PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *QUIZIZZ* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS X MATA PELAJARAN INFORMATIKA DI SMA N 1 KECAMATAN KOTO BALINGKA

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Sayarat Meraih Gelar Sarjana (S1)
Pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan



Disusun Oleh :

RONA UMITA
NIM : 2519.093

Dosen Pembimbing:

Drs. KHAIRUDDIN, M.Pd
NIP.196412121999031001

PRODI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) SJECH M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI
2024 M / 1445 H

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul **"PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *QUIZIZZ* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS X MATA PELAJARAN INFORMATIKA DI SMA N 1 KECAMATAN KOTO BALINGKA"** yang disusun oleh **RONA UMITA**, NIM 2519093, telah memnuhi persyaratan ilmiah dan telah disetujiu untuk mengikuti ujian munaqasyah pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer (PTIK), Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi.

Dengan persetujuan ini diberikan untuk dipergunakan seperlunya.

Bukittinggi, 26 Juli 2024

Pembimbing

Drs. KHAIRUDDIN, M.Pd

NIP. 196412121999031001

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) SJECH M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI
UPT PERPUSTAKAAN
Kampus I : Jalan Panintjauan Garegeh Bukittinggi – Kampus II : Jalan Gurun Aur Kubang Putih
Kabupaten Agam – Sumatera Barat – Telpon / Fax : (0752) 22875
Website : pustaka.uinbukittinggi.ac.id | Email : pustaka.tainbukittinggi@gmail.com

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

No.B.2433 /Un.26.8/HM.02.2/07/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Perpustakaan UIN Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi, dengan ini menerangkan bahwa :

Nama	:	RONA UMITA
NIM	:	2519093
Fakultas / Prodi	:	FTIK/ S1 PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
Judul	:	PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS X MATA PELAJARAN INFORMATIKA DI SMA NEGERI 1 KECAMATAN KOTO BALINGKA

Dengan deteksi plagiarisme untuk karya ilmiah mahasiswa (Jurnal) sebanyak 30% dengan demikian karya ilmiah yang bersangkutan setelah dilakukan pemeriksaan dinyatakan **BEBAS PLAGIAT.**

Demikianlah surat keterangan ini dibuat dengan sesungguhnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bukittinggi, 30 Juli 2024
Kepala UPT Perpustakaan,

Novi Zulfikar, S.Sos, M.AP
NIP. 19771130200901 1006

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيم

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadirat Allah SWT. yang telah memberikan rahmat, taufik, hidayah, dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan kripsi dengan judul "**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *QUIZIZZ* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS X MATA PELAJARAN INFORMATIKA DI SMA N 1 KECAMATAN KOTO BALINGKA"** tepat pada waktu yang telah ditetapkan, penulisan skripsi ini merupakan salah satu persyaratan dalam mencapai gelar sarjana Pendidikan Strata Satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan di Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi.

Shalawat beriringan salam tak lupa penulis mohonkan kepada Allah SWT, untuk disampaikan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, yang telah berhasil meletakkan panji-panji keislaman dan seberkas cahaya iman, sehingga ajarn beliau telah mampu mengangkat derajat manusia dari kehinaan kepada martabat yang setinggi-tinginya.

Selanjutnya penulis juga mengucapkan terimakasih yang sebanyak-banyaknya kepada pihak yang membantu dan membimbing dari masa perkuliahan

hingga penyelesaian skripsi ini. Oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Rektor dan wakil rektor Universitas Islam Negri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi yang telah memberikan fasilitas dan pelayanan untuk kepentingan perkuliahan dari awal hingga penulis menyelesaikan studi.
2. Dekan dan Wakil Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi yang telah memberikan fasilitas dan pelayanan untuk kepentingan perkuliahan dari awal hingga penulis menyelesaikan studi.
3. Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer bapak Hari Antoni Musril, M.Kom yang telah membantu penulis selama di perguruan tinggi hingga dapat menyelesaikan perkuliahan hingga akhir.
4. Bapak Sarwo derta, M.Kom selaku dosen Penasehat Akademik (PA) yang telah memberikan bimbingan, arahan dan nasehat kepada penulis dari awal hingga penulis menyelesaikan studi.
5. Bapak Drs. Khairuddin, M.Pd selaku dosen Pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan nasehat kepada penulis untuk menyelesaikan Skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu Staf Pengajar Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) di Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi yang telah ikhlas mengajar dan memberikan ilmunya serta

memberikan motivasi kepada penulis selama perkuliahan maupun diluar perkuliahan.

7. Ayah dan ibu serta keluarga yang telah memberikan doanya, dukungan moral, material, dan kasih sayang sehingga menjadi motivasi untuk penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Teman- teman dan semua pihak yang berkontribusi dalam pengerjaan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari apa yang diharapkan, mengingat terbatasnya waktu dan kemampuan yang ada pada diri penulis. Namun demikian penulis mengharapkan skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis sendiri maupun bagi pihak lain, dan juga penulis menerima segala kritikan, saran untuk masukan dan kesempurnaan dimasa yang akan datang.

