

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *GAME QUIZIZZ* TERHADAP  
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN  
EKONOMI KELAS X MA NURUL HILAL SENURO**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Ummi Ahda**

**NIM: 06031281722032**

**Program Studi Pendidikan Ekonomi**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**TAHUN 2022**

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GAME QUIZIZZ TERHADAP HASIL  
BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS X MA NURUL  
HILAL SENURO

SKRIPSI

Oleh

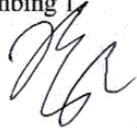
Ummi Ahda

NIM: 06031281722032

Program Studi Pendidikan Ekonomi

Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana

Pembimbing 1



Drs. Ikbal Barlian, M.Pd

NIP.196004301986031003

Pembimbing 2,



Edutivia Mardetini, S.Pd., M.Ak.

NIP.198303132014042001

MENGETAHUI,

KOORDINATOR PROGRAM STUDI,



Dra. Hj. Dewi Koryati, M.Pd

NIP.196408221990032005

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GAME QUIZIZZ TERHADAP  
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN  
EKONOMI KELAS X MA NURUL HILAL SENURO**

**SKRIPSI**

Oleh

**Ummi Ahda**

**NIM 06031281722032**

**Program Studi Pendidikan Ekonomi**

**Telah diujikan dan lulus pada:**

**Hari : Senin**

**Tanggal : 28 Maret 2022**

Pembimbing 1,

Drs. Ikbah Bariah, M.Pd.  
NIP.196004301986031003

Pembimbing 2,

Edutivina Mardetini, S.Pd., M.Ak.  
NIP.198303132014042001

**Mengetahui**  
**Koordinator Program Studi.**

Dra. Dewi Koryati, M.Pd.  
NIP.196408221990032005



iii

iii

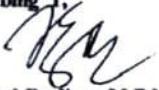
**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GAME QUIZIZZ  
TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA  
MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS X MA NURUL  
HILAL SENÜRO**

**SKRIPSI**

Oleh  
Ummi Ahda  
NIM: 06031281722032  
Program Studi Pendidikan Ekonomi

Mengesahkan:

Pembimbing 1,

  
Drs. Ikbal Barlian, M.Pd.  
NIP.196004301986031003

Pembimbing 2,

  
Edutavia Mardetini, S.Pd., M.Ak.  
NIP.198303132014042001

**Mengetahui  
Koordinator Program Studi,**

  
Dra. Dewi Koryati, M.Pd.  
NIP.196408221990032005



---

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GAME QUIZIZZ TERHADAP  
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN  
EKONOMI KELAS X MA NURUL HILAL SENURO**

**SKRIPSI**

Oleh  
Ummi Ahda  
NIM: 06031281722032  
Program Studi Pendidikan Ekonomi

Mengesahkan:

Pembimbing 1,

Drs. Ikhal Barlian, M.Pd.  
NIP.196004301986031003

Pembimbing 2,

Edutivia Mardetini, S.Pd., M.Ak.  
NIP.198303132014042001

Mengetahui

Ketua Jurusan  
Ilmu Pengetahuan Sosial,

Dr. Farida, M. Si.  
NIP.196009271987032002

Koordinator Program Studi  
Pendidikan Ekonomi,

Dra. Dewi Koryati, M.Pd.  
NIP.196408221990032005



## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ummi Ahda

NIM : 06031281722032

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul "**Pengaruh Penggunaan Media Game Quizizz Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X MA Nurul Hilal Senuro**" ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, Januari 2022

Yang membuat pernyataan,



Ummi Ahda

NIM 06031281722032

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

**Bismillahirrahmanirrohim**

**“segala puji bagi Allah Swt., sholawat serta salam selalu tercurahkan kepada  
Nabi Muhammad SAW.,**

**Kupersembahkan karya ini kepada:**

- Kedua orang tua peneliti yang terkasih Bapak Muklan dan Ibu Rusnawati pelita untuk meniti kehidupan yang senantiasa peneliti sayangi. Terima kasih atas kerja keras dan dukungan terbaiknya. Hadiah ini peneliti persembahkan sebagai penawar lelah selama ini, semoga ini bukanlah akhir prestasi yang bisa peneliti berikan.
- Saudara peneliti Zurrifqi dan Khoirul Umam yang selalu ada dan selalu bersama peneliti selama penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas segalanya. Semoga kebahagiaan selalu menyertai kalian.
- Seluruh keluarga besar dari ayah dan ibu peneliti. Terima kasih untuk kakek, nenek, paman, bibik, serta sepupu-sepupu sekalian yang selalu memberikan do'a, dukungan, serta semangatnya kepada peneliti.
- Dosen pembimbing skripsi 1 Bapak Drs. Ikbal Barlian, M.Pd dan dosen pembimbing skripsi 2 sekaligus dosen pembimbing akademik Ibu Edutivia Mardetini, S.Pd.,M.Ak. Terima kasih untuk bimbingan, nasihat-nasihat, segala ilmu, serta kesabaran Bapak dan Ibu selama penggeraan skripsi peneliti. Semoga kelak ketika peneliti menjadi pendidik, peneliti bisa menjadi pendidik yang bijaksana seperti kalian. Kalian begitu luar biasa.
- Koordinator Program Studi Pendidikan Ekonomi Ibu Dra. Hj. Dewi Koryati, M.Pd dan seluruh dosen Pendidikan Ekonomi FKIP Unsr. Terima kasih banyak atas bimbingan, didikan, serta ilmu yang telah kalian dedikasikan untuk peneliti. Semoga kebahagiaan selalu menyertai kehidupan bapak dan ibu semuanya.

