

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AJAR BERBASIS *QUIZZ* PADA
MATA PELAJARAN INFORMATIKA TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA KELAS X SMAN 1 RANAH PESISIR**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S1)
Pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Departemen Teknik
Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang*



OLEH :

LAURA FEBRIANI GUSRA

NIM.21076059

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA

DEAPRTEMEN TEKNIK ELEKTRONIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2025

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AJAR BERBASIS *QUIZIZZ* PADA
MATA PELAJARAN INFORMATIKA TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA KELAS X SMAN 1 RANAH PESISIR**

Nama : Laura Febriani Gusra
TM/NIM : 2021 / 21076059
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Departemen : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Padang, November 2025

Disetujui Oleh:

Pembimbing



Delvi Asmara, S.Pd., M.Kom.
NIP. 198512242023211011

Mengetahui,

Kepala Departemen Teknik Elektronika



Dr. Dedy Irfan, S.Pd., M.Kom.
NIP. 197604082005011002

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus Setelah Mempertahankan Skripsi di depan Tim Penguji

Program Studi Pendidikan Teknik Informatika

Departemen Teknik Elektronika

Fakultas Teknik

Universitas Negeri Padang

Judul : Pengaruh Penggunaan Media Ajar Berbasis *Quizizz* Pada
Mata Pelajaran Informatika Terhadap Hasil Belajar Siswa
Kelas X SMAN 1 Ranah Pesisir

Nama : Laura Febriani Gusra

TM/NIM : 2021 / 21076059

Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika

Departemen : Teknik Elektronika

Fakultas : Teknik

Padang, November 2025

Nama

Tanda Tangan

1. Ketua : Dr. Ika Parma Dewi, S.Pd., M.Pd.T

1 

2. Anggota : Delvi Asmara, S.Pd., M.Kom.

2 

3. Anggota : Dr. Dedy Irfan, S.Pd., M.Kom

3 

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Laura Febriani Gusra
NIM/TM : 21076059/2021
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Departemen : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya dengan judul " Pengaruh Penggunaan Media Ajar Berbasis *Quizizz* Pada Mata Pelajaran Informatika Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMAN 1 Ranah Pesisir" merupakan 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 yang lazim.

Padang, November 2025

Yang menyatakan,



Laura Febriani Gusra
NIM. 21076059

ABSTRAK

Laura Febriani Gusra, 2025. PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AJAR
BERBASIS *QUIZIZZ* PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS X
SMAN 1 RANAH PESISIR

Pada pembelajaran Informatika di SMA, keaktifan dan motivasi belajar siswa masih cenderung rendah, padahal mata pelajaran ini merupakan mata pelajaran baru pada kurikulum Merdeka yang seharusnya mendorong rasa ingin tau dan partisipasi aktif. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik agar siswa lebih terlibat dalam proses belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media ajar berbasis *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika kelas X di SMAN 1 Ranah Pesisir. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Subjek penelitian adalah siswa kelas X yang dibagi menjadi kelompok eksperimen yang menggunakan media *Quizizz* dan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Data hasil belajar dikumpulkan melalui tes tertulis dan dianalisis menggunakan uji statistik untuk mengetahui adanya perbedaan signifikan antara kedua kelompok. Berdasarkan hasil *Posttest*, rata-rata nilai kelas eksperimen sebesar 87 dengan standar deviasi 9,107, sedangkan kelas kontrol memiliki rata-rata 77 dengan standar deviasi 12,148. Analisis hipotesis menunjukkan adanya pengaruh positif dan signifikan penggunaan media *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa. Temuan ini mengindikasikan bahwa penerapan media ajar berbasis *Quizizz* efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa pada mata pelajaran Informatika. Dengan demikian, media *Quizizz* dapat dijadikan alternatif dalam proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, serta mampu membantu guru menciptakan suasana belajar yang kompetitif dan menumbuhkan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Kata Kunci: media ajar, *Quizizz*, hasil belajar, Informatika.

KATA PENGATAR

Puji Syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT atas rahmat dan hidayah yang telah diberikan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Ajar Berbasis *Quizizz* Pada Mata Pelajaran Informatika Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Sman 1 Ranah Pesisir” dapat diselesaikan tepat waktu. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga, sahabat, dan para pengikut beliau hingga akhir zaman.

