

**PENGARUH PENGGUNAAN QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA EVALUASI
TERHADAP PROGRES BELAJAR MATA PELAJARAN
INFORMATIKA SISWA KELAS X**

SKRIPSI

*Skripsi Ini diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Teknik
Universitas Negeri Padang*



Oleh

Sovia

NIM.21076024

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA

DEPARTEMEN TEKNIK ELEKTRONIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2025

PERSETUJUAN SKRIPSI

PENGARUH PENGGUNAAN QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA EVALUASI

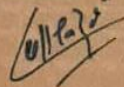
TERHADAP PROGRES BELAJAR MATA PELAJARAN

INFORMATIKA SISWA KELA X

Nama : Sovia
TM/NIM : 2021/21076024
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Departemen : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Padang, November 2025

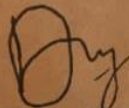
Disetujui Oleh,
Pembimbing



Vera Irma Delianti, S.Pd., M.Pd.T
NIP. 198908222014042003

Mengetahui,

Kepala Departemen Teknik Elektronika



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

PENGESAHAN SKRIPSI

PENGARUH PENGGUNAAN QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA EVALUASI TERHADAP PROGRES BELAJAR MATA PELAJARAN INFORMATIKA SISWA KELA X

Nama : Sovia
TM/NIM : 2021/21076024
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Departemen : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Telah berhasil dipertahankan dihadapan Tim Penguji dan dinyatakan Lulus sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, Departemen Teknik Elektronika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Padang.

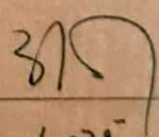
Padang, November 2025

Tim Penguji

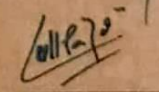
Nama

Tanda Tangan

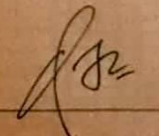
1. Ketua : Dr. Elfi Tasrif, MT

1. 

2. Anggota : Vera Irma Delianti, S.Pd., M.Pd.T

2. 

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

3. 

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sovia
NIM/TM : 21076024/2021
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Departemen : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya dengan judul "Pengaruh Penggunaan Quizizz Sebagai Media Evaluasi Terhadap Progres Belajar Mata Pelajaran Informatika Siswa Kelas X" 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,



Sovia
NIM. 21076024

ABSTRAK

Sovia. 2025. “Pengaruh Penggunaan Quizizz Sebagai Media Evaluasi Terhadap Progres Belajar Mata Pelajaran Informatika Siswa Kelas X. Skripsi. Pendidikan Teknik Informatika. Fakultas Teknik. Universitas Negeri Padang

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan untuk memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran, khususnya dalam evaluasi hasil belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi terhadap progres belajar mata pelajaran informatika siswa kelas X. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain *quasi eksperimen*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMAN 1 Gunuang Omeh dengan sampel 70 siswa yang dipilih menggunakan *total sampling*. Pengumpulan data dilakukan melalui tes. Analisis data meliputi uji normalitas, homogenitas, dan hipotesis menggunakan SPSS 25. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai posttest pada kelas eksperimen (86,81) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (79,74). Perbedaan ini dibuktikan secara statistik melalui uji *Independent Samples t-Test* yang menghasilkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,006 ($<0,05$), sehingga terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelompok. Selisih rata-rata sebesar 7,07 poin mengindikasikan bahwa penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan progres belajar siswa.

Kata kunci: Quizizz, media evaluasi, progres belajar, informatika

KATA PENGANTAR



Segala puji dan syukur Alhamdulillah penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, hidayah, serta kemudahan yang diberikan. Berkat izin-Nya, penulis dapat menyusun dan menyelesaikan Skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Quizizz Sebagai Media Evaluasi Terhadap Progres Belajar Mata Pelajaran Informatika Siswa Kelas X”. Sholawat dan salam tidak lupa penulis hadiahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah meninggalkan dua pedoman hidup yakni Al-Qur’an dan Sunnah untuk umat yang dicintainya sebagai bekal dunia akhirat.