- Admin Program Studi Pendidikan Ekonomi yaitu ibu Riansih. Terima kasih sudah membantu peneliti dalam pengadministrasian dan lain sebagainya.
- Kepala sekolah MA Nurul Hilal Senuro Bapak Zumrowi, S.Pd.I, guru Mata Pelajaran Ekonomi di MA Nurul Hilal Senuro Bapak Humaidi, M.Pd, beserta guru dan staf TU. Terima kasih telah mengizinkan peneliti melakukan penelitian di sekolah yang dibinanya, terima kasih juga untuk segala bimbingan, arahan, didikan, serta kesabaran kalian semua selama peneliti melakukan penelitian. Sungguh semua itu sangat membantu peneliti dalam menyelesaikan masa studi ini. Semoga MA Nurul Hilal Senuro semakin maju kedepannya.
- Peserta didik di MA Nurul Hilal Senuro, terkhusus untuk kelas X A dan X B. Untuk kelas X A, anak-anak yang hebat terima kasih banyak atas kesukarelaannya untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dengan seksama ketika peneliti melakukan penelitian. Banyak sekali pelajaran yang peneliti dapatkan dari kalian semua. Semoga kita dapat bertemu lagi nantinya dengan kesuksesan masing-masing.
- Teman seperjuangan Pendidikan Ekonomi FKIP UNSRI angkatan 2017 Indralaya. Terima kasih atas kebersamaan kalian selama ini. Semoga kelak bisa berjumpa kembali.
- Teman-teman semasa SD, MTs, dan MA yang selalu menjaga tali silaturahminya yang selalu menyemangati satu sama lain terkait skripsi khususnya dan terkait masalah lain pada umumnya. Kalian semua luar biasa.
- Keluarga besar HIMAPENOMI.
- Agama dan almamater yang peneliti banggakan.

**Motto:**

***"Sesungguhnya sesudah kesulitan akan datang kemudahan"***

**(QS. Al- Insyiroh: 6)**

## PRAKATA

Skripsi dengan judul “**Pengaruh Penggunaan Media Game Quizizz Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X MA Nurul Hilal Senuro**” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, peneliti telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada Bapak Drs. Ikbal Barlian, M.Pd. dan Ibu Edutivia Mardetini, S.Pd.,M.Ak. sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Hartono, M.A., selaku Dekan FKIP Unsri. Ibu Dr. Farida, M.Si., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ekonomi. Bapak Deskoni, S.Pd., M.Pd., selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Ekonomi, Ibu Dra. Hj. Dewi Koryati, M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Ekonomi yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada seluruh Staff dan Dosen Program Studi Pendidikan Ekonomi yang telah memberikan bekal pengetahuan selama peneliti menempuh pendidikan di Program Studi Pendidikan Ekonomi. Dan ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Bapak dan Ibu Dosen, sebagai penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini.

Lebih lanjut peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Zumrowi, S.Pd.I, selaku Kepala Sekolah MA Nurul Hilal Senuro, Bapak Humaidi, M.Pd, selaku guru Mata Pelajaran Ekonomi di MA Nurul Hilal Senuro, peserta didik kelas X A dan X B MA Nurul Hilal Senuro yang telah mendukung selama peneliti melakukan penelitian, serta berbagai pihak lain yang telah memberikan bantuan dan juga dukungan kepada peneliti selama ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi pendidikan ekonomi dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Indralaya, Januari 2022  
Peneliti,



Ummi Ahda

## DAFTAR ISI

|                                  |              |
|----------------------------------|--------------|
| <b>HALAMAN JUDUL .....</b>       | <b>i</b>     |
| <b>HALAMAN PERSETUJUAN.....</b>  | <b>ii</b>    |
| <b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>   | <b>iii</b>   |
| <b>HALAMAN PERNYATAAN.....</b>   | <b>vi</b>    |
| <b>HALAMAN PERSEMBAHAN.....</b>  | <b>vii</b>   |
| <b>PRAKATA .....</b>             | <b>ix</b>    |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>           | <b>x</b>     |
| <b>DAFTAR TABEL.....</b>         | <b>xiii</b>  |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>        | <b>xiv</b>   |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>     | <b>xvi</b>   |
| <b>ABSTRAK .....</b>             | <b>xviii</b> |
| <b>ABSTRACT .....</b>            | <b>xix</b>   |
| <br>                             |              |
| <b>BAB I.....</b>                | <b>1</b>     |
| <b>PENDAHULUAN.....</b>          | <b>1</b>     |
| 1.1 Latar Belakang.....          | 1            |
| 1.2 Permasalahan Penelitian..... | 4            |
| 1.3 Tujuan Penelitian.....       | 4            |
| 1.4 Manfaat Penelitian.....      | 5            |
| <br>                             |              |
| <b>BAB II .....</b>              | <b>6</b>     |
| <b>TINJAUAN PUSTAKA .....</b>    | <b>6</b>     |