Penulisan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi kelengkapan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, Departemen Teknik Elektronika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Padang. Adapun penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian skripsi ini penulis dibantu oleh berbagai pihak, Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati dan hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Ir. Krismadinata, S.T, M.T. Selaku Rektor Universitas Negeri Padang.
2. Bapak Prof. Dr. Muhammad Anwar, S.Pd., MT. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
3. Bapak Dr. Dedy Irfan, S.Pd., M.Kom., selaku dosen penguji yang telah memberikan berbagai masukan, saran, dan arahan berharga yang memperkaya penyusunan skripsi ini. Beliau juga merupakan Kepala Departemen Teknik Elektronika sekaligus Ketua Program Studi Pendidikan

Teknik Informatika, Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang, serta Penasehat Akademik yang senantiasa memberikan bimbingan dan motivasi selama masa perkuliahan.

4. Bapak Delvi Asmara, S.Pd., M.Kom. selaku dosen pembimbing skripsi yang dengan penuh kesabaran, ketelitian, serta ketulusan hati telah membimbing, mengarahkan, dan memberikan masukan berharga kepada penulis sejak proses penyusunan proposal hingga terselesaikannya skripsi ini.
5. Ibu Dr. Ika Parma Dewi, S.Pd., M.Pd.T. selaku dosen penguji yang memberikan pikiran dan arahan untuk penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Seluruh dosen dan staf Departemen Elektronika, atas ilmu dan bantuan selama masa studi.
7. Karya ini penulis persembahkan dengan penuh rasa cinta dan hormat kepada kedua orang tua tercinta, bapak Darpius dan ibuk Siti Hajir yang selalu menjadi sumber kekuatan, semangat, dan inspirasi dalam setiap langkah penulis. Terima kasih atas segala kasih sayang yang tiada batas, nasihat yang tak pernah henti, serta dukungan penuh untuk setiap keputusan yang penulis ambil. Terima kasih pula untuk setiap doa yang senantiasa mengiringi, menjadi cahaya dalam setiap perjalanan dan perjuangan penulis hingga terselesaikannya skripsi ini.
8. Terimakasih kepada kakak laki-laki penulis Ringga Septia Gusra yang telah menjadi salah satu sumber kekuatan dan teladan dalam perjalanan hidup

penulis. Terima kasih atas kerja keras, tanggung jawab, dan pengorbanan yang telah diberikan. Pilihanmu untuk bekerja demi membantu penulis secara finansial merupakan wujud kasih dan dukungan yang sangat berarti, sehingga penulis dapat menempuh pendidikan hingga meraih gelar sarjana ini. Juga kepada adik perempuan penulis Sevilla Julia Gusra atas perhatian, semangat, dan dukungan moral yang senantiasa diberikan. Kehadiranmu menjadi penyemangat di setiap proses yang penulis jalani.

9. Ucapan terima kasih yang mendalam penulis sampaikan kepada sahabat terdekat penulis, Delia Julianti yang telah menjadi teman seperjuangan sejak awal hingga akhir perkuliahan. Terima kasih atas kesediaanmu selalu ada di setiap proses, membantu tanpa keluh, bersedia direpotkan, menjadi rekan diskusi dalam menghadapi berbagai tantangan akademik, serta menjadi pendengar setia dalam setiap keluh kesah penulis. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada sahabat-sahabat terbaik Salsa, Alfi, Anisa dan Ica atas kebersamaan, semangat, serta dukungan yang telah diberikan selama masa perkuliahan. Kehadiran kalian semua telah menambah warna, semangat, dan makna tersendiri dalam perjalanan penulis menempuh pendidikan ini.
10. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh teman kelas F3,4 yang tidak hanya menjadi rekan seperjuangan dalam menuntut ilmu, tetapi juga selalu menunjukkan semangat kebersamaan, kerja sama, serta saling membantu dalam berbagai kesempatan selama masa perkuliahan.

11. Selanjutnya, penulis menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, baik secara langsung maupun tidak langsung, yang telah memberikan bantuan, doa, dukungan, serta motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Setiap bentuk bantuan, sekecil apa pun, sangat berarti bagi penulis dan menjadi bagian penting dalam tercapainya penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang pendidikan dan pembelajaran informatika.

