

**PENGARUH PENGGUNAAN METODE GAME BASED LEARNING
MENGUNAKAN APLIKASI QUIZIZZ TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA KELAS X TEKNIK ELEKTRONIKA
PADA MATA PELAJARAN DASAR-DASAR TEKNIK
ELEKTRONIKA DI SMK NEGERI 5 PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan*



Oleh:

**SONALI ARTA ULLY
NIM: 18065020/2018**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRONIKA
DEPARTEMEN TEKNIK ELEKTRONIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2022**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Pengaruh Penggunaan Metode *Game-Based Learning* Menggunakan Aplikasi *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Teknik Elektronika Pada Mata Pelajaran Dasar-dasar Teknik Elektronika di SMK Negeri 5 Padang.

Nama : Sonali Arta Uly
NIM/TM : 18065020/2018
Program Studi : Pendidikan Teknik Elektronika
Departemen : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Padang, Desember 2022

**Disetujui Oleh
Pembimbing**



Ika Parma Dewi, M. Pd.T
NIP. 198404132014042001

**Mengetahui
Ketua Departemen Teknik Elektronika
Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang**



Thamrin, S. Pd, MT
NIP. 197701012008121001

HALAMAN PENGESAHAN

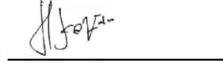
Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Teknik Elektronika Departemen Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang

Judul : Pengaruh Penggunaan Metode *Game-Based Learning* Menggunakan Aplikasi *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Teknik Elektronika Pada Mata Pelajaran Dasar-dasar Teknik Elektronika di SMK Negeri 5 Padang.

Nama : Sonali Arta Uly
NIM/TM : 18065020/2018
Program Studi : Pendidikan Teknik Elektronika
Departemen : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Padang, Desember 2022

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Drs. Almasri, MT	1 
2. Anggota	: Ilmiyati Rahmy Jasril, S.Pd., M.Pd.T.	2 
3. Anggota	: Ika Parma Dewi, M.Pd.T	3 

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sonali Arta Ully
NIM/TM : 18065020/2018
Program Studi : Pendidikan Teknik Elektronika
Departemen : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Dengan ini saya menyatakan, bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah lazim. Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, Desember 2022
Yang Menyatakan

Sonali Arta Ully
18065020

ABSTRAK

Sonali Arta Ulyy : Pengaruh Penggunaan Metode *Game-Based Learning* Menggunakan Aplikasi *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Teknik Elektronika Pada Mata Pelajaran Dasar-dasar Teknik Elektronika di SMK Negeri 5 Padang.

Masalah dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran yang diterapkan belum dapat membuat peserta didik aktif dalam proses belajar. Metode pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar masih monoton sehingga tidak dapat mencapai nilai rata-rata KKTP. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *game-based learning* dengan menggunakan *Quizizz* pada mata pelajaran dasar-dasar teknik elektronika. Penelitian semacam ini merupakan jenis penelitian eksperimen semu (Quasi Experimental Research). Populasi dalam penelitian ini siswa kelas x teknik elektronika SMK Negeri 5 Padang. Teknik penarikan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *nonprobability sampling* dengan *sampling purposive*, diperoleh sampel kelas kontrol dan kelas eksperimen, masing masing berjumlah 34 siswa. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 9 september sampai 25 oktober 2022. Pengumpulan data menggunakan 15 pertanyaan objektif dari tes hasil belajar. informasi yang diperoleh dianalisis secara manual untuk uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Hasil tes penelitian nilai rata-rata siswa yang menggunakan pembelajaran *Game-Based Learning* yaitu 81,32 sementara siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional memiliki rata-rata 74,63. Hasil hipotesis penelitian didapatkan hasil $t_{hitung} 3,279 > t_{tabel} 1,668$, sehingga hipotesis alternative (H_a) diterima atau menolak hipotesis nihil (H_o). Dapat disimpulkan pada metode pembelajaran *Game-Based Learning* hasil belajar rata-rata siswa lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar rata-rata siswa model pembelajaran konvensional.

Kata kunci: *Game-Based Learning, Quizizz, Hasil Belajar.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan nikmat kesehatan dan kesempatan serta segala limpahan rahmat dan hidayahnya, shalawat beriring salam semoga selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengaruh Penggunaan Metode *Game-Base Learning* Menggunakan Aplikasi *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Teknik Elektronika Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Teknik Elektronika Di SMK Negeri 5 Padang”.