|  |               |
|--|---------------|
| 2.1 Media Pembelajaran .....                                   | 6             |
| 2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran .....                      | 6             |
| 2.1.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran .....                     | 8             |
| 2.1.3 Media <i>Game Quizizz</i> .....                          | 9             |
| 2.1.4 Langkah-Langkah Membuat Media <i>Game Quizizz</i> .....  | 11            |
| 2.1.5 Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Game Quizizz</i> ..... | 23            |
| 2.2 Hasil Belajar .....  | 26            |
| 2.2.1 Definisi Hasil Belajar.....                              | 26            |
| 2.2.2 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar .....      | 27            |
| 2.3 Mata Pelajaran Ekonomi .....                               | 29            |
| 2.3.1 Materi Pembelajaran Ekonomi .....                        | 30            |
| 2.4 Hasil Penelitian Yang Relevan.....                         | 30            |
| 2.5 Hipotesis .....  | 32            |
| <br><b>BAB III.....</b>  | <br><b>33</b> |
| <b>METODE PENELITIAN .....</b>                                 | <b>33</b>     |
| 3.1 Variabel Penelitian .....                                  | 33            |
| 3.2.1 Media <i>Game Quizizz</i> .....                          | 33            |
| 3.2.2 Hasil Belajar .....                                      | 33            |
| 3.3 Populasi Dan Sampel.....                                   | 34            |
| 3.3.1 Populasi.....  | 34            |
| 3.3.2 Sampel .....   | 34            |
| 3.4 Desain Penelitian.....                                     | 35            |
| 3.5 Rancangan Eksperimen .....                                 | 36            |
| 3.6 Teknik Pengumpulan Data .....                              | 37            |

|   |           |
|---|-----------|
| 3.6.1 Tes.....                                    | 37        |
| 3.6.2 Observasi .....                             | 43        |
| 3.7 Teknik Analisis Data .....                    | 45        |
| 3.7.1 Analisis Data Tes Tertulis.....             | 45        |
| 3.7.2 Analisis Data Observasi.....                | 45        |
| 3.8 Uji Prasyarat .....                           | 46        |
| 3.8.1 Uji Normalitas Data.....                    | 46        |
| 3.9 Uji Hipotesis.....                            | 48        |
| <b>BAB IV .....</b>                               | <b>52</b> |
| <b>HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>                 | <b>52</b> |
| 4.1 Hasil Penelitian.....                         | 52        |
| 4.1.1 Deskripsi data Pelaksanaan Peneletian ..... | 52        |
| 4.1.2 Deskripsi Data Hasil Penelitian .....       | 53        |
| 4.1.3 Uji Prasyarat .....                         | 63        |
| 4.1.4 Uji Hipotesis Penelitian .....              | 71        |
| 4.2 Pembahasan .....                              | 75        |
| <b>BAB V.....</b>                                 | <b>83</b> |
| <b>SIMPULAN DAN SARAN .....</b>                   | <b>83</b> |
| 5.1 Simpulan.....                                 | 83        |
| 5.2 Saran .....                                   | 83        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>                       | <b>84</b> |
| <b>LAMPIRAN.....</b>                              | <b>87</b> |

## DAFTAR TABEL

|  | <b>Halaman</b> |
|--|----------------|
| Tabel 1 Populasi Penelitian.....   | 34             |
| Tabel 2 Sampel Penelitian.....   | 35             |
| Tabel 3 Kisi-Kisi Instrumen Soal Tertulis .....                                    | 37             |
| Tabel 4 Interpretasi Validitas Instrumen Tes .....                                 | 41             |
| Tabel 5 Interpretasi Reliabilitas Tes .....  | 43             |
| Tabel 6 Kisi-Kisi Observasi Keterlaksanaan Penggunaan Media <i>Game Quizizz</i> .  | 43             |
| Tabel 7 Kisi-Kisi Observasi Aktivitas Peserta Didik.....                           | 44             |
| Tabel 8 Kriteria Penilaian Hasil Tes Belajar.....                                  | 45             |
| Tabel 9 Kategori Hasil Observasi .....   | 46             |
| Tabel 10 Interpretasi Koefisien Korelasi Nilai r .....                             | 49             |
| Tabel 11 Hasil Belajar Peserta didik.....  | 54             |
| Tabel 12 Hasil <i>Pretest</i> Peserta Didik Kelas Eksperimen .....                 | 55             |
| Tabel 13 Hasil <i>Posttest</i> Peserta Didik Kelas Eksperimen.....                 | 56             |
| Tabel 14 Presentasi Hasil Observasi .....  | 62             |
| Tabel 15Distribusi Frekuensi Data <i>Pretest</i> .....                             | 64             |
| Tabel 16 Daftar Frekuensi Yang Diharapkan ( <i>fe</i> ) Data <i>Pretest</i> .....  | 66             |
| Tabel 17 Distribusi Frekuensi Data <i>Posttest</i> .....                           | 68             |
| Tabel 18 Daftar Frekuensi Yang Diharapkan ( <i>fe</i> ) Data <i>Posttest</i> ..... | 70             |
| Tabel 19 Interpretasi Koefisien Korelasi Nilai r .....                             | 71             |
| Tabel 20 Nilai Statistik Mean, Simpangan Baku, Varians, dan Korelasi .....         | 73             |