Bukittinggi, Juli 2024

Penulis

RONA UMITA

NIM. 2519093

ABSTRAK

Rona Umita, NIM. 2519093 judul Skripsi "**Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Mata Pelajaran Informatika Di SMA N 1 Kecamatan Koto Balingka".**

Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran saat ini sudah tidak asing lagi. Namun di SMA Negeri 1 Koto Balingka sering kali hanya menggunakan media pembelajaran yang biasa saja, padahal sudah tersedia berbagai aplikasi dan *website* yang bisa membantu proses pembelajaran terutama dalam maningkatkan kualitas dan hasil belajar. Tujuan dari penelitian ini merupakan agar mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quiziz* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Informatika kelas X di SMA Negeri 1 Koto Balingka.

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kuantitatif eksperimen. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Koto Balingka. Sampel pada penelitian terdiri dari 2 kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan berjumlah 68 siswa. Untuk pengumpulan data penelitian ini dilakukan dengan menggunakan hasil *pre-test* dan *post-test* dalam bentuk soal pilihan ganda. Uji atau teknis analisis data yang dilakukan merupakan uji normalitas, uji homogentias, dan uji Wilcoxon.

Hasil perhitungan dengan SPSS *Statistic* versi 29 menggunakan uji Wilcoxon memperoleh hasil *Asymp.Sig.(2-tailed)* yaitu 0,790 yang menunjukkan bahwasanya hipotesis penelitian ditolak, artinya tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran *quizizz* terhadap hasil belajar siswa kelas X pada pembelajaran informatika di SMA Negeri 1 Koto Balingka.

Kata Kunci : *Quizizz*, Hasil Belajar, Media Pembelajaran, Eksperimen

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING i

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT ii

KATA PENGANTAR iii

ABSTRAK vi

DAFTAR ISI vii

DAFTAR TABEL ix

DAFTAR GAMBAR x

LAMPIRAN xi

BAB I 1

PENDAHULUAN 1

A. Latar Belakang Masalah 1

B. Identifikasi Masalah 8

C. Batasan Masalah 9

D. Perumusan Masalah 9

E. Tujuan Penelitian 9

F. Manfaat Penelitian 10

G. Penjelasan judul 10

H. Sistematika penulisan 12

BAB II 14

LANDASAN TEORI 14

A. Media Pembelajaran Quizizz 14

1. Media pembelajaran 14
2. Quizizz 20
3. Pembelajaran Informatika 28

B. Hasil Belajar 28

C. Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar 32

D. Penelitian Relevan 34
E. Kerangka Berpikir 37
F. Hipotesis Penelitian 39

BAB III 41

METODE PENELITIAN 41

A. Waktu dan Tempat Penelitian 41
B. Jenis penelitian 41
C. Variabel Penelitian 42
D. Populasi dan Sampel 43
1. Populasi 43
2. Sampel 44
E. Instrumen Penelitian 45
F. Teknik Analisis Data 52

BAB IV 57

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 57

A. Hasil Penelitian 57
B. Pembahasan Hasil Penelitian 64
C. Keterbatasan Penelitian 69

BAB V 70

PENUTUP 70

A. Kesimpulan 70
B. Saran 70

DAFTAR PUSTAKA 72

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Data Hasil Ulangan Peserta Didik 7
Tabel 2.1 Tabel Jenis Media pembelajaran …….. 19
Tabel 3.1 Populasi siswa kelas X di SMA N 1 Koto Balingka..... 44
Tabel 3.2 Tabel sampel siswa kelas X SMA N 1 Koto Balingka 45
Tabel 3.3 Tabel Hasil Validasi ……. 48
Tabel 3.4 Tingkat Reliabilitas Tes 49
Tabel 3.5 Indeks Kesukaran soal ……. 50
Tabel 3.6 Tabel Hasil Uji Tingkat Kesukaran ……. 51
Tabel 3.7 Tabel Kriteria Daya Pembeda ……. 51
Tabel 3.8 Tabel Hasil uji daya pembeda ……. 52
Tabel 4.1 Tabel Hasil Pre-test ……. 58
Tabel 4.2 Tabel Hasil Post-test …… 59
Tabel 4.3 Tabel hasil uji normalitas …… 60
Tabel 4.4 Tabel hasil uji homogenitas pre-test …… 61
Tabel 4.5 Tabel hasil uji homogenitas post-test …….. 61
Tabel 4.6 Tabel Rank Wilcoxon …….. 62
Tabel 4.7 Tabel hasil Uji wilcoxon sampel …….. 63
Tabek 4.8 Tabel hasil uji hipotesis dengan wilcoxon …….. 64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 bagan 39

