

ABSTRAK

Rusmita, 2026. *Pengaruh Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Quizizz terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas X Di SMK Negeri 3 Bantaeng.* skripsi. Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Akram, S.Pd., M.Pd. Pembimbing II Sadriana Ayu, S.Pd., M.Phil.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan multimedia interaktif berbasis *Quizizz* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas X UPT SMK Negeri 3 Bantaeng. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi experimental berbentuk non-equivalent control group design. Sampel penelitian berjumlah 62 peserta didik yang terdiri atas 31 peserta didik pada kelompok eksperimen dan 31 peserta didik pada kelompok kontrol. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar, observasi, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial melalui uji normalitas, uji homogenitas, dan Independent Samples t-Test dengan bantuan IBM SPSS Statistics versi 26. Hasil penelitian menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan homogen. Pengujian hipotesis menghasilkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,002 ($< 0,05$) dengan nilai t sebesar 3,287, yang menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Temuan penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis *Quizizz* efektif meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran.

Kata kunci: Bahasa Indonesia, hasil belajar, multimedia interaktif, *Quizizz*, quasi experimental.