## DAFTAR GAMBAR

|  | <b>Halaman</b> |
|--|----------------|
| Gambar 1 Kerucut Pengalaman .....  | 7              |
| Gambar 2 Tampilan Website <i>Quizizz</i> .....   | 14             |
| Gambar 3 Masuk Akun <i>Quizizz</i> .....   | 14             |
| Gambar 4 Pengguna <i>Quizizz</i> .....   | 15             |
| Gambar 5 Isi Data Akun <i>Quizizz</i> .....  | 15             |
| Gambar 6 Tampilan Awal <i>Quizizz</i> .....  | 16             |
| Gambar 7 Beberapa Fitur <i>Quizizz</i> .....   | 16             |
| Gambar 8 Hasil Pencarian Kuis di <i>Quizizz</i> .....  | 17             |
| Gambar 9 Fitur Pencarian kuis di <i>Quizizz</i> .....  | 17             |
| Gambar 10 Fitur Notifikasi di <i>Quizizz</i> .....   | 18             |
| Gambar 11 Fitur <i>Quizku</i> di <i>Quizizz</i> .....  | 18             |
| Gambar 12 Melihat Hasil Pekerjaan di <i>Quizizz</i> .....  | 18             |
| Gambar 13 Kelas di <i>Quizizz</i> .....  | 19             |
| Gambar 14 Koleksi Kuis di <i>Quizizz</i> .....   | 19             |
| Gambar 15 Membuat Koleksi Kuis di <i>Quizizz</i> .....   | 20             |
| Gambar 16 Menambahkan Meme di <i>Quizizz</i> .....   | 20             |
| Gambar 17 Pengaturan Akun di <i>Quizizz</i> .....  | 21             |
| Gambar 18 Pengaturan Bahasa di <i>Quizizz</i> .....  | 21             |
| Gambar 19 Keluar dari Akun <i>Quizizz</i> .....  | 22             |
| Gambar 20 Diagram Perbedaan Hasil Belajar Peserta Didik.....   | 55             |
| Gambar 21 Diagram Hasil Observasi .....  | 63             |
| Gambar 22 Gerbang Depan MA Nurul Hilal Senuro.....   | 195            |
| Gambar 23 Ruang Tata Usaha MA Nurul Hilal Senuro .....   | 195            |
| Gambar 24 Ruang Guru MA Nurul Hilal Senuro .....   | 196            |
| Gambar 25 Suasana Kelas di MA Nurul Hilal Senuro .....   | 196            |
| Gambar 26 Peneliti Meminta Peserta Didik Menyiapkan <i>Smartphone</i> untuk<br>Mengakses Media <i>Game Quizizz</i> ..... | 197            |

|  |     |
|--|-----|
| Gambar 27 Peneliti Memberikan Arahan dan Petunjuk Teknis Penggunaan Media <i>Game Quizizz</i> .....          | 197 |
| Gambar 28 Peneliti Menyajikan Soal Melalui Media <i>Game Quizizz</i> .....                                   | 198 |
| Gambar 29 Peserta Didik Mengerjakan Kuis Pada Media <i>Game Quizizz</i> .....                                | 198 |
| Gambar 30 Peneliti Membimbing Peserta Didik dalam Mengerjakan Soal Melalui Media <i>Game Quizizz</i> .....   | 199 |
| Gambar 31 Peneliti Memberi Apresiasi Terhadap Peserta Didik yang Mendapat <i>Ranking</i> Teratas.....        | 199 |
| Gambar 32 Peneliti Memberikan Motivasi Terhadap Peserta Didik yang Mendapat Poin Kurang Maksimal.....        | 200 |
| Gambar 33 Tampilan Pada Media <i>Game Quizizz</i> Ketika Peneliti Membagikan Slide Materi Pembelajaran ..... | 200 |
| Gambar 34 Tampilan Pada Media <i>Game Quizizz</i> Ketika Peneliti Memberikan Kuis .....                      | 201 |
| Gambar 35 Tampilan Pada Media <i>Game Quizizz</i> Ketika Peserta Didik Selesai Mengejakan Kuis.....          | 201 |
| Gambar 36 Tampilan Hasil Kuis Peserta Didik Pada Media <i>Game Quizizz</i> .....                             | 202 |
| Gambar 37 Peserta Didik Mengerjakan <i>Pretest</i> .....   | 202 |
| Gambar 38 Peserta Didik Mengerjakan <i>Posttest</i> .....  | 202 |

