

**EFEKTIVITAS PENERAPAN APLIKASI *QUIZIZZ* SEBAGAI KUIS  
INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN POSISI STRATEGIS  
INDONESIA SEBAGAI POROS MARITIM DUNIA DI SMAN 2 RANTAU  
UTARA, KABUPATEN LABUHANBATU, SUMATERA UTARA**

**SKRIPSI**

*Diajukan kepada Departemen Geografi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang, untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)*



**NATALIA BR DAMANIK**

**19045085**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GEOGRAFI**

**DEPARTEMEN GEOGRAFI**

**FAKULTAS ILMU SOSIAL**

**UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

**2023**

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

**Judul** : Efektivitas Penerapan Aplikasi *Quizizz* Sebagai Kuis Interaktif Pada Pembelajaran Posisi Strategis Indonesia Sebagai Poros Maritim Dunia Di SMAN 2 Rantau Utara, Kabupaten Labuhanbatu, Sumatera Utara

**Nama** : Natalia Br. Damanik

**NIM / TM** : 19045085/ 2019

**Program Studi** : Pendidikan Geografi

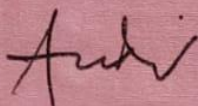
**Departemen** : Geografi

**Fakultas** : Ilmu Sosial

Padang, November 2023

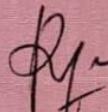
Disetujui Oleh

Ketua Departemen Geografi



Dr. Febriandi, S.Pd, M.Si  
NIP. 197102222002121001

Pembimbing



Sri Mariyati, S.Pd, M.Pd  
NIP.198805032015042003

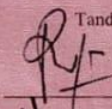

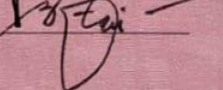
**PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI**

Nama : Natalia Br. Damanik  
TM/NIM : 2019/19045085  
Program Studi : S1 Pendidikan Geografi  
Departemen : Geografi  
Fakultas : Ilmu Sosial

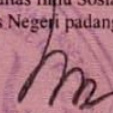
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi  
Departemen Geografi  
Fakultas Ilmu Sosial  
Universitas Negeri Padang  
Pada hari Rabu, Tanggal Ujian 1 November 2023 Pukul 09.40 WIB  
dengan judul

**EFEKTIVITAS PENERAPAN APLIKASI *QUIZIZZ* SEBAGAI KUIS  
INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN POSISI STRATEGIS  
INDONESIA SEBAGAI POROS MARITIM DUNIA DI SMAN 2 RANTAU  
UTARA, KABUPATEN LABUHANBATU, SUMATERA UTARA**

Padang, November 2023

Tim Penguji :	Nama	Tanda Tangan
Ketua Tim Penguji :	Sri Mariya, S.Pd, M.Pd	1. 
Anggota Penguji :	Dr. Afdhal, M.Pd	2. 
Anggota Penguji :	Drs. Surtani, M.Pd	3. 

Mengesahkan  
Dekan Fakultas Ilmu Sosial  
Universitas Negeri Padang

  
**Afriva Khaidir, S.H., M.Hum., MAPA, Ph.D**  
NIP. 196604111990031002





**UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
FAKULTAS ILMU SOSIAL  
DEPARTEMEN GEOGRAFI**

Jalan. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Padang – 25131 Telp 0751-7875159

**SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

**Nama** : Natalia Br. Damanik  
**NIM/BP** : 19045085/2019  
**Program Studi** : Pendidikan Geografi  
**Departemen** : Geografi  
**Fakultas** : Ilmu Sosial

Dengan ini menyatakan, bahwa skripsi saya dengan judul :

**“Efektivitas Penerapan Aplikasi *Quizizz* Sebagai Kuis Interaktif Pada Pembelajaran Posisi Strategis Indonesia Sebagai Poros Maritim Dunia Di SMAN 2 Rantau Utara, Kabupaten Labuhanbatu, Sumatera Utara”** adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan merupakan plagiat dari karya orang lain. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat dari karya orang lain maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan syarat hukum dan ketentuan yang berlaku, baik di instansi Universitas Negeri Padang maupun di masyarakat dan negara.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Diketahui Oleh,  
Ketua Departemen Geografi

**Dr. Febriandi. S.Pd. M.Si**  
NIP. 197102222002121001

Padang, November 2023  
Saya yang menyatakan



**Natalia Br. Damanik**  
NIM. 19045085

## ABSTRAK

**Natalia Br Damanik. 2023.** Efektivitas Penerapan Aplikasi *Quizizz* Sebagai Kuis Interaktif Pada Pembelajaran Posisi Strategis Indonesia Sebagai Poros Maritim Dunia Di Sman 2 Rantau Utara, Kabupaten Labuhanbatu, Sumatera Utara. Skripsi. Pendidikan Geografi. Fakultas Ilmu Sosial. Universitas Negeri Padang.