LAMPIRAN

Lampiran 1 ……... 76

Lampiran 2 ……... 81

Lampiran 3 ……... 86

Lampiran 4 …….. 92

Lampiran 5 ……... 95

Lampiran 6 …….. 99

Lampiran 7 ……. 100

Lampiran 8 ……. 101

Lampiran 9 ……. 102

Lampiran 10 ……... 103

Lampiran 11 …….. 104

Lampiran 12 ……... 105

Lampiran 13 ……... 106

Lampiran 14 …….. 107

Lampiran 15 …….. 108

Lampiran 16 …….. 109

Lampiran 17 …….. 110

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu usaha bersama antara pemerintah dan masyarakat yang dilakukan secara sadar, terencana, sistematis, dan berhubungan. Bertujuan mempersiapkan dan mengembangkan kepribadian dan tingkah laku yang baik sesuai dengan pancasila, serta pengetahuan siswa yang akan dipergunakan nanti untuk ikut berpartisipasi dalam perkembangan nasional. Hal tersebut berhubungan jika ditinjau dari sudut hukum, pengertian pendidikan berdasarkan Undang-undang RI No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, yaitu: “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 keagaman, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, Bangsa dan Negara”[1]. Selain pentingnya dalam mengembangkan potensi diri pendidikan juga berperan penting untuk meningkatkan derajat kehidupan manusia, dalam sudut pandang manusia dan juga sang pencipta. Hal tersebut tertera dalam Al-quran QS Arrahman (55:33), yaitu :

يَمَعْشَرَ اَلْجِنّ وَاَللإ نسِ إنِ اِسْتَطَعْتُمْ اَنْ تَنْفُذُوْا مِنْ اَقْطَارِ السَّمَوَتِ وَالاَرْضِ فَا نْفُذُوْا لاَ تَنْفُذُوْنَ اِلاّ بِسُلْتَنٍ

(٣٣)

Artinya :

"Hai golongan jin dan manusia, jika kamu sanggup menembus(melintasi) langit dan bumi lintasilah. Kamu tidak akan dapat menembusnya melainkan dengan ilmu pengetahuan".

Dalam surat Arrahman ayat 33 diatas dijelaskan bahwa Allah SWT tidak membatasi manusia untuk terus mendapatkan pendidikan bahkan Allah SWT. dan Nabi Muhammad SAW. menganjurkan manusia untuk mencari dan menggali ilmu pengetahuan yang bermanfaat. Oleh karena itu, kita sebagai manusia harus terus mencari dan menggali ilmu pengetahuan agar kita menjadi manusia yang berilmu pengetahuan seperti yang diingatkan dalam Al-quran serta ditinggikan derajatnya disisi Allah SWT.

Peningkatan mutu pendidikan merupakan salah satu unsur yang sangat penting dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Peningkatan mutu pendidikan memegang peranan penting dalam keefektifan proses belajar mengajar. Supaya pembelajaran efektif dan efisien, peserta didik dan pendidik secara bersamaan harus mempunyai hubungan timbal balik[2]. Menurut Sudjana (2001) dalam Raja Usman (2018) salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengaktifkan belajar siswa dalam proses belajar mengajar yaitu guru harus menggunakan strategi pembelajaran yang inovasi dan bervariasi, oleh sebab itu sangat dianjurkan agar guru menggunakan kombinasi atau strategi mengajar

setiap kali mengajar[3]. Oleh karena itu penggunaan media pembelajaran menjadi sangat penting dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran dapat diartikan sebagai proses pembelajaran menggunakan sebuah media. Media pembelajaran itu merupakan media yang berbentuk cetak atau pandang, suara, maupun juga gabungan keduanya dengan tercatat teknologi perangkat keras yang berfungsi dalam proses pembelajaran dapat membantu peserta didik agar lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Sedangkan dalam definisi interaktif media pembelajaran itu merupakan komunikasi dua arah atau lebih dari beberapa komponen komunikasi[4]. Saat ini media pembelajaran terus mengalami perkembangan yang lebih beragam. Sehingga dalam penggunaannya, media pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan satuan pendidikan saat ini. Salah satu contohnya yaitu media pembelajaran digital yang sudah banyak digunakan oleh guru dalam menciptakan pembelajaran interaktif. Kesesuaian pemilihan media tersebut, dapat menjadikan ketertarikan siswa meningkat dan berdampak baik terhadap keberhasilan yang dicapai siswa.

Keberhasilan yang dicapai siswa dalam belajar bisa digambarkan sebagai keterampilan siswa setelah melalui proses pembelajaran. Hasil belajar tidak hanya diukur dengan angka maupun simbol saja, tetapi juga diukur dengan sikap atau perilaku siswa setelah melalui proses pembelajaran. Keberhasilan proses pembelajaran siswa dapat didukung oleh metode pengajaran yang dilakukan oleh guru. Metode pembelajaran

sangat beragam. Sehingga guru dapat memilih metode apa yang bisa dilakukan dalam proses pembelajaran. Namun banyak juga guru yang hanya menggunakan metode pembelajaran yang tidak menarik bagi siswa. Salah satu contohnya pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode ceramah.