## DAFTAR LAMPIRAN

|   | <b>Halaman</b> |
|---|----------------|
| Lampiran 1 Tampilan Media <i>Quizizz</i> .....  | 88             |
| Lampiran 2 Silabus Pembelajaran.....  | 89             |
| Lampiran 3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran pertemuan 2 .....                                 | 91             |
| Lampiran 4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran pertemuan 3 .....                                 | 100            |
| Lampiran 5 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran pertemuan 4 .....                                 | 109            |
| Lampiran 6 Kisi-Kisi Soal Kuis <i>Quizizz</i> .....   | 120            |
| Lampiran 7 Uraian Bentuk Soal Kuis <i>Quizizz</i> .....                                       | 122            |
| Lampiran 8 Soal Kuis <i>Quizizz</i> Pertemuan 1.....  | 124            |
| Lampiran 9 Kunci Jawaban Soal Kuis <i>Quizizz</i> pertemuan 1 .....                           | 127            |
| Lampiran 10 Soal Kuis <i>Quizizz</i> Pertemuan 2.....   | 128            |
| Lampiran 11 Kunci Jawaban Soal Kuis Quizizz Pertemuan 2 .....                                 | 131            |
| Lampiran 12 Soal Kuis <i>Quiziziz</i> pertemuan 3.....  | 132            |
| Lampiran 13 Kunci Jawaban Soal Kuis <i>Quizizz</i> pertemuan 3 .....                          | 136            |
| Lampiran 14 Kisi-Kisi Instrumen Tes Hasil Belajar.....  | 137            |
| Lampiran 15 Instrumen Soal Tes .....  | 139            |
| Lampiran 16 Kunci Jawaban Instrument Soal Tes .....   | 146            |
| Lampiran 17 Uji Validitas Instrumen Soal Tes.....   | 147            |
| Lampiran 18 Uji Reliabilitas Instrumen Soal Tes.....  | 148            |
| Lampiran 19 Instrumen <i>Pretest</i> .....  | 149            |
| Lampiran 20 Kunci Jawaban Instrumen Soal <i>Pretest</i> .....                                 | 154            |
| Lampiran 21 Instrumen Soal <i>Posttest</i> .....  | 155            |
| Lampiran 22 Kunci Jawaban Instrumen Soal <i>Posttest</i> .....                                | 160            |
| Lampiran 23 Rekapitulasi Hasil Pehitungan Skor <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....       | 161            |
| Lampiran 24 Rekapitulasi Hasil Belajar Peserta Didik <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> ..... | 163            |
| Lampiran 25 Lembar Jawaban Peserta Didik <i>Pretetst</i> dan <i>Posttest</i> .....            | 164            |
| Lampiran 26 Lembar Observasi.....   | 168            |
| Lampiran 27 Hasil Cek Plagiasi.....   | 172            |
| Lampiran 28 Usul Judul Skripsi.....   | 174            |

|   |     |
|---|-----|
| Lampiran 29 Surat Keputusan Pembimbing .....                    | 175 |
| Lampiran 30 Lembar Validasi Ahli Tes Hasil Belajar.....         | 177 |
| Lampiran 31 Surat Keterangan Validasi Instrumen Penelitian..... | 180 |
| Lampiran 32 Lembar Validasi Ahli Materi Pembelajaran.....       | 181 |
| Lampiran 33 Lembar Validasi Ahli Media Pembelajaran .....       | 184 |
| Lampiran 34 Surat Izin Penelitian Dekan .....                   | 187 |
| Lampiran 35 Surat Izin Penelitian Kementerian Agama .....       | 188 |
| Lampiran 36 Surat Keterangan Selesai Penelitian .....           | 189 |
| Lampiran 37 Buku Pembimbingan Skripsi .....                     | 190 |
| Lampiran 38 Dokumentasi Penelitian.....                         | 195 |

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan pengaruh penggunaan media *game quizizz* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi kelas X A MA Nurul Hilal Senuro. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang menggunakan *pre-experimental* dengan bentuk *one group pretest-posttest design*. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh peserta didik kelas X di MA Nurul Hilal Senuro pada semester ganjil tahun pelajaran 2021/2022. Teknik pengambilan sampel menggunakan *cluster random sampling* yaitu dengan cara diundi sehingga diperoleh kelas X A sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 20 orang peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes dan observasi. Teknik analisis data hasil belajar peserta didik diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest*, sedangkan analisis data observasi diperoleh dari hasil observasi observer ketika pembelajaran berlangsung. Uji prasyarat menggunakan uji normalitas data dengan rumus *chi-kuadrat*. Perolehan uji-t menggunakan *test sampel related* yaitu  $t_{hitung} = 46,19$  dan  $t_{tabel} = 2,0231$ , dengan kriteria pengujian dua pihak, jika  $-t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq +t_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Didapatkan  $-2,0231 \leq 46,19 \geq 2,0231$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Jadi dapat disimpulkan ada pengaruh penggunaan media *game quizizz* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi kelas X A MA Nurul Hilal Senuro. Disarankan ketika pembelajaran menggunakan media *game quizizz* guru harus memperhatikan dan memastikan bahwa jaringan internet yang digunakan kuat dan stabil.

**Kata-kata kunci:** Media *Game Quizizz*, Hasil Belajar

## **ABSTRACT**

*The research aimed to prove the effect used of Quizizz game media on the student learning result in economic subject at the students class A in tenth grade of the Nurul Hilal Senuro Islamic High School. This was experimental study that used pre-experimental design in one group pretest-posttest design. The population of this study were all of the tenth grade students of the Nurul Hilal Senuro Islamic High School in the odd semester of 2021/2022. The sampling technique used cluster random sampling by drawing so it's obtained students class A in tenth grade as experimental grade with a total of 20 students. Collected data used by test and observation. The data analysis techniques from students learning results data were obtained through the pretest and posttest results, while the data observation analyses were taken by observer's observation during the learning process. Prerequisite tests used data normality with the chi-squared formula. Acquisition of the t-test used test sample related that is  $t_{counted} = 46.19$  and  $t_{table} = 2.0231$ , with if criteria: -  $t_{table} \leq t_{counted} \leq + t_{table}$ , so null hypothesis ( $H_0$ ) was accepted and alternative hypothesis ( $H_a$ ) was rejected. Get it  $-2.0231 \leq 46.19 \geq 2.0231$ , so null hypothesis ( $H_0$ ) was rejected and alternative hypothesis ( $H_a$ ) was accepted. Thus, it could be concluded that there was the effect used of quizizz game media on the students learning results in economic subject at the students class A in tenth grade of the Nurul Hilal Senuro Islamic High School. It is recommended when learning using the quizizz game media the teacher must pay attention and ensure that the internet network use is strong and stable.*