Tujuan Penelitian ini untuk menganalisis efektivitas penerapan aplikasi *quizizz* sebagai kuis interaktif pada pembelajaran posisi strategis Indonesia sebagai poros maritim dunia di SMAN 2 Rantau Utara, Kabupaten Labuhanbatu, Sumatera Utara.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis eksperimen semu. Sampel diambil secara acak (random sampling), karena anggota populasi homogen siswa kelas XI IPS 1 dengan kelas XI IPS 2. Instrumen yang digunakan adalah tes. Dimana lembar tes sudah divalidasi dan reliabilitas terlebih dahulu. Teknik pengumpulan data dilakukan secara langsung dengan tes dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji homogenitas, uji N Gain dan uji T.

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar posisi strategis Indonesia sebagai poros maritim dunia menggunakan media *quizizz* dengan pembelajaran tanpa menggunakan media *quizizz* hal ini dapat diketahui dari hasil uji N Gain Pretest Posttest Kelas Kontrol adalah 0,4103 dengan kriteria sedang. Kemudian dipersentasekan menjadi 41,03% dengan kriteria kurang efektif. Sedangkan Pretest Posttest Kelas eksperimen dengan diperoleh N Gain 0,6667 dengan kriteria sedang. Kemudian dipersentasekan menjadi 66,67% dengan kriteria cukup efektif dan hasil uji t siswa dengan *Independent Sample Test*, nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $10,795 > 1,6669$ ) dengan signifikansi ( $0,046 < 0,05$ ). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media *quizizz* sebagai kuis interaktif pada pembelajaran posisi strategis Indonesia sebagai poros maritim dunia memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik, yang dapat dilihat pada hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan dilihat dari rata-rata yakni kelas eksperimen lebih tinggi dibanding dengan kelas kontrol dengan nilai rata-rata posttest 86,31 (eksperimen) dan 70,75 (kontrol).

**Kata kunci : Efektivitas, Media, *Quizizz*, Kuis Interaktif**

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur senantiasa penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan karunia dan rahmat-Nya sehingga penyusunan skripsi yang dilakukan oleh peneliti dengan judul **“Efektivitas Penerapan Aplikasi Quizizz Sebagai Kuis Interaktif pada Pembelajaran Posisi Strategis Indonesia Sebagai Poros Maritim Dunia Di SMAN 2 Rantau Utara, Kabupaten Labuhanbatu, Sumatera Utara”** dapat diselesaikan dengan lancar.

Penulisan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada program studi Pendidikan Geografi Universitas Negeri Padang. Dalam penulisan skripsi ini penulis mendapatkan banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Berkat bantuan berbagai pihak akhirnya penulis dapat mengatasi berbagai kesulitan yang ditemukan selama proses penyusunan skripsi ini. Untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada :

1. Kepada orang tua yaitu (Alm) Bapak Sontang Edward Charles Damanik dan Mamak Apriani Paulina Br Silitonga yang selalu memberi kata penyemangat, nasehat dan pantang menyerah untuk bisa terus bertahan di lika-liku kehidupan, serta selalu berusaha mencukupi semua kebutuhan baik itu secara finansial maupun tidak. Mereka adalah orang yang sangat ingin saya banggakan, walaupun bapak sudah disurga, natalia yakin bapak bangga dan lihat perjuangan yang natalia lakukan, mamak yang selalu menumbuhkan rasa pantang menyerah dan berusaha, serta memberikan kasih sayang dan doa yang sebanyak-banyaknya.
2. Kepada abang David Mengihut Tua Damanik, serta kedua adik-adik yaitu Maria Amanda Br Damanik dan Meli Ulina Br Damanik yang selalu memberi semangat kepada penulis agar penulis tidak pantang menyerah oleh keadaan, yang selalu menghibur saat jauh dari rumah, bukan hal yang

mudah bagi penulis pergi merantau demi Pendidikan di luar kota. Namun karena mereka penulis mampu dan hingga bertahan sampai saat ini.