Adapun tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi kelengkapan salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, Departemen Teknik elektronika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Padang. Dalam penyelesaian skripsi ini penulis banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr. Muhammad Anwar, S.Pd, MT selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
2. Bapak Dr. Dedy Irfan, S.Pd., M.Kom. selaku Ketua Departemen dan Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Universitas Negeri Padang.

3. Ibu Vera Irma Delianti, S.Pd., M.Pd.T selaku pembimbing yang telah meluangkan waktu dan pikiran serta memberi bimbingan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Dr. Elfi Tasrif, MT selaku dosen penguji 1 yang telah memberikan arahan dan masukan kepada penulis dalam penulisan skripsi ini.
5. Bapak Delvi Asmara, S.Pd., M.Kom selaku dosen penguji 2 yang telah memberikan arahan dan masukan kepada penulis dalam penulisan skripsi ini.

Padang, Oktober 2025

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II KAJIAN TEORI	10
A. Media Pembelajaran	10
B. Media Evaluasi Pembelajaran	12
C. Quizizz sebagai Media Evaluasi.....	15
D. Progres Belajar	21
E. Pembelajaran Informatika di Sekolah	24
F. Penelitian Relevan	27
G. Kerangka Berpikir	29
H. Hipotesis Penelitian	30
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	31
A. Jenis Penelitian	31

B. Populasi dan Sampel.....	33
C. Tempat dan Waktu Penelitian	33
D. Variabel Penelitian	34
E. Prosedur Penelitian.....	34
F. Teknik Pengumpulan Data	35
G. Instrumen Penelitian.....	36
H. Uji Coba Instrumen	37
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	45
A. Uji Coba Instrumen	45
B. Deskripsi Data	53
C. Hasil Penelitian.....	55
D. Pembahasan	58
BAB V PENUTUP	63
A. Kesimpulan.....	63
B. Saran	64
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN.....	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Halaman Pilihan Pengguna Quizizz	19
Gambar 2 Halaman Jenis Soal	20
Gambar 3 Halaman Pembuatan Soal.....	20
Gambar 4 Kerangka Konseptual	30

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Analisis Capaian Pembelajaran.....	27
Tabel 2. Desain Penelitian Eksperimen	32
Tabel 3. Populasi Kelas X Fase E SMAN 1 Gunung Omeh	33
Tabel 4. Kisi- kisi soal formatif	36
Tabel 5. Indeks Kesukaran Soal.....	39
Tabel 6. Interpretasi atau penafsiran Daya Pembeda (DP).....	40
Tabel 7. Hasil Uji Validitas Instrumen	46
Tabel 8. Hasil Uji Reliabilitas.....	47
Tabel 9. Indeks Kesukaran Soal.....	49
Tabel 10. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal	49
Tabel 11. Interpretasi atau penafsiran Daya Pembeda (DP).....	52
Tabel 12. Hasil Analisis Daya Pembeda Soal.....	52
Tabel 13. Hasil Uji Deskriptif Statistik.....	54
Tabel 14. Uji Normalitas.....	55
Tabel 15. Uji Homogenitas	56
Tabel 16. Uji Hipotesis	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Identitas Sampel Penelitian (Kelas XE1 (Kelas Kontrol)) dan Kelas XE2 (Eksperimen).....	70
Lampiran 2. Desain Perlakuan Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	72
Lampiran 3. Modul Ajar Sistem Komputer	74
Lampiran 4. Media Evaluasi Quizizz Kelas Eksperimen.....	100
Lampiran 5. Leaderboard media evaluasi quizizz.....	101
Lampiran 6. Soal Uji Coba Pada Kelas Uji Coba Kelas XE2.....	102
Lampiran 7. Soal Pre-test Post-Test kelas Ekperimen dan kelas Kontrol.....	108
Lampiran 8. Lembar Jawaban Pre-Test, Post-Test Siswa.....	112
Lampiran 9. Leaderboard Post-Test Kelas Eksperimen Dengan Menggunakan Media Evaluasi quizizz	115
Lampiran 10. Hasil Pogres Belajar Siswa.....	115
Lampiran 11. Data Uji Coba Instrumen.....	118
Lampiran 12. Uji Validitas.....	119
Lampiran 13. t-tabel alpa 5%	120
Lampiran 14. r-tabel product moment.....	121
Lampiran 15. Uji Reliabilitas.....	122
Lampiran 16. Uji Tingkat Kesukaran Soal	123
Lampiran 17. Uji Daya Beda Soal	124
Lampiran 19. Hasil Pengolahan Data SPSS.....	125
Lampiran 20. Surat Izin Penelitian Kampus	126
Lampiran 21. Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan	127
Lampiran 22. Surat Keterangan Selesai melakukan Penelitian	128
Lampiran 23. Dokumentasi Penelitian.....	129