Skripsi ini ditulis dengan sebaik-baiknya tanpa ada unsur keterpaksaan untuk menyelesaikan syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan di Departemen Teknik Elektronika. Semoga skripsi ini dapat diterima dan bisa bermanfaat bagi semua mahasiswa terutama di Departemen Teknik Elektronika. Jika ada kesalahan dalam penulisan semoga bisa menjadi pelajaran bagi penulis untuk membangun penelitian ini agar kedepannya lebih baik lagi, karena dalam penulisan ini jauh dari kata sempurna. Semoga skripsi ini berguna bagi penulis dan pembaca sebagai sumber informasi yang akurat. Adapun dalam penyelesaian skripsi ini dibantu oleh beberapa pihak, dan penulis ucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Drs. Ganefri, M.Pd, Ph.D selaku Rektor Universitas Negeri Padang.
2. Bapak Dr. Fahmi Rizal, M.Pd selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
3. Bapak Thamrin, S.Pd, MT selaku ketua Departemen Teknik Elektronika dan selaku pembimbing akademik.

4. Ibu Delsina Faiza, ST, MT selaku sekretaris Departemen Teknik Elektronika
5. Ibu Ika Parma Dewi, M.Pd.T selaku pembimbing yang telah membimbing dalam skripsi ini.
6. Bapak Drs. Almasri, MT dan Ibu Ilmiyati Rahmy Jasril, S.Pd, M.Pd.T selaku dosen penguji yang telah memberikan saran dan masukkan penyempurnaan saran dan masukkan penyempurnaan skripsi ini.
7. Seluruh staf pengajar dan karyawan-karyawan di Departemen Teknik Elektronika.
8. Bapak Drs. Asrudian Putra, S.T, M.Pd.T selaku kepala sekolah SMK Negeri 5 Padang.
9. Bapak Fauzan, S.Pd selaku wakil kepala kurikulum SMK Negeri 5 Padang.
10. Ibu Dra. Yesnimar selaku kepala jurusan teknik elektronika dan guru bidang studi di SMK Negeri 5 Padang.
11. Terima kasih kepada kedua orang tua saya yang telah memberikan dukungan selama ini sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini.
12. Siswa SMK Negeri 5 Padang yang telah bersedia menjadi sampel dalam penelitian ini sehingga penulis bisa mengambil data untuk menyelesaikan skripsi ini.
13. Semua pihak yang telah ikhlas membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Semoga Allah SWT membalas bantuan, bimbingan, motivasi dan waktu yang telah bapak/ibu berikan dengan limpahan pahala yang berlipat ganda. Semoga pengetahuan yang telah bapak/ibu berikan dalam proses perkuliahan dijadikan sebagai ilmu yang bermanfaat.

Padang, Oktober 2022

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Batasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah.....	9
E. Tujuan Penelitian.....	10
F. Manfaat Penelitian.....	10
BAB II KAJIAN TEORI	12
A. Hasil Belajar.....	12
1.. Pengertian Hasil Belajar.....	12
2.. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	13
3.. Klasifikasi Hasil Belajar.....	14
B. Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika.....	16
C. Metode Pembelajaran.....	18
1.. Pengertian Metode Pembelajaran.....	18
2.. Jenis-jenis Metode Pembelajaran.....	20
D. Metode Pembelajaran Game-Based Learning.....	25
E. Quizizz	28
F. Penelitian Relevan.....	32

G. Kerangka Berfikir.....	33
H. Hipotesis.....	36
BAB III METODE PENELITIAN.....	37
A. Jenis Penelitian.....	37
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	37
C. Variabel Penelitian.....	38
D. Populasi dan Sampel.....	38
E. Jenis Data.....	40
F. Prosedur Penelitian.....	40
G. Instrumen Penelitian.....	42
H. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis.....	48
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	52
A. Deskripsi Data Penelitian.....	52
B. Hasil Penelitian.....	53
C. Pembahasan	64
BAB V PENUTUP.....	66
A. Kesimpulan.....	66
B. Saran	67
DAFTAR PUSTAKA.....	68
LAMPIRAN.....	71

