

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED
LEARNING* BERBANTUAN QUIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA**

SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Teknik
Universitas Negeri Padang*



Oleh :

SHIKIN SYAHIRA

2021/21076115

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
DEPARTEMEN TEKNIK ELEKTRONIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2025**

ABSTRAK

Shikin Syahira, 2025: Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa

Penelitian ini untuk melihat pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa. Jenis Penelitian yang dilakukan adalah metode Kuantitatif dengan pendekatan Kuasi Eksperimental. Populasi dalam penelitian dilakukan di kelas X, terdiri dari siswa laki-laki yang berjumlah 18 dan siswa perempuan yang berjumlah 18 orang siswa, dan jumlah keseluruhan siswa di kelas X sebanyak 36 orang. Teknik penarikan sampel yang digunakan yaitu Teknik sampel jenuh yaitu seluruh populasi menjadi sampel yang di dalamnya terdiri 36 orang siswa. Peneliti menggunakan kelas X E.6 sebagai kelas kontrol dan X E.9 sebagai kelas eksperimen. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa Pengaruh model Pembelajaran Problem Based Learning berbantuan Quizizz memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika di SMA Negeri 4 Payakumbuh. Pada pengujian hipotesis menggunakan Uji Independent Sample t-Test menunjukkan peningkatan hasil belajar dengan nilai signifikan sebesar $0,002 < 0,005$, Sehingga Hipotesis dapat diterima.

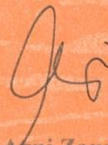
Kata kunci: *Problem Based Learning*, Quizizz, hasil belajar, Informatika

HALAMAN PERSETUJUAN TUGAS AKHIR
PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING*
BERBANTUAN QUIZIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA

Nama : Shikin Syahira
TM/NIM : 2021 / 21076115
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Departemen : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Padang, November 2025

Disetujui Oleh:
Pembimbing



Dr. Mahesi Agni Zaus, M.Pd.T.
NIP. 199207262023212052

Mengetahui,
Kepala Departemen Teknik Elektronika



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

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus Setelah Mempertahankan Tugas Akhir di depan Tim Penguji
Program Studi Pendidikan Teknik Informatika
Departemen Teknik Elektronika
Fakultas Teknik
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning*
Berbantuan Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa
Nama : Shikin Syahira
TM/NIM : 2021 / 21076115
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Departemen : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Padang, November 2025

Nama

Tanda Tangan

1. Ketua : Delvi Asmara, S.Pd., M.Kom.

1

2. Anggota : Dr. Mahesi Agni Zaus, M.Pd.T.

2

3. Anggota : Rizkayeni Marta, S.Pd., M.Pd.T

3

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Shikin Syahira
NIM/TM : 21076115/2021
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Departemen : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya dengan judul " Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa" 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,



Shikin Syahira
NIM. 21076115

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas kehadiran Allah SWT, yang senantiasa memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul : *''Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa''*. Pembuatan dan penulisan laporan skripsi ini bertujuan untuk melengkapi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika.

Skripsi ini disusun atas kerjasama dan berkat bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan kali ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Ir. Krismadinata, S.T, M.T. Selaku Rektor Universitas Negeri Padang.
2. Bapak Dr. Muhammad Anwar, S.Pd., M.T. Selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
3. Bapak Dr. Dedy Irfan, S.Pd, M.Kom. Selaku Kepala Departemen Teknik Elektronika serta Koordinator Program Studi Pendidikan Teknik Informatika.
4. Ibu Dr. Mahesi Agni Zaus, M.Pd.T. selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing dalam pembuatan dan penyelesaian Laporan Skripsi ini.
5. Ibu Rizkayeni Marta, S.Pd., M.Pd.T. dan Bapak Delvi Asmara, S.Pd., M.Kom. Selaku Dosen Penguji yang telah memberikan arahan dan petunjuk dalam penyelesaian Skripsi ini.
6. Ibu Vera Irma Delianti, S.Pd., M.Pd.T. Selaku Dosen Penasehat Akademik yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama perkuliahan ini.