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan aspek penting dalam membentuk kualitas sumber daya manusia yang unggul, kreatif, dan adaptif terhadap perubahan zaman. Menurut Undang-undang No. 20 tahun 2003 menyatakan bahwa Pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Tujuan pendidikan nasional, sebagaimana diatur dalam undang-undang, adalah membangun fondasi kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak yang baik, serta keterampilan untuk pengembangan diri dan kelanjutan pendidikan. Sistem pendidikan di Indonesia perlu terus ditingkatkan guna mempersiapkan sumber daya manusia yang unggul sesuai dengan visi dari tujuan pendidikan tersebut.

Dalam proses pembelajaran, penting untuk melihat perkembangan siswa secara berkelanjutan, agar pendidik dapat menyesuaikan metode pengajaran dan memberikan perlakuan yang tepat sesuai dengan kebutuhan siswa. Salah satu cara untuk memantau perkembangan ini adalah melalui evaluasi yang dilakukan secara rutin dan sistematis. Evaluasi berfungsi untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap

materi serta memberikan umpan balik kepada guru untuk memperbaiki proses pembelajaran (Dakran et al., 2024).

Salah satu bentuk evaluasi yang sering digunakan dalam penelitian pendidikan adalah pretest dan posttest, yang memiliki peran penting dalam mengukur efektivitas suatu proses pembelajaran (Nailan & Hodijah, 2025). Pretest merupakan evaluasi awal yang diberikan sebelum proses pembelajaran dimulai, dengan tujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan dasar yang dimiliki siswa terhadap materi yang akan diajarkan. Melalui pretest, guru dapat memperoleh gambaran umum mengenai kondisi awal siswa sehingga dapat merancang strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan mereka.

Sementara itu, posttest diberikan setelah proses pembelajaran selesai untuk menilai sejauh mana terjadi peningkatan pemahaman atau penguasaan materi setelah mengikuti pembelajaran. Dengan membandingkan hasil pretest dan posttest, guru dapat mengetahui efektivitas metode, media, atau strategi pembelajaran yang digunakan, sekaligus mengidentifikasi adanya peningkatan progres belajar siswa. Penggunaan pretest dan posttest secara berpasangan juga memungkinkan adanya pengukuran perubahan yang lebih objektif dan terukur, sehingga banyak diterapkan dalam penelitian pendidikan.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada beberapa siswa di SMAN 1 Gunuang Omeh, ditemukan bahwa salah satu kesulitan

utama dalam proses belajar mereka adalah kurangnya pemahaman terhadap materi yang telah diajarkan, terutama ketika evaluasi dilakukan secara konvensional tanpa umpan balik langsung. Sebagian siswa mengaku merasa cemas dan tertekan saat mengikuti ulangan tertulis, sehingga hasil evaluasi tidak selalu mencerminkan kemampuan mereka yang sebenarnya. Selain itu, mereka merasa proses evaluasi monoton dan membosankan.

Beberapa siswa juga menyatakan bahwa mereka kesulitan mengetahui bagian mana dari materi pelajaran yang belum mereka kuasai. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi sebagai media evaluasi di lingkungan sekolah tersebut masih tergolong minim. Banyak guru yang masih mengandalkan metode evaluasi tradisional seperti ulangan harian dalam bentuk soal tertulis di kertas, yang cenderung memakan waktu dan kurang interaktif. Oleh karena itu, mereka mengungkapkan harapan agar proses evaluasi dapat dibuat lebih interaktif, menyenangkan, dan memberikan hasil secara cepat agar mereka bisa langsung mengetahui kekurangan mereka.