3. Bapak Afriva Khaidir, S.H., H. Hum, MAPA, Ph. D, selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang
4. Bapak Febriandi, S.Pd., M.Si, selaku Kepala Departemen Geografi Universitas Negeri Padang
5. Ibu Dr. Widya Prarikeslan, S.Si., M.Si, selaku Koordinator Program Studi Geografi Universitas Negeri Padang
6. Ibu Sri Mariya S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing yang penuh kesabaran dan keikhlasan dalam membimbing penulisan dan penyusunan skripsi ini.
7. Bapak Dr. Afdhal, M.Pd selaku dosen penguji 1 yang telah memberikan masukan dan bimbingan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Bapak Drs. Surtani, M.Pd selaku dosen penguji 2 yang telah memberikan masukan dan bimbingan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
9. Ibu Lailatur Rahmi, S.Pd, M.Pd selaku dosen pembimbing akademik yang selalu membantu penulis, memberikan arahan, bimbingan, nasehat dan motivasi kepada penulis.
10. Bapak Ibu dosen departemen geografi Universitas Negeri Padang.
11. Kepada kepala sekolah, wakil kepala sekolah dan staff sekolah yang telah membantu dalam proses penelitian ini agar skripsi ini selesai dan Kepada Ibu Rupmaida Pakpahan, S.Pd selaku pamong yang telah membimbing peneliti semasa praktek lapangan dan penelitian.
12. Kepada opung doli, opung boru, tulang, tante, serta keluarga besar Damanik, Silitonga, Harianja, Siallagan, Sitompul, Simanjuntak, saudara/i

dimanapun mereka berada, serta sepupu-sepupu baikku, yang telah memberikan semangat disaat penulis merasa lelah, memberikan motivasi agar penulis lebih giat dalam penyusunan skripsi ini, penyemangat hidup penulis, serta memberikan kebahagiaan sehingga penulis tidak merasa kesepian dan terhibur.

13. Kepada semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu. Akhirnya tiada uraian kata yang berharga kecuali ucapan Terimakasih yang sedalam-dalamnya atas karunia yang sudah Tuhan sediakan bagi hambanya yang meminta kepadanya, semoga skripsi ini bermanfaat khususnya bagi penulis dan pada umumnya bagi pembaca atau khalayak ramai.
14. Terimakasih untuk diriku yang sudah mampu bertahan hingga saat ini, perjuangan yang telah dilewati dan Pelajaran tentang kehidupan akan terus berlanjut dan kamu pasti bisa, karena kamu sudah mengawalinya dengan Dalam Nama Tuhan Yesus, kamu harus tetap bertahan sampai kamu juga berkata Puji Tuhan, tiada yang mustahil bagi Tuhan. Sesuai dengan ayat pegangan saya sewaktu saya dibaptis, yakni : Lukas 21:19, “kalau kamu tetap bertahan, kamu akan memperoleh hidupmu”. Amin.

Penulis berharap semoga bantuan dan bimbingan yang telah diberikan mendapatkan balasan dari Tuhan YME. Penulis telah berusaha semaksimal mungkin untuk dapat Menyusun skripsi ini dengan baik, namun mengingat keterbatasan pengetahuan dan kemampuan sehingga skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, karena sesungguhnya kesempurnaan hanyalah milik Tuhan YME, maka peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi perbaikan skripsi ini.