7. Ucapan terima kasih yang paling mendalam penulis sampaikan kepada kedua Orang tua, terutama mamaku tercinta, sosok luar biasa yang selalu menjadi tempat penulis bercerita, bersandar dan mendapatkan kekuatan di setiap langkah. Terima kasih atas segala doa yang tak pernah terputus, kasih sayang tanpa batas, serta pengorbanan yang begitu besar demi kelancaran, keselamatan dan kesuksesan penulis. Kepada Mama yaitu Yusnimar yang selalu berusaha mengusahakan apapun yang menjadi kebutuhan penulis, tanpa mengenal lelah hanya demi melihat anaknya berhasil. Terima kasih telah memberikan dukungan, motivasi, serta semangat yang tak pernah padam hingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan ini. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan kesehatan, umur panjang, dan kebahagiaan kepada Mama agar dapat menyaksikan penulis meraih kesuksesan dan membalas sedikit dari segala kasih sayang yang telah diberikan. Tak lupa, ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada Papa tercinta yaitu Sudarta Iman Putra atas segala doa, dukungan, dan semangat yang telah diberikan selama ini. Doa dan restu Papa menjadi kekuatan bagi penulis untuk terus berjuang dan menyelesaikan studi ini dengan sebaik-baiknya.
8. Ucapan terima kasih yang tulus penulis sampaikan kepada kakak tercinta yaitu Intan Fadhillah, yang selalu menjadi teman cerita, teman bercanda, sekaligus sosok yang selalu membela dan menguatkan di setiap keadaan. Terima kasih atas dukungan, perhatian, dan kasih sayang yang diberikan tanpa henti, serta atas kebersamaan yang selalu membuat penulis merasa tidak pernah sendiri dalam menjalani setiap proses. Kehadiran kakak menjadi sumber semangat yang

berharga dan membuat perjalanan penulis dalam menyelesaikan pendidikan ini terasa lebih ringan dan penuh makna. Semoga kebahagiaan dan kesuksesan senantiasa menyertai Kakak, sebagaimana doa dan dukungan yang selalu Kakak berikan kepada penulis

9. Ucapan terima kasih yang tulus penulis sampaikan kepada Abang tercinta yaitu Vallery Septian Sudarta, yang meskipun berada jauh, namun selalu terasa dekat melalui perhatian, dukungan, dan semangat yang tiada henti. Terima kasih atas segala bentuk bantuan, kepedulian, serta dorongan yang diberikan dengan tulus tanpa diminta. Kehadiran Abang, meski dari kejauhan, selalu menjadi penguat dan penyemangat bagi penulis untuk terus berjuang hingga akhirnya dapat menyelesaikan pendidikan ini. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan kesehatan, rezeki yang berlimpah, dan kebahagiaan kepada abang atas segala kebaikan dan kasih sayang yang telah diberikan.
10. Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada seorang teman yang tidak dapat penulis sebutkan namanya. Terima kasih telah membantu penulis dalam setiap keadaan, baik suka maupun duka, selalu menolong tanpa pamrih, dan tidak pernah membiarkan penulis menghadapi segala hal sendirian. Kehadiran dan dukunganmu menjadi penguat yang berarti bagi penulis hingga akhirnya mampu menyelesaikan pendidikan ini dengan baik.
11. Kepada teman-teman penulis yaitu Khairi Alvi Syahrina, Firsty Nalva Aulia, Yumna Khairi, Septia Gina Falora yang selalu memberikan support, terima kasih atas segala semangat dan dorongan yang tidak pernah berhenti. Dalam setiap situasi, kehadiranmu selalu membawa kekuatan dan rasa tenang. Dukungan yang

diberikan, baik melalui tindakan maupun kata-kata, sungguh berarti dan menjadi pengingat untuk tetap tegar menghadapi segala hal.

12. Rekan-rekan seperjuangan Prodi Pendidikan Teknik Informatika F 7/8 serta semua pihak yang telah membantu dan memotivasi dalam proses penyelesaian skripsi ini.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menyadari masih terdapat kekurangan dan keterbatasan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk menyempurnakan skripsi ini serta memberikan manfaat yang lebih luas bagi penulis dan pembaca.