Padang, Oktober 2025

Penulis

Laura Febriani Gusra

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGATAR	ii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II LANDASAN TEORI	9
A. Media Pembelajaran	9
B. Teori Multimedia	12
C. <i>Quizizz</i>	14
D. Hasil Belajar	18
E. Informatika	21
F. Penelitian Relevan	22
G. Kerangka Berpikir	24
H. Hipotesis Penelitian	27
A. Jenis Penelitian	28
B. Desain Penelitian	28
C. Waktu Dan Tempat Penelitian	29
D. Variabel Penelitian	30
E. Defenisi Operasional	31
F. Polulasi dan Sampel Penelitian	31
G. Teknik Pengumpulan Data	33
H. Instrumen Penelitian	34

I.	Prosedur Penelitian	35
J.	Uji Coba Instrument Penelitian	37
K.	Teknik Analisis Data	42
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	46
A.	Deskripsi Data Penelitian	46
B.	Analisis Data	52
C.	Pembahasan	55
BAB V	PENUTUP	59
A.	Kesimpulan.....	59
B.	Saran	60
DAFTAR PUSTAKA		61
LAMPIRAN		66

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Rata-rata ulangan harian siswa kelas X tahun ajaran 2024/2025.....	5
Tabel 2. Rancangan Penelitian <i>Non-equivalent Control Group Design</i>	29
Tabel 3. Populasi Kelas X Informatika	31
Tabel 4. Sampel Penelitian.....	33
Tabel 5. Hasil Uji Reliabilitas Menggunakan SPSS	40
Tabel 6. Statistik Dasar Eksperimen	47
Tabel 7. Statistik Dasar Kontrol.....	47
Tabel 8. Hasil Uji Deskriptif Statistik.....	48
Tabel 9. Distribusi Frekuensi Kelas Eksperimen	50
Tabel 10. Distribusi Frekuensi Kelas Kontrol.....	51
Tabel 11. Hasil Uji Normalitas dengan SPSS	52
Tabel 12. Hasil Analisis Uji Homogenitas.....	53
Tabel 13. Hasil Uji t.....	55
Tabel 14. Kriteria Kesukaran Soal	84
Tabel 15. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal Uji Coba.....	84
Tabel 16. Kriteria Daya Beda Soal	87
Tabel 17. Uji Daya Beda.....	87

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tampilan website <i>Quizizz</i>	16
Gambar 2. Tampilan <i>log in</i>	17
Gambar 3. Tampilan dashboard <i>Quizizz</i>	17
Gambar 4. Tampilan opsi <i>Quizizz</i>	17
Gambar 5. Tampilan join kuiz bagi siswa.....	18
Gambar 6. Kerangka Berpikir	26
Gambar 9. Diagram <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	49
Gambar 10. Diagram <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	51

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Data Nilai UTS Kelas X Informatika Tahun Ajaran 2024/2025	66
Lampiran 2. Nilai Kelas X Informatika Tahun Ajaran 2025/2026	67
Lampiran 3. Kisi-kisi Soal Formatif 30 Soal	68
Lampiran 4. Soal Uji Coba Pada Kelas Uji Coba (X.E1)	69
Lampiran 5. Data Jawaban Siswa	76
Lampiran 6. Hasil Uji Validitas	78
Lampiran 7. r_{tabel} Statistika 31 Responden	80
Lampiran 8. Hasil Uji Reliabilitas	81
Lampiran 9. Hasil Uji kesukaran	84
Lampiran 10. Hasil Uji Daya Pembeda	87
Lampiran 11. Soal Penelitian (<i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>)	90
Lampiran 12. Hasil <i>Pretest</i> Kelas Kontrol dan Eksperimen	95
Lampiran 13. Modul Ajar Kelas Eksperimen Pertemuan 1	96
Lampiran 14. Bahan Ajar Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen Pertemuan 1	99
Lampiran 15. Lembar Kerja Peserta Didik 1 Kelas Eksperimen dan Kontrol	105
Lampiran 16. Modul Ajar Pertemuan 2 Kelas Eksperimen	108
Lampiran 17. Bahan Ajar Pertemuan 2 Kelas Eksperimen dan Kontrol	111
Lampiran 18. LKPD 2 Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	113
Lampiran 19. Media Ajar <i>Quizizz</i> Kelas Eksperimen	116
Lampiran 20. Hasil <i>Posttest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	117
Lampiran 21. Hasil Analisis Deskriptif	118
Lampiran 22. Langkah Menentukan Frekuensi	121
Lampiran 23. Hasil Uji Normalitas	122
Lampiran 24. Hasil Uji Homogenitas	123
Lampiran 25. Hasil Uji Hipotesis	125
Lampiran 26. T_{tabel} Hipotesis	128
Lampiran 27. Dokumentasi Penelitian	129
Lampiran 28. Surat Izin Penelitian	133