Pelaksanaan pembelajaran metode ceramah sering kali membuat siswa kurang memperhatikan penjelasan guru, dan dianggap kurang menarik oleh siswa. Sehingga dalam proses pembelajaran guru harusnya menggunakan media pembelajaran, agar dapat menarik perhatian siswa. Permasalahan kurang menariknya pembelajaran dapat diatasi dengan pengguaan media pembelajaran yang memanfaatkan *handphone* dan internet untuk memaksimalkan proses maupun hasil pembelajaran. Salah satu perangkat yang tepat untuk dugunakan adalah media *quizizz* yang disajikan dalam bentuk pembelajaran berbasis internet.

Quiziz merupakan aplikasi permainan pendidikan yang sifatnya naratif dan fleksibel, selain bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi, *quizizz* juga bisa digunakan, sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan[5]. Proses pembelajaran sambil bermain akan lebih menarik perhatian siswa dalam belajar. Dengan menggunakan *quizizz* dapat menjadi suatu pilihan yang tepat dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Quizizz* dapat digunakan guru sebagai latihan soal diawal pembelajaran dan di akhir pembelajaran, serta memonitoring hasil aktifitas peserta didik. Guru dapat mengatur

waktu pada pertanyaan kuis yang diujikan untuk menjawab secara tepat, namun cepat[6]. Manurut informasi yang dihimpun dari laman resmi *quizizz* (www.quizizz.com), lebih dari 10 juta siswa yang menggunakan *quizizz*, 1 dari 2 sekolah di Amerika Serikat menggunakan metode kuis, dan 500 juta pertanyaan terjawab setiap bulan.

Penggunaan *quizziz* dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan daya tarik dan pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan. Menurut Cristiyanda dan Sylvia (2021) dalam Milfin (2023), *Quizizz* mempengaruhi hasil belajar siswa terkait pemahaman materi yang diajarkan. Banyak sekali variasi suara, gambar, video, warna dan teks membuat materi lebih mudah dipahami siswa[7]. *Quizizz* merupakan salah satu aplikasi pendidikan berbasis game. *Game* sebagai media pembelajaran diintegrasikan dengan materi atau soal-soal evaluasi yang dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Henry (2010) dalam Mulatsih (2020) mengemukakan salah satu dampak positif penggunaan *game*, dimana dampak positifnya adalah *game* menimbulkan suasana menyenangkan dan menghibur serta game memberikan latihan untuk pemecahan masalah dan logika. *Game quizizz* adalah aplikasi pendidkan berbasis *game*, yang membawa aktivitas multi permainan ke ruang kelas dan membuat kelas lebih interaktif dan menyenangkan[8]. Impelamentasi menggunakan *game quizizz*, dapat dilakukan siswa pada perangkat elektronok masing-masing.

Penggunaan perangkat elektronik di SMA Negeri 1 Koto Balingka sudah di dukung oleh pihak sekolah dengan meperbolehkan siswa untuk membawa perangkat eloktronik terkhusus *smartphone* dengan harapan dapat digunakan untuk menunjang keefektifan proses pembelajaran. Penggunaan *smartphone* di sekolah sangat diperlukan untuk membantu proses pembelajaran terlebih dalam proses pembelajaran mata pelajaran Informatika. Dengan diperbolehkannya siswa membawa *smartphone* kesekolah, penulis memilih SMA Negeri 1 Koto Balingka ini sebagai lokasi penelitian.

SMA Negeri 1 Koto Balingka merupakan SMA Negeri satu-satunya yang ada dikecamatan Koto Balingka. Sekolah ini berdiri pada 21 Mei tahun 1991 yang terletak di Jalan Lintas Barat Air Balam. Sekolah ini pada tahun 2022 telah menerapkan kurikulum merdeka untuk kelas X. Dalam kurikulum merdeka siswa kelas X diwajibkan untuk belajar informatika. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengn ibu Sinta Marito, S.Kom selaku guru mata pelajaran Informatika yang penulis lakukan pada 17 Januari 2024, peneliti dapat menyimpulkan bahwasanya pelajaran Informatika cukup sulit dipahami, karena pembelajarannya banyak istilah baru sehingga siswa perlu dibantu untuk mengembangkan sejumlah keterampilan proses supaya mereka mampu menjelajahi dan memahami apa yang dipelajari. Namun dalam proses pembelajaran yang dilakukan guru tersebut hanya metode ceramah, dikarenakan beliau mengatakan bahwa terdapatnya keterbatasan waktu dalam pembelajaran

jika menggunakan media pembelajaran. Proses pembelajaran yang dilakukan dengan metode ceramah tak jarang membuat siswa cenderung bosan dan tidak fokus terhadap materi yang diajarkan.