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Rata-rata nilai ujian tengah semester ganjil kelas X Teknik Elektronika.....	4
Tabel 2. Elemen-elemen yang diteliti.....	17
Tabel 3. Populasi penelitian.....	39
Tabel 4. Koefisien realibilitas.....	45
Tabel 5. Klasifikasi Indeks Kesukaran.....	46
Tabel 6. Klasifikasi Daya Pembeda Soal.....	47
Tabel 7. Jadwal Pembelajaran dan Materi Pelaksanaan Pembelajaran.....	53
Tabel 8. Perbedaan Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	54
Tabel 9. Profil Data Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	57
Tabel 10. Nilai Distribusi Frekuensi Posttest Kelas Eksperimen.....	58
Tabel 11. Nilai Distribusi Frekuensi Posttest Kelas Kontrol.....	60
Tabel 12. Hasil Uji Normalitas Nilai Posttest.....	61
Tabel 13. Hasil Pengujian Uji Homogenitas.....	62
Tabel 14. Hasil Pengujian Uji T.....	62

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Kerangka berpikir.....	35
Gambar 2. Grafik Perbedaan Posttest Kelas Kontrol dan Eksperimen.....	59
Gambar 3. Grafik Distribusi Data Posttest Kelas Eksperimen.....	60
Gambar 4. Grafik Distribusi Data Posttest Kelas Kontrol.....	60

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Daftar Nilai UTS Siswa.....	71
Lampiran 2. Capain Pembelajaran Sekolah Menengah Kejuruan.....	75
Lampiran 3. Modul Ajar.....	83
Lampiran 4. Kegiatan Belajar.....	100
Lampiran 5. Kisi-Kisi Soal.....	120
Lampiran 6. Soal Uji Coba.....	122
Lampiran 7. Tabulasi Perhitungan Instrumen Tes Menggunakan Exel.....	142
Lampiran 8. Tabulasi Perhitungan Instrumen Tes Menggunakan SPSS.....	150
Lampiran 9. Tabulasi Perhitungan Validitas.....	158
Lampiran 10. Realibilitas Uji Coba.....	162
Lampiran 11. Rekap Data Hasil Indeks Kesukaran Soal.....	169
Lampiran 12. Daya Pembeda Soal Uji Coba.....	173
Lampiran 13. Kesimpulan Uji Coba Instrumen.....	177
Lampiran 14. Daftar Hadir Siswa Kelas X Teknik Elektronika.....	181
Lampiran 15. Soal Posttest.....	185
Lampiran 16. Daftar Nilai.....	202
Lampiran 17. Data Uji Normalitas.....	204
Lampiran 18. Uji Homogenitas Sampel.....	208
Lampiran 19. Uji Hipotesis.....	210
Lampiran 20. Tabel Distribusi Normal 0 ke Z.....	212
Lampiran 21. Tabel Nilai Kritis L untuk Uji Liliefors.....	213
Lampiran 22. Tabel Nilai Persentil untuk Distribusi t.....	214
Lampiran 23. Nilai Kritis Untuk Korelasi r Product Moment.....	215
Lampiran 24. Surat Keterangan Melaksanakan Penelitian.....	216
Lampiran 25. Dokumentasi.....	218
Lampiran 26. Hasil Belajar pada Quizizz.....	219

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Abad ke-21 ditandai sebagai abad keterbukaan atau abad globalisasi, artinya kehidupan manusia abad ke-21 mengalami perubahan-perubahan yang fundamental yang berbeda dengan tata kehidupan dalam abad sebelumnya. Digitalisasi perangkat komunikasi berkonvergensi dengan perangkat komputer menjadi ciri abad ke-21 sebagaimana abad ke-18 dicirikan oleh revolusi industri. Revolusi digital karena konvergensi tersebut menciptakan mesin-mesin yang mengganti atau meningkatkan kemampuan otak manusia. Kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang merambah pada aspek sosial budaya, politik, ekonomi, termasuk pendidikan.

Era revolusi industri 4.0 menjadi tantangan besar bagi para guru Indonesia, mampukah para guru mengimplementasikan perkembangan teknologi ke dalam proses pembelajarannya, sehingga para peserta didik menjadi kompeten dan mampu berkompetisi sesuai perkembangan zaman. Mengintegrasikan teknologi informasi dalam dunia pendidikan akan meningkatkan kualitas pembelajaran. Pada penerepan kurikulum merdeka adanya proyek tertentu yang harus dilakukan oleh para peserta didik sehingga dapat membuat mereka menjadi lebih aktif dalam upaya mengeksplorasi diri, selain itu juga lebih interaktif dan relevan mengikuti perkembangan zaman.