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan salah satu kunci keberhasilan dalam pendidikan, karena hakikat pendidikan adalah belajar. Pengertian belajar menurut Warini et al., (2023) mendefinisikan bahwa belajar merupakan usaha yang dilakukan seseorang melalui interaksi dengan lingkungannya untuk merubah perilakunya. Dalam proses tersebut tentunya pembelajaran melibatkan interaksi guru dan siswa sebagai salah satu komponen pembelajaran. Tercapainya tujuan pembelajaran merupakan salah satu faktor yang sangat menentukan keberhasilan belajar mengajar. Keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan sangat bergantung pada keefektifan proses pembelajaran berlangsung (Amrona et al., 2023). Di era digital saat ini, penggunaan teknologi telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, termasuk dalam dunia pendidikan.

Era revolusi industri 4.0 menjadi tantangan bagi para pendidik di Indonesia saat ini. Kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) menuntut para pendidik untuk senantiasa berpikir inovatif dan berperan aktif dalam menggali serta mengembangkan potensi peserta didik. Tantangan yang dihadapi adalah sejauh mana pendidik dapat mengintegrasikan perkembangan teknologi ke dalam proses pembelajaran, agar siswa memiliki kompetensi yang relevan dan mampu bersaing di era modern (Medianto, 2023). Namun, dalam praktiknya dilapangan, pembelajaran masih belum sepenuhnya mencerminkan pemanfaatan teknologi tersebut. Sebagian pendidik masih belum memanfaatkan

secara maksimal teknologi tersebut sehingga pembelajaran bersifat pasif dan monoton.

Kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran oleh pendidik merupakan permasalahan yang berpotensi menimbulkan dampak terhadap hasil belajar peserta didik. Hal ini diperkuat oleh penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Informatika MTS” (Pratasik & Ahyar, 2022). Penelitian tersebut mengungkapkan bahwa sekolah yang menjadi objek penelitian sebenarnya telah memiliki satu ruang laboratorium komputer, namun pemanfaatannya belum maksimal. Selain itu, belum tersedianya akses ke pembelajaran digital menyebabkan guru masih mengandalkan metode ceramah dalam menyampaikan materi. Dengan demikian, pembelajaran menjadi monoton dan membuat siswa bersikap pasif sehingga keberhasilan belajar mengajar mungkin tidak akan berhasil sesuai harapan pendidik.

Kurang adanya kreatifitas guru dalam menciptakan alat bantu pembelajaran serta keterbatasan penggunaan metode konvensional dalam menyampaikan materi kepada siswa juga menjadi faktor penyebab rendahnya motivasi belajar dimana hal ini akan berdampak langsung terhadap hasil belajar siswa (Rokhmah et al., 2024). Hal ini akan berdampak pada siswa yang sering kali hanya akan mendengarkan penjelasan guru tanpa ikut aktif berpartisipasi, sehingga siswa jadi kurang fokus, pasif dan cepat merasa bosan dalam pembelajaran. Dengan demikian, hal tersebut secara tidak langsung akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

Meningkatkan hasil belajar siswa merupakan tujuan utama pembelajaran, karena hasil belajar mencerminkan sejauh mana siswa berhasil memahami materi yang diajarkan. Hal ini selaras dengan pendapat Hamalik dalam (Annisa & Erwin, 2021) hasil belajar merupakan indikator sejauh mana seseorang telah menguasai kemajuan pengetahuan melalui proses kegiatan belajar mengajar. Meningkatkan hasil belajar merupakan salah satu tugas dari seorang pendidik. Salah satu pendekatan yang dapat ditempuh untuk meningkatkan hasil belajar adalah melalui pemilihan media ajar yang tepat.

Menurut pendapat Agustira & Rahmi (2022) bahwa penggunaan media ajar dalam proses mengajar dapat meningkatkan kemauan dan motivasi dalam belajar siswa. Apabila media pembelajaran yang digunakan oleh guru menarik, hal itu dapat membuat suasana belajar yang baik dan menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar (Nurhidayati et al., 2023). Ada banyak macam media pembelajaran yang dapat di gunakan dalam pembelajaran. Masing-masing media tersebut memiliki fungsi yang berbeda-beda. Salah satu media pembelajaran yang saat ini banyak digunakan adalah *Quizizz*.