**Keywords:** Quizizz Game Media, Learning Result

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Kemajuan teknologi saat ini menuntut para pendidik untuk lebih kreatif dalam mengajar supaya proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Menurut Darmadi (2018:43-44) proses berlangsungnya sekolah intinya adalah berlangsungnya pembelajaran, yaitu terjadinya interaksi antara peserta didik dan pendidik yang didukung oleh perangkat lain sebagai bagian keberhasilan proses belajar. Dengan penggunaan media dalam proses pembelajaran diharapkan kualitas pembelajaran menjadi meningkat dan membuat peserta didik merasa tidak jemu selama belajar. Dari kejadian tersebut, seorang tenaga pengajar dituntut untuk bisa memberi pelajaran yang penuh dengan kreativitas sehingga para pelajarnya bisa tertarik dan senang untuk mengikuti proses pembelajarannya. Hal ini ditujukan untuk melakukan peningkatan terhadap kegiatan pembelajarannya yang mana pada akhirnya akan menyebabkan terjadinya peningkatan pada hasil yang diperoleh anak tersebut dari proses pembelajarannya. Maka dari itulah, penerapan suatu inovasi dalam proses pembelajaran termasuk ke dalam hal sangat penting untuk dilaksanakan agar pembelajarannya tidak terlalu terpaku dengan satu cara yang mana pada akhirnya akan menyebabkan timbulnya kebosanan dalam diri pelajarnya.

Media pembelajaran merupakan komponen yang memiliki peran penting dalam menunjang keberhasilan pembelajaran. Menurut Wibawanto (2017:2-3) dalam proses belajar mengajar ada banyak faktor yang mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran diantaranya, pendidik, peserta didik, lingkungan, metode/teknik serta media atau alat pembelajaran. Dalam kaitannya dengan usaha mencapai tujuan pembelajaran, media mempunyai peran yang sangat penting. Media pembelajaran merupakan alat yang bisa mendukung proses pembelajaran sebab berkaitan dengan pendengaran serta penglihatan. Kehadiran media

pembelajaran membantu proses pembelajaran menjadi efektif serta efisien untuk membantu pemahaman peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan 3 orang peserta didik di MA Nurul Hilal Senuro pada tanggal 12 Januari 2021 diketahui bahwa dalam proses pembelajaran ditengah wabah covid-19 pada tahun 2020, pembelajaran dilakukan secara daring (*online*), namun lebih sering dilakukan dengan guru memberikan tugas melalui *whatapp* guna dilakukan pengerajan oleh pelajaranya setiap rumahnya. Kondisi tersebut menyebabkan pelajarnya tidak bersemangat serta tidak bisa memahami perihal materi yang disampaikan dengan baik. Sedangkan pada awal tahun ajar 2021 ini, pembelajaran sudah dilakukan secara tatap muka, namun peserta didik dalam satu kelas dibagi dalam dua kelompok, yang awal mulanya hanya kelas XI A (28 peserta didik) dan kelas XI B (24 peserta didik), dibagi menjadi menjadi kelas XI A.1 dengan jumlah peserta didik 14 orang, kelas XI A.2 dengan jumlah peserta didik 14 orang, kelas XI B.1 dengan jumlah peserta didik 12 orang, dan kelas XI B.2 dengan jumlah peserta didik 12 orang. Sistem belajarnya yaitu pada minggu pertama, kelas XI A.1 dan XI B.1 belajar pada hari Senin, Rabu, dan Jumat, sedangkan kelas XI A.2 dan XI B.2 belajar pada hari Selasa, Kamis, dan Sabtu. Pada minggu kedua dibalik menjadi kelas XI A.1 dan XI B.1 belajar pada hari Selasa, Kamis, dan Sabtu, sedangkan kelas XI A.2 dan XI B.2 belajar pada hari Senin, Rabu, dan Jumat. Begitu seterusnya, masing-masing kelompok menghadiri kelas secara bergantian. Memasuki awal semester baru, MA Nurul Hilal sudah menerapkan pembelajaran tatap muka secara normal namun tetap mematuhi protokol kesehatan seperti mencuci tangan dan memakai masker. Dalam pembelajaran seringkali terdapat hambatan komunikasi yang terjadi, salah satu contohnya adalah sikap pasif dan kurangnya semangat peserta didik yang terjadi karena dalam proses pembelajaran pendidik tidak menggunakan media pembelajaran yang bervariasi, proses pembelajaran masih didominasi oleh pendidik dan terlihat kurang aktifnya peserta didik dalam belajar serta dalam proses pembelajaran ekonomi masih menggunakan media konvensional seperti buku teks, spidol dan papan tulis. Hal ini tentu berpengaruh terhadap hasil belajar peserta

didik, di mana peserta didik lebih suka ribut, berbicara dengan temannya daripada mendengarkan pendidik sehingga pembelajaran di kelas kurang kondusif.

