

**PENGARUH PENGGUNAAN *GAME* EDUKASI BERBASIS *QUIZIZZ*
TERHADAP HASIL BELAJAR TEKNOLOGI INFORMASI DAN
KOMUNIKASI (TIK) KELAS VIII DI SEKOLAH
SMP 16 SINJAI KABUPATEN SINJAI**



SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar*

Oleh
AHMAD WILYANUM
105311101520

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
2024**



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini atas nama **AHMAD WILYANUM** , NIM **105311101520** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 130 TAHUN 1445 H/2024 M, Tanggal 08 Mei 2024 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada tanggal 15 Mei 2024

Makassar, 9 Dzulqaidah 1445 H
17 Mei 2024 M

Panitia Ujian:

1. Pengawas Umum : Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag
2. Ketua : Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.
3. Sekretaris : Dr. Baharullah, M. Pd.
4. Penguji :
 1. Drs. H. Nurdin, M.Pd
 2. Nasir, S.Pd.,M.Pd
 3. Nurindah, S.Pd., M.Pd
 4. Sadriana Ayu, S.Pd.,M.Phil

(.....)

(.....)

(.....)

(.....)

(.....)

(.....)

(.....)

Disahkan Oleh:
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar


Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.
NBM: 860934



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul : **Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Kelas VIII di Sekolah SMP 16 Sinjai Kabupaten Sinjai**

Mahasiswa yang bersangkutan:

Nama : **AHMAD WILYANUM**
Stambuk : **105311101520**
Program Studi : **Teknologi Pendidikan**
Jurusan : **Ilmu Pendidikan**
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Setelah diperiksa dan diteliti, skripsi ini telah memenuhi persyaratan dihadapan tim penguji skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, 17 Mei 2024 M

Disetujui oleh

Pembimbing I

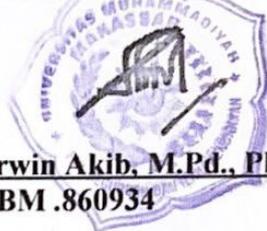
Nasir, S.Pd., M.Pd

Pembimbing II

Nurindah, S.Pd., M.Pd

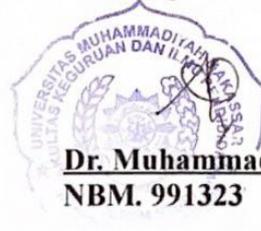
Diketahui oleh

Dekan FKIP
Unismuh Makassar



Erwin Akib, M.Pd., Ph. D
NBM.860934

Ketua Program Studi
Teknologi Pendidikan



Dr. Muhammad Nawir, M. Pd.
NBM. 991323

SURAT PERNYATAAN



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Sultan Alauddin No. 159 Makassar
Telp. 0411 866132/866133 (Fax)
Email : library@umh.ac.id
Web : www.fkip.umh.ac.id

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ahmad Wilyanum

Nim : 105311101520

Jurusan : Teknologi Pendidikan

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Quizizz
Terhadap Hasil Belajar Teknologi Informasi Dan Komunikasi
(TIK) Kelas VIII Di Sekolah SMP 16 Sinjai Kabupaten Sinjai

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun.

Demikian pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, 18 April 2024

Yang Membuat Pernyataan

Ahmad Wilyanum



Terakreditasi Institusi

SURAT PERJANJIAN



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Sultan AbdulRahman, 2019 Makassar
Telp : 0411-866133-200332 (Fax)
Email : library@umh.ac.id
Web : www.fkip.umh.ac.id

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : **Ahmad Wilyanum**
Nim : **105311101520**
Jurusan : **Teknologi Pendidikan**
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut :

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam menyusun skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pemimpin fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (Plagiat) dalam penyusunan skripsi.
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1, 2,3, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, 18 April 2024

Yang Membuat Pernyataan

Ahmad Wilyanum



Terakreditasi Institusi

Dipinda dengan Candikawar

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Jadilah seperti padi, semakin tunduk semakin berisi,
semakin berilmu, semakin merendah diri.



Puji Syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan petunjuk sehingga semuanya dimudahkan dan dilancarkan. Skripsi ini saya persembahkan kepada kedua orang tuaku, keluargaku dan sahabat-sahabatku yang tercinta berkat doa dan dukungan mereka sehingga memotivasi saya untuk tidak pernah menyerah dan putus asa, serta Bapak pembimbing yang selalu membimbing dalam penulisan skripsi ini.

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

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Allah maha penyayang dan pengasih, demikian kata untuk mewakili atas segala karunia dan nikmat-Nya. Jiwa ini takkan henti bertahmid atas anugrah pada detik waktu, denyut jantung, gerak langkah, serta rasa dan rasio pada-Mu, Sang khalik. Skripsi ini adalah setitik dari sederatan berkah-Mu.

Setiap orang dalam berkarya selalu mencari kesempurnaan, tetapi terkadang kesempurnaan itu terasa jauh dari kehidupan seseorang. Kesempurnaan bagaikan fatamorgana yang semakin dikejar semakin menghilang dari pandangan, bagai pelagi yang terlihat indah dari kejauhan, tetapi menghilang jika didekati. Demikian juga tulisan ini, kehendak hati ingin mencapai kesempurnaan, tetapi kapasitas penulis dalam keterbatasan. Segala daya dan upaya telah penulis kerahkan untuk membuat tulisan ini selesai dengan baik dan bermanfaat dalam dunia pendidikan, khususnya dalam ruang lingkup Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar.

Motivasi dari berbagai pihak sangat membantu dalam perampungan tulisan ini. Segala rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua Bahrin dan Suheria yang telah berjuang, berdoa, mengasuh, membesarkan, mendidik, dan membiayai penulis dalam proses mencari ilmu. Kepada Nasir, S.Pd., M.Pd dan Nurindah, S.Pd., M.Pd, selaku pembimbing I dan pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan, arahan serta motivasi sejak awal penyusunan proposal hingga selesainya skripsi ini.

Tidak lupa juga penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Prof. Dr. H Ambo Asse., M.Ag. Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar. Erwin Akib,

M. Pd., Ph.D. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, dan Dr. Muhammad Nawir, M.Pd Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan serta seluruh dosen dan para staf pegawai dalam lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah membekali penulis dengan serangkaian ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.

Ucapan terima kasih juga penulis ucapkan kepada kepala sekolah, guru staf SMP 16 Sinjai, dan bapak Imran S.Pd., selaku guru teknologi informasi dan komunikasi di sekolah tersebut yang telah memberikan izin dan bantuan untuk melakukan penelitian. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada saudari Nurjannah yang selalu menemaniku dalam suka dan duka, sahabat-sahabatku terkasih serta seluruh rekan mahasiswa Jurusan Teknologi Pendidikan Angkatan 2020 atas segala kebersamaan, motivasi, saran, dan bantuannya kepada penulis yang telah memberi pelangi dalam hidupku.

Akhirnya dengan segala kerendahan hati, penulis senantiasa mengharapkan kritikan dan saran bagi berbagai pihak, selama saran dan kritikan tersebut sifatnya membangun karena penulis yakin bahwa suatu persoalan tidak akan berarti sama sekali tanpa adanya kritikan. Mudah-mudahan dapat memberi manfaat bagi para pembaca, terutama bagi diri pribadi penulis. Amin.

Makassar, 10 Maret 2024

Peneliti

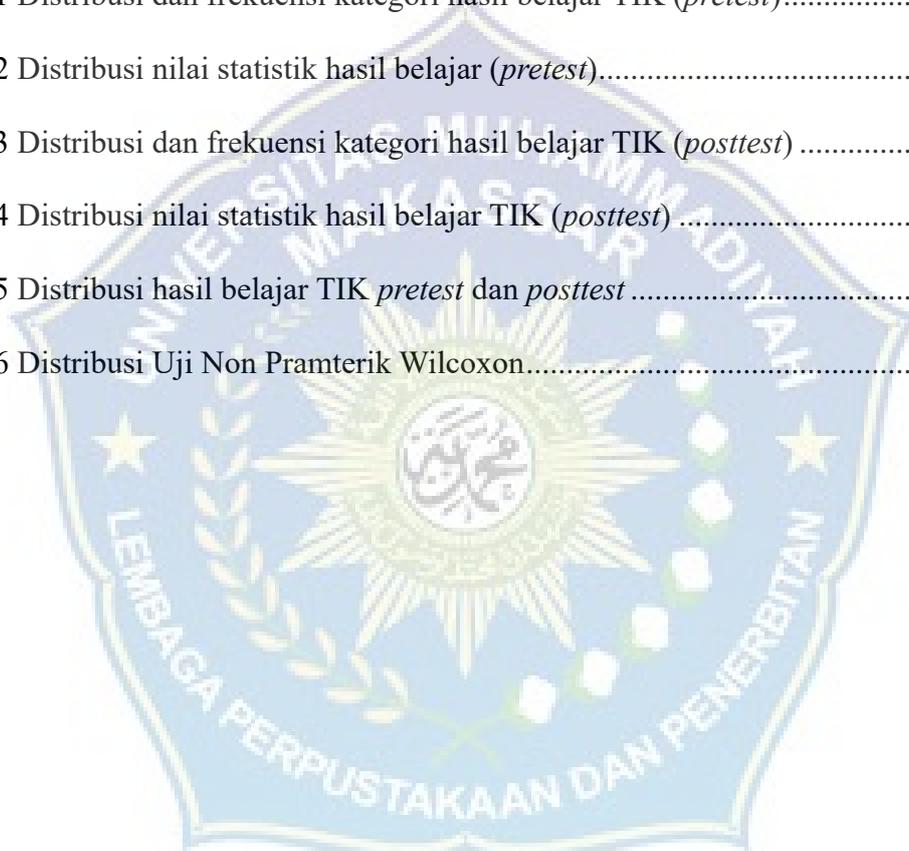
DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	Error! Bookmark not defined.
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN.....	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	iix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar belakang	1
B. Rumusan masalah.....	6
C. Tujuan penelitian	6
D. Manfaat penelitian	7
BAB II KAJIAN TEORI, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS	9
A. Kajian Teori	9
1. Pengaruh	9
2. <i>Game</i> Edukasi	9
3. Hasil Belajar	15
4. Media <i>Quizizz</i>	17
5. Mata Pelajaran TIK.....	20
B. Kerangka Pikir.....	21
C. Hasil Penelitian Relevan.....	24
D. Hipotesis Penelitian	26

BAB III METODE PENELITIAN.....	27
A. Jenis Penelitian	27
B. Lokasi Penelitian	27
C. Populasi dan Sampel	28
D. Desain Penelitian	29
E. Variabel Penelitian.....	30
F. Definisi Operasional Variabel.....	30
G. Prosedur Penelitian.....	31
H. Instrumen Penelitian	32
I. Teknik Pengumpulan Data	33
J. Teknik Analisis Data.....	34
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	38
A. Hasil penelitian.....	38
1. Analisis Statistik Deskriptif.....	39
2. Analisis statistik inferensial	44
B. Pembahasan	45
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	49
A. Simpulan.....	49
B. Saran.....	49
DAFTAR PUSTAKA	50
LAMPIRAN-LAMPIRAN	54
RIWAYAT HIDUP	103

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Keadaan populasi	28
3.2 Keadaan sampel	29
3.3 Desain penelitian.....	29
3.4 Kategori hasil belajar	36
4.1 Distribusi dan frekuensi kategori hasil belajar TIK (<i>pretest</i>).....	39
4.2 Distribusi nilai statistik hasil belajar (<i>pretest</i>).....	41
4.3 Distribusi dan frekuensi kategori hasil belajar TIK (<i>posttest</i>)	41
4.4 Distribusi nilai statistik hasil belajar TIK (<i>posttest</i>)	43
4.5 Distribusi hasil belajar TIK <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	43
4.6 Distribusi Uji Non Pramterik Wilcoxon.....	45



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Bagan Kerangka Pikir	23
4.1 Diagram Kenaikan Hasil Belajar (<i>pretest</i>)	40
4.2 Diagram Kenaikan Hasil Belajar (<i>posttest</i>).....	42



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Pengantar Penelitian Dari Dekan FKIP	55
2. Surat Izin Penelitian Dari Universitas Muhammadiyah Makassar	56
3. Surat Izin Penelitian Dari Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Sulawesi Selatan.....	57
4. Surat Izin Penelitian Dari Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Sinjai.....	58
5. Surat Keterangan Menggunakan Media di UPTD SMP Negeri 16 Sinjai	59
6. Surat Keterangan Selesai Penelitian di UPTD SMP Negeri 16 Sinjai.....	60
7. Surat Keterangan Bebas Plagiat.....	61
8. Kisi-kisi Instrumen Tes, Pretest, dan Posttest	63
9. Soal PreTest.....	64
10. Soal Posttest	73
11. Daftar Hadir Siswa	82
12. Hasil Pretest	83
13. Hasil Posttest.....	86
15. Daftar Hasil Belajar Siswa Sesudah Menggunakan <i>Game</i> Edukasi <i>Quizizz</i> ..	90
16. Persentase Kenaikan Hasil Belajar <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i>	91
17. Hasil <i>Output</i> SPSS	92
18. Dokumentasi	93
19. Hasil Turnitin	97
20. Riwayat Hidup	103

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Bagi bangsa Indonesia permasalahan Pendidikan adalah rendahnya mutu Pendidikan pada setiap jenjang Pendidikan dan satuan Pendidikan dianggap menjadi penopang dalam meningkatkan sumber daya manusia di Indonesia untuk pembangunan bangsa. Menjadikan Pendidikan yang bermutu merupakan amanat undang-undang dan menjadi cita-cita kemerdekaan bangsa Indonesia, sebagaimana dinyatakan dalam pembukaan Undang-Undang Dasar Republik Indonesia tahun 1945. Namun, sepanjang perjalanan sejarah Pendidikan bangsa Indonesia, malah mutu terus menjadi pusran yang terus diperdebatkan, yang menjadi prioritas utama untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia yaitu mutu Pendidikan.

Suryana, (2020) Mengemukakan bahwa “permasalahan mutu pendidikan tidak berdiri sendiri, tetapi terkait dengan suatu sistem yang saling berpengaruh”. Peningkatan mutu pendidikan haruslah dilakukan secara kesinambungan agar dapat menjawab tantangan perubahan zaman. Rahman, dkk (2022: 2) mengatakan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, dan kecerdasan”. Dalam usaha meningkatkan mutu pendidikan yang paling harus di perhatikan tentu proses pembelajaran. Pada hakikatnya pembelajaran ini merupakan inti dari aktivitas pendidikan oleh sebab itu pemecahan masalah rendahnya kualitas pendidikan

harus difokuskan pada kualitas pembelajaran. Seiring perkembangan zaman proses pembelajaran saat ini memerlukan strategi belajar mengajar yang baru agar keefektifan belajar siswa meningkat.

Dalam observasi penulis bahwa proses pembelajaran saat ini masih banyak yang menggunakan cara lama dalam menyampaikan materinya, jadi tugas tenaga pendidik yaitu membelajarkan siswa dengan menyediakan kondisi belajar dikelas optimal, seperti membuat situasi belajar yang dapat meningkatkan perhatian siswa dan membangkitkan aktivitas siswa. Upaya tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih efektif dan kreatif.

Guru hendaknya menghadirkan media dalam setiap proses pembelajaran agar tujuan dari pembelajaran dapat tercapai. Media pembelajaran memiliki kegunaan yang dapat mengatasi berbagai macam hambatan seperti hambatan dalam berkomunikasi dan keterbatasan ruang kelas. Kemudian media juga dapat menampilkan hal baik yang tidak dapat ditampilkan guru yang hanya menggunakan metode ceramah.

Dalam era digital saat ini, teknologi informasi dan komunikasi telah menjadi bagian integral dalam kehidupan sehari-hari. Pemanfaatan teknologi tersebut dapat menjadi sarana yang efektif untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Salah satu teknologi yang telah berkembang adalah penggunaan *Game* edukasi berbasis teknologi. *Game* edukasi dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif dan menarik bagi siswa.

Oleh karena itu media yang saat ini mengalami perkembangan yang cukup pesat yaitu media pembelajaran multimedia interaktif. Multimedia interaktif merupakan media yang didalamnya terdapat berbagai unsur, seperti teks, audio, grafis, gambar dan animasi. Multimedia interaktif biasanya sering dikemas dalam bentuk animasi, yang dimana penggunaan media animasi dalam pembelajaran mampu memberikan stimulus kepada siswa untuk lebih semangat dalam belajar. Salah satu alternatif media interaktif dapat digunakan yaitu media pembelajaran berbasis *Quizizz*.