Quizizz merupakan alat pendukung yang dapat di gunakan oleh guru maupun siswa dalam proses pembelajaran. *Quizizz* merupakan aplikasi pendidikan berbasis game (Nazila et al., 2024). Menurut Rahmat dalam (Rahmayani & Subekti, 2022) banyak fitur yang di tawarkan oleh *Quizizz* salah satunya adalah fitur kuis dengan penampilan yang menarik, seperti terdapat tema, meme, dan musik. Aplikasi *Quizizz* ini berisikan materi pembelajaran yang dikemas dalam pertanyaan interaktif berbagai tema pada berbagai jenjang,

mata pelajaran, dan lainnya dengan pilihan isi materi yang dibuat sendiri oleh pendidik. Tidak hanya itu, aplikasi *Quizizz* ini juga dapat ditambahkan berupa materi pembelajaran yang menarik seperti video pembelajaran, gambar maupun musik (Al Mawaddah et al., 2021). Dengan berbagai fitur serta tampilan menarik yang di tawarkan, *Quizizz* mampu menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan serta memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam pelajaran.

Efektivitas *Quizizz* telah dibuktikan melalui sejumlah penelitian sebelumnya. Penelitian yang di lakukan oleh (Saputra et al., 2024) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Quizizz* mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Hal ini terlihat dari selisih nilai *Pretest* dan *Posttest* pada kelas eksperimen yang mencapai 29 poin, jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya sebesar 15,66 poin. Penelitian oleh (Khoerotunnisak, 2023) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi *Quizizz* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang nyata antara siswa yang belajar menggunakan *Quizizz* dan siswa yang menggunakan LKS. Dengan demikian, *Quizizz* terbukti dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran ekonomi.

Berdasarkan hasil wawancara (tidak terstruktur) yang penulis lakukan di SMAN 1 Ranah Pesisir, khususnya pada kelas X dalam mata pelajaran Informatika, diketahui bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan media ajar konvensional seperti buku cetak. Beberapa siswa juga

mengungkapkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan kurang mampu membangkitkan minat belajar mereka. Teknologi pembelajaran belum dimanfaatkan secara optimal, sehingga suasana kelas cenderung monoton dan kurang interaktif. Hal ini didukung oleh data hasil ulangan harian siswa pada materi teknologi informasi dan komunikasi tahun ajaran 2024/2025, di mana sekitar 47% siswa memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) pada mata pelajaran Informatika dimana KKTP di SMA N 1 Ranah Pesisir adalah 80. Adapun hasil rincian data hasil ulangan harian siswa yang menunjukkan persentase tersebut dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Rata-rata ulangan harian siswa kelas X tahun ajaran 2024/2025

Kelas	Total siswa	Nilai > 80	Nilai $\leq$ 80	Persen > 80	Persen $\leq$ 80
E1	34	22	12	64,71%	35,29%
E2	35	13	22	37,14%	62,86%
E3	32	18	14	56,25%	43,75%
E4	33	20	13	60,61%	39,39%
E5	31	19	12	61,29%	38,71%
E6	31	10	21	32,26%	67,74%
E7	32	20	12	62,50%	37,50%
E8	32	23	9	71,88%	28,13%
E9	31	16	15	51,61%	48,39%
E10	30	11	19	36,67%	63,33%
E11	31	12	19	38,71%	61,29%
Total	352	184	168	52,27%	47,73%

Sumber data: waka kurikulum SMAN 1 Ranah Pesisir

Dari hasil wawancara (tidak terstruktur) dengan guru dan beberapa siswa, diketahui bahwa media pembelajaran berbasis teknologi seperti *Quizizz* telah digunakan pada beberapa mata pelajaran lain, dan dinilai memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan serta memudahkan pemahaman materi. Namun, media ini belum diterapkan secara maksimal dalam pembelajaran Informatika. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara

potensi teknologi pembelajaran dengan praktik di lapangan, serta kesenjangan penelitian, mengingat masih terbatasnya studi yang menguji pengaruh penggunaan *Quizizz* dalam konteks pembelajaran Informatika di sekolah ini.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis merasa perlu untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Quizizz* pada Mata Pelajaran Informatika terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMAN 1 Ranah Pesisir.” Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap upaya peningkatan hasil belajar siswa melalui pemanfaatan media ajar yang interaktif, inovatif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi masalah, yaitu sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran informatika masih rendah sehingga perlu tindakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Metode pembelajaran konvensional dianggap masih monoton sehingga kurang menarik bagi siswa.
3. Penggunaan *Quizizz* sebagai media ajar berbasis teknologi pada mata pelajaran informatika di SMAN 1 Ranah Pesisir masih minim.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah agar penelitian lebih terarah serta terpusat, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada :

1. Penelitian ini hanya dilakukan pada siswa kelas X SMAN 1 Ranah Pesisir tahun ajaran 2025/2026.
2. Fokus materi dalam penelitian ini dibatasi hanya pada materi “Sistem Komputer” sebagai salah satu bagian dari mata pelajaran Informatika.
3. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah media berbasis *Quizizz*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh penggunaan media ajar berbasis *Quizizz* pada mata pelajaran Informatika terhadap hasil belajar siswa kelas X SMAN 1 Ranah Pesisir ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah di uraikan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media ajar berbasis *Quizizz* pada mata pelajaran Informatika terhadap hasil belajar siswa kelas X SMAN 1 Ranah Pesisir.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini di harapkan dapat memberikan beberapa manfaat yaitu:

1. Manfaat Teoritis:
 - a. Hasil penelitian ini dapat memberikan gambaran dibagian dunia pendidikan mengenai pengaruh penggunaan media ajar berbasis *Quizizz* terhadap Hasil belajar siswa.
 - b. Menambah kajian literatur tentang efektivitas *Quizizz* dalam pembelajaran berbasis masalah
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Guru, menyediakan alternatif media pembelajaran yang inovatif, efektif, dan interaktif, yang dapat membantu guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
 - b. Bagi Siswa, membantu siswa dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar pada mata pelajaran informatika, sehingga proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan.
 - c. Bagi Sekolah, penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan dalam mengembangkan strategi pembelajaran inovatif berbasis teknologi.
 - d. Bagi Peneliti Selanjutnya, dapat menjadi rujukan bagi peneliti selanjtnya yang ingin mengembangkan penelitian serupa pada mata pelajaran dan jenjang sekolah yang berbeda.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh penggunaan media ajar berbasis *Quizizz* pada mata pelajaran Informatika terhadap hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Ranah Pesisir dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh terhadap penggunaan media ajar berbasis *Quizizz* pada mata pelajaran Informatika terhadap hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Ranah Pesisir. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian dan analisis data diperoleh nilai t hitung sebesar 3,82 yang berarti lebih besar dari pada t tabel yaitu sebesar 1,995.
2. Kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan menggunakan media ajar berbasis *Quizizz* dalam belajar mendapatkan rata-rata nilai lebih tinggi yaitu 87 sedangkan kelas kontrol hanya menggunakan metode pembelajaran konvensional mendapat rata-rata hasil belajar lebih rendah yaitu 77. Dengan selisih sebesar 10 point, perbedaan ini memperlihatkan bahwa kelas eksperimen yang diberikan perlakuan memiliki hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelas konvensional yang tidak diberi perlakuan. Dengan demikian, pembelajaran menggunakan media ajar *Quizizz* memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran informatika.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang dikemukakan maka dapat diajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat mendorong peningkatan motivasi belajar melalui pemanfaatan media pembelajaran yang disajikan oleh guru sehingga memiliki dampak pada peningkatan hasil belajar.
2. Bagi guru, diharapkan lebih memberi motivasi belajar kepada siswa dengan cara salah satunya menggunakan media pembelajaran yang bervariasi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi untuk mengembangkan penelitian dalam bidang pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustira, S., & Rahmi, R. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tingkat Sd. *Mubtadi: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 4(1), 72–80. <https://doi.org/10.19105/Mubtadi.V4i1.6267>
- Al Mawaddah, A. W., Hidayat, M. T., Amin, S. M., & Hartatik, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Melalui Daring Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3109–3116. <https://doi.org/10.31004/basicedu.V5i5.1288>
- Amrona, Y. L., Nurhuda, A., Assajad, A., Putri, A. A., & Anastasia, A. (2023). Manajemen Peserta Didik Sebagai Sarana Dalam Mencapai Keberhasilan Tujuan Pendidikan. *Jurnal Belaindika (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan)*, 5(3), 93–103. <https://doi.org/10.52005/Belaindika.V5i3.124>
- Annisa, R., & Erwin, E. (2021). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3660–3667. <https://doi.org/10.31004/basicedu.V5i5.1376>
- Aspar, M., Mujtaba, I., & Putri, S. A. D. (2021). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Ular Tangga Dalam Meningkatkan Semangat Belajar Siswa*.
- Cahyaningrum, A. D., Ad, Y., & Asyhari, A. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Quantum Teaching Tipe Tandur Terhadap Hasil Belajar. *Indonesian Journal Of Science And Mathematics Education*, 2(3), 372–379. <https://doi.org/10.24042/Ijsme.V2i3.4363>
- Damayanti, A. (2022). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Sma Negeri 2 Tulang Bawang Tengah*. 1(1).
- Demir, S. (2022). Comparison Of Normality Tests In Terms Of Sample Sizes Under Different Skewness And Kurtosis Coefficients. *International Journal Of Assessment Tools In Education*, 9(2), 397–409. <https://doi.org/10.21449/Ijate.1101295>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). *Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran*. 1(2).
- Khoerotunnisak, D. S. (2023). *Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Pendidikan Ilmu Pendidikan Sosial Ikip Pgri Bojonegoro*.
- Lesviza, R., Sestiya, S., Maulida Putri, S., Mustika, V., & Astuti, Y. (2024). Penerapan Aplikasi Quizziz Paper Mode Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas 5 Sd Negeri 105 Palembang. *Journal Of Knowledge And Collaboration*, 2(1), 455–459. <https://doi.org/10.59613/V8kwmg70>