Padang, 26 Oktober 2025

Shikin Syahira

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	1
DAFTAR TABEL.....	3
DAFTAR GAMBAR.....	4
DAFTAR LAMPIRAN	5
BAB I PENDAHULUAN	6
A. Latar Belakang.....	6
B. Identifikasi Masalah.....	10
C. Batasan Masalah	11
D. Rumusan Masalah.....	11
E. Tujuan Penelitian.....	12
F. Manfaat Penelitian	12
BAB II LANDASAN TEORI.....	13
A. Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL)	13
B. Media Pembelajaran	19
C. Teori Belajar	22
D. Hasil Belajar	23
C. Hasil Penelitian Relevan.....	27
D. Hipotesis Penelitian.....	30
BAB III METODE PENELITIAN.....	31
A. Jenis Penelitian	31
B. Lokasi Penelitian	31
C. Populasi dan Sampel Penelitian	31
D. Desain Penelitian	33
E. Variabel Penelitian.....	34
F. Definisi Operasional Variabel.....	34
G. Prosedur Penelitian	35
H. Instrumen Penelitian	39
J. Teknik Pengumpulan Data	45

K. Teknik Analisis Data.....	46
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	51
a. Deskripsi Data Penelitian.....	51
b. Hasil Penelitian.....	52
c. Pembahasan.....	55
BAB V PENUTUP.....	59
a. Kesimpulan.....	59
b. Saran.....	59

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Rata-rata Nilai UTS Siswa kelas X SMAN 4 Payakumbuh pada mata pelajaran Informatika	9
Tabel 2. Populasi Siswa Kelas X.....	31
Tabel 3. Skema Desain Penelitian	33
Tabel 4. Langkah-langkah Pelaksanaan Pembelajaran.....	35
Tabel 5. Interpretasi Nilai r Product Moment	41
Tabel 6. Uji Reabilitas	42
Tabel 7. Uji Daya Beda	44
Tabel 8. Standar Pencapaian Hasil Belajar Informatika	47
Tabel 9. Kriteria Ketuntasan Belajar	47
Tabel 10. Rekapitulasi Hasil Belajar siswa	51
Tabel 11. Uji Normalitas	53
Tabel 12. Uji Homogenitas.....	53
Tabel 13. Uji Independent Sample t-Test.....	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Berpikir	27
-----------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Uji Validitas	65
Lampiran 2. Uji Tingkat Kesukaran.....	66
Lampiran 3. Uji Daya Beda.....	67
Lampiran 4. Uji Validitas SPSS	68
Lampiran 5. Uji Reabilitas SPSS.....	71
Lampiran 6. Uji Normalitas.....	71
Lampiran 7. Uji Homogenitas	72
Lampiran 8. Uji Hipotesis	72
Lampiran 9. Uji Validitas Excel	73
Lampiran 10. Uji Reabilitas Excel	74
Lampiran 11. Tingkat Kesukaran Excel.....	75
Lampiran 12. Uji Daya Beda Excel.....	76
Lampiran 13. Lembar Validasi Uji Coba Instrumen	77
Lampiran 14. Soal Uji Coba Instrumen.....	79
Lampiran 15. Pretest dan Posttest Kelas Kontrol	82
Lampiran 16. Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen.....	88
Lampiran 17. Modul Ajar.....	94
Lampiran 18. Kisi-kisi Instrumen.....	106
Lampiran 19. Surat Izin Penelitian	108
Lampiran 20. Surat Izin Penelitian Kampus.....	109
Lampiran 21. Dokumentasi Observasi	110
Lampiran 22. Dokumentasi Penelitian	111

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam dunia pendidikan, terdapat berbagai komponen yang berperan dalam menentukan kualitas pendidikan, di antaranya adalah guru, siswa, fasilitas dan infrastruktur, kurikulum, lingkungan, metode pembelajaran, serta media pembelajaran (Prasetia & Sylvia, 2023). Pendidikan memiliki peranan krusial dalam struktur kehidupan dan diwujudkan melalui proses pembelajaran dengan maksud untuk meningkatkan intelektualitas manusia (Wiyana Aprianti, Manda Rohandi, 2024).

Memasuki era revolusi industri 4.0, tantangan dalam dunia pendidikan semakin kompleks. Guru sebagai fasilitator pembelajaran dituntut untuk tidak hanya menguasai materi ajar, tetapi juga mampu memanfaatkan teknologi informasi dalam kegiatan pembelajaran. Teknologi informasi telah membawa dampak signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan, di mana pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dinilai mampu meningkatkan efisiensi, keterlibatan siswa, dan hasil belajar secara keseluruhan (Ully & Dewi, 2022).