Mulanya aplikasi ini hanya untuk permainan dan hiburan pada anak-anak yang gemar permainan tantangan. Namun akhir-akhir ini, aplikasi *Game Quizizz* ini beralih fungsi oleh beberapa guru sebagai media dalam proses pembelajaran. Bertambahnya fungsi dari aplikasi *Game Quizizz* ini sangat membantu bagi para guru dalam mengevaluasi siswa dari proses pembelajaran yang sudah dilakukan di kelas, Wijayanti, dkk. (2021)

Berdasarkan hal tersebut aplikasi *Quizizz* merupakan program berbasis permainan kuis interaktif yang dipadukan kedalam suatu permainan serta mampu dijadikan guru sebagai media dalam proses belajar. *Quizizz* memiliki banyak jenis quiz dari berbagai aspek dan mampu dimanfaatkan baik oleh pendidik dan para siswa. Aplikasi ini juga mampu menjadikan pembelajaran berpusat pada murid dikarenakan murid lebih aktif pada proses belajarnya. *Quizizz* dapat dipakai oleh pengajar dan juga para murid dengan menggunakan gadget, notebook, komputer, ataupun laptop.

Namun, meskipun penggunaan *Game* edukasi seperti *Quizizz* telah menjadi tren dalam pembelajaran masih kurangnya penelitian yang mengeksplorasi penggunaan *Quizizz* dalam konteks mata pelajaran TIK ditingkat SMP, terutama di SMP 16 Sinjai. Oleh karena itu, perlu adanya penelitian yang mendalam untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh *Game* edukasi berbasis *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK di kelas VIII di sekolah SMP 16 Sinjai Kabupaten Sinjai.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apa pengaruh penggunaan *Game* edukasi berbasis *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengevaluasi persepsi terhadap penggunaan *Quizizz* sebagai metode pembelajaran yang inovatif dan menarik.

Inovasi sangat dibutuhkan untuk memperbaharui suasana belajar dikelas dan juga diperlukan optimalisasi media yang berfungsi dari sisi aktivitas siswa secara aktif terlibat langsung dalam penggunaan media pembelajaran. Oleh karena itu penggunaan media pembelajaran seperti *Quizizz* yang dapat menampilkan keabstrakan materi sangat dibutuhkan dan menarik dari media ini sehingga siswa dapat terlibat secara aktif dalam penggunaannya. Hal ini diperkuat dengan teori Dale yaitu pelajaran mengutamakan keaktifan peran, serta siswa dalam situasi belajarnya melalui panca inderanya baik melalui penglihatan, pendengaran, perabaan penciuman dan pengecap, sehingga pada modus berbuat yaitu katakan dan lakukan (Arsyad & Fatmawati, 2018)

Penggunaan media pembelajaran dengan aplikasi *Quizizz* sangatlah mudah dan sederhana selain itu, aplikasi permainan *Quizizz* termasuk aplikasi yang kapasitas penyimpanannya tidak besar sehingga penggunaannya tidak memerlukan ruang penyimpanan dan kouta yang besar ketika mendownload. Sedangkan aplikasi *Quizizz* bagi para pendidik sendiri ini memiliki fitur yang memudahkan dalam melakukan proses evaluasi pembelajaran, guru bisa melihat nilai yang diperoleh oleh setiap siswa pada papan peringkat sehingga proses evaluasi dapat dilaksanakan secara optimal, Wijayanti, dkk. (2021).

Berdasarkan hasil observasi awal tanggal 15 Juni 2023 siswa kelas VIII di SMP 16 Sinjai kabupaten Sinjai masih menerapkan kurikulum 2013 dan dalam pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran belum sepenuhnya mendukung siswa aktif, kreatif dan inovatif untuk memecahkan masalah dalam dalam proses belajar terutama pada mata pelajaran TIK. Setelah melakukan analisis ternyata media yang digunakan guru di sana masih menggunakan media cetak yang hanya berisi materi, gambar, contoh soal, serta latihan. Tanpa adanya praktek langsung dilapangan, hal ini dirasa cukup membosankan karena media yang digunakan belum dapat menyesuaikan kebutuhan belajar siswa dengan kemajuan teknologi yang berkembang pesat ini, yang dimana itu belum cukup mendukung untuk mencapai tujuan dari proses pembelajaran yang baik. Hal ini terlihat pada mata pelajaran TIK kelas VIII D yang berjumlah 24 orang, ada 14 orang siswa yang tuntas dan ada 10 orang siswa yang belum tuntas standar penilaiannya sehingga penulis tertarik mengkaji pengaruh penggunaan *Game* edukasi *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa agar tercapai standar penilaian.

Berdasarkan hal tersebut kemampuan siswa dalam menggunakan teknologi yang ada sekarang serta dalam menggunakan *smartphone* dapat dikatakan lebih pandai dari pada guru. Tak jarang ditemui *smartphone* yang dimiliki siswa lebih tinggi kualitasnya dari pada yang dimiliki guru. Dengan potensi yang besar ini peneliti memanfaatkan keterampilan siswa dan teknologi yang tersedia saat ini untuk memudahkan proses pembelajaran. Fenomena ini harus dimanfaatkan guru dalam menciptakan inovasi terbaru dengan memanfaatkan teknologi yang dekat dengan siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis berinisiatif untuk melakukan penelitian dengan judul “**Pengaruh Penggunaan *Game* Edukasi Berbasis *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Kelas VIII Di Sekolah Smp 16 Sinjai Kabupaten Sinjai**”.

B. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah apakah *Game* edukasi berbasis *Quizizz* berpengaruh terhadap hasil belajar teknologi informasi dan komunikasi (TIK) kelas VIII di sekolah SMP 16 Sinjai kabupaten Sinjai?

C. Tujuan penelitian

Pada dasarnya tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan *Game* edukasi *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa pada mata Pelajaran teknologi informasi dan komunikasi (TIK) kelas VIII di sekolah SMP 16 Sinjai kabupaten sinjai.

D. Manfaat penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi bagi pembangunan dan pembangunan kelembangaan. Kontribusi hasil penelitian ini adalah dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis, penulis mengharapkan dapat memberi pemahaman teori dan berbagai sumber informasi ataupun referensi bagi civitas akademika yang ingin mengetahui tentang pengaruh penggunaan *Game* edukasi berbasis *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa.

2. Manfaat praktis

a. Bagi siswa

Memberikan sumber belajar alternatif yang lebih fleksibel dan tidak terkait ruang dan waktu. Dapat meningkatkan antusias siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, selain itu juga dapat merangsang siswa agar lebih aktif saat proses pembelajaran.

b. Bagi guru

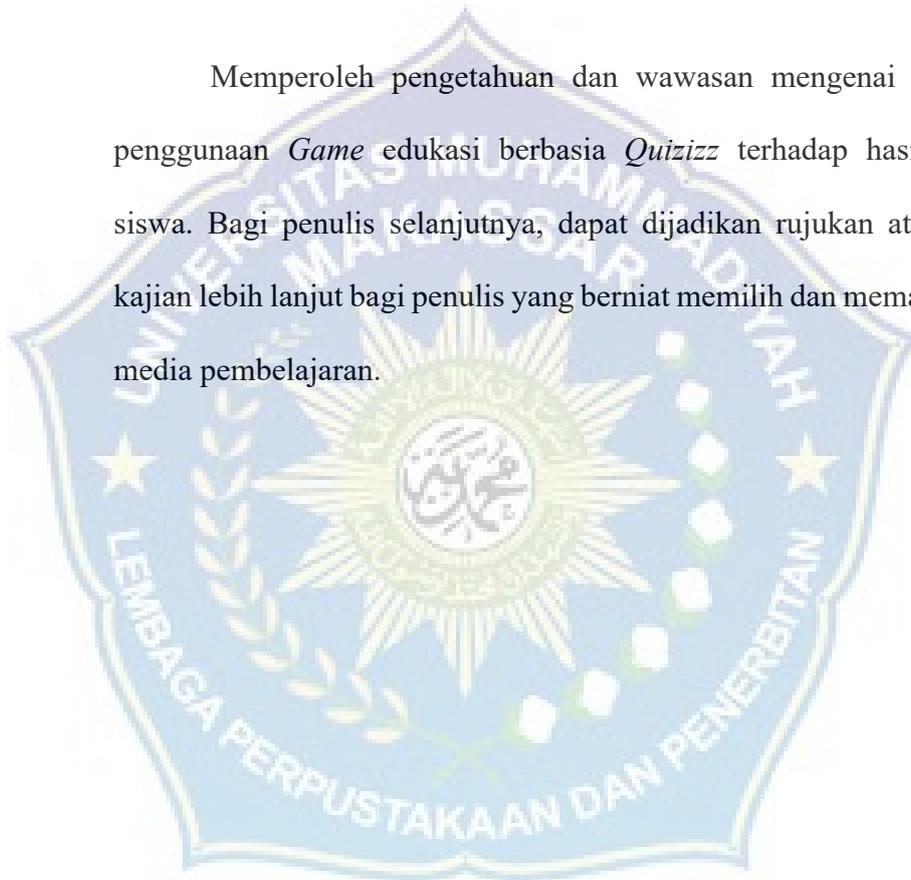
Hasil penelitian ini mendorong guru lebih inovatif dalam menciptakan dan mengembangkan media pembelajaran, mempermudah guru menyampaikan materi kepada siswa dan dapat menambah wawasan guru terhadap kebutuhan dan kelainan suatu media terhadap siswa.

c. Bagi lembaga

Mampu meningkatkan kualitas belajar siswa di dalam kelas dengan memanfaatkan media pembelajaran dan menambah variasi media pembelajaran inovatif dalam pembelajaran serta menjadi upaya untuk meningkatkan kualitas belajar.

d. Bagi peneliti

Memperoleh pengetahuan dan wawasan mengenai pengaruh penggunaan *Game* edukasi berbasis *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa. Bagi penulis selanjutnya, dapat dijadikan rujukan atau bahan kajian lebih lanjut bagi penulis yang berniat memilih dan memanfaatkan media pembelajaran.



BAB II

KAJIAN TEORI, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. Kajian Teori

1. Pengaruh

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2018), pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang. adalah berupa daya yang bisa memicu sesuatu, menjadikan sesuatu berubah. Maka jika salah satunya disebut pengaruh tersebut berubah, maka akan ada akibat yang ditimbulkannya (Rafiq, 2020).

Marpaung, (2018) mengatakan bahwa pengaruh adalah kekuatan yang muncul dari sesuatu benda atau orang dan juga gejala dalam yang dapat memberikan perubahan yang dapat membentuk kepercayaan atau perubahan. “Pengaruh merupakan suatu reaksi yang timbul (dapat berupa Tindakan atau keadaan) dari suatu perlakuan akibat dorongan untuk mengubah atau membentuk suatu keadaan kearah yang berbeda” (Afdhal, 2021: 5).

Dapat disimpulkan pengaruh merupakan suatu daya atau kekuatan yang dapat timbul dari sesuatu, baik itu watak, orang, benda, kepercayaan dan perbuatan seseorang yang dapat mempengaruhi lingkungan yang ada di sekitarnya.

2. *Game* Edukasi

a. Pengertian *Game* Edukasi

Bermain pada dasarnya merupakan aktivitas alami yang sangat disukai anak dan bisa digunakan sebagai sarana belajar, minimal belajar tentang aturan (*rule*) dan peran (*role*) melalui kegiatan bermain, anak belajar beradaptasi dengan lingkungannya dan menjadi sarana untuk memperoleh pengetahuan baru (Dharmamulya, 2018) Permainan atau *Game*, selain dimanfaatkan sebagai hiburan, juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran. *Game* edukasi juga merupakan contoh media pendidikan yang dapat digunakan menjadi alat pembelajaran. Permainan tipe ini umumnya digunakan untuk mengundang penggunaannya agar dapat memperoleh ilmu pengetahuan, sehingga permainan edukasi digunakan dalam dunia pembelajaran (Yulianti, & Ekohariadi 2020)

Sidiq & Simamora (2022) mengatakan bahwa *Game* edukasi adalah salah satu jenis media yang digunakan untuk memberikan pengajaran, menambah pengetahuan penggunaannya melalui suatu media unik dan tentunya menarik. Noviandi, (2022) mengemukakan *Game* edukasi merupakan media pembelajaran yang sangat dibutuhkan bagi guru pada jaman sekarang, selain mendukung minat anak-anak dalam bermain namun juga mengajarkan kepada anak-anak mengenai materi pembelajaran sehingga juga membuat anak menjadi senang dan tidak merasa bosan.

Perkasa, (2019) *Game* edukasi merupakan salah satu jenis *Game* yang tidak hanya bersifat menghibur tetapi didalamnya mengandung pengetahuan yang disampaikan kepada penggunaannya.

Dapat disimpulkan *Game* edukasi adalah sebuah aktifitas yang disukai anak-anak dan bisa digunakan menjadi sarana pembelajaran yang sifatnya menyenangkan dan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan, sehingga mendorong pemain untuk terus maju sehingga secara otomatis pemain akan belajar suatu keterampilan, kecakapan, skill dan mencerna banyak informasi

b. Manfaat *Game* Edukasi

Game edukasi sangat bermanfaat untuk mengurangi dan menghilangkan rasa bosan siswa saat mengikuti proses pembelajaran karena karakteristik *Game* yang menyenangkan, memotivasi dan menghibur.

Penjabaran manfaat *Game* edukasi adalah sebagai berikut:

- 1) *Game* edukasi dapat bermanfaat sebagai media pembelajaran untuk menyampaikan informasi, ilmu pengetahuan atau materi pelajaran secara interaktif dan menarik bagi anak.
- 2) *Game* edukasi dapat merangsang pikiran dan kreativitas anak.
- 3) *Game* edukasi dapat menciptakan lingkungan bermain yang menari, aman dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan kualitas belajar anak.
- 4) *Game* edukasi meningkatkan logika dan pemahaman pemain tentang informasi yang diperolehnya saat menggunakan *Game* tersebut.
- 5) *Game* edukasi dapat menjadikan pembelajaran lebih bermakna, sehingga informasi atau konsep baru yang diterima bisa bertahan lebih lama.

- 6) *Game* edukasi dapat memberikan informasi yang menjadi pengalaman dalam pengambilan keputusan, agar anak mengambil keputusan yang tepat dan tidak mengulangi kesalahan yang sama.
- 7) *Game* edukasi dapat digunakan sebagai sarana mengevaluasi hasil pembelajaran.

Dapat disimpulkan bahwa manfaat *Game* edukasi adalah untuk mengurangi rasa bosan siswa dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan berbagai kemampuan berfikir siswa.

c. Karakteristik dan Genre *Game* Edukasi

Sidiq & Simamora (2022) menjelaskan bahwa *Game* edukasi memiliki empat karakteristik, yaitu :

1) Adanya Tantangan

Dalam *Game* edukasi, tantangan digunakan untuk menarik minat pemain, dengan tujuan agar pemain menyelesaikan masalah yang diujikan atau diberikan

2) Memunculkan Rasa Ingin Tahu

Game edukasi dirancang untuk memunculkan rasa ingin tahu pemain, baik sensorik maupun kognitifnya. Penggunaan *audio* dan efek *visual* dapat meningkatkan rasa ingin tahu sensorik. Sedangkan rasa ingin tahu kognitif dapat muncul ketika pemain merasa tertarik dan terus memainkan *Game* edukasi tersebut

3) Adanya Kontrol

Kontrol berfungsi sebagai penentu nasib pemain. Kontrol dibutuhkan untuk menentukan keputusan yang tepat, yang dapat memberikan hasil yang baik bagi pemain. Dalam *Game* edukasi, kontrol juga dapat dijadikan sebagai pembelajaran dan pengalaman

4) Adanya Fantasi

Fantasi meliputi emosi dan proses berpikir. Dalam *Game* edukasi, fantasi dibutuhkan untuk menarik emosi pemain, untuk memunculkan rasa ketertarikan dan kesenangan. Fantasi mengembangkan daya imajinasi dan proses berpikir, sehingga dapat meningkatkan pembelajaran

Sebenarnya, *Game* edukasi merupakan salah satu aliran atau genre dalam *Game* Wibawanto, W. (2020) Akan tetapi jenis *Game* edukasi dapat dapat dibedakan atau dikelompokkan berdasarkan waktu dan keahlian yang dibutuhkan untuk menyelesaikan setiap level permainan, aturan permainan serta setting lingkungan *Game* yang dibangun, yang membutuhkan perilaku tertentu, untuk menghadapi dan menyelesaikan tantangannya. Winarni, dkk (2019) Jenis *Game* edukasi yang banyak dikembangkan adalah :

1) *Shooting Games*

Jenis *Game* ini sebenarnya merupakan varian dari *action Games*. Pada *shooting Games*, pemain menyelesaikan tantangan dengan menembak obyek yang menjadi sasaran. Kecepatan jari tangan serta koordinasi tangan

dan mata yang baik untuk menembak obyek sangat dibutuhkan guna menyelesaikan *Game* ini.

2) *Adventure Games*

Dalam *Game* ini, pemain diajak berpetualang, berjalan-jalan menuju suatu tempat. *Game* ini menekankan pada pemecahan misteri atau masalah dengan bantuan peralatan yang ditemukan di sepanjang perjalanan.