Meskipun teknologi dapat digunakan untuk membuat proses penilaian menjadi lebih efektif dan menarik, banyak guru yang masih bergantung pada metode konvensional. Salah satu solusi yang ditawarkan adalah penggunaan platform Quizizz sebagai media evaluasi berbasis teknologi. Selain Quizizz, sebenarnya terdapat beberapa platform evaluasi berbasis permainan lain seperti Kahoot, Wordwall, dan Google Form.

Namun, Quizizz dipilih karena memiliki keunggulan yang lebih relevan dengan kebutuhan pembelajaran di kelas.

Berbeda dengan Kahoot yang cenderung menuntut kecepatan menjawab dalam waktu terbatas, Quizizz memungkinkan siswa mengerjakan soal sesuai ritme masing-masing tanpa tekanan waktu, sehingga lebih cocok untuk pembelajaran formatif. Dibandingkan Wordwall yang lebih fokus pada permainan sederhana seperti “matching” atau “drag-and-drop”, Quizizz menyediakan laporan hasil belajar yang lebih lengkap, termasuk analisis akurasi, waktu pengerjaan, dan tingkat pemahaman tiap siswa. Sementara Google Form memang praktis untuk membuat kuis, tetapi kurang memiliki elemen gamifikasi seperti leaderboard, avatar, dan umpan balik langsung yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Rahman & Rahayu, 2021). Oleh karena itu, Quizizz dinilai paling sesuai untuk digunakan sebagai media evaluasi interaktif dalam penelitian ini. Quizizz menawarkan berbagai keunggulan yang relevan untuk meningkatkan kualitas evaluasi pembelajaran.

Pertama, platform ini memaksimalkan keterlibatan siswa melalui fitur seperti papan peringkat (*leaderboard*), *avatar*, musik latar, meme, dan efek suara—sehingga proses kuis menjadi menyenangkan sehingga siswa dapat berpartisipasi aktif serta lebih fokus terhadap materi pelajaran.

Kedua, umpan balik langsung (*immediate feedback*) memungkinkan siswa mengetahui jawaban mereka benar atau salah segera setelah menjawab, disertai penjelasan yang memperdalam pemahaman.

Mekanisme ini mendukung pembelajaran formatif dengan membantu menutup kesenjangan pemahaman siswa sebelum pelaksanaan evaluasi akhir.

Ketiga, Quizizz memberikan analisis data yang komprehensif dan detail, termasuk akurasi jawaban, waktu pengerjaan, serta performa individu dan kelompok. Guru dapat memantau kemajuan siswa secara *real-time*, mengidentifikasi bagian materi yang belum dipahami, dan menyesuaikan instruksi pembelajaran sesuai kebutuhan siswa .

Keempat, platform ini mendukung penyesuaian kuis agar sesuai dengan kurikulum atau kebutuhan siswa, dengan berbagai jenis pertanyaan (pilihan ganda, benar-salah, isian pendek, dan pertanyaan terbuka), serta akses ribuan kuis yang sudah tersedia yang dapat dimodifikasi ketika waktu terbatas.

Kelima, Quizizz mendukung pembelajaran *diferensiasi* dan *personalisasi*; siswa bisa mengerjakan kuis dengan ritme dan waktu mereka masing-masing, baik di kelas maupun sebagai tugas rumah, sehingga memfasilitasi berbagai gaya belajar dan kemampuan siswa yang berbeda-beda. Dengan tampilan yang menarik dan berbasis permainan, Quizizz secara tidak langsung membantu meningkatkan pemahaman terhadap materi yang telah diajarkan (Salsabila et al., 2020).

Penggunaan Quizizz diharapkan dapat menjadi alternatif evaluasi yang lebih menarik dibandingkan metode konvensional. Dalam konteks pembelajaran Informatika yang mengandung banyak konsep teknis dan

abstrak, evaluasi interaktif seperti ini dapat membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan. sehingga diupayakan akan berpengaruh terhadap progres belajar siswa. Pentingnya penelitian ini dilakukan adalah upaya dalam meningkatkan progres belajar siswa dalam pembelajaran Informatika (Dewi et al., 2022).