Rantauprapat, September 2023

Natalia Br. Damanik

NIM. 19045085



## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>viii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	7
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian .....	8
F. Manfaat Penelitian .....	8
<b>BAB II KAJIAN TEORI .....</b>	<b>10</b>
A. Landasan Teori.....	10
1. Efektivitas .....	10
2. Media Pembelajaran Quizizz .....	15
3. Kuis Interaktif .....	22
4. Hasil Belajar .....	23
5. Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar .....	24
B. Penelitian yang Relevan .....	27
C. Kerangka Konseptual .....	29
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>31</b>
A. Jenis Penelitian .....	31
B. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	33
C. Defenisi Operasional Variabel .....	35
D. Populasi dan Sampel.....	36
E. Teknik Pengumpulan Data.....	37
F. Instrumen Penelitian .....	38
G. Teknik Analisis Data.....	43
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>47</b>
A. Gambar Umum Sekolah .....	47
B. Hasil Penelitian.....	50
C. Pembahasan .....	67
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>75</b>
A. Kesimpulan.....	75
B. Saran .....	75
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>76</b>
<b>DOKUMENTASI .....</b>	<b>81</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>82</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
1. Desain Penelitian .....	32
2. Kisi kisi instrumen tes .....	38
3. Klasifikasi nilai reliabilitas butir soal.....	41
4. Klasifikasi tingkat kesukaran .....	41
5. Indeks daya pembeda soal .....	42
6. Kategori n gain .....	44
7. Kategori persentase tingkat n gain .....	44
8. Hasil Uji Validitas Soal .....	54
9. Hasil Reliabilitas Soal Pretest dan Posttest .....	55
10. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Tes.....	55
11. Hasil Uji Daya Pembeda Tes .....	56
12. Data Pretest Kelas Kontrol dan Eksperimen .....	57
13. Distribusi Frekuensi Data Pretest Kelas Eksperimen.....	58
14. Distribusi Frekuensi Data Pretest Kelas Kontrol.....	59
15. Data Posttest Kelas Kontrol dan Eksperimen.....	59
16. Distribusi Frekuensi Data Posttest Kelas Eksperimen .....	61
17. Distribusi Frekuensi Data Posttest Kelas Kontrol .....	61
18. Uji normalitas komlogrov smirnov pretest dan posttes .....	63
19. Hasil uji homogenitas pretest dan posttes .....	63
20. Hasil uji n gain pretest dan posttes .....	64

**DAFTAR GAMBAR**

<b>Gambar</b>	<b>Halaman</b>
1. Kerangka konseptual .....	29
2. Peta administrasi kecamatan Rantau Utara .....	33
3. Peta lokasi sman2 Rantau Utara .....	34
4. Perbandingan pretest dan posttes kelas kontrol dan eksperimen.....	62
5. Perbandingan rata rata pretest, posttes dan n gain.....	64

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran</b>	<b>Halaman</b>
1. Hasil pretest dan posttes kelas kontrol dan eksperimen .....	83
2. Hasil uji validitas soal pretest dan posttes menggunakan korelasi bivariate person dalam IBM SPSS Statistics 29.0.1.0 for windows.....	85
3. Hasil uji reliabilitas soal pretest dan posttes menggunakan alpha cronbach dalam IBM SPSS Statistics 29.0.1.0 for windows .....	86
4. Hasil uji tingkat kesukaran soal.....	87
5. Hasil uji daya pembeda soal .....	89
6. Hasil Rata-rata, standar deviasi perbandingan pretest dan posttes.....	90
7. Hasil uji normalitas pretest dan posttes menggunakan komlogrov smirnov dalam IBM SPSS Statistics 29.0.1.0 for windows .....	93
8. Hasil uji homogenitas pretest dan posttes menggunakan IBM SPSS Statistics 29.0.1.0 for windows .....	95
9. Hasil uji N gain pretest dan posttes kelas kontrol dan eksperimen .....	98
10. Hasil Uji Hipotesis .....	101
11. Validasi dari dosen.....	104
12. Validasi dari guru geografi.....	109
13. Soal pretest dan posttes .....	113
14. Surat izin penelitian.....	124
15. Surat dari dinas pendidikan .....	125
16. Surat dari SMAN 2 Rantau Utara, Kabupaten Labuhanbatu, Sumatera Utara .....	126

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Seiring perkembangan zaman sekarang ini Indonesia telah memasuki era revolusi industri 4.0. Kehadiran era 4.0 telah membawa dampak besar bagi kalangan masyarakat. Kehadirannya begitu melanda kehidupan masyarakat dalam mengaplikasikan perkembangan teknologi. Teknologi merupakan sebuah alat dan sarana yang dapat digunakan dalam mencari dan mengakses informasi. Melalui adanya teknologi memberi kemudahan banyak orang dalam berinovasi dan melakukan aktivitas sehari-hari, mulai dari mengirim pesan, tugas dan berkomunikasi.