Berbagai macam model pembelajaran yang sering digunakan saat ini adalah *Project Based Learning* (PjBL), *Discovery Learning*, *Inquiry Learning*, *Cooperative Learning* dan *Problem Based Learning* (PBL). Setiap model pembelajaran memiliki karakteristik tersendiri sehingga

penting bagi guru untuk memahami keunggulan, dan keterbatasan dari tiap model pembelajaran tersebut. Tujuannya adalah agar mampu merancang strategi yang efektif dan kontekstual sesuai dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran.

Salah satu model yang paling banyak digunakan adalah *Problem Based Learning* (PBL), yaitu pembelajaran yang berpusat pada siswa melalui pemecahan masalah kontekstual. Pada model pembelajaran ini, peserta didik diberikan permasalahan nyata untuk dianalisis dan diselesaikan melalui kerja sama kelompok. Model ini bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, serta kemampuan berkomunikasi dan berkolaborasi.

Selain kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah dalam pembelajaran juga erat kaitannya dengan pengembangan berpikir komputasional, terutama dalam mata pelajaran yang berbasis teknologi seperti Informatika. Menurut (Prasetyo et al., 2023). Berpikir Komputasional adalah metode atau pembelajaran yang didasarkan pada proses berpikir yang diperlukan untuk memecahkan masalah. Kemampuan ini menjadi landasan penting dalam menghadapi persoalan di era digital, karena tidak hanya berguna dalam penguasaan teknologi, tetapi juga dalam pengambilan keputusan yang logis dan efisien. Oleh karena itu, pengembangan berpikir komputasional sangat relevan untuk diterapkan dalam proses pembelajaran berbasis masalah dan teknologi.

Seiring perkembangan teknologi, penerapan PBL dapat dipadukan dengan media interaktif salah satunya media Quizizz. Quizizz merupakan platform pembelajaran digital yang dirancang untuk membantu pendidik dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan interaktif. Platform ini menyediakan fitur-fitur seperti kuis interaktif, penilaian otomatis, dan umpan balik real-time yang memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri maupun berkelompok. Selain itu, Quizizz memberikan fleksibilitas kepada guru dalam menyusun dan mengelola materi pembelajaran sehingga sesuai dengan kebutuhan siswa.

Integrasi antara model *Problem Based Learning* dengan media pembelajaran interaktif seperti Quizizz dipandang sebagai upaya inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Meskipun penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media pembelajaran interaktif seperti Quizizz memiliki potensi besar dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa, penggunaannya dalam proses pembelajaran Informatika di SMA Negeri 4 Payakumbuh belum diterapkan secara optimal. Guru cenderung masih mengandalkan metode konvensional seperti ceramah dan media presentasi satu arah, sehingga pemanfaatan Quizizz sebagai media pendukung pembelajaran berbasis masalah belum dimaksimalkan untuk membantu siswa memahami materi secara mendalam. Hal ini menjadi sangat penting dalam mata pelajaran Informatika, yang menekankan pada penguasaan konsep serta keterampilan praktis dalam memecahkan masalah berbasis teknologi.

Berdasarkan hasil observasi awal di Kelas X SMA N 4 Payakumbuh ditemukan bahwa pencapaian hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari rata-rata nilai Ujian Tengah Semester (UTS) yang hanya mencapai 61,5, di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sebesar 75. Salah satu faktor penyebabnya adalah kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, yang disebabkan oleh dominasi oleh pendekatan konvensional seperti ceramah dan media satu arah misalnya PowePoint (PPT), tanpa didukung aktivitas pemecah masalah atau pemanfaatan teknologi interaktif.

Berikut adalah data rata-rata nilai UTS siswa kelas X SMA Negeri 4 Payakumbuh pada mata pelajaran Informatika :

Tabel 1. Rata-rata Nilai UTS Siswa kelas X SMAN 4 Payakumbuh pada mata pelajaran Informatika.