Berdasarkan pertimbangan pemikiran di atas maka peneliti mengambil judul “Pengaruh Penggunaan Quizizz Sebagai Media Evaluasi Terhadap Progres Belajar Informatika Siswa Kelas X “

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi masalah terkait penggunaan quizizz sebagai media evaluasi terhadap progres belajar siswa. Permasalahan-permasalahan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya pemanfaatan teknologi dalam proses penilaian dalam pembelajaran
2. Media pembelajaran berbasis teknologi seperti quizizz belum banyak digunakan oleh guru sebagai alat penilaian yang interaktif dan menyenangkan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses penilaian pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, batasan dalam penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini dibatasi untuk siswa yang berada di kelas X di SMA N 1 Gunung Omeh yang belajar Informatika pada elemen "Sistem Komputer."
2. Media evaluasi yang digunakan dalam penelitian ini hanya menggunakan aplikasi Quizizz sebagai alat penilaian interaktif.
3. Fokus penelitian adalah progres belajar siswa yang diukur melalui tes dengan menggunakan Quizizz sebagai media evaluasi.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan aplikasi penilaian Quizizz terhadap progres belajar siswa pada mata pelajaran Informatika di kelas X SMA N 1 Gunung Omeh?
2. Apakah terdapat perbedaan progres belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi penilaian Quizizz pada mata pelajaran Informatika di kelas X SMA Negeri 1 Gunung Omeh?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi terhadap progres belajar matapelajaran informatika siswa kelas X.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan dapat memberikan informasi tentang seberapa besar pengaruh penggunaan aplikasi quizizz sebagai media evaluasi terhadap progres belajar siswa di SMAN 1 Kec Gunuang Omeh.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Memberikan alternatif metode evaluasi yang lebih efisien dan efektif dalam mengukur pemahaman siswa, memudahkan guru dalam menganalisis hasil evaluasi secara cepat dan akurat melalui fitur laporan pada Quizizz, meningkatkan inovasi dalam pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi digital sebagai alat bantu evaluasi.

b. Bagi Siswa

Meningkatkan motivasi belajar melalui metode evaluasi yang lebih interaktif dan menyenangkan, membantu siswa memahami materi dengan lebih baik melalui umpan balik langsung dari Quizizz, meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran melalui gamifikasi yang diterapkan dalam Quizizz.

c. Bagi Sekolah

Mendorong pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran guna meningkatkan kualitas pendidikan, memberikan referensi dalam pengembangan metode evaluasi berbasis digital yang dapat diterapkan di berbagai mata pelajaran, mendukung peningkatan prestasi akademik siswa melalui metode pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

d. Manfaat Penelitian bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan pengalaman berharga bagi peneliti dalam menerapkan metode penelitian ilmiah, khususnya dalam menganalisis pengaruh penggunaan quizizz sebagai media evaluasi terhadap progres belajar siswa. Selain itu, penelitian ini juga memperdalam pemahaman peneliti tentang bagaimana teknologi quizizz dapat diintegrasikan secara efektif ke dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi intelektual bagi pengembangan keilmuan di bidang pendidikan informatika serta menjadi dasar untuk penelitian lanjutan yang lebih mendalam di masa depan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan mengenai pengaruh penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi terhadap progres belajar mata pelajaran Informatika siswa kelas X, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media evaluasi Quizizz terhadap progres belajar mata pelajaran Informatika siswa kelas X, dengan beberapa penjelasan sebagai berikut.

Pertama, terdapat perbedaan yang signifikan antara progres belajar siswa yang menggunakan media evaluasi Quizizz dengan siswa yang menggunakan metode evaluasi konvensional. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji *Independent Samples t-Test* yang menunjukkan nilai t sebesar -2,841 dengan derajat kebebasan (df) sebesar 68 dan nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar $0,006 < 0,05$, yang berarti hipotesis penelitian diterima.

Kedua, penerapan media evaluasi Quizizz memberikan dampak yang lebih besar terhadap peningkatan progres belajar siswa. Kelas eksperimen yang menggunakan Quizizz memperoleh rata-rata nilai hasil belajar sebesar 86,81, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata sebesar 79,74. Perbedaan rata-rata nilai sebesar 7,07 menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi

memberikan kontribusi positif yang signifikan dalam meningkatkan progres belajar siswa pada mata pelajaran Informatika.