- Magfiroh, N. (2023). *Skripsi Peningkatan Hasil Belajar Ipa Dengan Menggunakan Media Pop Up Book Pada Siswa Di Sekolah Dasar*.
- Mahkotawati, R., Rijanto, T., & Rusimamto, P. W. (2025). Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian: Angket Pengalaman Praktik Kerja Lapangan (Pkl) Pada Siswa Smk: *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(2), 1830–1835. <https://doi.org/10.54371/Jiip.V8i2.6990>
- Makapedua, C. S., Wonggo, D., & Komansilan, T. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Pengenalan Hewan Berbasis Augmented Reality Untuk Anak Usia Dini*. 1.
- Medianto, R. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Viii Smpn 189 Jakarta*.
- Medianto, R. (2023).
- Mulyati, J., & Putra, N. P. (2024). Pengaruh Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2.
- Muslimah, M., & Widiyanti, A. (2023). Analisis Daya Beda Tes Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa Sma Mamba'ul Hikmah Paron Ngawi. *Al-Mu'arrib: Journal Of Arabic Education*, 3(2), 13–23. <https://doi.org/10.32923/Al-Muarrib.V3i2.3594>
- Nal Education And Development*. (2020).
- Nazila, L. E., Musthofa, I., & Ardiansyah, A. (2024). *Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Pai Kelas Viii Di Smp Brawijaya Smart School*. 9.
- Nita, N. K. A. N. T., Ida Ayu Sukma Wirani, & Ida Bagus Rai. (2025). Tingkat Kesukaran Dan Daya Beda Butir Soal Sumatif Bahasa Bali Kelas X Sma Negeri 1 Mengwi Tahun Pelajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan Bahasa Bali Undiksha*, 11(2), 105–115. <https://doi.org/10.23887/Jpbb.V11i2.75697>
- Nofziarni, A., Hadiyanto, H., Fitria, Y., & Bentri, A. (2019). Pengaruh Penggunaan Model Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 2016–2024. <https://doi.org/10.31004/basicedu.V3i4.244>
- Nova Ardiana & Didik Himmawan. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Media Smart Spinner Di Sdn 1 Kedokanbunder. *Quality : Journal Of Education, Arabic And Islamic Studies*, 1(1), 8–14. <https://doi.org/10.58355/Qwt.V1i1.11>
- Nurfadhilla, S. (2021). *Media Pembelajaran Tingkat Sd*. Cv Jejak, Anggota Ikapi.