Kehadirannya begitu mengubah kehidupan kalangan saat ini. Dahulu sebelum kemunculan alat teknologi ini orang mengirim pesan melalui surat menyurat lewat kantor pos, ingin membeli dan memesan barang orang perlu berjalan ketempat tujuan dan antri. Oleh karena itu, dengan kehadiran teknologi informasi ini memberikan manfaat besar dalam menerapkan aplikasi pada kehidupan sehari-hari.

Proses perkembangan yang cepat, keadaan teknologi mulai banyak diciptakan dengan beberapa tampilan fasilitas yang sudah disediakan oleh perusahaan layanan internet untuk menunjang proses berfikir dalam pembelajaran kepada seluruh pengguna teknologi. Selain itu, perubahan tersebut dapat dirasakan dalam dunia kerja dan dunia Pendidikan

Melalui dunia pendidikan, peranan teknologi menjadi sebuah alat dan sarana yang disalurkan guna memperlancar suatu pembelajaran. Dalam hal ini, seorang guru pun diharuskan memiliki kompetensi untuk menguasai perkembangan teknologi. Guru yang paham dengan perkembangan teknologi dan mampu menguasai peranan teknologi yang benar, maka hasil sesuai harapan. Penerapan teknologi pada lingkungan sekolah merupakan cara menarik untuk melatih peserta didik dalam menerima pengalaman ilmu yang luas dan baru. Selain itu juga, hal ini memberikan kesan bagi guru dalam mengkondisikan peserta didik untuk menghindari kejenuhan dalam menerima pembelajaran. Sementara bagi peserta didik, penguasaan teknologi dapat membantu proses berfikir dalam penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Oleh karena itu, pendidikan merupakan suatu bentuk upaya proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dalam mewujudkan atau mengembangkan potensi peserta didik yang sesuai dengan ranah keterampilan kurikulum 2013. Dengan menerapkan kurikulum 2013 membuktikan guru dituntut untuk menguasai teknologi dalam kegiatan pembelajaran kepada peserta didik.

Maka, tidak heran jika saat ini di lingkungan sekolah menerapkan sebuah aplikasi teknologi demi menunjang suatu pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan kompeten. Seperti baru-baru ini pihak sekolah melakukan ujian dengan berbasis *online*, proses belajar dengan aplikasi ruang guru, *google classroom*, *e-learning*, dll.

Perubahan teknologi yang berbeda dengan zaman dahulu, kesulitan dan hambatan kerap terjadi, seiring berjalannya waktu perubahan membawa kemudahan bagi pengguna teknologi. Kehadiran dan kemunculan produk teknologi seperti *handphone*, laptop, dan komputer. Mulai pesat berkembang di kalangan masyarakat bahkan seorang anak kecil mampu menggunakan dan mengaksesnya.

Pada proses pembelajaran guru pun dapat merancang dan menerapkan sebuah aplikasi yang dapat membantu proses peningkatan pembelajaran yang menarik. Kehadiran alat-alat teknologi ini mampu memudahkan para peserta didik dan guru dalam menggali informasi, mencari bahan, dan metode pembelajaran setiap saat. Seperti halnya, dengan kemunculan sebuah aplikasi game pendidikan mampu memberikan pengalaman bagi peserta didik dalam keikutsertaan menerapkan aplikasi pada pembelajaran. Salah satunya yaitu aplikasi *quizizz*. Aplikasi ini merupakan aplikasi kuis/permainan berbasis android atau laptop dengan peluncuran terbaru yang diciptakan dengan tampilan yang menarik. Tampilan aplikasi *quizizz* menampilkan proses evaluasi pembelajaran dengan permainan secara individu dan kelompok. Jadi dalam aplikasi game ini melatih peserta didik untuk percaya diri, komitmen, jujur, dan saling bekerja sama pada pembelajaran yang sedang berlangsung. Peserta didik mengikuti instruksi dari guru dalam penggunaan aplikasi *quizizz*.

Hal tersebut diperkuat oleh peneliti sebelumnya dalam jurnal “Keefektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas SMK Kelas X Ketintang”

oleh Purba (2019) bahwa penggunaan media evaluasi pembelajaran quizizz dapat meningkatkan konsentrasi belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Wihartanti, dkk, (2019) juga menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas yang menggunakan aplikasi quizizz berbasis smartphone dibandingkan kelas yang menggunakan media konvensional dalam proses pembelajaran.