3) *Role-Playing Games (RPG)*

RPG dikenal sebagai *Game* bermain peran. Pada *Game* ini pemain akan memerankan karakter tentu, lengkap dengan atribut dan senjata/perlengkapannya.

4) *Simulation Games*

Game simulasi biasanya dikembangkan dengan mereplikasi meniru sistem dengan aturan yang berlaku di dunia nyata. Lingkungan atau kondisi di dunia nyata ditiru dalam *Game*, dan diterapkan aturan yang sama. *Game* simulasi ini ditujukan untuk melatih pemain sehingga pemain memperoleh ilmu dan pengetahuan dari *Game* berdasar kegiatan di dunia nyata.

5) *Quiz Games*

Quiz Games merupakan salah satu jenis *Game* yang sederhana. Pemain hanya perlu memilih jawaban yang tepat di antara beberapa pilihan jawaban dari pertanyaan yang ada. Ketepatan pilihan jawaban dan kecepatan waktu menjawab menjadi tantangan yang harus dihadapi pemain.

6) *Puzzle Games*

Puzzle Games pada dasarnya merupakan permainan teka-teki atau bongkar pasang. Meskipun sederhana, jenis permainan ini diyakini sangat bermanfaat bagi perkembangan motorik, psikologis dan kecerdasan anak.

Dapat di simpulkan bahwa di dalam *Game* edukasi memiliki beberapa karakteristik yaitu tantangan, munculnya rasa ingin tau, adanya control dan adanya fantasi. Dan *Game* edukasi juga memiliki beberapa genre yaitu *shooting Games*, *adventure Games*, *role-playing Games (RPG)*, *simulation Games*, *quiz Games*, *puzzle Games*.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa. Purwanto (2021: 46) mengemukakan bahwa “hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan dalam domain kognitif, afektif dan psikomotorik”. Suandika, dkk (2020) menyatakan bahwa hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotorik. perubahan kemampuan siswa dalam proses pembelajaran khususnya dalam satuan Pendidikan diharapkan sesuai dengan tahap perkembangan yaitu pada tahap operasional konkret.

Penilaian proses serta hasil belajar dan pembelajaran merupakan implementasi peraturan pemerintah (PP) Nomor 19 tahun 2005 tentang

standar nasional Pendidikan (SNP). Penetapan SPN membawa implikasi terhadap model dan Teknik penilaian pembelajaran yang mendidik. Perencanaan penilaian *eksternal* dan *internal*.

Setiawan (2019) dalam penelitiannya menarik kesimpulan sebagai berikut. Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan Pendidikan. Potensi perilaku manusia dapat dididik dan diubah perilakunya yang meliputi domain kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dimana belajar mengusahakan perubahan perilaku dalam domain-domain tersebut sehingga hasil belajar merupakan perubahan perilaku dalam domain kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, maka dapat dikemukakan bahwa hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada seseorang akibat dari proses belajar yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

b. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Fauhah (2021: 327) faktor-faktor yang mempengaruhi pada hasil belajar ialah:

1) Faktor internal

- a) Faktor fisiologis, umumnya seperti kondisi Kesehatan yang sehat, tidak cacat fisik, dan sebagainya. Hal ini bisa mempengaruhi siswa pada pembelajara.
- b) Faktor psikologis, pada dasarnya seluruh siswa mempunyai mental berbeda-beda, hal tersebut akan mempengaruhi hasil belajar. Adapun faktor yang mencakup intelengsi (IQ), bakat, minat,

perhatian, motif, motivasi, kognitif, serta daya nalar.

2) Faktor Eksternal

- a) Faktor lingkungan, akan terdampak pada hasil belajar termasuk fisik dan sosial. Lingkungan alam seperti suhu, kelembapan, Belajar siang hari dalam ruangan dengan ventilasi udara kurang bagus tentu berbeda dengan belajar pada saat pagi hari dimana udara sejuk.
- b) Faktor instrumental, keberadaan dan penggunaannya di desain sesuai hasil belajar yang diinginkan, diharapkan bisa berguna seperti sarana agar tujuan belajar yang sudah di rencanakan tercapai. Faktor ini meliputi kurikulum, sarana, dan guru.

4. Media *Quizizz*

a. Pengertian Media *Quizizz*

Quizizz adalah aplikasi Pendidikan berbasis *Game* yang membawa aktivitas multi pemain keruang kelas dan menjadikan pembelajaran dalam kelas lebih menyenangkan dan lebih interaktif, Purba (2019). Berkaitan dengan interaktif hal tersebut juga selaras dengan hayaati dalam Della & Fatimah Siti (2022) memaparkan bahwa *Quizizz* dapat dimanfaatkan sebagai strategi pembelajaran yang baik karena dapat melibatkan partisipasi siswa secara langsung.

Quizizz memiliki karakteristik pemain seperti *avatar*, tema, meme dan musik yang bertujuan untuk memancing minat belajar siswa dalam memaahami materi pembelajaran sambil bermain, sehingga muncul perasaan senang gembira dan tidak membosankan, sehingga siswa akan termotivasi dan mudah memahami pelajaran yang akan disampaikan oleh pendidik.

Adapun beberapa teori yang selaras dalam pemanfaatan media *Quizizz* yaitu pertama teori behavioristik. Menurut Mursyidi, (2019) Teori belajar behavioristik adalah teori belajar yang menekankan pada tingkah laku manusia sebagai akibat dari interaksi stimulus dan respon. Dengan begitu pada pemanfaatan media *Quizizz* yang berisikan fitur-fitur yang menarik seperti gambar, music, *avatar*, tema dan lainnya dapat memberikan peserta didik respon yang baik dalam proses belajar dan hasil belajar yang lebih baik kedepannya.

Pada teori yang kedua yaitu teori belajar konstruktivisme menurut Sugrah, (2019) Teori belajar konstruktivisme adalah sebuah teori yang memberikan kebebasan terhadap manusia yang ingin belajar atau mencari kebutuhannya dengan kemampuan menemukan keinginan atau kebutuhannya tersebut dengan bantuan orang lain, dengan adanya media pembelajaran *Quizizz* memudahkan peserta didik dalam proses belajar untuk lebih menambah pengetahuannya belaharnya dikarenakan media *Quizizz* terdapat didalamnya dengan fitur-fitur yang menarik yang membuat peserta didik akan lebih aktif dan leluasa dalam belajar.

Dan pada teori yang ketiga ada teori kognitif menurut Nurhadi, N. (2020) Teori belajar kognitif berbeda dengan teori belajar behavioristik, teori belajar kognitif lebih mementingkan proses belajar dari pada hasil belajarnya. Dengan pemanfaatan yang lebih baik menggunakan media *Quizizz* ini dengan berbagai macam didalamnya fitur-fitur yang membuat peserta didik lebih memudahkan dalam proses belajar dan lebih membuat peserta didik efektif untuk meningkatkan proses belajarnya.

Berdasarkan pemaparan diatas, sehingga dapat penulis simpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Game* edukasi yang berisi kuis interaktif dapat melibatkan banyak partisipasi siswa secara langsung. *Quizizz* juga memiliki karakteristik permainan seperti *avatar*, tema, meme dan musik yang bertujuan untuk memancing minat belajar siswa dalam memahami materi pelajaran sambil bermain, sehingga siswa akan lebih efektif lebih mudah memahami pelajaran yang akan disampaikan oleh pendidik adanya keefektivan lebih memudahkan memahami materi menunjukkan proses yang menyenangkan sehingga dapat membuat siswa memiliki hasil belajar yang baik, hal ini sesuai dengan salah satu teori belajar behavioristik.

b. Kelebihan dan kekurangan media *Quizizz*

Seperti kebanyakan media pembelajaran, *Quizizz* memiliki kelebihan dan kekurangan dalam penggunaannya. Menurut Paksi & Ariyanti (2020: 14-15).

kelebihan dari aplikasi *Quizizz* ini yaitu, *Quizizz* lebih *private*, hal ini dikarenakan siswa perlu memiliki 6 kode digit untuk mengakses materi yang diberikan oleh pendidik melalui *Quizizz*, sedangkan kekurangan dari aplikasi *Quizizz* ini yaitu sinyal internet yang buruk dapat membuat peserta didik terhambat untuk mengerjakan tugas yang diberikan selain itu beberapa fitur presentasi di *Quizizz* ini tidak dapat dipakai secara gratisan.

c. Langkah-langkah penggunaan media pembelajaran *Quizizz*

Adapun Langkah-laangkah penggunaan media *Quizizz* yang dikemukakan oleh Nuramanah, dkk (2020: 123) yaitu dengan tahap-tahaap daftar akun *Quizizz* dengan cara membuat kuis dengan sebagai berikut:

- 1) Buka link <https://Quizizz.com>
- 2) Klik *sign up* untuk registrasi akun atau login jika sudah punya akun
- 3) Klik “*sign up with google*” untuk yang memiliki akun google atau “*sign up with email*” jika ingin menggunakan email
- 4) Pilih sesuai dengan profesi sekarang, apakah guru, peserta didik atau orang tua
- 5) Masukkan negara, kode pos dan nama sekolah
- 6) Klik *organiser* dan klik *continue*
- 7) Cara membuat soal di *Quizizz*
 - a) Klik open quis kreator
 - b) Masukkan nama kuis, *subjek* dan klik “*next*”
 - c) Klik *create new question* untuk membuat soal
 - d) Masukkan soal yang hendak dibuat
 - e) Pilih “*single answer*” untuk jawaban benar dan pilih “*multy select*” untuk jawaban benar lebih dari satu
 - f) Pilih jawaban yang benar dengan klik tanda centang di samping jawaban yang benar sampai menjadi warna hijau atur waktu dengan klik tanda waktu pojok kiri bawah “*30 seconds*” jika sudah klik “*save*” untuk menyimpan dan “*cancel*” untuk batal membuat soal
 - g) Langkah selanjutnya, memulai kuis secara langsung dengan klik “*live Game*” jika mau langsung menunggu responden atau klik “*homework Game*” untuk memberi tanggal waktu mengerjakan atur kuisnya sesuai yang diinginkan
 - h) Setelah selesai diatur “*proceed*”, kemudian bagikan link <https://Quizizz.com> join dan minta peserta didik memasukkan kode sesuai dengan yang dilihat dilayar
 - i) Minta peserta didik memasukkan nama. Kuis bisa dimulai setelah siswa bergabung didalam kuis (untuk *live Game*), guru tinggal klik *start*.

5. Mata Pelajaran TIK

TIK merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Madrasah Tsanawiyah (MTs). Semenjak diterapkannya kurikulum 2013 pada tingkat sekolah menengah pertama (SMP) khususnya di SMP 16 Sinjai, TIK berubah menjadi pembelajaran yang mirip

dengan bimbingan konseling. Kurikulum 2013 mengharuskan pola pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Hal ini sangat positif namun memiliki dampak lain terhadap siswa, karena tidak semua siswa memiliki kemampuan untuk aktif dalam pembelajaran.

Pembelajaran TIK di sekolah SMP 16 sinjai guru masih sering kali hanya menggunakan metode ceramah sehingga proses pembelajaran menjadi membosankan dan tidak menarik padahal isi dari pembelajaran TIK itu sendiri sebenarnya mengasyikkan, penggunaan media dan sarana prasarana penunjang pembelajaran pun dirasa masih sangat minim dalam pembelajaran TIK ini padahal isi dari mata pelajaran TIK ini sangat luas dan kompleks yang membutuhkan sarana belajar yang mendukung, sehingga dirasa tidak cocok jika pembelajaran hanya dilaksanakan dengan metode ceramah semata.

Berdasarkan hal tersebut mata pelajaran TIK merupakan salah satu implementasi kurikulum yang dianjurkan untuk diaplikasikan terutama pada jenjang Pendidikan menengah pertama. Tujuan pembelajaran TIK yaitu meningkatkan hasil belajar siswa, serta beberapa kompetensi dapat dicapai sekaligus.

B. Kerangka Pikir

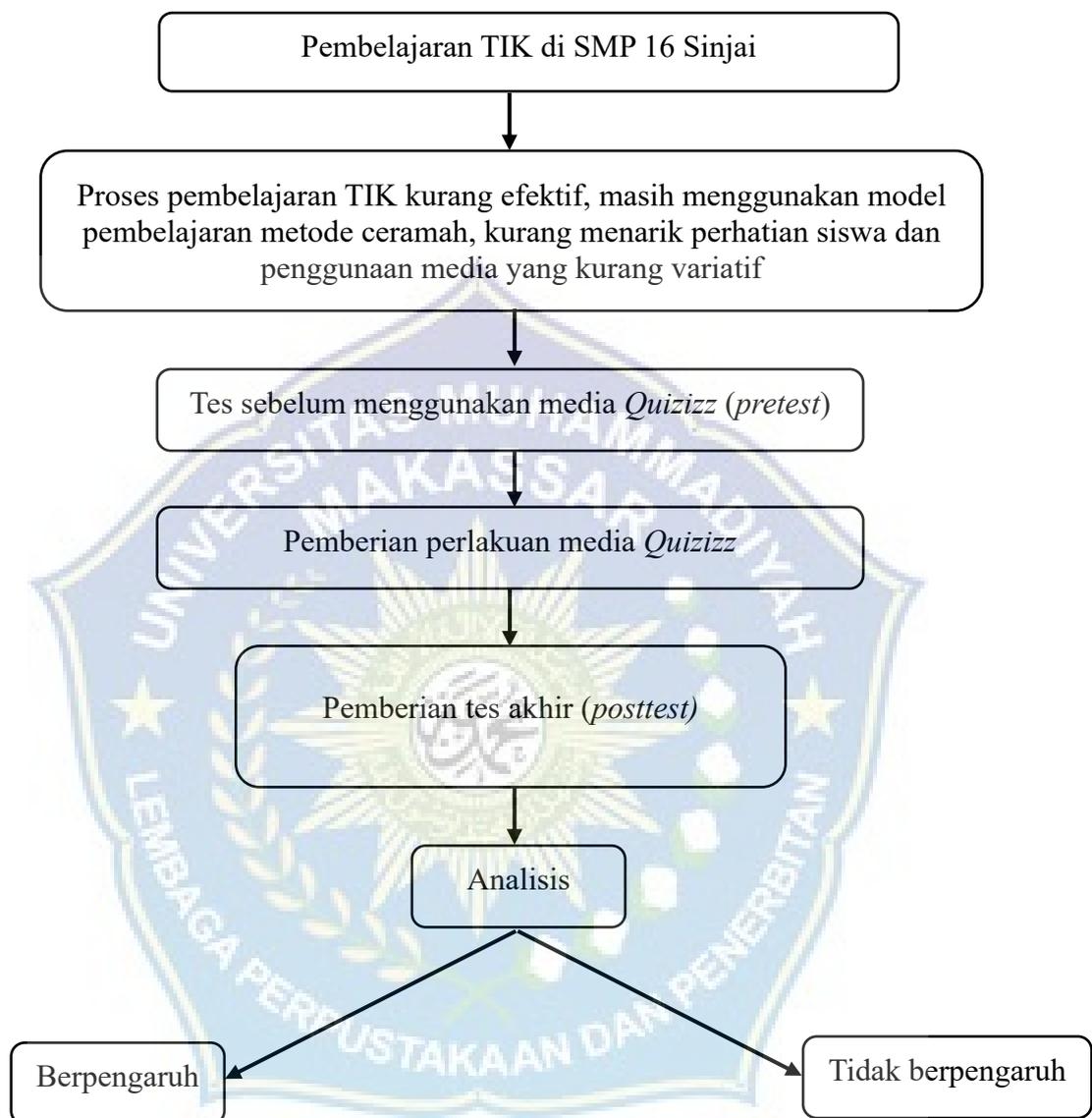
Berdasarkan uraian diatas keberhasilan proses pembelajaran dapat dilihat dari keefektifan belajar siswa. Banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilan dalam proses pembelajaran, diantaranya adalah penggunaan media

pembelajaran. Penggunaan media yang tepat akan membantu guru maupun siswa dalam proses pembelajaran.

Quizizz merupakan sebuah aplikasi yang bisa digunakan sebagai media untuk kegiatan pembelajaran, penggunaan media pembelajaran *Quizizz* bukan hanya membuat proses pembelajaran lebih efisien, tetapi juga membantu siswa menyerap materi pelajaran lebih mendalam dan utuh. Dengan hanya mendengarkan informasi verbal dari guru saja, jika pembelajaran itu disertai dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan, atau mengalami sendiri melalui media, maka pemahaman siswa pasti akan lebih baik.

Keunggulan media ini yaitu kemudahan dalam penggunaannya, sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain. Maka penulis melakukan penelitian eksperimen pada kelas VIII dengan menerapkan media pembelajaran berbasis *Quizizz*. Pelaksanaan penelitian ini menggunakan *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh *Game* edukasi berbasis *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK kelas VIII SMP 16 Sinjai Kabupaten Sinjai.