- Nurhidayati, V. N., Fitra Ramadani, Fika Melisa, & Desi Armi Eka Putri. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Siswa. *Jurnal Binagogik*, 10(2), 99–106. <https://doi.org/10.61290/Pgsd.V10i2.428>
- Nurholifah, L., & Zakia, N. (2023). *Meningkatkan Pembelajaran Melalui Implementasi Quizizz Dalam Konteks Pendidikan Digital*. 1(2).
- Nuryadi, Astuti, T. D., & Utami, E. S. (2017). *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Sibuku Media.
- Pebriyanti, I., Divayana, D. G. H., & Kesiman, M. W. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas Vii Di Smp Negeri 1 Seririt. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (Karmapati)*, 10(1), 50. <https://doi.org/10.23887/Karmapati.V10i1.31110>
- Pratasik, S., & Ahyar, B. M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Informatika Mts. *Eduetik : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 2(3), 359–373. <https://doi.org/10.53682/Eduetik.V2i3.5282>
- Putri Nur Fatiah, Elly Sukmanasa, & Wawan Syahiril Anwar. (2023). Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Quizizz Tema 9 Subtema 1 Pembelajaran 3: Penelitian Reasearch And Development. *Didaktik : Jurnal Ilmiah Pgsd Stkip Subang*, 9(04), 2161–2175. <https://doi.org/10.36989/Didaktik.V9i04.1768>
- Rahayu, P., Marmoah, S., & Budiharto, T. (2024). *Analisis Penerapan Prinsip Mayer Pada Multimedia Digital Dalam Pembelajaran Matematika Di Kelas Iv Sekolah Dasar*.
- Rahmayani, D., & Subekti, H. (2022). *Efek Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Smp Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia*. 10.
- Ramadhan, M. F., Siroj, R. A., & Afgani, M. W. (2024a). Validitas And Reliabilitas. *Journal On Education*, 6(2), 10967–10975. <https://doi.org/10.31004/Joe.V6i2.4885>
- Ramadhan, M. F., Siroj, R. A., & Afgani, M. W. (2024b). Validitas And Reliabilitas. *Journal On Education*, 6(2), 10967–10975. <https://doi.org/10.31004/Joe.V6i2.4885>
- Ratu, T. (2022). Pelatihan Bagi Siswa Mts Al Muddatsiriyah Dalam Menggunakan Multimedia Interaktif Sebagai Alat Bantu Memahami Konsep Fisika Di Masa Pandemi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1).
- Rokhmah, N. N., Nurgiansah, T. H., & Permana, S. A. (2024). *Pengaruh Media Pembelajaran Pop Up Book Digital Terhadap Motivasi Belajar Ppkn*. 1(2).

- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa Sma. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi|Jiituj|*, 4(2), 163–173. <https://doi.org/10.22437/Jiituj.V4i2.11605>
- Saputra, K. W., Amalia, F., & Rahman, K. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 10 Program Keahlian Dkv Smk Negeri 10 Malang. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 11(6), 1177–1184. <https://doi.org/10.25126/Jtiik.1078108>
- Siregar, B. H. (2024). *Teori & Praktis Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Umsu Press.
- Soesana, A. (2023). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yayasan Kita Menulis.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif*. Alfabeta Cv.
- Supriadi, N., Tazkiyah, D., & Isro, Z. (2021). *Penerapan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Di Era Covid-19*.
- Teguh Handoyo, I' anatul Ashriyah, & Rahmat Kamal. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia. *Harmoni Pendidikan : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 230–250. <https://doi.org/10.62383/Hardik.V2i1.1064>
- Umam, K., Isnaini, F. L., Rohmah, L., & Maulana, A. (2025). *Penerapan Media Audio, Visual, Dan Multimedia Untuk Peningkatan Keterampilan Mendengar Bahasa Arab Siswa*. 7(1).
- Utama, A. F., Yul, F. A., & Selviani, D. (2024). *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pplg Smkn 4 Kota Bengkulu*.
- Wardah. (2023). *Media Pembelajaran: Konsep Dan Aplikasi*. Tahta Media Group.
- Warini, S., Hidayat, Y. N., & Ilmi, D. (2023). Teori Belajar Sosial Dalam Pembelajaran. *Anthor: Education And Learning Journal*, 2(4), 566–576. <https://doi.org/10.31004/Anthor.V2i4.181>
- Widodo, S., Ladyani, F., & Khairunnisa. (2023). *Buku Ajar Metode Penelitian*. Cv Science Techno Direct Perum Korpri, Pangkalpinang.
- Wilyahnum, A. (2024). *Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Kelas Viii Di Sekolah Smp 16 Sinjai Kabupaten Sinjai*.
- Yandi, A., Nathania Kani Putri, A., & Syaza Kani Putri, Y. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13–24. <https://doi.org/10.38035/Jpsn.V1i1.14>

Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Alfihris : Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/Alfihris.V2i3.843>