Mata pelajaran geografi merupakan proses pembelajaran yang dibentuk oleh guru untuk menumbuhkembangkan pemikiran kreatif siswa yang mampu meningkatkan pola berpikir siswa dan juga penguasaan materi geografi. Sering kita temui dalam proses belajar mengajar di kelas, banyak peserta didik yang mengeluh dikarenakan materi pembelajaran yang disampaikan kurang menarik dan juga membosankan, sehingga peserta didik tidak memperhatikan apa yang disampaikan oleh gurunya. Untuk mengatasi hal tersebut, dianjurkan bagi pengajar untuk memanfaatkan media pembelajaran yang unik supaya siswa tidak merasa bosan sehingga nantinya akan meningkatkan hasil belajar siswa. Adanya berbagai macam media interaktif siswa akan terpacu untuk aktif dan mampu menguasai materi yang disampaikan oleh gurunya. Bagian yang penting dari proses belajar mengajar ialah media pembelajarannya, jika adanya media pembelajaran siswa bisa lebih mudah menguasai dan memahami materi yang disampaikan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti selama melaksanakan Praktek Lapangan Kependidikan (PLK) di SMA Negeri 2 Rantau Utara, Kabupaten Labuhanbatu, Sumatera Utara Periode Juli-Desember 2022, Proses



pembelajaran Geografi telah menggunakan pembelajaran yang berbasis pendekatan Scientific. Akan tetapi selama pembelajaran berlangsung aktifitas untuk mengajak siswa memahami materi, mengulas materi berdasarkan sebab-akibat terjadinya suatu peristiwa masih sangat minim. Kalaupun ada membahas peristiwa itu hanya dalam teks bacaan. Guru menggunakan media pembelajaran seperti buku, kuis secara langsung dalam memahami materi pembelajaran. Jika dilihat dari segi fasilitas yang ada di SMA Negeri 2 Rantau Utara, seperti tersedianya proyektor dan diperbolehkannya siswa membawa handphone ke sekolah selama proses belajar mengajar dan sudah seharusnya proses pembelajaran geografi menjadi lebih menarik.

Alasan peneliti menggunakan aplikasi Quizizz sebagai pelengkap media pembelajaran yaitu cara penyajiannya sangat unik dan menarik. Selain berusaha menjawab dengan benar pada soal, siswa juga dilatih agar berpikir dan mengingat dengan cepat sesuai dengan durasi waktu pada setiap soal yang diberikan. Kemudian siswa dengan skor tertinggi akan di munculkan namanya pada setiap pergantian soal. Secara tidak langsung peneliti mencoba menarik perhatian siswa agar terus konsentrasi di dalam kelas dengan hal yang menyenangkan. Hal ini diharapkan dapat merangsang sikap kompetitif siswa dan mengajak siswa untuk aktif dalam berinteraksi melalui latihan soal yang diberikan oleh guru sebagai sarana untuk melatih daya pikir dan daya ingat.

Berdasarkan hasil pengamatan juga diketahui bahwa dalam tingkat perhatian peserta didik terhadap guru ketika menyampaikan materi kurang memperhatikan, ada yang ngobrol sendiri dengan teman sebangku, jalan-jalan,

sering izin ke kamar mandi, kurang berpartisipasi bertanya jawab, kurang bersemangat dan berkonsentrasi. Oleh sebab itu, peneliti mencoba menggunakan aplikasi quizizz dalam menarik perhatian peserta didik dengan memberikan penjelasan posisi strategis Indonesia sebagai poros maritim dunia. Adapun, penerapan media ini dilakukan pada kelas XI IPS SMAN 2 Rantau Utara, alasannya belum ada penelitian mengenai media quizizz di kelas XI SMAN 2 Rantau Utara, dan guru belum pernah mencoba menggunakan aplikasi quizizz sebagai media interaktif pembelajaran geografi di kelas. Pada dasarnya, proses pembelajaran guru sangat berperan penting bagi peserta didik.