Untuk lebih jelasnya kerangka pikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

C. Hasil Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan memberikan pemaparan tentang penelitian yang terdahulu yang sebelumnya telah dilakukan. Berikut beberapa penelitian yang terkait dengan penelitian ini:

Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *Quizizz* terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada materi teks persuatif VIII di SMPN 5 Sidoarjo tahun 2019/2020. Penelitian ini dilakukan oleh Halimatus solikah jika diteliti perbedaan peneliti dengan halimatus terdapat perbedaan perbedaan pada metode penelitiannya.

Pengaruh aplikasi *Quizizz* terhadap peningkatan motivasi dan prestasi belajar (studi kasus pada mata pelajaran ekonomi kelas XI SMAN 9 Bandung) penelitian ini dilakukan oleh Putri rysa sahda raniah, pada tahun 2021. Hasil pada penelitian ini di temukan pengaruh terhadap proses belajar daring pada kegiatan belajar mata pelajaran ekonomi.

Keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis *Game* edukasi *Quizizz* terhadap hasil belajar teknologi perkantoran siswa kelas X SMK ketintang surabaya. Penelitian ini dilakukan oleh Cahyani amildah citra dan brilliant rosy (2020). Hasil penelitian ini di kemukakan keefektifan penggunaan *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa.

Pengaruh *Game* edukasi *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn SMA. Penelitian ini dilakukan oleh Salsa Billa, Azwar Ananda, Al Rafni dan Junaidi Indrawadi (2023). Hasil penelitian ini di kemukakan

bahwa penggunaan *Quizizz* sebagai media pembelajaran berpengaruh signifikan meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PPKn.

Pengaruh Penggunaan Media *Game* Edukasi *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Di SMP NU Al-Ma'ruf Kudus. Penelitian ini dilakukan oleh Muhdhor Muhammad Sodiqin (2023). Hasil penelitian ini di kemukakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran *Quizizz* memberikan dampak yang besar terhadap hasil belajar siswa

Dari beberapa penelitian relevan dapat disimpulkan bahwa *Quizizz* dapat membantu tenaga pendidik dalam proses pembelajaran karena dengan menggunakan media *Quizizz* proses belajar mengajar terlihat lebih menarik perhatian siswa sehingga proses pembelajarannya dapat berjalan dengan efektif dan efisien dan media *Quizizz* juga dapat membantu mengevaluasi siswanya dalam semangat belajar TIK.

Adapaun perbedaan anatara penelitian relevan dengan yang penulis lakukan terdapat pada Metode penelitiannya dimana penelitian yang digunakan oleh halimatus solikah menggunakan *true experimental design* sedangkan metode yang diambil penulis yaitu *pre experimental design* dengan *design one group pretest-posttest*. Sedangkan perbedaan penelitian putri, Rysa sahda raniah dengan di lakukan penulis yaitu pada tempat studi kasus dan mata pelajaran yang digunakan peneliti dan perbedaan penelitian yang dilakukan Cahyani amildah citra dan brilliant rosy dengan yang dilakukan penulis adalah Cahyani amildah citra dan brilliant rosy lebih berfokus pada keefektifan penggunaan

media pembelajaran sedangkan penulis lebih berfokus pada pengaruh penggunaan *Game* edukasi.

D. Hipotesis Penelitian

Perumusan hipotesis merupakan langkah ketiga dalam penelitian setelah peneliti mengemukakan landasan teori dan kerangka berfikir. Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah 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.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Sugiyono (2019:17)

penelitian kuantitatif diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Sugiyono, (2019) mengatakan bahwa metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang dilakukan dengan percobaan, digunakan untuk mengetahui epektifitas dari variabel *independent* (perlakuan) terhadap variabel *dependen* (hasil) dalam kondisi yang terkendalikan. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *pre-Experimental Design*, sehingga penelitian ini hanya menggunakan satu kelas kontrol. Desain penelitian yang digunakan *one group pretest-posttest* yaitu kelompok eksperimen berikan *pretest* sebelum diberi perlakuan selanjutnya diberikan *posttest* setelah proses pembelajaran dilakukan.

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di SMP 16 Sinjai terletak di Jl. Persatuan Raya No. 16 Botolempangan, Desa Boto Lempangan, Kecamatan Sinjai Barat, Kabupaten Sinjai, Provinsi Sulawesi Selatan.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut (Sugiyono, 2018) Mengemukakan bahwa populasi adalah wilayah general yang terdiri atas objek /subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP 16 Sinjai dengan jumlah 98 orang

Tabel 3.1 Keadaan populasi

Kelas	Jenis kelamin		Jumlah siswa
	L	P	
VIII A	10	13	23 Orang
VIII B	15	13	28 Orang
VIII C	16	8	23 Orang
VIII D	11	13	24 Orang
Jumlah populasi			98 Orang

(Sumber Data: Kantor Tata Usaha SMP 16 Sinjai)

2. Sampel

Sampel adalah bagian bagian kecil dari populasi yang mewakili populasi tersebut. Berdasarkan penelitian ini, pengambilan sampel menggunakan cara Purposive sampling. Menurut Sugiyono (2018:138) “adalah pengambilan sampel dengan menggunakan beberapa pertimbangan tertentu sesuai dengan kriteria yang diinginkan untuk dapat menentukan jumlah sampel yang akan diteliti”.

Adapun sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kelas VIII D dikarenakan dikelas tersebut hasil belajar siswa terkhususnya dipelajaran TIK masih rendah, yang dibuktikan dengan masih banyak siswa yang tidak tuntas dimana dari 24 orang siswa hanya 13 orang yang tuntas dan 10 orang yang belum tuntas pada mata pelajaran TIK.

Tabel 3.2 Keadaan sampel

Kelas	Laki-laki	Perempuan	Total
VIII D	11	13	24 Orang

(Sumber Data: Kantor Tata Usaha SMP 16 Sinjai)

D. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-experimental design* rancangan penelitian yang digunakan adalah *one group pretest-posttest design*. Dengan demikian perlakuan dapat diketahui lebih akurat, dengan keadaan sebelum diberi perlakuan berikut desain penelitiannya:

Tabel 3.3 Desain penelitian

Pretest	Treatment	Posttest
O1	X	O2

Keterangan:

O1 = Pemberian test awal

X = Perlakuan, yaitu penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis

Quizizz

O2 = Pemberian test akhir

E. Variabel Penelitian

Variabel adalah suatu objek atau suatu kegiatan yang akan di teliti. Sugiyono, (2019: 112) mengatakan bahwa “variabel adalah segala sesuatu yang dapat berbentuk apa saja yang di tetapkan peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya”. Dengan demikian variabel merupakan bagian yang penting pada penelitian ini, karena merupakan objek dan titik focus pada penelitian.

Pada umumnya variabel terbagi atas variabel bebas (*independent*) dan variabel terikat (*dependen*). Variabel bebas atau *independent* adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel *dependen* (terikat). Sedangkan variabel terikata atau *dependen* merupakan variabel yang dipengaruhi aataau yang menjadi akibat, karena adanya Variabel *independent* (bebas).

Berdasarkan uraian diatas maka penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas dan terikat. Variabel bebas yang dimaksud dalam penelitian ini adalah *Game* edukasi *Quizizz* (variabel yang mempengaruhi). Sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK (variabel yang dipengaruhi).

F. Definisi Operasional Variabel

Untuk menggambarkan secara operasional variabel penelitian, dibawah ini diberikan definisi operasional masing-masing variabel yaitu:

1. *Game* Edukasi *Quizizz*

Game edukasi *Quizizz* berupa media berbasis *web (html5)* atau berupa *application file* yang bisa dijalankan pada berbagai perangkat seperti laptop, *tablet, smartphone* maupun *handphone*.

2. Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TIK

Hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah menyelesaikan proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku.

G. Prosedur Penelitian

Tahap-tahap prosedur dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tahap Perencanaan Penelitian
 - a. Melaksanakan studi pustaka dengan melihat dan mempelajari beberapa buku, jurnal dan literasi-literasi lainnya sehingga muncul gagasan tentang tema dan permasalahan yang akan diangkat sebagai judul penelitian
 - b. Melakukan kajian terhadap segala sesuatu yang berkaitan erat dengan permasalahan yang hendak dipecahkan
 - c. Merumuskan masalah yang akan dikaji
 - d. Membuat proposal penelitian
 - e. Melakukan seminar proposal penelitian
 - f. Melakukan bimbingan dengan dosen pembimbing
 - g. Membuat surat izin penelitian

- h. Melakukan komunikasi dengan guru TIK disekolah yang akan dilakukan penelitian mengenai materi pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian
 - i. Menentukan suatu kelas sebagai sampel dengan penelitian berdasarkan dari hasil observasi awal yang telah dilakukan disekolah
 - j. Melakukan uji coba tes
2. Tahapan Pelaksanaan
 - a. Memberikan *pretest*, agar dapat mengetahui sejauh mana pengetahuan awal peserta didik terhadap materi pembelajaran yang akan dipelajari
 - b. Memberikan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi dan berbasis aplikasi *Quizizz*
 - c. Memberikan *posttest* menggunakan lembar kertas dan memberikan *posttest* menggunakan aplikasi *Quizizz*
3. Tahapan Akhir Penelitian
 - a. Mengolah data dari hasil penelitian
 - b. Menganalisis dan membandingkan hasil belajar peserta didik dalam *pretest* maupun *posttest*
 - c. Menyimpulkan hasil dari penelitian
 - d. Membuat kesimpulan serta saran dari hasil penelitian yang telah diperoleh
 - e. Membuat laporan penelitian

H. Instrumen Penelitian

Sugiyono (2019: 156) mengatakn bahwa “instumen penilaian adalah sesuatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial

yang diamati”. Intumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar tes, kuesioner atau angket dan dokumentasi.

1. Lembar Tes

Instrument yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa dengan penelitian ini adalah dengan menggunakan tes kemampuan. Soal tes pada penelitian ini yaitu berupa soal *pretest* dan *posttest*. Tes ini digunakan untuk mengetahui perubahan hasil belajar setelah siswa melalui proses pembelajaran dan perlakuan.

Soal *pretest* sama dengan soal *posttest*. Jadi bisa dilihat apakah *posttest* lebih baik, sama atau lebih buruk dari hasil *pretest*. Jika hasil *posttest* lebih baik dari pada *pretest*, maka dapat diartikan bahwa penggunaan *Game* edukasi *Quizizz* dalam pembelajaran telah berjalan dengan baik.

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan data-data dari catatan arsip yang sesuai dengan masalah yang diteliti. Dokumentasi bisa berbentuk tulisan dan gambar. Instrumen untuk metode dokumentasi yaitu berupa data siswa dan pengambilan gambar pada saat observasi.

I. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang akurat dalam penelitian, maka peneliti menggunakan prosedur sebagai berikut:

1. Lembar Tes

Tes merupakan Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan atau soal-soal dalam bentuk teks kepada responden untuk dijawab. Data diambil pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung tes ini dilakukan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap mata pelajaran matematika, tes yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua tes, yaitu *pretest* yang diberikan pada siswa sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan media *Quizizz* dan *posttest* setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media *Quizizz*, *pretest* dan *posttest* digunakan untuk melihat efektifitas sebelum menggunakan media *Quizizz* dan setelah menggunakan media *Quizizz*.

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan data-data dari catatan arsip yang sesuai dengan masalah yang diteliti. Dokumentasi bisa berbentuk tulisan dan gambar. Instrumen untuk metode dokumentasi yaitu berupa data siswa dan pengambilan gambar pada saat observasi.

J. Teknik Analisis Data

Setelah data-data dari responden terkumpul, selanjutnya mengolah data-data yang telah terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan

melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. Sugiyono (2019)

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan Teknik analisis statistik deskriptif dan analisis inferensial SPSS, yaitu sebagai berikut:

1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generasi.

Untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan media *Quizizz* pada mata pelajaran TIK kelas VIII di SMP Negeri 16 Sinjai kabupaten sinjai. Presentase dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka presentase

F = Jumlah skor perolehan

N = Jumlah skor maksimal

100% = Bilangan tetap

(sugiyono 2022)

Adapun kriteria penilaian hasil belajar dalam proses pembelajaran penggunaan media *Quizizz*.

Tabel 3.4 Kategori hasil belajar

NO	Interval	kategori
1	0-50	Sangat Rendah
2	51-60	Rendah
3	61-70	Sedang
4	71-80	Tinggi
5	81-100	Sangat Tinggi

(Sumber: Sugiyono, 2018)

2. Analisis Statistik inferensial menggunakan aplikasi SPSS

Zein, dkk (2019) mengemukakan bahwa pengolahan data zaman sekarang dipermudah dengan adanya *software* sama halnya dengan menganalisis data, baik itu dengan data kualitatif maupun data kuantitatif. Salah satu *software* yang bisa digunakan untuk mengolah data dan menganalisis data yaitu SPSS (*statistical packpage for the social sciensces*). Dilihat dari fungsinya, SPSS digunakan dalam pengolahan dan analisis data kuantitatif, karena saling berhubungan dan juga termasuk dalam ruang lingkup statistik.

Untuk menguji hipotesis yaitu dengan menggunakan statistik Uji Non Pramterik Wilcoxon dengan menggunakan program *Statistical Poduct and service solution* (SPSS) versi 25 *for windows*. Adapun hipotesis yang akan diuji dalam penelitian ini sebagai berikut:

Ho: Tidak 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

Ha: 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

Jika hasil uji menunjukkan nilai signifikansi < 0.05 maka 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, sebaliknya jika hasil uji menunjukkan nilai signifikansi > 0.05 maka Tidak 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.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil penelitian

Penelitian ini telah dilaksanakan pada tanggal 10 Januari – 10 Maret 2024 di SMP 16 Sinjai. Yang beralamat di Jl. Pers. Raya No. 16 Botolempangan, Boto Lempangan, Kec. Sinjai Barat, Kab. Sinjai Prov. Sulawesi Selatan. Pelaksanaan penelitian ini diawali dengan bertemu dengan kepala sekolah ibu Kartini, S.Pd.,MM dengan bapak Imran S.Pd sebagai guru mata Pelajaran TIK di kelas VIII di SMP 16 Sinjai untuk menyerahkan surat penelitian yang dikeluarkan oleh pihak kampus (LP3M) untuk mendapatkan izin penelitian dari sekolah.

Penelitian ini di kelas VIII D sebagai sampel penelitian dengan menggunakan media pembelajaran berupa *Quizizz* dengan materi sistem komputer. Proses pembelajaran dilaksanakan sebanyak 4 kali pertemuan di mana pertemuan pertama dilakukan *pretest* yang terdiri dari 15 soal pilihan ganda. Kegiatan *pretest* ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum menggunakan media pembelajaran *Quizizz*.

Pertemuan selanjutnya setelah *pretest* dilakukan, penulis menjelaskan mengenai penggunaan media pembelajaran *Quizizz*. Kemudian melanjutkan pembelajaran pada materi sistem komputer selama 2 kali pertemuan setelah dilaksanakan pembelajaran pada pertemuan keempat dilakukan *posttest* yang terdiri dari 15 soal pilihan ganda dengan menggunakan media pembelajaran *Quizizz* untuk mengetahui kemampuan

peserta didik setelah melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Quizizz*.

