

## ABSTRAK

**Trully Yetti Puspita, 2021.** Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Quizizz pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 5 Padang. **Tesis Pascasarjana Fakultas Teknik UNP**

Implementasi media pembelajaran disekolah belum maksimal sehingga siswa kurang aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran maka dibutuhkan media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa, meningkatkan hasil belajar siswa, dan media yang dapat digunakan secara mandiri oleh siswa, dan dibutuhkan media pembelajaran yang dapat di akses dimana saja untuk mendukung pembelajaran mandiri. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan media pembelajaran berbasis *Quizizz* yang valid, praktis, dan efektif pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar. Media pembelajaran berbasis *Quizizz* ini dirancang untuk meningkatkan minat belajar siswa sehingga dapat meningkatkan pencapaian hasil belajar. Tujuan penelitian ini juga adalah menghasilkan media pembelajaran berbasis *Quizizz* yang dapat membantu siswa belajar secara mandiri sebagai media pembelajaran berbasis *Quizizz* pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan prosedur pengembangan *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluations)*. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif untuk mendeskripsikan nilai validitas, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran berbasis *Quizizz*.

Hasil dari penelitian pengembangan ini adalah: (1) Menghasilkan media pembelajaran berbasis *Quizizz*, (2) Validitas media pembelajaran berbasis *Quizizz* dinyatakan valid dengan kategori nilai  $0,87 > 0,61$ , (3) Praktikalitas media pembelajaran berbasis *Quizizz* berdasarkan dua respon guru dengan nilai rata-rata 89,4 dengan kategori sangat praktis dan 23 respon siswa dengan nilai rata-rata 85,57 dengan kategori sangat praktis, (4) Efektivitas media pembelajaran berbasis *Quizizz* dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Quizizz* valid, praktis, dan efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran komputer dasar dan jaringan.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, *Quizizz*, Komputer dan Jaringan Dasar.