Evaluasi pendidikan dan pembelajaran adalah proses pengambilan keputusan berdasarkan informasi yang diperoleh dari pengukuran hasil belajar dengan cara tes atau non-tes yang ditujukan untuk memberikan nilai pada kualitas tertentu (Mudlofir & Rusydiyah, 2017, hlm. 212). Terkait sistem evaluasi, guru masih menggunakan metode konvensional berupa *paper test*, sehingga jika siswa belum memiliki pemahaman dasar akan merasa kesulitan untuk memahami berbagai konsep dan menjawab soal, dikarenakan soal-soal yang diberikan terkesan monoton dan tidak bervariasi sehingga siswa menjadi tidak bersemangat. Maka diperlukan suatu inovasi pembelajaran yang bisa diimplementasikan oleh para guru, mengintegrasikan pengetahuan dan teknologi dalam proses pembelajaran.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah pendidikan pada jenjang menengah yang mengutamakan pengembangan kemampuan siswa untuk melaksanakan jenis pekerjaan tertentu. SMK bertujuan untuk mempersiapkan siswa agar dapat menguasai keterampilan tertentu untuk memasuki dunia kerja sekaligus memberikan bekal untuk melanjutkan pendidikan kejuruan yang lebih tinggi. SMK sebagai lembaga pendidikan memiliki bidang keahlian yang berbeda-beda menyesuaikan dengan lapangan kerja yang ada, di SMK siswa dilatih keterampilan agar profesional dalam bidang keahliannya masing-masing.

SMK Negeri 5 Padang juga melaksanakan berbagai aktifitas dan kegiatan pendidikan formal dengan tujuan mewujudkan lulusan yang kompeten. Sekolah ini mempunyai berbagai program keahlian yang sesuai

dengan kompetensi yang ingin dicapai. Adapun kompetensi keahlian yang ada di sekolah ini, meliputi (1) Teknik Konstruksi Batu dan Beton, (2) Teknik Gambar Bangunan, (3) Teknik Elektronika, (4) Teknik pemesinan, (5) Teknik Kendaraan ringan, (6) Teknik Sepeda Motor, (7) Teknik Komputer Jaringan, (8) Teknik Instalasi Tenaga Listrik.

Departemen Teknik Elektronika (ELKA) merupakan salah satu jurusan di SMK N 5 Padang. Pada kurikulum merdeka belajar mata pelajaran yang dipelajari kelas X Teknik Elektronika salah satunya adalah Dasar-dasar Teknik Elektronika. Setiap kelas X diwajibkan mengikuti mata pelajaran ini dan harus lulus untuk setiap elemen yang dipelajari. Dengan kata lain hasil belajar yang dicapai peserta didik minimal mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) telah ditetapkan oleh kurikulum. Materi pada mata pelajaran ini dibagi menjadi beberapa kompetensi dasar yang akan di ajarkan oleh guru.

SMK Negeri 5 Padang menetapkan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) untuk setiap mata pelajaran sebagai dasar dalam menilai pencapaian kompetensi peserta didik adalah 75. Hal ini berarti bahwa penilaian didasarkan pada ukuran pencapaian kompetensi yang telah ditetapkan. Peserta didik dikatakan tuntas jika hasil belajar mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Berikut data hasil belajar peserta didik pada semester ganjil kelas X Teknik Elektronika SMKN 5 Padang tahun ajaran 2022/2023 berdasarkan KKTP.

Tabel 1. Rata-rata nilai ujian tengah semester ganjil kelas X Teknik Elektronika SMKN 5 Padang tahun ajaran 2022/2023.

Kelas	Total Siswa	≥75		<75		Rata-rata Kelas	Jumlah %
		Jumlah siswa	%	Jumlah Siswa	%		
X ELKA 1	34 siswa	15 siswa	41,67%	21 siswa	58,33%	54,53	100 %
X ELKA 2	34 siswa	13 siswa	36,11%	23 siswa	63,89%	62,05	100 %

Sumber: *Daftar nilai UTS Dasar-Dasar Teknik Elektronika di Kelas X Teknik Elektronika SMK N 5 Padang*

Berdasarkan Tabel 1, dapat dilihat bahwa rata-rata hasil belajar peserta didik di bawah KKTP. Data ini memberikan indikasi bahwa kompleksitas pengajaran belum berjalan sesuai standar proses. Dimana kompleksitas ini terdiri atas metode pembelajaran, media pembelajaran, evaluasi, dan manajemen kelas.