Berdasarkan hasil penelitian yang di lakukan di SMP 16 Sinjai kelas VIII D dengan jumlah siswa 24 orang di peroleh data sebagai berikut:

1. Analisis Statistik Deskriptif

Hasil evaluasi kedua tes (*pretest* dan *posttest*) tersebut dengan menggunakan alat evaluasi yang di susun oleh penulis terhadap 24 orang siswa kelas VIII D SMP16 Sinjai dapat di ketahui gambarannya sebagai berikut:

a. Deskripsi hasil belajar *pretest*

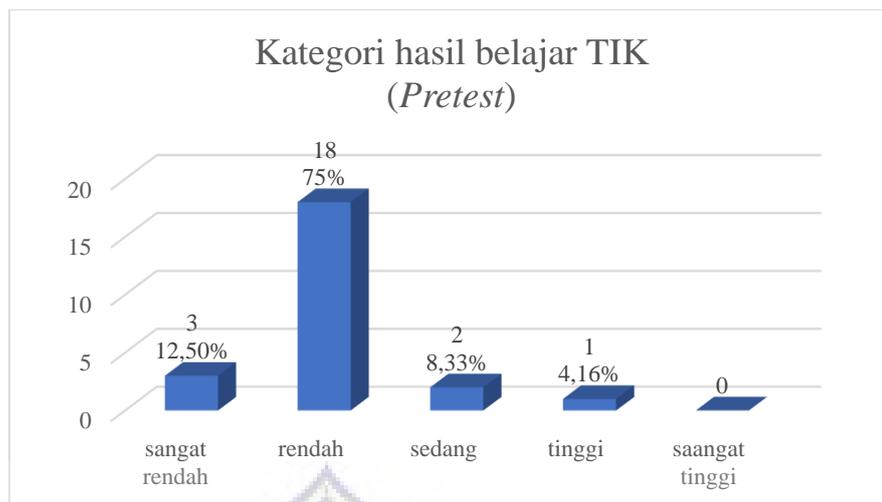
1.) Kategori hasil belajar

Hasil evaluasi *pretest* siswa menggunakan alat evaluasi yang disusun oleh penulis terhadap 24 0rang siswa kelas VIII D SMP 16 Sinjai. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 1 Distribusi dan frekuensi kategori hasil belajar TIK (*pretest*)

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase%
1	0-39	sangat rendah	3	12,50%
2	40-69	rendah	18	75%
3	70-80	sedang	2	8,33%
4	81-90	tinggi	1	4,16%
5	91-100	saangat tinggi	0	0%

Sumber: *Data Primer 2024, diolah dari lampiran*



Gambar 4.1 Diagram kenaikan hasil belajar (pretest)

Kategori hasil belajar menunjukkan bahwa nilai *pretest* siswa pada saat sebelum adanya perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Quizizz* pada materi sistem komputer pada mata Pelajaran TIK VIII D dengan 24 orang siswa, terdapat 12,50% pada kategori sangat rendah, 75% pada kategori rendah, 8,33% pada kategori sedang, pada kategori tinggi 4,16% dan 0% pada kategori sangat tinggi.

2.) Nilai statistik hasil belajar

Nilai statistik hasil belajar terlihat bahwa sebelum diberikan perlakuan di peroleh nilai maksimum belajar 86,6 dengan nilai terendah 33,3 Rata-rata skor yang diperoleh siswa pada *pretest* yaitu 54,65 dan standar deviasi 13,89. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 2 Distribusi nilai statistik hasil belajar (*pretest*)

No	Kategori	Nilai
1	Nilai tertinggi	86,6
2	Nilai terendah	33,3
3	Nilai rata-rata	54,65
4	Standar deviasi	13,89
5	Sampel	24

Sumber: *Data Primer 2024, diolah dari lampiran*

b. Deskripsi hasil belajar *posttest*

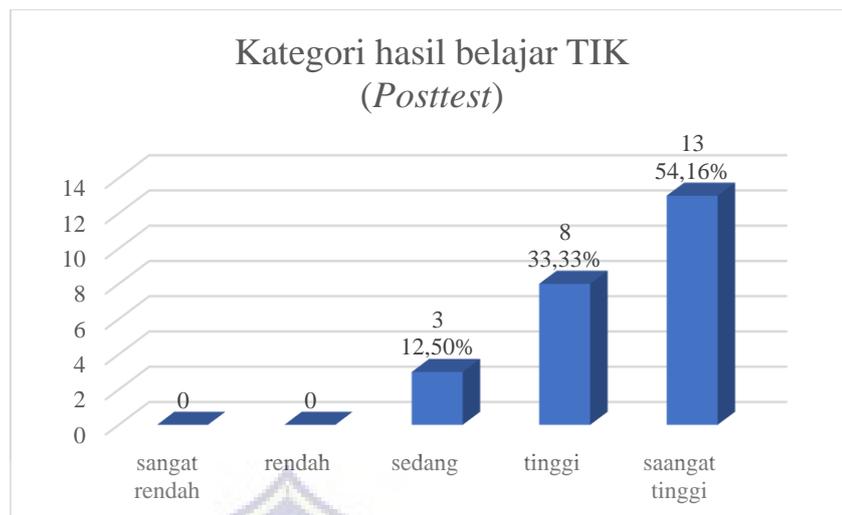
1.) Kategori hasil belajar

Hasil evaluasi *posttest* siswa menggunakan alat evaluasi yang disusun oleh penulis terhadap 24 orang siswa kelas VIII D SMP 16 Sinjai. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 3 Distribusi dan frekuensi kategori hasil belajar TIK (*posttest*)

No	Interval	Kategori	Frekuensi	presentase%
1	0-39	sangat rendah	0	0%
2	40-69	rendah	0	0%
3	70-80	sedang	3	12,50%
4	81-90	tinggi	8	33,33%
5	91-100	saangat tinggi	13	54,16%

Sumber: *Data Primer 2024, diolah dari lampiran*



Gambar 4.2 Diagram kenaikan hasil belajar (posttest)

Kategori hasil belajar menunjukkan bahwa nilai *pretest* siswa pada saat sesudah adanya perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *Quizizz* pada mata Pelajaran TIK VIII D dengan materi sistem komputer yaitu 0% pada kategori sangat rendah, 0% pada kategori rendah, 12,50% pada kategori sedang, 33,33% pada kategori tinggi dan 54,16% pada kategori sangat tinggi. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

2.) Nilai statistik hasil belajar

Nilai statistik hasil belajar terlihat bahwa sudah diberikan perlakuan di peroleh skor maksimum hasil belajar 100 dan skor terendah 73, nilai rata-rata hasil *posttest* 90,23 dan standar deviasi 7,81. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 4 Distribusi nilai statistik hasil belajar TIK (*posttest*)

No	Kategori	Nilai
1	Nilai tertinggi	100
2	Nilai terendah	73
3	Nilai rata-rata	90,23
4	Standar deviasi	7,81
5	Sampel	24

Sumber: Data Primer 2024, diolah dari lampiran

3.) Perbandingan Tingkat hasil belajar siswa antara *pretest* dan *posttest*

Apabila disajikan dalam tabel akan terlihat jelas perbedaan hasil belajar siswa sebelum dilakukan perlakuan (*pretest*) dan setelah dilakukan perlakuan (*posttest*) dengan menggunakan media pembelajaran *Quizizz* yang disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. 5 Distribusi hasil belajar TIK *pretest* dan *posttest*

Hasil nilai statistik	Nilai ststistik	
	Pretest	Posttest
Jumlah sampel	24	24
Nilai tertinggi	86,6	100
Nilai terendah	33,3	73
Nilai rata-rata	54,65	90,54
Nilai deviasi	13,89	7,81

Sumber: Data Primer 2024, diolah dari lampiran

Dari tabel 4.5 digambarkan bahwa nilai rata-rata siswa sebelum adanya perlakuan media pembelajaran *Quizizz* (*pretest*) yaitu 54,65 dibandingkan dengan nilai rata-rata siswa setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *Quizizz* (*posttest*) yaitu 90,54. Adapun selisih kenaikan nilai rata-rata *pretest-posttest* yaitu sebesar 35,89%. Dengan demikian, dapat dilihat adanya pengaruh hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *Quizizz*. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Quizizz* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada mata Pelajaran TIK kelas VIII D di SMP 16 Sinjai.

2. Analisis statistik inferensial

Analisis statistik inferensial pada bagian ini digunakan untuk pengujian hipotesis yang telah di rumuskan dan sebelum melakukan analisis statistik inferensial uji hipotesis.

Berdasarkan hasil penelitian dan Analisa data mengenai perbandingan kategori hasil belajar. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini adalah untuk menghasilkan suatu Keputusan dalam menerima atau menolak hipotesis ini. Untuk pengujian hipotesis ini peneliti menggunakan *Uji Non Pramterik Wilcoxon*. Jika hasil uji menunjukkan nilai signifikansi $< 0,05$ maka ada pengaruh yang signifikan penggunaan *Game* edukasi berbasis *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa, sebaliknya jika hasil uji menunjukkan nilai signifikansi $> 0,05$ maka tidak ada pengaruh yang signifikan penggunaan *Game* edukasi berbasis *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa.

Adapun perhitungan yang dilakukan dengan memperhatikan data untuk menguji hipotesis tersebut dengan menggunakan *spss 26 for windows* sebagai berikut:

Tabel 4. 6 Distribusi Uji Non Pramterik Wilcoxon

(Test statistics)

Test Statistics^a

	post test - pre test
Z	-4.287 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Berdasarkan hasil *Output Test statistic* di atas, 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_0 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.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil *Output Test statistic*, 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_0 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.

Game edukasi adalah sebuah aktifitas yang disukai anak-anak dan bisa digunakan menjadi sarana pembelajaran yang sifatnya menyenangkan dan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan, sehingga mendorong pemain untuk terus maju sehingga secara otomatis pemain akan belajar suatu keterampilan, kecakapan, skill dan mencerna banyak informasi.

Pada pertemuan pertama siswa diberikan *posttest* kemudian guru memengondisikan siswa untuk siap melaksanakan pembelajaran dan guru merangsang siswa untuk menjawab pertanyaan mengenai contoh hubungan sosial yang biasa siswa lakukan.

Pertemuan selanjutnya setelah *pretest* dilakukan, penulis menjelaskan mengenai penggunaan media pembelajaran *Quizizz*. Kemudian melanjutkan pembelajaran pada materi sistem komputer selama 2 kali pertemuan setelah di laksanakan pembelajaran pada pertemuan keempat di laksanakan *posttest* yang terdiri dari 15 soal pilihan ganda dengan menggunakan media pembelajaran *Quizizz* untuk mengetahui kemampuan peserta didik setelah melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Quizizz*.

Hasil analisis yang telah diuraikan pada bagian sebelumnya, menunjukkan bahwa penggunaan *Game* edukasi berbasis *Quizizz* pada mata Pelajaran TIK kelas VIII di sekolah SMP 16 Sinjai berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

Hasil analisis data hasil belajar siswa sebelum diterapkan pembelajaran TIK menggunakan *Game* edukasi berbasis *Quizizz* menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang belum mencapai ketuntasan (KKM 75) dengan kata lain

hasil belajar sebelum di terapkan pembelajaran TIK menggunakan *Game* edukasi berbasis *Quizizz* sangat rendah dan tidak memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar. Rendahnya hasil belajar siswa di akibatkan oleh kurangnya semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dan inovasi yang dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran masih terbatas. Sebaliknya hasil analisis data hasil belajar siswa setelah diterapkan pembelajaran TIK menggunakan *Game* edukasi berbasis *Quizizz* tercapai dan sudah memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar. Beberapa siswa mengalami peningkatan signifikan hasil belajar setelah menggunakan *Game* edukasi berbasis *Quizizz* karena proses pembelajaran menjadi lebih aktif dengan siswa sebagai pusat belajar. Namun masih ada beberapa siswa yang belum tuntas dalam pembelajaran karena di akibatkan oleh motivasi belajar siswa itu rendah walaupun guru telah menggunakan inovasi dalam pembelajaran.

Penerapan penggunaan *Game* edukasi berbasis *Quizizz* dalam pembelajaran TIK menunjukkan bahwa adanya pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari keaktifan siswa pada saat mengikuti pembelajaran. Pada tes awal, masih banyak siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM, setelah menerapkan pembelajaran TIK menggunakan *Game* edukasi berbasis *Quizizz* dengan mengikuti Langkah-langkah yang telah ada, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata *pretest* 54,65% dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 90,54%. Dimana rata-rata *posttest* lebih besar di bandingkan nilai rata-rata *pretest*. Adapun selisih kenaikan nilai rata-rata *pretest-posttest* yaitu sebesar 35,89%.

Berdasarkan uji hipotesis yang telah di lakukan, menunjukkan bahwa penggunaan *Game* edukasi berbasis *Quizizz* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa kelas VIII di SMP 16 Sinjai.

Berdasarkan pembahasan diatas maka dapat di simpulkan bahwa *Game* edukasi berbasis *Quizizz* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata Pelajaran TIK kelas VIII di SMP 16 Sinjai.



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan pemerolehan hasil dan data yang telah ada, penulis dapat memberikan kesimpulan bahwa penggunaan *Game* edukasi berbasis *Quizizz* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada mata Pelajaran TIK kelas VIII di SMP 16 Sinjai.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah di peroleh, maka dikemukakan saran sebahai berikut:

1. Bagi sekolah hendaknya menyediakan sarana dan prasarana agar guru dapat melakukan pembelajaran dengan lebih baik serta lebih modern dan mengikuti perkembangan zaman.
2. Bagi guru, diharapkan profesionalismenya dengan memanfaatkan berbagai macam media pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif, salah satunya dengan memanfaatkan *Game* edukasi berbasis *Quizizz* agar dapat memberikan suasana baru dalam pembelajaran dan siswa tidak merasa jenuh dan bosan pada saat proses pembelajaran.
3. Bagi penulis, di harapkan penelitian yang di laksanakan menunjukkan hasil yang positif, sehingga *Game* edukasi *Quizizz* dapat digunakan sebagai referensi dalam melakukan kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Afdhal, M. F. (2021). Pengaruh City Branding “Kota Santri dan Ulama” Terhadap Minat Masyarakat untuk Menabung di Bank Syariah Parepare.
- Arsyad, A. (2018). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Arsyad, M. N., & Fatmawati, F. (2018). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Mahasiswa IKIP Budi Utomo Malang. *Agastya: Jurnal Sejarah Dan Pembelajarannya*, 8(2), 188
- Astuti, D., Dan Fatimah, S. (2022). Pengaruh Penggunaan Media *Quizizz* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 10 Palembang. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JPE)*, 2(1), 7-16
- Billa, S., Ananda, A., Rafni, A., & Indrawadi, J. (2023). Pengaruh *Game* edukasi *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn SMA. *Journal of Education, Cultural and Politics*, 3(2), 276-285.
- BP, A. R., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2-3.
- Citra, Dan Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Edukasi *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8 (2). 261-272
- Depdiknas RI. 2018. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta
- Dharmamulya, S. (2018). *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta. Yogyakarta.
- Fathurrohman, M. (2018). *Belajar dan Pembelajaran Modern Konsep Dasar, Inovasi dan Teori Pembelajaran*. Garudhawaca.
- Fauhah, H., & Rosy, B. (2021). Analisis model pembelajaran make a match terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2).
- Ismail, A. (2009). *Education Games*. Yogyakarta: Pro-U Media.
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh penggunaan gadget dalam kehidupan. *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program*, 5(2)
- Mursyidi, W. (2019). Kajian Teori Belajar Behaviorisme Dan Desain Instruksional. *Almarhalah*, 3(1), 33-38.
- Mustari, M. (2015). *Manajemen Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Noviandi, A. P. (2022). Pengembangan *Game* Edukasi Bermuatan Karakter Dalam Materi Teknologi Informasi Dan Komunikasi Pada Siswa Kelas Vii Mts Raudlatussaadah (Doctoral Dissertation, Ikip Pgri Pontianak).

- Nuramanah, dkk (2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Terhadap Efektivitas Pembelajaran PAI. *Bestari| Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 17, 117-132.
- Nurhadi, N. (2020). Teori kognitivisme serta Aplikasinya dalam pembelajaran. *EDISI*, 2(1), 77-95.
- Paksi, H. P., & Ariyanti, L. (2020). Sekolah dalam jaringan. Scopindo Media Pustaka.
- Parnawi, A. (2019). *Psikologi Belajar*. Deepublish.
- Perkasa, W. (2019). *Game* edukasi petualangan lutung kasarung berbasis android (Doctoral dissertation, Universitas Siliwangi).
- Purba, (2019). Peningkatan konsentrasi belajar mahasiswa melalui pemanfaatan evaluasi pembelajaran *Quizizz* pada mata kuliah kimia fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29-39.
- Pusti, R. S. R. (2021). "Pengaruh Aplikasi *Quizizz* Terhadap Peningkatan Motivasi Dan Prestasi Belajar" (Studi Kasus Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS SMAN 9 Bandung) (Doctoral Dissertation, FKIP UNPAS).
- Rafiq, A. (2020). Dampak media sosial terhadap perubahan sosial suatu masyarakat. *Global Komunika: Jurnal Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik*, 3(1), 18-29.
- Rahman, R., Kher, D. F., & Rani, Y. A. (2020). Pendidikan Islam bagi Remaja (Upaya Penguatan Karakter Dengan Pendekatan Agama). *Islam Transformatif: Journal of Islamic Studies*, 1(2), 95-104.
- Rosa, A. S., & Salahuddin, M. (2011). Modul pembelajaran rekayasa perangkat lunak (terstruktur dan berorientasi objek). Bandung: modula,
- Sidiq, R., & Simamora, R. S. (2022). *Game* Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21.
- Setiawan, Yunandar. 2019. Pengaruh media pembelajaran berbasis komputer Model simulasi terhadap hasil belajar siswa IPS kelas VIII SMPN 1 Bonto nempo. Skripsi. Makassar Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Sodiqin, M. M. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Di SMP NU Al-Ma'ruf Kudus* (Doctoral dissertation, IAIN Kudus).
- Sokilah, H. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif *Quizizz* Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Teks Persuasif Kelas VII Di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal BAPALA*, 3-3.
- Suandika, I. K. A., Nugraha, I. N. P., & Dewi, L. E. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team *Game* Tournament (TGT) Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Pekerjaan Dasar Otomotif Siswa Kelas X

TKRO SMK Negeri 1 Denpasar. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin Undiksha*, 8(2), 69-78.

