

## ABSTRAK

**Ahmad Wilyanum**, 2024. Pengaruh penggunaan *Game* edukasi berbasis *Quizizz* terhadap hasil belajar teknologi informasi dan komunikasi (TIK) kelas VIII di sekolah SMP 16 Sinjai kabupaten sinjai. Skripsi, Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Nasir dan pembimbing II Nurindah.

Penelitian Pengaruh penggunaan *Game* edukasi berbasis *Quizizz* terhadap hasil belajar teknologi informasi dan komunikasi (TIK) kelas VIII di sekolah SMP 16 Sinjai kabupaten sinjai. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh *Game* edukasi berbasis *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa SMP 16 Sinjai Kabupaten Sinjai. Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII D SMP 16 Sinjai tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 24 orang. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *pre-Experimental Design*, desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *One Group Pretest-posttest*, dimana kelompok eksperimen diberikan *pretest* sebelum diberi perlakuan selanjutnya diberi *posttest* setelah proses pembelajaran dilakukan. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar tes. Ada pun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial menggunakan aplikasi SPSS.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisa data mengenai perbandingan nilai statistik, perbandingan kategori hasil belajar, dan perbandingan nilai rata-rata membuktikan terjadinya peningkatan hasil belajar siswa kelas VIII D SMP 16 Sinjai dapat dilihat dari hasil belajar melalui analisis statistik deskriptif sebelum menggunakan *Game* edukasi *Quizizz* rata-rata nilai siswa masih dibawa nilai KKM dan setelah menggunakan *Game* edukasi *Quizizz* rata-rata nilai siswa meningkat diatas nilai KKM diketahui bahwa nilai rata-rata Posttest yaitu 90,54 lebih besar dari nilai rata-rata hasil Pretest yaitu 54,65. Adapun selisih kenaikan nilai rata-rata *pretest-posttest* yaitu sebesar 35,89%. Selanjutnya berdasarkan hasil analisis data statistik inferensial menggunakan Uji Non Pramterik Wilcoxon, diketahui Asymp. Sig. (2-tailed) bernilai 0,000. Karena nilai 0,000 lebih kecil dari  $<0.05$ , maka dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Yang berarti bahwa hipotesis dalam penelitian ini di terima yakni ada pengaruh yang signifikan penggunaan *Game* edukasi berbasis *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa pada mata Pelajaran TIK kelas VIII di sekolah SMP 16 Sinjai Kabupaten Sinjai.

Kata kunci: *Game* edukasi, *Quizizz*, Hasil belajar