Kondisi ini akan mengakibatkan sulit tercapainya tujuan pendidikan yang mengharapkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya sehingga akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dilihat dari hasil ulangan harian siswa yang belum mencapai KKM seperti tabel dibawah ini :

Tabel 1.1 Data Hasil Ulangan Peserta Didik
Kelas X SMA N 1 Koto Balingka, Tahun Ajaran 2023/2024

Populasi	**Banyak populasi**	**Nilai ≥ 75**	**Nilai ≤ 75**
Kelas XE[1]	34	11	23
Kelas XE[2]	34	12	22
Kelas XE[3]	35	15	20
Kelas XE[4]	33	13	20
Kelas XE[5]	32	14	18
Kelas XE[6]	34	13	21
Jumlah	**202**	**78**	**124**
Persentase	**100%**	**38%**	**62%**

Sumber : data hasil ulangan harian observasi awal

Dari analisis tabel 1.1 diatas menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran Informatika hanya 38% yang lulus nilai KKM, dan masih banyak yang belum lulus. Data yang

diperoleh selama observasi awal, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar yang kurang dan masih harus ditingkatkan lagi dengan perbaikan dalam proses pembelajaran. Pendidik harus lebih tahu dan memahami bagaimana cara mengelola pembelajaran, yang dimana pendidik harus memahami macam karakteristik siswa dalam pembelajaran berlangsung. Dalam perancangan pembelajaran, pelaksanaan serta evaluasi keseluruhan adalah langkah awal dalam mengelola pembelajaran siswa untuk mencapai nilai akhir yang baik. Pendidik harus bisa memilih dan membuat bahan ajar yang sesuai agar tercapainya tujuan pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas penulis mencoba untuk memanfaatkan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SMA N 1 Koto Balingka, sehingga penulis memberi judul penelitian ini yaitu: **"PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *QUIZIZZ* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS X MATA PELAJARAN INFORMATIKA DI SMA N 1 KECEMATAN KOTO BALINGKA".**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka dapat diidentifikasi masalah yang dapat diungkapkan yaitu sebagai berikut :

1. Proses pembelajaran di SMA Negeri 1 Koto Balingka masih menggunakan pembelajaran metode ceramah dan media yang seadanya seperti buku paket, modul yang dibuat oleh guru bidang studi atau LKS
2. Media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi.

3. Belum tersedianya media pembelajaran di sekolah.
4. Minimnya penggunaan media dalam proses pembelajaran informatika.
5. Rendahnya hasil evaluasi pembelajaran siswa pada mata pelajaran informatika di SMA Negeri 1 Koto Balingka, yang dapat disebabkan oleh berbagai faktor, seperti rendahnya motivasi siswa.
6. Kurangnya penerapan teknologi dalam pembelajaran informatika di SMA Negeri 1 Koto Balingka

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka penulis membatasi masalah yang akan dibahas tentang "kurangnya pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran dikarenakan tidak adanya penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran yang membantu proses pembelajaran."

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang dikemukakan diatas maka dapat dirumuskan permasalahah penelitian ini adalah, "Apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa kelas X mata pelajaran informatika di SMA N 1 Koto Balingka?"

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas penelitian ini bertujuan untuk menemukan adanya pengaruh media pembelajaran *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran informatika di SMA N 1 Koto Balingka

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memiliki manfaat yang dapat diambil, baik secara teoritis maupun praktis, diantaranya sebagai berikut:

1. Manfaaat Teoritis
   a. Sebagai sumber informasi dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya yang berkaitan dengan media pembelajaran yang mempengaruhi hasil belajar siswa.
   b. Sebagai bahan tambahan ilmu pengetahuan dan bahan referensi dan wawasan mengenai media pembelajaran yang mendukung motorik dan kognitif siswa.
   c. Sebagai bahan masukan yang bermanfaat bagi pembelajaran informatika dan penggunaan media pembelajaran *Quizizz.*
2. Manfaat praktis
   a. Guru mampu membimbing siswa dalam perkembangan motorik dan kognitif, pada komputer
   b. Guru dapat membimbing siswa dalam mempertanggungjawabkan perbuatannya.

G. Penjelasan judul

Agar tidak terjadi kekeliruan mengenai judul proposal ini maka perlu adanya penjelasan dari istilah-istilah yang digunakan pada proposal ini, diantaranya:

1. Media pembelajaran : segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Setiap media pembelajaran merupakan suatu sarana yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran[9].
2. *Quizizz* : *quiizz* merupakan salah satu aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi permainan ke ruang kelas dan membuat kelas lebih interaktif dan menyenangkan. Implementasi menggunakan *game quizizz,* siswa dapat melakukan latihan dalam kelas menggunakan perangkat elektronik mereka[8].
3. Pembelajaran informatika : Ilmu yang baik mempelajari terkait penggunaan komputer umtuk mengatur dan menganalisis data yang berukuran besar, baik data maupun informasi pada mesin berbasis komputasi.
4. Hasil belajar : hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, keterampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku[10].