Suardi, M. (2018). *Belajar & Pembelajaran*. Deepublish.

Sugrah, N. (2019). Implementasi teori belajar konstruktivisme dalam pembelajaran sains. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 19(2), 121-138.

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suryana, S. (2020). Permasalahan Mutu Pendidikan Dalam Perspektif Pembangunan Pendidikan.

Wibawanto, W. (2020). *Game Edukasi RPG (Role Playing Game)*. Wadah Wibawanto.

Winarni, D. S., Naimah, J., & Widiyawati, Y. (2019). Pengembangan *Game* edukasi science adventure untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 7(2), 91-100.

Wijayanti, dkk. (2021). Efektifitas Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Pada Mata Kuliah Matematika Sekolah Ditinjau Dari Motivasi Dan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 347-356

Wijayanti, R., Hermanto, D., & Zainudin. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Pada Matakuliah Matematika. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1-350.

Yulianti, A., & Ekohariadi, E. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis *Game* edukasi menggunakan aplikasi construct 2 pada mata

Zein, dkk. (2019). Pengolahan dan Analisis Data Kuantitatif Menggunakan Aplikasi SPSS. *Teknologi Pembelajaran*, 4(2)

L

A

M

P

I

R

A

N





Surat Pengantar Penelitian Dari Dekan FKIP



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Sultan Alauddin No. 259 Makassar
Telp : 0411-860837 / 860132 (Fax)
Email : fkip@unismuh.ac.id
Web : https://fkip.unismuh.ac.id



Nomor : 15476/FKIP/A.4-II/I/1445/2024
Lampiran : 1 (Satu) Lembar
Perihal : Pengantar Penelitian

Kepada Yang Terhormat
Ketua LP3M Unismuh Makassar
Di -
Makassar

Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Ahmad wilyanum
Stambuk : 105311101520
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Tempat/ Tanggal Lahir : Sinjai / 06-11-2002
Alamat : Contage anita tiga putra, Alauddin dua

Adalah yang bersangkutan akan mengadakan penelitian dan menyelesaikan skripsi dengan judul: PENGARUH PENGGUNAAN GAME EDUKASI BERBASIS QUIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI (TIK) KELAS VIII DI SEKOLAH SMP 16 SINJAI KABUPATEN SINJAI

Demikian pengantar ini kami buat, atas kerjasamanya dihaturkan *Jazaakumullahu Khaeran Katsiraan.*

Wassalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Makassar, 6 Jumadal Ula 1441 H
05 Januari 2024 M

Dekan




Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.
NBM. 860 934

Surat Izin Penelitian Dari Universitas Muhammadiyah Makassar



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

LEMBAGA PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp. 066972 Fax (0411)865588 Makassar 90221 e-mail: lp3m@unismuh.ac.id

Nomor : 3229/05/C.4-VIII/I/1445/2024

06 January 2024 M

Lamp : 1 (satu) Rangkap Proposal

24 Jumadil akhir 1445

Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth,

Bapak Gubernur Prov. Sul-Sel

Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal & PTSP Provinsi Sulawesi Selatan

di -

Makassar

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Berdasarkan surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, nomor: 15476/FKIP/A.4-II/I/1445/2024 tanggal 5 Januari 2024, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : AHMAD WILYANUM

No. Stambuk : 10531 1101520

Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Jurusan : Teknologi Pendidikan

Pekerjaan : Mahasiswa

Bermaksud melaksanakan penelitian/pengumpulan data dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul :

"PENGARUH PENGGUNAAN GAME EDUKASI BERBASIS QUIZIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI (TIK) KELAS VIII DI SEKOLAH SMP 16 SINJAI KABUPATEN SINJAI"

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 10 Januari 2024 s/d 10 Maret 2024.

Sehubungan dengan maksud di atas, kiranya Mahasiswa tersebut diberikan izin untuk melakukan penelitian sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan Jazakumullahu khaeran

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Ketua LP3M,



Dr. Arief Muhsin, M.Pd

NBM/1127761

01-24

**Surat Izin Penelitian Dari Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu
Satu Pintu Provinsi Sulawesi Selatan**



**PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**

Jl. Bougenville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936
Website : <http://simap-new.sulselprov.go.id> Email : ptsp@sulselprov.go.id
Makassar 90231

Nomor	: 313/S.01/PTSP/2024	Kepada Yth.
Lampiran	: -	Bupati Sinjai
Perihal	: <u>Izin penelitian</u>	

di-
Tempat

Berdasarkan surat Ketua LP3M UNISMUH Makassar Nomor : 3229/05/C.4-VIII/I/1445/2024 tanggal 06 Januari 2024 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

N a m a	: AHMAD WILYANUM
Nomor Pokok	: 105311101520
Program Studi	: Teknologi Pendidikan
Pekerjaan/Lembaga	: Mahasiswa (S1)
Alamat	: Jl. Sit Alauddin, No. 259 Makassar

PROVINSI SULAWESI SELATAN

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka menyusun SKRIPSI, dengan judul :

**" PENGARUH PENGGUNAAN GAME EDUKASI BERBASIS QUIZZ TERHADAP HASIL
BELAJAR TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI (TIK) KELAS VIII DI SEKOLAH SMP 16
SINJAI KABUPATEN SINJAI "**

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. **10 Januari s/d 10 Maret 2024**

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami **menyetujui** kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar
Pada Tanggal 06 Januari 2024

**KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU
SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN**



ASRUL SANI, S.H., M.Si.
Pangkat : PEMBINA TINGKAT I
Nip : 19750321 200312 1 008

Tembusan Yth
1. Ketua LP3M UNISMUH Makassar di Makassar;
2. *Pertinggal.*

Surat Izin Penelitian Dari Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Sinjai





PEMERINTAH KABUPATEN SINJAI
DINAS PENANAMAN MODAL & PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Alamat: Jeter, Perumahan Raya No. 116, Kelurahan Binreng Kabupaten Sinjai Telpun : (0482) 21069 Fax : (0482) 22450 Kode Pos: 92612 Kabupaten Sinjai

Yth. Kepala SMP No.16 Kab. Sinjai

Nomor : 00043/16/01/DPM-PTSP/1/2024
Sifat : Biasa
Lampiran : -
Perihal : Izin Penelitian

Di
Tempat

Berdasarkan Surat Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Sulawesi Selatan, Nomor : 313/S.01/PTSP/2024, Tanggal 06 Januari 2024 Perihal Penelitian .
Bahwa Mahasiswa/Peneliti yang tersebut di bawah ini:

Nama	: AHMAD WILYANUM
Tempat / Tanggal Lahir	: Sinjai/06 November 2002
Nama Perguruan Tinggi	: UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
NIM	: 105311101520
Program Studi	: Teknologi Pendidikan
Jenis Kelamin	: Laki-Laki
Pekerjaan	: Mahasiswa S1
Alamat	: Pussanti, Kel./Desa Barania, Kecamatan Sinjai Barat, Kabupaten Sinjai

Bermaksud akan mengadakan Penelitian di Daerah/Instansi Saudara Dalam Rangka Penyusunan Skripsi, Dengan Judul : **PENGARUH PENGGUNAAN GAME EDUKASI BERBASIS QUIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI (TIK) KELAS VIII DI SEKOLAH SMP 16 SINJAI KABUPATEN SINJAI**

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. 10 Januari s/d 10 Maret 2024
Pengikut : -

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, pada prinsipnya kami dapat menyetujui kegiatan dimaksud dengan ketentuan:

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan yang bersangkutan harus melaporkan dan kepada instansi tersebut di atas;
2. Kegiatan tidak boleh menyimpang dari masalah yang telah diizinkan semata-mata kepentingan pengumpulan data;
3. Menjalani semua peraturan perundang-undangan dan mengindahkan adat istiadat setempat;
4. Menyerahkan 1 (satu) berkas copy hasil Laporan kepada instansi tersebut di atas; dan
5. Menyerahkan 1 (satu) berkas copy hasil Laporan kepada Bupati Sinjai Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Sinjai.

Demikian Surat Izin Penelitian ini diterbitkan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Kabupaten Sinjai
Pada tanggal : 11 Januari 2024



LUKMAN DALLAN, S.I.P., M.Si
Pangkat : Pemula Utama Muda / Iv/c
NIP : 197011301990031002

Tembusan disampaikan kepada Yth :

1. Bupati Sinjai (sebagai laporan);
2. Ketua LP3M UNISMUH Makassar
3. Yang Bersangkutan (Ahmad Wilyanum)
4. Arsp

Ditandatangani dan Dicapret

Surat Keterangan Menggunakan Media di UPTD SMP Negeri 16 Sinjai

SURAT KETERANGAN PENGGUNAAN PRODUK

Nomor :

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Kartini, S.Pd.,MM
Jabatan : Kepala Sekolah
Nama Lembaga/Sekolah : UPTD SMP Negeri 16 Sinjai
Alamat : Jln. Persatuan Raya No. 19 Botolempangan

Dengan ini menerangkan bahwa produk yang dikembangkan oleh Mahasiswa:

Nama : Ahmad Wilyanum
NIM : 105311101520
Program Studi/Fakultas : Teknologi Pendidikan / FKIP
Produk : Media Pembelajaran *Game* Edukasi *Quizzz*

Dengan ini menyatakan bahwa produk media pembelajaran *Game* Edukasi *Quizzz* pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) digunakan pada proses pembelajaran sesuai dengan materi yang terdapat pada media pembelajaran tersebut.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Sinjai, 10 Maret 2024

Kepala Sekolah,

KARTINI, S.Pd., MM

NIP: 19730825 200312 2 006

Surat Keterangan Selesai Penelitian di UPTD SMP Negeri 16 Sinjai



PEMERINTAH KABUPATEN SINJAI
KECAMATAN SINJAI BARAT
UPTD SMP NEGERI 16 SINJAI



Jln. Persatuan Raya No. 19 Botolempangan 92653

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

NO : 421.3/04.006/SMPN16.II/2024

Yang bertandatangan dibawah ini, Kepala UPTD SMP Negeri 16 Sinjai, Provinsi Sulawesi Selatan, menerangkan bahwa :

Nama : **AHMAD WILYANUM**
 Universitas : Universitas Muhammadiyah Makassar
 Tempat,tanggal lahir :Sinjai, 6 November 2002
 NIM : 105311101520
 Program Studi : Teknologi Pendidikan
 Jenis Kelamin : Laki-laki
 Pekerjaan : Mahasiswa S1
 Alamat : Dusun Pussanti, Desa Barania,
 Kecamatan Sinjai Barat, Kab. Sinjai

Yang tersebut namanya diatas, **benar**, telah melaksanakan penelitian dari tanggal **10 Januari** sampai dengan **10 Maret 2024** di UPTD SMP Negeri 16 Sinjai, Provinsi Sulawesi Selatan, dengan judul skripsi "**PENGARUH PENGGUNAAN GAME EDUKASI BERBASIS QUIZIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI (TIK) KELAS VIII DI SEKOLAH SMP 16 SINJAI KABUPATEN SINJAI**"

Demikian Surat Keterangan ini kami buat dengan sebenarnya, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sinjai, 10 Maret 2024

Kepala Sekolah



(Signature)
MARTINI, S.Pd.,MM
NIP. 19730825 200312 2 006

Surat Keterangan Bebas Plagiat



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Alamat kantor: Jl. Sultan Alauddin NO 259 Makassar 90221 Tlp (0411) 866972,881593, Fax (0411) 865588

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:

Nama : Ahmad Wilyanum

Nim : 105311101520

Program Studi : Teknologi Pendidikan

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	10 %	10 %
2	Bab 2	4 %	25 %
3	Bab 3	10 %	10 %
4	Bab 4	6 %	10 %
5	Bab 5	3 %	5 %

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Makassar, 24 April 2024

Mengetahui,

Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,



Jl. Sultan Alauddin no 259 makassar 90222
Telepon (0411)866972,881 593, fax (0411)865 588
Website: www.library.unismuh.ac.id
E-mail: perpustakaan@unismuh.ac.id



Kisi-kisi Instrumen Tes, Pretest, dan Posttest

Jenjang Sekolah : SMP
 Kelas/Semester : VIII
 Waktu : 60 menit
 Materi : Sistem komputer

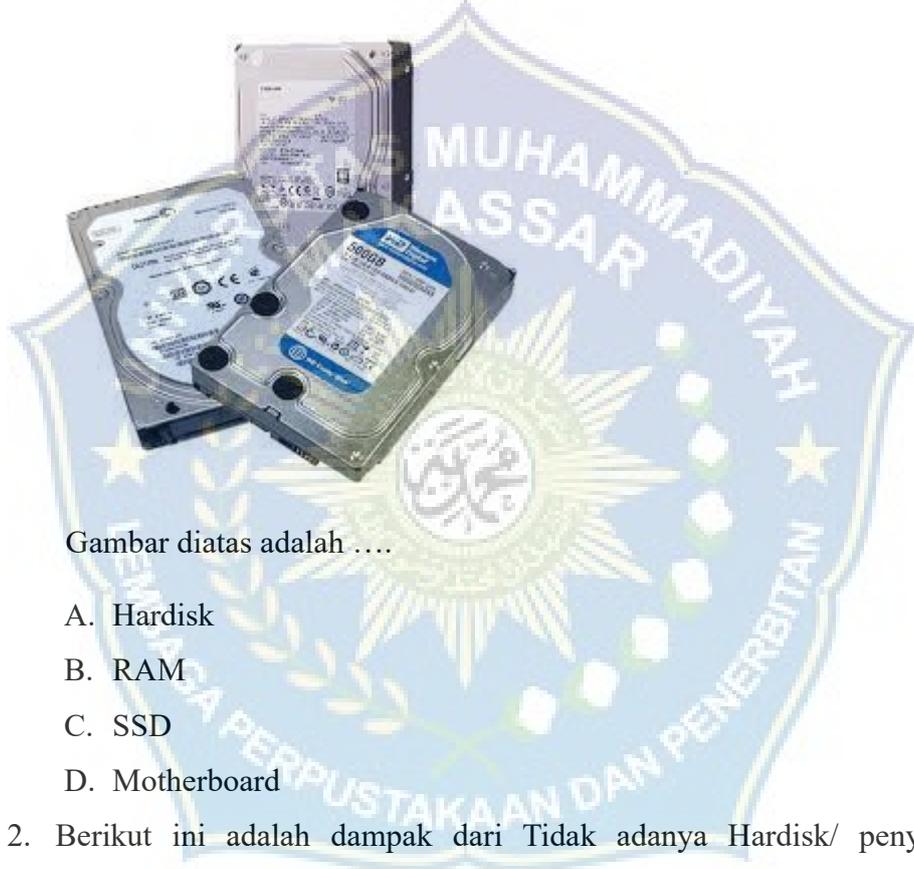
Kompetensi Dasar	Indikator	No Soal	Indikator Soal	Jenis Tes
3.1. Memahami fungsi sistem komputer (hardware dan OS) yang memungkinkan nya untuk menerima input, menyimpan, memroses dan mengoutputka n data sesuai dengan spesifikasinya. 4.1. Menjelaskan Mekanisme di Sistem Komputer	3.1.1 Menyebutkan Komponen sistem komputer	1, 10, 12	Disajikan gambar Peserta didik dapat menentukan Nama dari Komponen.	PG
	3.1.2 Menjelaskan alur kerja Sistem komputer	2, 11	Peserta didik dapat menganalisis dampak dari tidak berfungsinya sebuah perangkat.	
	3.1.3 Menjelaskan bagaimana data diproses oleh sistem Komputer	3	Disajikan informasi, peserta didik dapat menganalisis pengaruh kerusakan Sistem Komputer	
	Menjelaskan Pengaruh spesifikasi dengan kinerja Komputer	4, 8, 13, 14	Peserta didik dapat mengidentifikasi Tahapan sistem Komputer	
		5	Disajikan informasi, peserta didik dapat meyimpulkan kesalahan yang terjadi pada Sistem komputer	
		6, 7, 9, 15	Peserta didik dapat menentukan fungsi dari Komponen komputer.	

Soal PreTest

Mata : TIK Nama :
 Pelajaran : SMPN 16 SINJAI Kelas :
 Sekolah : SMPN 16 SINJAI Kelas :

Jawablah Pertanyaan Dibawah Ini Dengan Memberi Tanda Silang (X) Pada Salah Satu Huruf A, B, C Atau D !