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman pembelajaran yang menghasilkan perubahan tingkah laku. Sebagai hasil belajar yang dianggap penting dan dapat mencerminkan pada proses pembelajaran, baik dari aspek kognitif, aspek efektif dan aspek psikomotorik. Dalam mendapatkan hasil belajar pada proses pembelajaran memiliki faktor-faktor yang memberikan dampak terhadap hasil belajar peserta didik, keinginan atau dorongan dan ketertarikan siswa dalam belajar merupakan salah satu kunci untuk mencapai keberhasilan dalam belajar. Faktor-faktor yang mempengaruhi

hasil belajar terdiri dari faktor internal dan faktor eksternal, adapun faktor internal yaitu yang berasal dalam diri siswa, seperti kurangnya minat dan motivasi peserta didik. Sedangkan faktor eksternal yaitu yang berasal dari luar diri siswa, seperti metode yang diterapkan guru dalam proses belajar mengajar.

Sanjaya (2016:147) berpendapat bahwa metode pembelajaran yaitu cara untuk mengimplementasikan rencana yang telah disusun kegiatan nyata agar bisa mencapai tujuan yang optimal. Salah satu metode pembelajaran yang efektif yaitu metode *game-based Learning* yang merupakan teknik pembelajaran berlandaskan permainan yang dapat membantu meningkatkan potensi dan kualitas pelajar dalam menyerap pengetahuan. *Game-based learning* menurut (Firoza, 2018) merupakan metode pembelajaran yang memadukan materi belajar dengan *game* sebagai bagian dari edukasi agar siswa saling terlibat. Pembelajaran berbasis game merupakan alat yang dapat membantu peserta didik dalam menyelesaikan masalah, meningkatkan pemikiran kritis dan membuat penilaian dalam proses pembelajaran.

Daryanto (2016:69) berpendapat bahwa menyampaikan pesan dan informasi dalam proses belajar mengajar menggunakan media dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik. Penggunaan media akan menimbulkan dampak positif yaitu membangun persepsi yang sama antara peserta didik dengan guru maupun antara peserta didik dengan materi yang

disampaikan. Hal ini juga akan berdampak positif terhadap pencapaian tujuan pembelajaran dan hasil belajar.

Media pembelajaran tidak hanya berperan sebagai alat bantu dalam penyampaian pesan dalam proses pembelajaran, namun diharapkan dengan adanya media pembelajaran mampu meningkatkan minat belajar peserta didik dan membangkitkan rasa keingintahuan peserta didik dalam pembelajaran. Oleh sebab itu pemilihan media pembelajaran harus sesuai dengan tujuan pembelajaran dan diharapkan adanya kreatifitas dalam menyiapkan media pembelajaran, serta berfikir inovatif untuk mendesain media pembelajaran agar mampu menarik perhatian peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan selama Praktik Lapangan Kependidikan (PLK) di SMK Negeri 5 Padang penerapan metode pembelajaran yang diterapkan selama ini kurang membuat siswa menjadi aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari kurangnya keaktifan siswa untuk bertanya dan merespon pertanyaan yang diberikan oleh guru yang mengajar, sehingga mengakibatkan nilai belajar siswa tidak sesuai dari stadarisasi nilai seharusnya. Pembelajaran yang baik seharusnya bukan saja sekedar transfer ilmu pengetahuan dari guru ke siswa tetapi juga memfasilitasi siswa untuk aktif selama proses pembelajaran. Dengan ikut berpartisipasi aktif, siswa memiliki kesempatan yang lebih besar untuk memahami dan mengingat materi pembelajaran. Dalam proses pembelajaran sebagian siswa berdiskusi membicarakan hal-

hal yang tidak berkaitan dengan pembelajaran, bahkan yang ada di luar kelas.

Permasalahan ini perlu segera ditindaklanjuti agar proses pembelajaran pada kelas X Teknik Elektronika di SMK Negeri 5 Padang dapat menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran yang dimaksud disini adalah media pembelajaran yang mampu meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih baik sehingga tercapainya tujuan yang diinginkan, sehingga peserta didik berperan aktif dalam proses pembelajaran, serta meningkatkan kreativitas guru dalam mempersiapkan media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik.