Kelas	Jumlah Siswa	Jumlah Siswa Tuntas	Jumlah Siswa Tidak Tuntas	Rata-rata Nilai UTS	KKM
X E.6	36	10	26	61	75
X E.7	36	7	29	60	75
X E.8	36	8	28	64	75
X E.9	36	10	26	61	75

Sumber : Daftar Nilai Guru Informatika kelas X SMAN 4 Payakumbuh

Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk menerapkan model dan media pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik. Oleh karena itu, diperlukan penelitian untuk mengkaji sejauh mana integrasi antara Quizizz sebagai model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar

siswa pada mata pelajaran Informatika. Penelitian ini diharapkan yang tidak hanya sesuai dengan kebutuhan siswa, tetapi juga relevan dengan tuntutan perkembangan teknologi di era digital.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah antara lain sebagai berikut :

1. Rendahnya pencapaian hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika, yang ditunjukkan oleh rata-rata nilai UTS siswa kelas X SMA N 4 Payakumbuh hanya mencapai 61,5 , di bawah KKM yang ditetapkan sebesar 75.
2. Kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, yang disebabkan oleh dominasi metode ceramah dan minimnya penggunaan pendekatan pembelajaran yang menekankan pada partisipasi aktif dan pemecah masalah.
3. Pembelajaran yang kurang menarik dan kontekstual, sehingga menyebabkan siswa merasa bosan dan kesulitan memahami materi.
4. Penggunaan media pembelajaran interaktif seperti Quizizz dalam model Problem Based Learning belum diterapkan secara optimal dalam proses pembelajaran Informatika.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka penulis membatasi ruang lingkup pembahasan agar perancangan aplikasi ini tidak mengambang, adapun ruang lingkup pembahasan meliputi:

1. Penelitian hanya berfokus pada pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz dalam model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terhadap pencapaian hasil belajar kognitif siswa.
2. Mata pelajaran yang menjadi objek penelitian adalah Informatika kelas X berdasarkan Kurikulum Merdeka, khususnya pada elemen “Berpikir Komputasional”, dengan cakupan materi “Struktur Data”.
3. Subjek penelitian dibatasi siswa kelas X SMA N 4 Payakumbuh tahun pelajaran 2024/2025, dengan jumlah karakteristik siswa yang ditentukan berdasarkan kriteria sampel penelitian.
4. Subjek penelitian terbatas pada siswa kelas X SMA N 4 Payakumbuh.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang terdapat pada latar belakang dan Batasan masalah sebelumnya, maka rumusan masalah yang didapatkan adalah Apakah penggunaan aplikasi Quizizz dalam model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran informatika?

E. Tujuan Penelitian

Mengidentifikasi sejauh mana pengaruh penerapan aplikasi Quizizz dalam model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan, khususnya dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran seperti aplikasi Quizizz dalam model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) untuk meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru Memberikan alternatif strategi pembelajaran yang inovatif dengan memanfaatkan aplikasi Quizizz dalam model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Bagi Siswa Membantu meningkatkan motivasi, keterlibatan aktif, serta pencapaian hasil belajar siswa melalui pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.

BAB V

PENUTUP

a. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti menyimpulkan bahwa Pengaruh model Pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan Quizizz memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika di SMA Negeri 4 Payakumbuh. Pada pengujian hipotesis menggunakan *Uji Independent Sample t-Test* menunjukkan peningkatan hasil belajar dengan nilai signifikan sebesar $0,002 < 0,005$, Sehingga Hipotesis dapat diterima.

b. Saran

1. Bagi guru, diharapkan agar memanfaatkan media pembelajaran interaktif seperti Quizizz dalam kegiatan belajar mengajar, media interaktif mampu membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan memudahkan siswa memahami materi.
2. Bagi sekolah, diharapkan dapat menyediakan fasilitas dan jaringan internet yang memadai, sekolah juga diharapkan dapat memberikan pelatihan rutin kepada guru dalam pemanfaatan media pembelajaran digital serta mendorong terbentuknya komunitas belajar antar guru. Dengan demikian, penerapan pembelajaran inovatif seperti penggunaan Quizizz dapat berlangsung secara berkelanjutan dan efektif.

3. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk memperluas penelitian dengan materi atau mata pelajaran yang berbeda, serta menambahkan variabel lain seperti motivasi belajar atau minat siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Hakim, R., Mustika, I., & Yuliani, W. (2021). Validitas Dan Reliabilitas Angket Motivasi Berprestasi. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan)*, 4(4), 263. <https://doi.org/10.22460/fokus.v4i4.7249>
- Ardianti, R., Sujarwanto, E., & Surahman, E. (2022). Problem-based Learning: Apa dan Bagaimana. *DIFFRACTION*, 3(1), 27–35.
- Buku Model Problem Based Learning_Watermark*. (n.d.).
- Cholik, M. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Penggunaan Quizizz Sebagai Alat Pembelajaran Interaktif Di Smk. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 8(2), 428–435.
- Dewi, S. S., Chasanatun, F., & Pradana, L. N. (n.d.). *Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Video Pembelajaran Dapat Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal*.
- Djonomiarjo, T. (2020). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 5(1), 39. <https://doi.org/10.37905/aksara.5.1.39-46.2019>
- Firdausi, B. W., & Yermiandhoko, Y. (2021). *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Siswa Sekolah Dasar*. 11(2).
- Fitri, D., Efrizon, E., Delianti, V. I., & Mursyida, L. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X SMK Negeri 1 Sijunjung. *JAVIT : Jurnal Vokasi Informatika*, 70–77. <https://doi.org/10.24036/javit.v4i2.188>

- Hotimah, H. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi*, 7(3), 5. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v7i3.21599>
- Ihsan, M. A., Syahfitri, L., Bahri, S., Zahari, C. L., & Awalia, N. (2024). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Media Pembelajaran Quizizz. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 5(1), 96–113. <https://doi.org/10.53624/ptk.v5i1.467>
- Irawati, I., Ilhamdi, M. L., & Nasruddin, N. (2021). Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(1), 44–48. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i1.2202>
- Karmila Sari, R. & Siti Nurani. (2021). Quizizz Atau Kahoot, Gamifikasi Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan (JURDIKBUD)*, 1(3), 78–86. <https://doi.org/10.55606/jurdikbud.v1i3.87>
- Mahendra, E. R. (2025). *Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning(Pbl) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kompetensi Transmisi Manual Siswa Kelas Xi Tkr 2 Smk Nasional Malang*. 7.
- Marpaung, S. (2021). *Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Penilaian Pembelajaran Bahasa Inggris*. 5(1).
- Muhammad, H. N., & Setiawan, E. (n.d.). *Model Pembelajaran: Karakteristik, Kelemahan Dan Bagaimana Dampak Terhadap Pendidikan Jasmani?* 7(2).
- Nuramanah, S. A., Iwan, C. D., & Selamat, S. (2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama

Islam. *Bestari | Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 17(1), 117.
<https://doi.org/10.36667/bestari.v17i1.474>

Peningkatan-hasil-belajar-siswa. (n.d.).

Prasetia, A., & Sylvia, I. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sosiologi di Kelas X SMAN 1 Lembah Melintang. *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy*, 2(4), 332–339.
<https://doi.org/10.24036/nara.v2i4.174>

Ramadhan, S., & Untari, R. S. (2024). Mengoptimalkan Pembelajaran Siswa dengan Pembelajaran Berbasis Masalah dan Quizizz. *Indonesian Journal of Applied Technology*, 1(2), 1–11. <https://doi.org/10.47134/ijat.v1i2.2916>

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>

Silitonga, H., & Irvan, I. (2021). Pembelajaran Menyenangkan Dengan Aplikasi Quizizz Di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran: JPPP*, 2(2), 144. <https://doi.org/10.30596/jppp.v2i2.7082>

Tiyasrini, W. A. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Problem Based Learning (PBL) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Kegiatan Ekonomi Di Negara Asean Pada Siswa Kelas VI SDN Dawuhansengon II Tahun 2020. *Educatif Journal of Education Research*, 3(1), 208–217. <https://doi.org/10.36654/educatif.v3i1.198>

- Wiyana Aprianti, Manda Rohandi, A. A. K. (2024). Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Menggunakan Quizizz.pdf. *Jurnal PTI (Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi)*, 11(2), 50–56.
- Zamidar, N. (n.d.). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma Negeri 4 Banda Aceh*.
- Anjarwati, R., & Susilowati, S. (2022). *Pengaruh Media Interaktif Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Menengah*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(1), 45–54.
- Fauzi, A., & Suryani, N. (2021). *Penerapan Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran Abad 21*. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 26(2), 120–130.
- Mardapi, Y., & Sari, D. P. (2020). *Implementasi Model Problem Based Learning dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMA*. *Jurnal Pendidikan Menengah*, 18(3), 201–213.
- Prastyo, T. D., Setiarini, T., & Lisnawati, I. (2023). Analisis Berpikir Komputasional Mata Pelajaran Informatika Siswa Kelas X DPIB SMK Negeri 1 Pacitan Pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Edumatic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 39–46