Salah satu manfaat dalam memilih aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran ini adalah media pembelajaran ini mampu digunakan sebagai bahan kuis interaktif bagi guru diarahkan sekolah, dengan tampilan kombinasi yang menarik mampu menarik perhatian peserta didik mengikuti pembelajaran demi menghindari kejenuhan. Banyak peserta didik beranggapan bahwa geografi merupakan pelajaran yang mudah tetapi perlu kefokusannya untuk memahami setiap bacaannya.

Oleh karena itu, peneliti menggunakan aplikasi Quizizz ini sebagai media kuis interaktif sekaligus evaluasi yang praktis dan menarik minat peserta didik.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis ingin melakukan penelitian dengan judul **“EFEKTIVITAS PENERAPAN *APLIKASI QUIZIZZ* SEBAGAI KUIS INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN POSISI STRATEGIS INDONESIA SEBAGAI POROS MARITIM DUNIA DI SMAN 2 RANTAU UTARA”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang masalah di atas maka ada beberapa permasalahan yang dapat didefinisikan, yaitu sebagai berikut:

1. Guru belum sepenuhnya menggunakan media dalam proses pembelajaran.
2. Aplikasi Quizizz belum pernah dipakai oleh guru sebagai media kuis interaktif pada pembelajaran posisi strategis Indonesia sebagai poros maritim dunia.
3. Guru belum memanfaatkan peranan teknologi sebagai media kuis interaktif.

## **C. Pembatasan Masalah**

Mengingat banyaknya persoalan-persoalan yang melingkupi kajian ini seperti yang diutarakan dalam identifikasi masalah diatas, maka penelitian yang berjudul "Efektivitas Penerapan Aplikasi Quizizz Sebagai Kuis Interaktif Pada Pembelajaran Posisi Strategis Indonesia Sebagai Poros Maritim Dunia Di SMAN 2 Rantau Utara, Kabupaten Labuhanbatu, Sumatera Utara" ini dibatasi pada perbedaan hasil belajar siswa dengan penerapan aplikasi Quizizz sebagai kuis interaktif pada materi posisi strategis Indonesia sebagai poros maritim dunia.

## **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah diatas, maka masalah yang akan diteliti dirumuskan sebagai berikut :

“Bagaimana perbedaan hasil belajar siswa dengan penerapan aplikasi Quizizz pada pembelajaran Posisi Strategis Indonesia Sebagai Poros Maritim Dunia pada kelas eksperimen dan kontrol di SMAN 2 Rantau Utara?”

### **E. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut :

“Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa dengan penerapan aplikasi Quizizz pada pembelajaran Posisi Strategis Indonesia Sebagai Poros Maritim Dunia pada kelas eksperimen dan kontrol di SMAN 2 Rantau Utara”

### **F. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan permasalahan serta tujuan penelitian, adapun manfaat dalam penelitian ini adalah :

#### 1. Akademis

Manfaat penelitian ini secara akademis yaitu sebagai syarat untuk menyelesaikan skripsi dan mendapatkan gelar sarjana pendidikan S1 Prodi Pendidikan Geografi, Departemen Geografi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang

#### 2. Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman dan wawasan baru, meluaskan perbendaharaan pengetahuan dalam sudut pandang, jarak pandang, resolusi pandang yang berbeda, menguatkan perspektif lama dengan perspektif baru sehingga memperbaiki pola pikir dan menjadi salah satu sumber rujukan dalam bidang ilmu pengetahuan mengenai media pembelajaran dan pemanfaatan platform digital khususnya quizizz.

### 3. Praktis

#### a) Bagi Guru

1. Menjadi bahan pertimbangan untuk menggunakan media pembelajaran *Quizizz* dalam mata pelajaran geografi.
2. Memotivasi guru untuk dapat mengembangkan media pembelajaran terutama dalam mata pelajaran geografi.

#### b) Bagi Peserta Didik

1. Melatih siswa agar dapat mandiri dalam penguasaan materi dengan menggunakan teknologi internet dan fasilitas yang sudah tersedia.
2. Dapat meningkatkan keterkaitan belajar siswa dalam proses pembelajaran geografi.

#### c) Untuk Peneliti

1. Memberikan tambahan pengetahuan, wawasan dalam mempersiapkan diri sebagai Guru dalam memberikan variasi media pembelajaran.
2. Mempunyai pengalaman dalam pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Quizizz*.