B. Saran

Dari hasil analisis dan kesimpulan sebelumnya, tentunya masih terdapat beberapa keterbatasan dalam penelitian ini. Oleh karena itu, beberapa saran perlu dipertimbangkan sebagai acuan untuk penelitian selanjutnya terkait penggunaan media evaluasi Quizizz dalam pendidikan, serta bagi pihak sekolah dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Berdasarkan hasil penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Quizizz sebagai Media Evaluasi terhadap Progres Belajar Matapelajaran Informatika Siswa Kelas X, berikut beberapa saran yang diberikan:

1. Optimalisasi Pemanfaatan Quizizz: Sekolah disarankan untuk memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia pada Quizizz, seperti mode kuis langsung, homework, leaderboard, serta laporan analisis hasil, agar proses evaluasi lebih bervariasi dan menarik.
2. Penelitian Lanjutan: Untuk penelitian berikutnya, disarankan agar melibatkan lebih banyak variabel lain, seperti motivasi belajar, keterlibatan siswa, maupun tingkat pemahaman konsep, serta mencoba menguji efektivitas Quizizz pada mata pelajaran yang berbeda.
3. Keterlibatan Siswa: Siswa diharapkan lebih aktif dalam memanfaatkan Quizizz, baik saat mengikuti evaluasi maupun

dalam latihan mandiri, agar dapat meningkatkan pemahaman dan memperbaiki progres belajar.

Dengan menerapkan saran-saran ini, diharapkan penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi dapat berjalan lebih efektif dan memberikan dampak yang lebih optimal terhadap progres belajar siswa di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- Anthony, M. B. (2020). Pengaruh Budaya 5R dan Kinerja Karyawan terhadap Lingkungan Kerja di Sinter Plant PT.XYZ. *Jurnal Media Teknik Dan Sistem Industri*, 4(2), 71. <https://doi.org/10.35194/jmtsi.v4i2.1031>
- Arifin, Z., & Setiawan, B. (2022). Utilising gamification for online evaluation through Quizizz: Teachers' perspectives and experiences. *World Journal on Educational Technology: Current Issues*, 14(3), 781–796. <https://doi.org/10.18844/wjet.v14i3.7278>
- Asrul, Sarigih, A. H., & Mukhtar. (2022). Evaluasi Pembelajaran. In *Perdana Publishing*. [http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB 2.pdf](http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB%202.pdf)
- Aziz, A., & Zakir, S. (2022). *Indonesian Research Journal on Education : Jurnal Ilmu Pendidikan*. 2(3), 1030–1037.
- Dakran, D., Zulhimma, Z., Harahap, W. A. A., & Royhanuddin, F. (2024). Evaluasi dalam Proses Pembelajaran di SMA Negeri 1 Panyabungan Selatan. *Cognoscere: Jurnal Komunikasi Dan Media Pendidikan*, 2(2), 32–44. <https://doi.org/10.61292/cognoscere.166>
- Gede Endra Bratha, W. (2022). Literature Review Komponen Sistem Informasi Manajemen: Software, Database Dan Brainware. *Jurnal Ekonomi Manajemen Sistem Informasi*, 3(3), 344–360. <https://doi.org/10.31933/jemsi.v3i3.824>
- Jumini, S., Madnasri, S., Cahyono, E., & Parmin, P. (2023). Analisis kualitas butir soal pengukuran literasi sains melalui teori tes klasik dan rasch model. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES*, 6, 758–765.
- Mertasari, N. M. S. (2022). Summative Evaluation of ICT-Based Learning Media. *Journal of Education Research and Evaluation*, 6(4), 688–695. <https://doi.org/10.23887/jere.v6i4.54695>
- Nailan, A. S., & Hodijah, A. S. (2025). Efektivitas Media Evaluasi Quizizz Mode Paper terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Materi Pengurangan. *As-Sabiqun*, 7(1), 170–185. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v7i1.5570>
- Nurfadhillah, S., Rachmadani, A., Salsabila, C. S., Yoranda, D. O., Savira, D., Oktaviani, S. N., & Tangerang, U. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Melalui Aplikasi Quiziz Pada Pelajaran Matematika Vi Sdn Karang Tengah 06. *PENSA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 280–296. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Pagarra H & Syawaludin, D. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.