1. Perhatikan gambar dibawah ini!



Gambar diatas adalah

- A. Hardisk
 - B. RAM
 - C. SSD
 - D. Motherboard
2. Berikut ini adalah dampak dari Tidak adanya Hardisk/ penyimpanan Sekunder dalam Komputer
- A. Komputer tidak menyala karena tidak ada arus Listrik
 - B. Komputer akan sering Hank/ memberikan pesan error
 - C. sering terjadi mati mendadak
 - D. Komputer menyala tapi hanya sampai BIOS dan mencari2 penyimpanan OS

3. Kalian ingin melaksanakan Video call dengan keluarga kalian, namun ternyata pada rekan videocall kalian tidak bisa mendengarkan suara kalian, hal ini disebabkan adanya kerusakan pada
- A. CPU
 - B. Memory RAM
 - C. Rusak atau tidak adanya Microphone
 - D. Speaker milik kamu rusak
4. Sebelum ditampilkan kembali pada User, data yang dimasukkan akan diproses oleh
- A. Processor
 - B. RAM
 - C. Monitor
 - D. Hardware Komputer
5. Komputer Dea terasa lambat dan berat ketika membuka program ataupun Operating sistem, padahal RAM yang dimiliki 8GB dan Processor yang terhitung baru, untuk menyelesaikan masalah ini, Dea Harus
- A. Menambah lagi RAM menjadi 16GB
 - B. Mengganti penyimpanan Operating sistem dari HDD menjadi SSD
 - C. Mengganti Processor yang lebih mahal
 - D. Mengganti 1 set perangkat Komputernya
6. Keyboard merupakan perangkat input yang berfungsi untuk
- A. Memasukkan data
 - B. Menyimpan data
 - C. Memproses data
 - D. Mengcopy data

7. Perangkat yang berfungsi untuk memproses data adalah
- A. Keyboard
 - B. Mouse
 - C. CPU
 - D. Printer
8. Tampilan Windows aktif yang pertama kali muncul setelah komputer dinyalakan disebut....
- A. Ikon
 - B. Toolbar
 - C. Desktop
 - D. Menu
9. Perangkat yang berfungsi untuk menampilkan gambar adalah ...
- A. Monitor
 - B. Keyboard
 - C. Speaker
 - D. Mouse
10. Perhatikan gambar dibawah ini!



Gambar diatas adalah

- A. Monitor
- B. Keyboard
- C. Speaker
- D. Mouse

11. Apa yang mungkin terjadi jika power supply pada komputer mengalami masalah?
- A. Tidak ada daya yang masuk ke komputer
 - B. Layar monitor berkedip secara acak
 - C. Printer tidak dapat mencetak
 - D. Komputer tidak dapat booting ke sistem operasi
12. Perhatikan gambar dibawah ini!



Gambar diatas adalah

- A. Keyboard
 - B. Mouse
 - C. Scanner
 - D. CPU
13. Mencari informasi lewat internet adalah contoh penggunaan media komunikasi
- A. Modern
 - B. Tradisional
 - C. Langsung
 - D. Tidak langsung
14. Di bawah ini yang bukan merupakan perangkat input adalah ...
- A. Keyboard
 - B. Mouse
 - C. Monitor
 - D. Scanner

15. Alat output berupa printer berfungsi untuk...

- A. Menyimpan data
- B. Menyalin data
- C. Memproses data
- D. Mencetak data



Kunci jawaban

1. A. Hardisk
2. D. Komputer menyala tapi hanya sampai BIOS dan mencari2 penyimpanan OS

Jika tidak ada hard disk atau penyimpanan sekunder yang terdeteksi dalam komputer, komputer mungkin akan menyala, tetapi hanya sampai tahap BIOS (Basic Input/Output System) dan tidak dapat melanjutkan proses booting ke sistem operasi. Hal ini dapat terjadi karena BIOS tidak dapat menemukan penyimpanan yang diperlukan untuk memuat sistem operasi.

3. C. rusak atau tidak adanya Microphone

Jika rekan video call tidak bisa mendengarkan suara Anda, kemungkinan masalah terletak pada microphone. Microphone adalah perangkat input yang mendeteksi suara dan mengonversinya menjadi sinyal audio yang dapat dipancarkan ke pihak lain dalam video call.

4. A. Processor

Sebelum data yang dimasukkan ditampilkan kembali kepada pengguna (User), data tersebut akan diproses oleh Central Processing Unit (CPU) atau prosesor. Prosesor bertanggung jawab untuk melakukan operasi pemrosesan data, mengontrol eksekusi program, dan melaksanakan instruksi-instruksi yang diberikan oleh perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*) lainnya. Prosesor memproses data dari RAM dan menghasilkan output yang nantinya dapat ditampilkan oleh monitor atau perangkat output lainnya.

5. B. Mengganti penyimpanan Operating sistem dari HDD menjadi SSD

Masalah kinerja lambat pada komputer, terutama ketika membuka program atau sistem operasi, seringkali terkait dengan kecepatan baca/tulis data pada penyimpanan. Mengganti hard disk drive (HDD) dengan solid-state drive (SSD) dapat meningkatkan performa secara signifikan karena SSD memiliki kecepatan akses data yang lebih cepat dibandingkan HDD. Menambah RAM bisa membantu ketika komputer menggunakan banyak aplikasi secara bersamaan, tetapi jika masalah terutama terkait dengan kecepatan loading program atau sistem operasi, mengganti HDD dengan SSD adalah solusi yang lebih efektif. Mengganti prosesor atau seluruh set perangkat komputer mungkin tidak diperlukan jika perangkat keras tersebut masih cukup baik dan masalah utamanya terletak pada kecepatan penyimpanan.

6. A. Memasukkan data

Keyboard adalah perangkat input yang berfungsi untuk memasukkan data ke dalam komputer. Pengguna menggunakan keyboard untuk mengetik teks, angka, dan perintah ke dalam aplikasi atau sistem operasi komputer.

7. C. CPU

Perangkat yang berfungsi untuk memproses data adalah Central Processing Unit (CPU). CPU merupakan otak atau pusat pengolah utama dalam sistem komputer. CPU bertanggung jawab untuk melakukan operasi pemrosesan data, mengontrol eksekusi program, dan melaksanakan instruksi-instruksi yang diberikan oleh perangkat lunak (*software*) dan

perangkat keras (hardware) lainnya. Keyboard, mouse, dan printer merupakan perangkat input dan output yang berinteraksi dengan CPU dalam proses komputasi.

8. C. Desktop

Tampilan Windows aktif yang pertama kali muncul setelah komputer dinyalakan disebut "Desktop". Desktop adalah latar belakang layar yang menampilkan ikon-ikon, shortcut, dan elemen-elemen lainnya. Ikon-ikon tersebut memberikan akses cepat ke berbagai program dan file di komputer. Toolbar, menu, dan ikon adalah bagian dari antarmuka pengguna di Desktop.

9. A. Monitor

Monitor adalah perangkat output yang digunakan untuk menampilkan informasi, gambar, atau tampilan dari komputer kepada pengguna. Perangkat lain seperti keyboard, speaker, dan mouse biasanya berperan sebagai perangkat input atau output yang berbeda.

10. B. Keyboard

11. A. Tidak ada daya yang masuk ke computer

Karena Power supply bertanggung jawab untuk menyediakan listrik yang dibutuhkan oleh seluruh komponen komputer. Jika power supply rusak atau tidak berfungsi, komputer tidak akan menerima daya yang cukup untuk beroperasi.

12. B. Mouse

13. A. Modern

Mencari informasi lewat internet termasuk dalam penggunaan media komunikasi modern. Media komunikasi modern cenderung menggunakan teknologi digital dan jaringan, seperti internet, untuk menyampaikan informasi. Internet memungkinkan akses ke berbagai jenis informasi secara cepat dan efisien, sehingga dapat dianggap sebagai media komunikasi modern.

14. C. Monitor

Monitor bukan merupakan perangkat input. Monitor adalah perangkat output yang digunakan untuk menampilkan informasi, gambar, atau tampilan dari komputer kepada pengguna. Perangkat input adalah perangkat yang digunakan untuk memberikan data atau informasi kepada komputer, seperti keyboard, mouse, atau scanner.

15. D. Mencetak data

Printer adalah alat output yang berfungsi untuk mencetak dokumen atau gambar dari komputer ke media kertas atau media cetak lainnya. Sebagai alat output, printer bertugas menghasilkan salinan fisik dari informasi yang awalnya tersimpan dalam bentuk digital di komputer.

Teknik penilaian: $\frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 =$

4. Sebelum ditampilkan kembali pada User, data yang dimasukkan akan diproses oleh
- a) Monitor
 - b) Hardware Komputer
 - c) Processor
 - d) RAM
5. Komputer Dea terasa lambat dan berat ketika membuka program ataupun Operating sistem, padahal RAM yang dimiliki 8GB dan Processor yang terhitung baru. untuk menyelesaikan masalah ini, Dea Harus
- a) Mengganti Processor yang lebih mahal
 - b) Menambah lagi RAM menjadi 16GB
 - c) Mengganti penyimpanan Operating sistem dari HDD menjadi SSD
 - d) Mengganti 1 set perangkat Komputernya
6. Keyboard merupakan perangkat input yang berfungsi untuk
- a) Mengcopy data
 - b) Menyimpan
 - c) Memasukkan data
 - d) Memproses
7. Perangkat yang berfungsi untuk memproses data adalah
- a) Printer
 - b) CPU
 - c) Keyboard
 - d) Mouse
8. Tampilan Windows aktif yang pertama kali muncul setelah komputer dinyalakan disebut....
- a) Ikon
 - b) Menu
 - c) Desktop
 - d) Toolbar
9. Perangkat yang berfungsi untuk menampilkan gambar adalah ...
- a) Mouse
 - b) Monitor
 - c) Keyboard
 - d) Speaker



10.

Gambar di atas adalah adalah

- | | |
|-------------|------------|
| a) Keyboard | b) Mouse |
| c) Monitor | d) Speaker |

11. Apa yang mungkin terjadi jika power supply pada komputer mengalami masalah?

- | | |
|---|---------------------------------------|
| a) Komputer tidak dapat booting ke sistem operas. | b) Layar monitor berkedip secara acak |
| c) Tidak ada daya yang masuk ke komputer | d) Printer tidak dapat mencetak |

12.

Perhatikan gambar diatas!

Gambar diatas adalah

- | | |
|-------------|----------|
| a) Scanner | b) CPU |
| c) Keyboard | d) Mouse |

13. Mencari informasi lewat internet adalah contoh penggunaan media komunikasi

- | | |
|-------------------|----------------|
| a) Tidak langsung | b) Tradisional |
| c) Langsung | d) Modern |

14. Di bawah ini yang bukan merupakan perangkat input adalah ...

- | | |
|------------|-------------|
| a) Scanner | b) Keyboard |
| c) Monitor | d) Mouse |

15. Alat output berupa printer berfungsi untuk...

- a) Mencetak data
- b) Menyimpan data
- c) Menyalin data
- d) Memproses data



Kunci jawaban

1. A. Hardisk
2. D. Komputer menyala tapi hanya sampai BIOS dan mencari2 penyimpanan OS

Jika tidak ada hard disk atau penyimpanan sekunder yang terdeteksi dalam komputer, komputer mungkin akan menyala, tetapi hanya sampai tahap BIOS (Basic Input/Output System) dan tidak dapat melanjutkan proses booting ke sistem operasi. Hal ini dapat terjadi karena BIOS tidak dapat menemukan penyimpanan yang diperlukan untuk memuat sistem operasi.

3. C. rusak atau tidak adanya Microphone

Jika rekan video call tidak bisa mendengarkan suara Anda, kemungkinan masalah terletak pada microphone. Microphone adalah perangkat input yang mendeteksi suara dan mengonversinya menjadi sinyal audio yang dapat dipancarkan ke pihak lain dalam video call.

4. A. Processor

Sebelum data yang dimasukkan ditampilkan kembali kepada pengguna (User), data tersebut akan diproses oleh Central Processing Unit (CPU) atau prosesor. Prosesor bertanggung jawab untuk melakukan operasi pemrosesan data, mengontrol eksekusi program, dan melaksanakan instruksi-instruksi yang diberikan oleh perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*) lainnya. Prosesor memproses data dari RAM dan menghasilkan output yang nantinya dapat ditampilkan oleh monitor atau perangkat output lainnya.

5. B. Mengganti penyimpanan Operating sistem dari HDD menjadi SSD

Masalah kinerja lambat pada komputer, terutama ketika membuka program atau sistem operasi, seringkali terkait dengan kecepatan baca/tulis data pada penyimpanan. Mengganti hard disk drive (HDD) dengan solid-state drive (SSD) dapat meningkatkan performa secara signifikan karena SSD memiliki kecepatan akses data yang lebih cepat dibandingkan HDD. Menambah RAM bisa membantu ketika komputer menggunakan banyak aplikasi secara bersamaan, tetapi jika masalah terutama terkait dengan kecepatan loading program atau sistem operasi, mengganti HDD dengan SSD adalah solusi yang lebih efektif. Mengganti prosesor atau seluruh set perangkat komputer mungkin tidak diperlukan jika perangkat keras tersebut masih cukup baik dan masalah utamanya terletak pada kecepatan penyimpanan.

6. A. Memasukkan data

Keyboard adalah perangkat input yang berfungsi untuk memasukkan data ke dalam komputer. Pengguna menggunakan keyboard untuk mengetik teks, angka, dan perintah ke dalam aplikasi atau sistem operasi komputer.

7. C. CPU

Perangkat yang berfungsi untuk memproses data adalah Central Processing Unit (CPU). CPU merupakan otak atau pusat pengolah utama dalam sistem komputer. CPU bertanggung jawab untuk melakukan operasi pemrosesan data, mengontrol eksekusi program, dan melaksanakan instruksi-instruksi yang diberikan oleh perangkat lunak (*software*) dan

perangkat keras (hardware) lainnya. Keyboard, mouse, dan printer merupakan perangkat input dan output yang berinteraksi dengan CPU dalam proses komputasi.

8. C. Desktop

Tampilan Windows aktif yang pertama kali muncul setelah komputer dinyalakan disebut "Desktop". Desktop adalah latar belakang layar yang menampilkan ikon-ikon, shortcut, dan elemen-elemen lainnya. Ikon-ikon tersebut memberikan akses cepat ke berbagai program dan file di komputer. Toolbar, menu, dan ikon adalah bagian dari antarmuka pengguna di Desktop.

9. A. Monitor

Monitor adalah perangkat output yang digunakan untuk menampilkan informasi, gambar, atau tampilan dari komputer kepada pengguna. Perangkat lain seperti keyboard, speaker, dan mouse biasanya berperan sebagai perangkat input atau output yang berbeda.

10. B. Keyboard

11. A. Tidak ada daya yang masuk ke computer

Karena Power supply bertanggung jawab untuk menyediakan listrik yang dibutuhkan oleh seluruh komponen komputer. Jika power supply rusak atau tidak berfungsi, komputer tidak akan menerima daya yang cukup untuk beroperasi.

12. B. Mouse

13. A. Modern

Mencari informasi lewat internet termasuk dalam penggunaan media komunikasi modern. Media komunikasi modern cenderung menggunakan teknologi digital dan jaringan, seperti internet, untuk menyampaikan informasi. Internet memungkinkan akses ke berbagai jenis informasi secara cepat dan efisien, sehingga dapat dianggap sebagai media komunikasi modern.

14. C. Monitor

Monitor bukan merupakan perangkat input. Monitor adalah perangkat output yang digunakan untuk menampilkan informasi, gambar, atau tampilan dari komputer kepada pengguna. Perangkat input adalah perangkat yang digunakan untuk memberikan data atau informasi kepada komputer, seperti keyboard, mouse, atau scanner.

15. D. Mencetak data

Printer adalah alat output yang berfungsi untuk mencetak dokumen atau gambar dari komputer ke media kertas atau media cetak lainnya. Sebagai alat output, printer bertugas menghasilkan salinan fisik dari informasi yang awalnya tersimpan dalam bentuk digital di komputer.

