017 SMP Takhassus Al-Qur'an Kalibeper Wonosobo
3. 2017-2020 MA Al-Ma'had An Nur Ngrukem Bantul
4. 2020-2025 Institut Ilmu Al-Qur'an An Nur Yogyakarta

- Pendidikan NonFormal

1. 2008-2012 TPQ Miftahul Huda Kuwayuhan Kebumen
2. 2012-2014 PPTQ Al-Mustofa Kuwayuhan Kebumen
3. 2014-2017 PPTQ Al-Asy'ariyyah Kalibeper Wonosobo
4. 2017-2025 Pondok Pesantren An Nur Ngrukem Bantul