- Penelitian, J., Pendidikan, P., Profesionalisme, P., Pendidikan, G., Katolik, A., Bahan, P., Lembar, A., Siswa, K., Supervisi, M., Pengawas, K., Sekolah, D., Binaan, D., Mataram, K., Nabon, M., Kantor, P., & Agama, K. (2022). *Jurnal Paedagogy. Jurnal Paedagogy*, 9(1), 2022. <https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/pedagogy/index>
- Strauss, C., Harr, M. D., & Pieper, T. M. (2024). Analyzing digital communication: a comprehensive literature review. In *Management Review Quarterly* (Issue 0123456789). Springer International Publishing. <https://doi.org/10.1007/s11301-024-00455-8>
- Zhao, F. (2019). Using quizizz to integrate fun multiplayer activity in the accounting classroom. *International Journal of Higher Education*, 8(1), 37–43. <https://doi.org/10.5430/ijhe.v8n1p37>
- Anthony, M. B. (2020). Pengaruh Budaya 5R dan Kinerja Karyawan terhadap Lingkungan Kerja di Sinter Plant PT.XYZ. *Jurnal Media Teknik Dan Sistem Industri*, 4(2), 71. <https://doi.org/10.35194/jmtsi.v4i2.1031>
- Arifin, Z., & Setiawan, B. (2022). Utilising gamification for online evaluation through Quizizz: Teachers' perspectives and experiences. *World Journal on Educational Technology: Current Issues*, 14(3), 781–796. <https://doi.org/10.18844/wjet.v14i3.7278>
- Asrul, Sarigih, A. H., & Mukhtar. (2022). Evaluasi Pembelajaran. In *Perdana Publishing*. [http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB 2.pdf](http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB%202.pdf)
- Aziz, A., & Zakir, S. (2022). *Indonesian Research Journal on Education : Jurnal Ilmu Pendidikan*. 2(3), 1030–1037.
- Dakran, D., Zulhimma, Z., Harahap, W. A. A., & Royhanuddin, F. (2024). Evaluasi dalam Proses Pembelajaran di SMA Negeri 1 Panyabungan Selatan. *Cognoscere: Jurnal Komunikasi Dan Media Pendidikan*, 2(2), 32–44. <https://doi.org/10.61292/cognoscere.166>
- Gede Endra Bratha, W. (2022). Literature Review Komponen Sistem Informasi Manajemen: Software, Database Dan Brainware. *Jurnal Ekonomi Manajemen Sistem Informasi*, 3(3), 344–360. <https://doi.org/10.31933/jemsi.v3i3.824>
- Jumini, S., Madnasri, S., Cahyono, E., & Parmin, P. (2023). Analisis kualitas butir soal pengukuran literasi sains melalui teori tes klasik dan rasch model. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES*, 6, 758–765.
- Mertasari, N. M. S. (2022). Summative Evaluation of ICT-Based Learning Media. *Journal of Education Research and Evaluation*, 6(4), 688–695. <https://doi.org/10.23887/jere.v6i4.54695>
- Nailan, A. S., & Hodijah, A. S. (2025). Efektivitas Media Evaluasi Quizizz Mode