Berdasarkan pemaparan tersebut dapat dikatakan media pembelajaran dibutuhkan dalam proses pembelajaran di kelas, jika media yang digunakan dapat menarik perhatian peserta didik dan peserta didik dapat dengan mudah memahami materi pelajaran tersebut, maka hal tersebut dapat mempengaruhi hasil belajar. Hasil belajar dapat dikatakan sebagai tolak ukur keberhasilan dari kegiatan pembelajaran di kelas.

Sebagaimana fakta yang diperoleh di lapangan tersebut, maka peneliti merasa perlu dilakukan penelitian yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan media pembelajaran yang bisa membuat peserta didik mampu memecahkan masalah dan melatih logika sehingga terbiasa aktif berpikir, belajar dan berlatih. Peningkatan hasil belajar peserta didik dapat tercipta melalui penerapan media pembelajaran yang menarik.

Berkaitan dengan hal tersebut, media belajar yang bisa membuat seorang pelajar tertarik salah satunya adalah dengan memanfaatkan media *game quizizz*. Menurut Ramadhani dkk (2020:40) aplikasi kuis *online quizizz* dapat digunakan oleh para pengajar untuk melihat sejauh mana peserta didik dalam belajar. Dengan aplikasi *quizizz* pendidik dapat membuat permainan kuis yang dapat disajikan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran mata pelajaran ekonomi dengan menggunakan *quizizz* dapat memberikan tantangan tersendiri bagi peserta didik. Media pembelajaran *quizizz* digunakan untuk berlatih mengerjakan soal dengan cara yang berbeda. Dengan menggunakan media *game quizizz* ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar lebih giat karena pada media *game quizizz* peserta didik dapat berlomba untuk meningkatkan hasil belajar, lebih bersemangat dalam berkompotensi, dan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran serta mendorong peserta didik dalam mempersiapkan diri di rumah untuk belajar sebelum masuk kelas.

Penelitian tentang media *game quizizz* ini pernah dilakukan oleh Cristiyanda dan Ike (2021) dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Web Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Sosiologi Siswa di SMA N 16 Padang”. Berdasarkan penelitian tersebut didapatkan hasil yang pembelajaran memakai kuis edukatif *quizizz* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik khususnya dalam materi masalah sosial dalam pembelajaran sosiologi pada kelas XI IPS 1 Sekolah Menengah Atas Negeri 16 Padang buat materi pengertian masalah sosial, faktor pendorong masalah sosial, contoh masalah sosial pada masyarakat, dampak masalah sosial & pemecahan masalah sosial pada masyarakat, hal ini dibuktikan dengan nilai t hitung = 6,34 pada taraf signifikansi 0,05 sedangkan t tabel =2,00. Dengan demikian t hitung lebih besar dan hipotesis diterima. Pembelajaran menggunakan media *game quizizz* belum pernah dilakukan di MA Nurul Hilal Senuro. Sehingga peneliti bermaksud ingin melakukan penelitian tentang pengaruh penggunaan media *game quizizz* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di MA Nurul Hilal Senuro dengan harapan kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan lebih baik. Bertitik tolak dari latar belakang tersebut maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian mengenai **“Pengaruh Penggunaan Media Game Quizizz Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X MA Nurul Hilal Senuro”**.

## 1.2 Permasalahan Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada pengaruh penggunaan media *game quizizz* terhadap hasil belajar ekonomi peserta didik kelas X MA Nurul Hilal Senuro?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah untuk menyelidiki pengaruh penggunaan media *game quizizz* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi kelas X di MA Nurul Hilal Senuro.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

a. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menambah ilmu pengetahuan khususnya yang berhubungan dengan proses belajar mengajar, dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi dengan memakai media *game quizizz*, serta dapat mendukung teori tentang media pembelajaran.

b. Manfaat praktis

1) Bagi peserta didik

Memberikan pengalaman belajar yang berbeda, melatih peserta didik untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga peserta didik lebih termotivasi dan dapat meningkatkan hasil belajar.

2) Bagi guru

Memberikan informasi bagi guru dalam menggunakan media pembelajaran yang dapat memotivasi sekaligus meningkatkan hasil belajar peserta didik.

3) Bagi sekolah

Memberikan masukan dalam usaha meningkatkan mutu pendidikan di tingkat SMA/MA.

4) Bagi peneliti

Penelitian ini dapat menjadi bekal pengetahuan untuk menjalankan tugas sebagai calon guru.