Dari beberapa penjelasan judul di atas dapat dipahami bahwa maksud judul dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan media pemebelajaran *quizizz* terhadap hasil belajar siswa kelas X mata pelajaran Informatika di SMA Negeri 1 Kecamatan Koto Balingka Kabupaten Pasaman Barat.

H. Sistematika penulisan

Untuk memudahkan penulisan penelitian ini, penulis selanjutnya mengemukakan garis besar sebagai berikut:

BAB 1 Pendahuluan

Berisi gambaran umum tentang penulisan proposal skripsi yang meliputi latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penjelasan judul, dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Memaparkan konsep-konsep yang digunakan dalam penelitian. Pada bagian pertama, akan dibahas beberapa teori atau pengetahuan yang dibutuhkan dalam penelitian ini mengenai media pembelajaran *quizizz*. Pada bagian kedua, akan mendiskusikan bagaimana hasil belajar siswa, Pada bagian ketiga, akan berisi penelitian relevan. Bagian berikutnya akan berisi tentang kerangka berpikir dan hipotesis.

BAB III Metode Penelitian

Berisi mengenai waktu dan tempat penelitian , jenis penelitian, populasi dan sampel, variabel penelitian, instrument dan teknik pengumpulan data, teknik analisis data.

BAB IV Hasil dan Pembahasan

Berisi mengenai hasil dan pembahasan dari penelitian yang terdiri atas Deskripsi Data, Uji Persyaratan, Analisis, Uji Hopotesis dan Pembahasan.

BAB V Penutup

Berisi kesimpulan dan saran.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran *Quizizz*

1. Media pembelajaran

a. Pengertian media pembelajaran

Media pembelajaran terdiri dari dua kata yaitu media dan pembelajaran. Media atau dalam bahasa latin yaitu “medium” merupakan perantara atau penyampai. Media pembelajaran dalam arti sempit menggambarkan komponen bahan dan alat sistem pembelajaran. Dari arti luas, media berarti memaksimalkan penggunaan semua komponen sistem dan sumber belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Secara khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, *photografis* atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Media adalah semua bentuk perantara yang digunakan penyebar ide, sehingga gagasan itu sampai kepada penerima. Media adalah sarana yang disebut saluran, karena pada hakikatnya media telah memperluas dan memperpanjang kemampuan. Istilah media sebagai perantara yang menyalurkan informasi dari pengirim kepada penerima. Jadi, televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan dan sejenisnya adalah media komunikasi.

Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran. Uraian diatas dapat disimpulkan dimana media itu merupakan alat bantu yang bisa digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan informasi dari pengirim kepada penerima.

Sedangkan pembelajaran yang diidentikkan dengan kata "mengajar" berasal dari kata "ajar" yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui , dan di tambah degan awalan "pe"dan dikahiri dengan "an" menjadi "pembelajaran" yang dapat diartikan dengan proses, perbuatan, cara mengajar, atau mengajarkan sehingga anak didik mau belajar.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberkan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Dari penjelasan kata media dan pembelajaran, maka dapat diartikan media pembelajaran tersebuat adalah alat yang digunakan untuk membantu siswa dalam proses terjadinya pembelajaran. Media pembelajaran memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun

di luar kelas. Sedangkan dalam Peraturan Mentri Pendidikan Nasional Republik Indonesia nomor 24 tahun 2007, yang dimaksud dengan media pembelajaran merupakan peralatan pendidikan yang digunakan untuk membantu komunikasi dalam proses belajar.

Media pendidikan berfungsi dalam komunikasi guru dan interaksi siswa dalam pembelajaran berlangsung. Adanya media pembelajaran guru mengharapkan siswa bisa memperoleh bermacam pengalaman nyata, sehingga yang dimana media pembelajaran yang disalurkan dan disampaikan oleh guru dapat diterima dan diserap baik oleh siswa[11].

b. Fungsi media pembelajaran

Dalam suatu proses belajar mengajar, terdapat dua unsur yang amat penting, yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang digunakan.

Menurut Darwyn Syah, dkk. Fungsi media yaitu:

1. Sebagai alat bantu
2. Sebagai sumber belajar
3. Menarik perhatian
4. Mempertinggi mutu belajar

Sedangkan menurut Sudarsono dan Evelin, media pembelajaran memiliki fungsi:

1. Memberikan pengetahuan tentang tujuan belajar
2. Memotivasi siswa

3. Menyajikan informasi
4. Merangsang diskusi
5. Mengarahkan kegiatan siswa
6. Melaksanakan latihan dan ulangan
7. Menguatkan belajar dan
8. Memberikan pengalaman simulasi.

Manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran memperjelas penyajian pesan pada proses komunikasi edukatif
2. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera.
3. Media pembelajaran meningkatkan motivasi dan minat siswa untuk belajar
4. Media pembelajaran membuktikan aktivitas mental siswa untuk berfikir dan berusaha mempelajari materi secara sungguh-sungguh
5. Media pembelajaran memberikan kesan yang sama dalam mempelajari materi.
6. Media pembelajaran dapat mengurangi verbalisme (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan) dan meletakkan dasar-dasar konkrit dalam berfikir
7. Media pembelajaran dapat meningkatakan pemahaman sehingga tidak mudah dilupakan yang akhirnya dapat meningkatkan prestasi belajar siswa

8. Media pembelajaran dapat menjembatani konsep-konsep yang abstrak menjadi lebih konkrit.

c. Ciri-ciri media pembelajaran

Menurut Gerlach & Ely media pembelajaran memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Fiksatif

   Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Peristiwa atau objek dapat disusun urut kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket komputer, dan film.

2. Manipulatif

   Ransformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena produk media pembelajaran memiliki ciri manipulative. Fenomena yang membutuhkan yang lama berhari-hari bahkan berjuta-juta tahun lamanya dapat disajikan dengan media pembelajaran dengan lebih singkat 2-3 menit saja namun tidak menghilangkan esensi utama dari apa yang disajikan sehingga peserta didik tetap mampu mengerti fenomena yang dimaksud dengan teknologi *time-lapse*.

3. Distributif

   Ciri distributif media pembelajaran memungkinkan objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang dan secara bersamaan disajikan kepada sejumlah besar peserta didik dengan stimulus pengalaman yang relatif sama. Distribusi media pembelajaran tidak

hanya dalam satu kelas saja namun juga pada kelas lain, sekolah bahkan hingga secara global. Apalagi dengan adanya sistem pembelajaran *online (e-learning)* saat ini, distribusi dan penggunaan media pembelajaran dapat dilakukan secara *massive* dan global di seluruh dunia bahkan hampir tanpa adanya *delay* atau penundaan.

d. Jenis-jenis media pembelajaran

Tabel 2.1 Jenis Media Pembelajaran

Jenis Media	Contoh Media Pembelajaran
Media Cetak	Buku, modul, majalah, gambar, poster, peta, foto-foto, majalah dinding, papan planel, LKS, guntingan Koran, handout
Media Audio	Siaran radio, CD/DVD, podcast, lagu, musik, file mp3, telepon, lab bahasa
Media Audio Visual	Film, televisi, video
Multimedia Interaktif	Game, aplikasi-aplikasi berbasis android dll
E-Learning	Udemy, codeacademy, ruangguru, zenius, google classroom, dll.
Media Realia	Tumbuhan, bebatuan, pepohonan, mata uang dll.

Dilihat dari tabel jenis media pembelajaran diatas, jenis media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah multimedia interaktif, yang media nya merupakan media *game*. Media gamae yang digunakan merupakan media game kuis. Kuis interaktif menurut Untari (Sari, Putra,dan Syazali, 2018) merupakan gabungan dari metode ceramah, Tanya jawab dan pemberian tugas yang dikemas dalam suatu permainan kuis[12]. Pemberian kuis merupakan strategi guru yang diberikan terhadap peserta didik dengan memberikan soal-soal pada proses pembelajaran yang berhubungan dengan materi yang telah diajarkan dengan tujuan untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik.

2. Quizizz

Penerapan teknologi internet sangat dibutuhkan saat ini terutama pada bidang pendidikan. Adanya *website* atau aplikasi pendidikan yang berbasis internet dapat mengatasi permasalahan yang menghambat mutu pendidikan. Salah satunya penggunaan teknologi pendidikan berbasis interset adalah *quizizz*. Media *quizizz* yakni sebuah *website* atau aplikasi yang dipakai untuk membuat materi pembelajaran berbasis kuis yang memungkinkan guru untuk memasukkan kata-kata, kalimat, gambar, audio dan video untuk memudahkan siswa memahami atau mengingat materi pelajaran.

Quizizz tergolong dalam jenis perangkat sederhana, mudah dipakai dan interaktif dalam pembelajaran *online* maupun *offline*. Menurut Purba

(2019) *quizizz* merupakan *website* atau aplikasi berbasis permainan yang mendorong kegiatan multigame dan memberikan kesempatan siswa berlatih interaktif dan menyenangkan dikelas[13]. Dalam pemakaian aplikasi *quizizz* bisa memungkinkan kompetisi bagi siswa melalui perangkingan. Sehingga siswa bisa lebih semangat dan terpacu untuk bisa menyelesaikan permainan tanpa sadar belajar sambil bermain. Menurut Solikah (2019) *quizizz* adalah platform kuis *online* yang dapat digabungkan dalam wujud permainan dan dipakai sebagai media pembelajaran[6].