Teknik penilaian: $\frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 =$



LAMPIRAN C
DATA HASIL PENELITIAN

Daftar Hadir Siswa

NO	NAMA	PERTEMUAN			
		1	2	3	4
1	Muh.fadil	✓	✓	✓	✓
2	Muh.raizul khaer	✓	✓	✓	✓
3	Fitrah qaulan karima	✓	✓	✓	✓
4	Ahmad nur	✓	✓	✓	✓
5	M.firdaus	✓	✓	✓	✓
6	Reski aditiya	✓	✓	✓	✓
7	Suhendra	✓	✓	✓	✓
8	Lilis eka putri	✓	✓	✓	✓
9	Nur afira	✓	✓	✓	✓
10	Safril muh alif	✓	✓	✓	✓
11	Muh padil ilham	✓	✓	✓	✓
12	Muh. Asraf faidil	✓	✓	✓	✓
13	Syahriana	✓	✓	✓	✓
14	Sahira	✓	✓	✓	✓
15	Fitri	✓	✓	✓	✓
16	Nur azizah	✓	✓	✓	✓
17	Aldiansyah	✓	✓	✓	✓
18	Aqila zalfa	✓	✓	✓	✓
19	Isyahrul ramadan	✓	✓	✓	✓
20	Silpa	✓	✓	✓	✓
21	Khusnul	✓	✓	✓	✓
22	Tiara intan pertiwi	✓	✓	✓	✓
23	Nur atisya	✓	✓	✓	✓
24	serli	✓	✓	✓	✓

4. Sebelum ditampilkan kembali pada User, data yang dimasukkan akan diproses oleh
- A. Processor
 - B. RAM
 - C. Monitor
 - D. Hardware Komputer
5. Komputer Dea terasa lambat dan berat ketika membuka program ataupun Operating sistem, padahal RAM yang dimiliki 8GB dan Processor yang terhitung baru, untuk menyelesaikan masalah ini, Dea Harus
- A. Menambah lagi RAM menjadi 16GB
 - B. Mengganti penyimpanan Operating sistem dari HDD menjadi SSD
 - C. Mengganti Processor yang lebih mahal
 - D. Mengganti 1 set perangkat Komputernya
6. Keyboard merupakan perangkat input yang berfungsi untuk
- A. Memasukkan data
 - B. Menyimpan data
 - C. Memproses data
 - D. Mengcopy data
7. Perangkat yang berfungsi untuk memproses data adalah
- A. Keyboard
 - B. Mouse
 - C. CPU
 - D. Printer
8. Tampilan Windows aktif yang pertama kali muncul setelah komputer dinyalakan disebut....
- A. Ikon
 - B. Toolbar
 - C. Desktop
 - D. Menu
9. Perangkat yang berfungsi untuk menampilkan gambar adalah ...
- A. Monitor
 - B. Keyboard
 - C. Speaker
 - D. Mouse

10. Perhatikan gambar dibawah ini!



Gambar diatas adalah

- A. Monitor
- B. Keyboard
- C. Speaker
- D. Mouse

11. Apa yang mungkin terjadi jika power supply pada komputer mengalami masalah?

- A. Tidak ada daya yang masuk ke komputer
- B. Layar monitor berkedip secara acak
- C. Printer tidak dapat mencetak
- D. Komputer tidak dapat booting ke sistem operasi

12. Perhatikan gambar dibawah ini!



Gambar diatas adalah

- A. Keyboard
- B. Mouse
- C. Scanner
- D. CPU

13. Mencari informasi lewat internet adalah contoh penggunaan media komunikasi

- A. Modern
- B. Tradisional
- C. Langsung
- D. Tidak langsung



14. Di bawah ini yang bukan merupakan perangkat input adalah ...

- A. Keyboard
- B. Mouse
- C. Monitor
- D. Scanner



15. Alat output berupa printer berfungsi untuk ...

- A. Menyimpan data
- B. Menyalin data
- C. Memproses data
- D. Mencetak data



Hasil Posttest

QUIZZ

Quiz	: soal posttest	Nilai
Tanggal	: Thu Feb 01 2024 12:54 PM	100%
Siswa	: Aqila zalfa (Aqila zalfa)	

Jumlah Soal	✓ Benar	✗ Salah
15	15	0



No.	Soal	Waktu	Poin	Tanggapan
1	Perhatikan gambar Gambar tersebut adalah ...	2	1	✓ Hardisk
2	Berikut ini adalah dampak dari Tidak adanya Hardisk/ penyimpanan Sekunder dalam Komputer ...	5	1	✓ Komputer mengala tapi hanya sampai BIOS dan mencari2 penyimpanan OS
3	Kalian ingin melaksanakan Video call dengan keluarga kalian, namun ternyata pada rekan videocall kalian tidak bisa mendengarkan suara kalian, hal ini disebabkan adanya kerusakan pada ...	5	1	✓ Rusak atau tidak adanya Microphone
4	Sebelum ditampilkan kembali pada User, data yang dimasukkan akan diproses oleh ...	2	1	✓ Processor
5	Komputer Daa terasa lambat dan berat ketika membuka program ataupun Operating system, padahal RAM yang dimiliki RAM dan Processor yang berfungsi baru, untuk menyelesaikan masalah ini, Daa Hanas ...	4	1	✓ Mengganti penyimpanan Operating sistem dari HDD menjadi SSD
6	Keyboard merupakan perangkat input yang berfungsi untuk ...	4	1	✓ Memasukkan data
7	Perangkat yang berfungsi untuk memproses data adalah ...	4	1	✓ CPU
8	Tampilan Windows aktif yang pertama kali muncul setelah komputer dinyalakan disebut ...	4	1	✓ Desktop
9	Perangkat yang berfungsi untuk menampilkan gambar adalah ...	4	1	✓ Monitor
10	Gambar di atas adalah adalah ...	4	1	✓ Keyboard
11	Apakah mungkin terjadi jika power supply pada komputer mengalami masalah?	9	1	✓ Tidak ada daya yang masuk ke komputer
12	Perhatikan gambar diatas Gambar diatas adalah ...	3	1	✓ Mouse
13	Mencari informasi lewat internet adalah contoh penggunaan media komunikasi ...	4	1	✓ Modern
14	Di bawah ini yang bukan merupakan perangkat input adalah ...	12	1	✓ Monitor
15	Apa output berupa printer berfungsi untuk ...	4	1	✓ Mencetak data

Daftar Hasil Belajar Nilai Siswa Sebelum Penggunaan *Game* Edukasi *Quizizz*

NO	NAMA	NILAI	TUNTAS/TIDAK TUNTAS
1	Muh.fadil	53,3	TIDAK TUNTAS
2	Muh.raizul khaer	46,6	TIDAK TUNTAS
3	Fitrah qaulan karima	60	TIDAK TUNTAS
4	Ahmad nur	66,6	TIDAK TUNTAS
5	M.firdaus	86,6	TUNTAS
6	Reski aditiya	60	TIDAK TUNTAS
7	Suhendra	40	TIDAK TUNTAS
8	Lilis eka putri	46,6	TIDAK TUNTAS
9	Nur afira	66,6	TIDAK TUNTAS
10	Safriil muh alif	53,3	TIDAK TUNTAS
11	Muh padil ilham	53,3	TIDAK TUNTAS
12	Muh. Asraf faidil	73,3	TIDAK TUNTAS
13	Syhariana	40	TIDAK TUNTAS
14	Sahira	46,6	TIDAK TUNTAS
15	Fitri	33,3	TIDAK TUNTAS
16	Nur azizah	66,6	TIDAK TUNTAS
17	Aldiansyah	73,3	TIDAK TUNTAS
18	Aqila zalfa	46,6	TIDAK TUNTAS
19	Isyahrul ramadan	33,3	TIDAK TUNTAS
20	Silpa	33,3	TIDAK TUNTAS
21	Khusnul	53	TIDAK TUNTAS
22	Tiara intan pertiwi	53	TIDAK TUNTAS
23	Nur atisya	60	TIDAK TUNTAS
24	serli	66,6	TIDAK TUNTAS

Keterangan:

1. Tuntas 1 orang
2. Tidak tuntas 23 orang

Daftar Hasil Belajar Siswa Sesudah Menggunakan *Game* Edukasi *Quizizz*

NO	NAMA	NILAI	TUNTAS/TIDAK TUNTAS
1	Muh.fadil	87	TUNTAS
2	Muh.raizul khaer	73	TIDAK TUNTAS
3	Fitrah qaulan karima	87	TUNTAS
4	Ahmad nur	100	TUNTAS
5	M.firdaus	100	TUNTAS
6	Reski aditiya	93	TUNTAS
7	Suhendra	87	TUNTAS
8	Lilis eka putri	93	TUNTAS
9	Nur afira	93	TUNTAS
10	Safriil muh alif	100	TUNTAS
11	Muh padil ilham	93	TUNTAS
12	Muh. Asraf faidil	93	TUNTAS
13	Syahriana	87	TUNTAS
14	Sahira	87	TUNTAS
15	Fitri	93	TUNTAS
16	Nur azizah	87	TUNTAS
17	Aldiansyah	93	TUNTAS
18	Aqila zalfa	100	TUNTAS
19	Isyahrul ramadan	100	TUNTAS
20	Silpa	87	TUNTAS
21	Khusnul	73	TIDAK TUNTAS
22	Tiara intan pertiwi	100	TUNTAS
23	Nur atisya	80	TUNTAS
24	serli	87	TUNTAS

Keterangan:

1. Tuntas 22 orang
2. Tidak tuntas 2 orang

Persentase Kenaikan Hasil Belajar *Pretest* Dan *Posttest*

No	Nama	Nilai <i>Pretest</i> (x)	Nilai <i>Posttest</i> (y)	Persentase
1	Muh.fadil	53,3	87	33,7%
2	Muh.raizul khaer	46,6	73	26,4%
3	Fitrah qaulan karima	60	87	27%
4	Ahmad nur	66,6	100	33,4%
5	M.firdaus	86,6	100	13,4%
6	Reski aditiya	60	93	33%
7	Suhendra	40	87	47%
8	Lilis eka putri	46,6	93	46,4%
9	Nur afira	66,6	93	26,4%
10	Safiril muh alif	53,3	100	46,7%
11	Muh padil ilham	53,3	93	39,7%
12	Muh. Asraf faidil	73,3	93	19,7%
13	Syahriana	40	87	47%
14	Sahira	46,6	87	40,4%
15	Fitri	33,3	93	59,7%
16	Nur azizah	66,6	87	20,4%
17	Aldiansyah	73,3	93	19,7%
18	Aqila zalfa	46,6	100	53,4%
19	Isyahrul ramadan	33,3	100	66,7%
20	Silpa	33,3	87	53,7%
21	Khusnul	53	73	20%
22	Tiara intan pertiwi	53	100	47%
23	Nur atisya	60	80	20%
24	serli	66,6	87	20,4%

Persentase kenaikan = $\frac{\text{Nilai akhir} - \text{nilai awal}}{\text{Nilai akhir}}$

Hasil *Output* SPSS

Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
post test - pre test	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	24 ^b	12.50	300.00
	Ties	0 ^c		
	Total	24		

a. post test < pre test

b. post test > pre test

c. post test = pre test

Test Statistics^a

		post test - pre test
Z		-4.287 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)		.000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.



Dokumentasi



Dokumentasi pelaksanaan pretest 1



Dokumentasi pelaksanaan pretest 2



Dokumentasi proses treatment/perlakuan 1



Dokumentasi proses treatment/perlakuan 2



Dokumentasi proses treatment/perlakuan 3



Dokumentasi pelaksanaan posttest 1

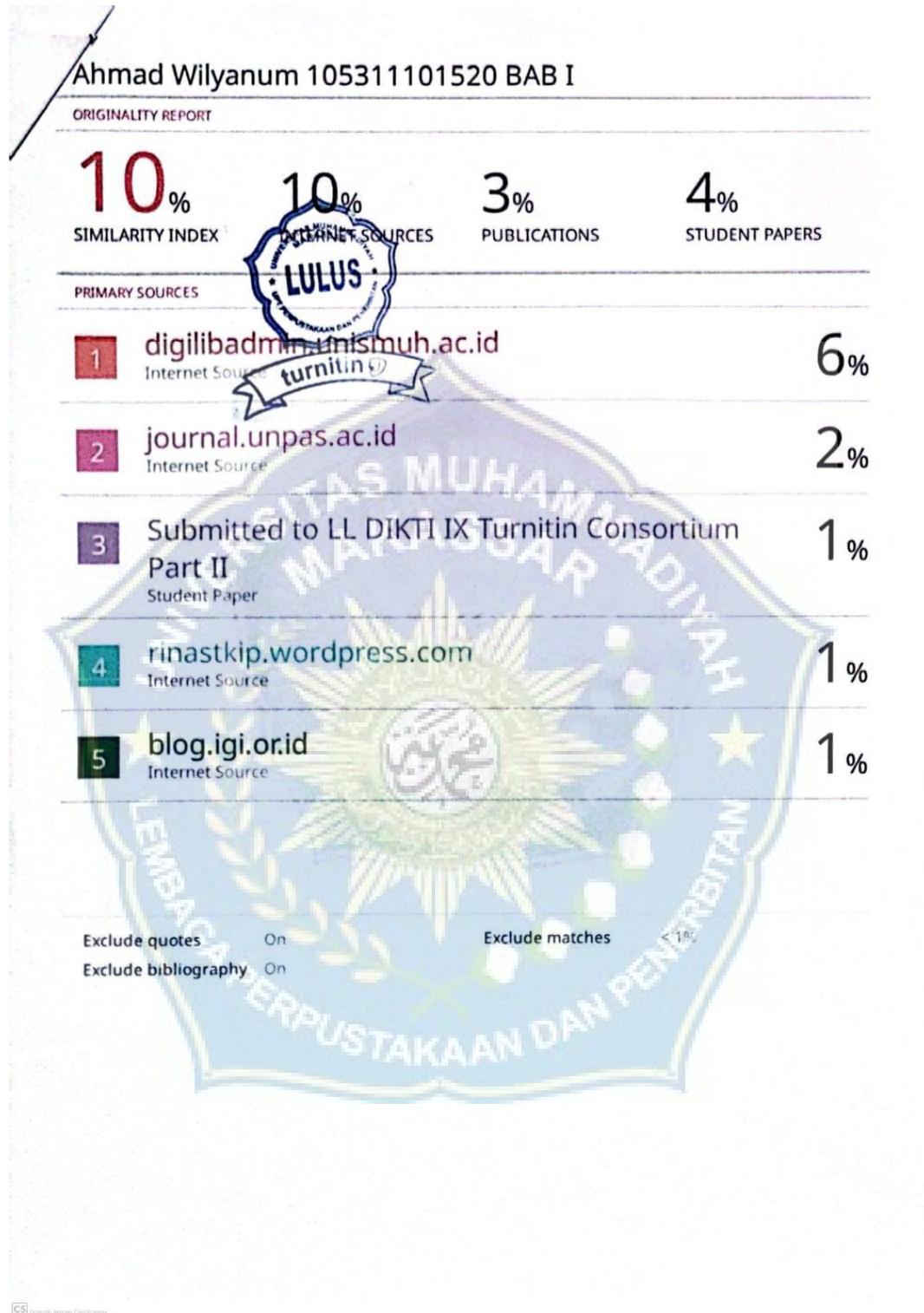


Dokumentasi pelaksanaan posttest 2



Dokumentasi pelaksanaan posttest 3

Hasil Turnitin



Ahmad Wilyanum 105311101520 BAB II

ORIGINALITY REPORT

4% SIMILARITY INDEX
 1% INTERNET SOURCES
 0% PUBLICATIONS
 4% STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to IAIN Kudus Student Paper	2%
2	Submitted to Universitas Muhammadiyah Buton Student Paper	1%
3	Submitted to UIN Raden Intan Lampung Student Paper	1%
4	digilib.unila.ac.id Internet Source	1%
5	mafiadoc.com Internet Source	<1%

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off

7

Submitted to British College of Applied
Studies
Student Paper

1%

Exclude quotes On
Exclude bibliography On

Exclude matches < 1%

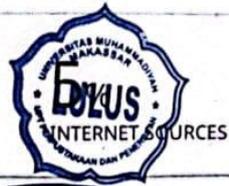


Ahmad Wilyanum 105311101520 BAB IV

ORIGINALITY REPORT

6%

SIMILARITY INDEX



0%

PUBLICATIONS

1%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

turnitin

1

digilibadmin.unismuh.ac.id

Internet Source

5%

2

Submitted to IAIN Pekalongan

Student Paper

1%

Exclude quotes

Off

Exclude matches

Off

Exclude bibliography

Off



Ahmad Wilyanum 105311101520 BAB V

ORIGINALITY REPORT

3%
SIMILARITY INDEX



0%
PUBLICATIONS

3%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1
Submitted to Universitas Islam Negeri Raden Fatah
Student Paper

3%

Exclude quotes Off
Exclude bibliography Off

Exclude matches Off



RIWAYAT HIDUP



Ahmad Wilyanum. Dilahirkan di Barania Kabupaten Sinjai pada tanggal 06 November 2002, dari pasangan Ayahanda Bahrin dan Ibunda Suheria. Penulis masuk sekolah dasar pada tahun 2008 di SD 76 Pussanti dan tamat pada tahun 2014. Kemudian pada tahun yang sama melanjutkan pendidikan ke

Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 2 Sinjai dan tamat pada tahun 2017. Kemudian melanjutkan pendidikan ke Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 2 Sinjai dan tamat pada tahun 2020. Setelah menempuh pendidikan di jenjang SMA, saya melanjutkan pendidikan S1 Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Penulis telah berhasil menyelesaikan tugas akhir skripsi ini. Semoga dengan penulisan tugas akhir skripsi ini mampu memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan. Akhir kata penulis mengucapkan rasa syukur yang sebesar-besarnya kepada semua pihak atas terselesaikannya skripsi ini yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Game* Edukasi Berbasis *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Kelas VIII di Sekolah SMP 16 Sinjai Kabupaten Sinjai”.