5) Bagi peneliti lainnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi tambahan teruntuk peneliti lainnya yang mempunyai ketertarikan dalam melaksanakan penelitian yang berkaitan dengan media *game quizizz*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, H. dkk (2021). *Media quizizz sebagai aplikasi assessment pembelajaran*. Nas Media Pustaka.
- Aminuddin, C. (2020). Pemanfaatan Fitur Lesson Quizizz Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Kejuruan (JIPTEK)*, 13(2).
- Ariyanti, D. (2019). *Be a Smart Teacher with Smartphone Bukan Sekedar Selfie*. Penerbit Uwais Inspirasi Indonesia.
- Citra, C. A., & 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, 261–272.
- Cristiyanda, G., & Ike, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Webquiz Quizizz Terhadap Hasil Belajar Sosiologi Siswa di SMA N 16 Padang. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(3).
- Dadan dkk. (2019). *Kelas Digital: Tecnology Enhanced Language Learning*. CV Alfabeta.
- Darmadi. (2018). *Optimalisasi Strategi Pembelajaran “Inovasi Tiada Henti Untuk Meningkatkan Kualitas Proses dan Hasil Belajar Peserta Didik.”* Guepedia.
- Dinar, & Hasan. (2018). Pengantar Ekonomi: Teori Dan Aplikasi. In *CV. Nur Lina* (Issue 1980). CV Nur Lina.
- Eshanty, Y., & Priyono. (2020). Aplikasi Fitur Presentasi interaktif di Quizizz dalam Pembelajaran Daring. *Pasundan Ekspress.Co*.
- Fahrina, A. dkk. (2020). *Minda Guru Indonesia: Peran Guru dan Keberlangsungan Pembelajaran di Masa Pandemi COVID-19*. Syiah Kuala University Press.
- Fidhyallah, N. F. (2020). *Handout Pelatihan Tutorial Penggunaan Digital Learning Platform Mentimeter, Zoom, Seesaw, Quizizz, Kahoot*. UNJ Press.
- Hamid, M. A., & dkk. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Irawan, E., dkk (2020). *Pendidikan Tinggi Di Masa Pandemi : Transformasi, Adaptasi, dan Metamorfosis Menyongsong New Normal*. Zahir Publishing.
- Jalinus, N., & Ambiyar. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Kencana.
- Lestari, N. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Lakeisha.

- Maunah, B. (2014). *Psikologi Pendidikan*. IAIN Tulungagung Pres.
- Merdianto, A. dkk. (2020). *Kelas Kreatif dengan Smartphone*. Kelas Kreatif Indonesia.
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Smp 2 Bojonegara. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 03(01), 64–73.
- Noor, S. (2020). Penggunaan Quizizz Dalam Penilaian Pembelajaran Pada Materi Ruang Lingkup Biologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati*, 6(1), 1–7.
- Nugroho, A. S. (2020). Implementasi Penggunaan Media Quizizz Pada Kegiatan Penutup Pelajaran Pengantar Akuntansi Materi Jurnal Penyesuaian Di Kelas X Akkl 2 Smk Negeri 1 Yogyakarta Tahun Pelajaran 2019/2020. 18. *Skripsi*. Yogyakarta. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Sanata Dharma Tahun 2020
- Pakpahan, A. F., & Dkk. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Paksi, H. P., & Ariyanti, L. (2020). *Sekolah Dalam Jaringan*. Scopindo Media Pustaka.
- Pujiastuti, N. dkk. (2021). *Tetap Kreatif dan Inovatif di Tengah Pandemi Covid-19 (jilid 3)*. PT. Nasya Expanding Management.
- Purwadinata, S., & Batilmurik, R. W. (2020). *PENGANTAR ILMU EKONOMI Kajian Teoritis dan Praktis Mengatasi Masalah Pokok Perekonomian*. Literasi Nusantara.
- Purwanto. (2017). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Ramadhani, R. dkk. (2020). *Platform Asesmen untuk Pembelajaran Daring Teori & Praktik*. Yayasan Kita Menulis.
- Riduwan. (2015). *Dasar – dasar statistik*. Alfabeta.
- Satrianawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Deepublish.
- Septiana, A. (2016). *Pengantar Ilmu Ekonomi “Dasar-Dasar Ekonomi Mikro & Ekonomi Makro.pdf*. Duta Media Publishing.
- Sinar. (2018). *Metode Active Learning (Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa)*. Deepublish.
- Sudjana. (2010). *Metode Statistika*. Tarsito.
- Sugiyono. (2017a). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta.

- Sugiyono. (2017b). *Statistika untuk Peneltian*. Alfabeta.
- Suhartatik, T. (2020). *Best Practice Implikasi Media Quizizz Berbasis Android Terhadap Kualitas Pembelajaran dalam Mencetak Siswa Berprestasi Nasional*. CV. Multimedia Edukasi.
- Supatminingsih, T. dkk. (2020). *Belajar dan Pembelajaran*. Penerbit Media Sains Indonesia.
- Suryadi, A. (2020). *Teknologi Dan Media Pembelajaran* (pp. 23–25). CV Jejak.
- Susanti, S. dkk (2022). *Desain Media Pembelajaran SD/MI*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Sutrisno. (2021). Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Tik Materi Topologi Jaringan Dengan Media Pembelajaran. In *Ahlimedia Press (Anggota IKAPI: 264/JTI/2020)*. Ahlimedia Press.
- Syahputra, E. (2020). *Snowball Throwing Tingkatkan Minat dan Hasil Belajar - Google Books*. Haura Publishing.
- Wahyuningsih, E. S. (2020). *Model Pembelajaran Matery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*. Deepublish.
- Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Program Multimedia Pembelajaran Interaktif* (Issue January). Cerdas Ulet Kreatif.