Menciptakan suasana pembelajaran yang menarik salah satunya dengan cara menggunakan metode *game-based learning* dalam proses penilaian hasil belajar sehingga siswa lebih tertarik. Salah satu media yang bisa digunakan dalam menerapkan *metode game-based Learning* adalah dengan menggunakan aplikasi *quizizz*. *Quizizz* adalah permainan berbasis sistem respon yang dimainkan dikelas secara *real time*, dalam *quizizz* urutan pertanyaan dapat diacak untuk setiap siswa, dengan *quizizz* juga dapat memberikan pekerjaan rumah untuk memberikan latihan kepada siswa. *quizizz* menjadi salah satu media penilaian pembelajaran dasar-dasar teknik elektronika yang interaktif dan menyenangkan karena memiliki karakter permainan seperti avatar, tema, dan musik yang menghibur dalam proses pengerjaan kuis.

Pada saat pengerjaan kuis, siswa menjawab pertanyaan, peringkat mereka ditampilkan di depan ruangan dan pada perangkat pribadi mereka, hal ini dilakukan agar siswa termotivasi untuk menjawab benar dan memperoleh nilai tertinggi (Rajendran, Naaim, & Yunus, 2019). Keunggulan lainnya adalah *quizizz* dapat dimainkan secara langsung di kelas (*live*) ataupun juga dapat dikerjakan sebagai pekerjaan rumah (*homework*) (Bury, 2017). *Quizizz* menjadi alat penilaian berbasis *game* yang penggunaannya sangat mudah karena siswa cukup mengakses <http://quizizz.com/join> dan hanya perlu memasukan kode permainan serta nama mereka, setelah itu mereka dapat langsung mengerjakan soal-soal yang ada pada *quizizz*.

Guru dapat menyesuaikan permainan dalam beberapa cara seperti menyalakan latar belakang musik, peringkat berdasarkan tingkat koreksi saja atau tingkat koreksi dan waktu yang digunakan untuk menyelesaikan kuis, peringkat yang menampilkan seluruh siswa yang bermain atau hanya lima terbaik. Semakin cepat siswa menjawab pertanyaan dengan benar, semakin banyak poin yang mereka dapatkan. Poin akan ditampilkan diantara setiap pertanyaan, dan pemenang utama akan ditampilkan di akhir. *quizizz* menghasilkan laporan dalam bentuk excel berupa dokumentasi kinerja siswa di kelas dan kemampuan individu dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan guru melalui *quizizz*.

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “*Pengaruh Penggunaan Metode*

Game-Based Learning Menggunakan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Teknik Elektronika Pada Mata Pelajaran Dasar-dasar Teknik Elektronika di SMK Negeri 5 PADANG”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang dikemukakan di latar belakang dan kenyataan lapangan, maka peneliti mengidentifikasi masalah:

1. Nilai rata-rata hasil belajar peserta didik yang belum mencapai KKTP.
2. Metode pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar belum dapat secara maksimal meningkatkan hasil belajar peserta didik.
3. Penerapan pembelajaran yang diterapkan selama ini belum dapat membuat peserta didik aktif dalam proses belajar mengajar.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan indentifikasi masalah untuk memfokuskan penelitian agar dapat mencapai tujuan, maka di batasi hanya masalah “Pengaruh Penggunaan Metode *Game-Based Learning* Menggunakan Aplikasi *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Teknik Elektronika Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Teknik Elektronika di SMK Negeri 5 Padang”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan masalah yang telah dipaparkan maka rumusan masalah penelitian ini adalah seberapa besar pengaruh penggunaan metode *game-based learning* dengan aplikasi *quizizz* terhadap hasil belajar siswa kelas X Teknik Elektronika pada mata pelajaran Dasar-Dasar Teknik Elektronika di SMK N 5 Padang?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah dan rumusan masalah maka tujuan penelitian ini adalah mengetahui besarnya pengaruh metode *game-based learning* menggunakan aplikasi *quizizz* terhadap hasil belajar siswa kelas X teknik elektronika pada mata pelajaran dasar-dasar teknik elektronika di SMK N 5 Padang.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi berbagai pihak antara lain:

1. Sekolah

Menjadi masukkan pihak sekolah dan upaya penggunaan metode pembelajaran *game-based learning* dengan aplikasi *quizizz* dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan mutu pembelajaran.

2. Guru

Dengan penelitian ini diharapkan guru dapat menggunakan metode pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif yang dapat