- Paper terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Materi Pengurangan. *As-Sabiqun*, 7(1), 170–185. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v7i1.5570>
- Nurfadhillah, S., Rachmadani, A., Salsabila, C. S., Yoranda, D. O., Savira, D., Oktaviani, S. N., & Tangerang, U. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Melalui Aplikasi Quiziz Pada Pelajaran Matematika Vi Sdn Karang Tengah 06. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 280–296. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Sugiyono. (2017). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Pagarra H & Syawaludin, D. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.
- Penelitian, J., Pendidikan, P., Profesionalisme, P., Pendidikan, G., Katolik, A., Bahan, P., Lembar, A., Siswa, K., Supervisi, M., Pengawas, K., Sekolah, D., Binaan, D., Mataram, K., Nabon, M., Kantor, P., & Agama, K. (2022). Jurnal Paedagogy. *Jurnal Paedagogy*, 9(1), 2022. <https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/pedagogy/index>
- Strauss, C., Harr, M. D., & Pieper, T. M. (2024). Analyzing digital communication: a comprehensive literature review. In *Management Review Quarterly* (Issue 0123456789). Springer International Publishing. <https://doi.org/10.1007/s11301-024-00455-8>
- Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VI SD Negeri Bawakaraeng 2 Kota Makassar. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Anthony, M. B. (2020). Pengaruh Budaya 5R dan Kinerja Karyawan terhadap Lingkungan Kerja di Sinter Plant PT.XYZ. *Jurnal Media Teknik Dan Sistem Industri*, 4(2), 71. <https://doi.org/10.35194/jmtsi.v4i2.1031>
- Arifin, Z., & Setiawan, B. (2022). Utilising gamification for online evaluation through Quizizz: Teachers' perspectives and experiences. *World Journal on Educational Technology: Current Issues*, 14(3), 781–796. <https://doi.org/10.18844/wjet.v14i3.7278>
- Asrul, Sarigih, A. H., & Mukhtar. (2022). Evaluasi Pembelajaran. In *Perdana Publishing*. [http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB 2.pdf](http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB%202.pdf)
- Aziz, A., & Zakir, S. (2022). *Indonesian Research Journal on Education : Jurnal Ilmu Pendidikan*. 2(3), 1030–1037.
- Dakran, D., Zulhimma, Z., Harahap, W. A. A., & Royhanuddin, F. (2024). Evaluasi dalam Proses Pembelajaran di SMA Negeri 1 Panyabungan Selatan. *Cognoscere: Jurnal Komunikasi Dan Media Pendidikan*, 2(2), 32–44.

<https://doi.org/10.61292/cognoscere.166>

- Gede Endra Bratha, W. (2022). Literature Review Komponen Sistem Informasi Manajemen: Software, Database Dan Brainware. *Jurnal Ekonomi Manajemen Sistem Informasi*, 3(3), 344–360. <https://doi.org/10.31933/jemsi.v3i3.824>
- Jumini, S., Madnasri, S., Cahyono, E., & Parmin, P. (2023). Analisis kualitas butir soal pengukuran literasi sains melalui teori tes klasik dan rasch model. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES*, 6, 758–765.
- Mertasari, N. M. S. (2022). Summative Evaluation of ICT-Based Learning Media. *Journal of Education Research and Evaluation*, 6(4), 688–695. <https://doi.org/10.23887/jere.v6i4.54695>
- Nailan, A. S., & Hodijah, A. S. (2025). Efektivitas Media Evaluasi Quizizz Mode Paper terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Materi Pengurangan. *As-Sabiqun*, 7(1), 170–185. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v7i1.5570>
- Nurfadhillah, S., Rachmadani, A., Salsabila, C. S., Yoranda, D. O., Savira, D., Oktaviani, S. N., & Tangerang, U. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Melalui Aplikasi Quiziz Pada Pelajaran Matematika Vi Sdn Karang Tengah 06. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 280–296. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Pagarra H & Syawaludin, D. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.
- Penelitian, J., Pendidikan, P., Profesionalisme, P., Pendidikan, G., Katolik, A., Bahan, P., Lembar, A., Siswa, K., Supervisi, M., Pengawas, K., Sekolah, D., Binaan, D., Mataram, K., Naben, M., Kantor, P., & Agama, K. (2022). Jurnal Paedagogy. *Jurnal Paedagogy*, 9(1), 2022. <https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/pedagogy/index>
- Strauss, C., Harr, M. D., & Pieper, T. M. (2024). Analyzing digital communication: a comprehensive literature review. In *Management Review Quarterly* (Issue 0123456789). Springer International Publishing. <https://doi.org/10.1007/s11301-024-00455-8>
- Zhao, F. (2019). Using quizizz to integrate fun multiplayer activity in the accounting classroom. *International Journal of Higher Education*, 8(1), 37–43. <https://doi.org/10.5430/ijhe.v8n1p37>