Quizizz menyediakan data pemahaman siswa, memungkinkan guru melacak jawaban siswa dan melacak pertanyaan yang dianggap sulit. *Quizizz* dapat dibuat sendiri dan mempunyai jutaan kuis diberbagai bidang yang juga dibuat pengguna lain. Sementara itu, *Quizizz* berfokus pada aktivitas pengajaran yang terpusat ke siswa sehingga siswa dapat belajar lebih aktif. Oleh sebab itu, *quizizz* bisa digunakan dalam kegiatan pembelajaran Informatika untuk membuat lingkungan belajar lebih menarik dan menyenangkan serta dapat merangsang perkembangan kognitif siswa dengan belajar sambil bermain dalam proses pembelajaran.

Aktivitas pembelajaran yang dirancang dalam *quizizz* menyediakan beberapa fitur menarik antara lain:

a. Kecepatan siswa

   Pertanyaan akan muncul didevice atau perangkat siswa, dengan begitu siswa bisa mengerjakan soal-soal dengan kecepatan yang dimiliki

siswa. Apabila siswa menjawab dengan cepat maka pertanyaan selanjutnya juga akan cepat muncul.

b. BYOD (*Bring Your Own device*)

Siswa bisa memakai prangkat masing-masing. *Quizizz* bisa di gunakan pada perangkat apa saja, seperti melalui browser, termasuk pc, laptop, smartphone dan sebagainya.

c. Jutaan kuis public

Fitur ini memungkinkan guru untuk mengakses atau memanfaatkan kuis yang telah dibuat oleh pengguna lain.

Kesimpulannya *quizizz* merupakan *webtool* untuk membuat kuis *online*. *Quizizz* menyediakan penilaian yang sesuai dengan kecepatan dan ketepatan siswa, melalui cara yang menyenangkan. *Quiziz* bisa dipakai dalam pembelajaran dengan memberikan ruang dan waktu yang cukup untuk belajar siswa sehingga meningkatkan hasil belajar siswa. *Quizizz* memiliki fungsi utama untuk meningkatkan daya ingat siswa. Bahkan juga memungkinkan guru mengevaluasi kemajuan kelas tentang apa yang telah dipelajari siswa dalam bentuk kuis.

Media pembelajaran *quizizz* memiliki kelebihan yang dapat digunakan sebagai evaluasi kemajuan kelas, daiantaranya:

a. Lebih tertutup

Kuis ini dapat diatur untuk tidak diakses oleh publik. Siswa harus memasukkan enam digit kode saat akan mengerjakan kuis yang diberikan guru.

b. Tersedia beberapa menu

Aplikasi ini mempunyai beberapa menu yang bisa digunakan guru sesuai dengan materi atau soal yang akan diberikan. Menu tersebut diantaranya: *"pilihan ganda", "survey". "Isian singkat", "terbuka", "seri", "audio response", "video response",* dan *"slide".*

c. Tersedia menu pekerjaan rumah (PR)

Menu pekerjaan rumah ini biasanya memiliki batas pengerjaan maksimal dua minggu

d. Tidak dapat mencontek atau bekerja sama dengan teman

Saaat dilaksanakan kuis, siswa tidak dapat mencontek atau bekerja sama karena saat kuis berlangsung, setiap soal yang diberikan telah diacak. Hingga masing-masing siswa memperoleh soal yang berbeda setiap nomornya.

e. Memungkinkan kompetisi siswa melalui perengkingan

Dengan adanya fitur perengkingan, siswa dapat lebih semangat dan terpacu untuk bisa menyelesaikan permainan tanpa sadar belajar sambil bermain.

f. Bisa menggunakan bahan ajar dari pengguna lain

Dengan aplikasi ini, guru atau siswa dapat menggunakan soal kuis atau materi yang sudah dibuat oleh pengguna lain sesuai dengan topik yang akan diajarkan.

g. Dapat membuat *silde* untuk persentasi

Aplikasi ini menyediakan fitur *slide* persentasi yang menarik untuk digunakan.

h. Bisa meriview pertanyaan yang diberikan setelah mengerjakan soal.

Hal ini siswa bisa mengetahui mana jawaban yang salah dan mana yang benar.

Dapat disimpulkan bahwa dengan adanya kelebihan media pemebelajaran diatas dapat membantu guru untuk melaksakan proses pembelajaran dan dapat mendukung guru untuk menjadi lebih kreatif saat menyusun strategi pembelajaran supaya media diatas tidak menjadi masalah selama proses pembelajaran

Langkah-langkah penggunaan media pembelajaran *quizizz*:

A. Langkah pembuatan akun *quizizz*

1) Sebelum membuat akun, pastikan perangkat memiliki koneksi internet yang memadai
2) Pilih *browser* yang sering digunakan
3) Masuk ke situs (https://quizizz.com/admin)
4) Klik daftar
5) Lakukan proses pendaftaran akun atau masuk melalui e-mail / akun *google*
6) Selanjutnya akan ada 3 pilihan "*how are using quizizz?"*dengan opsi pilihan *"at school", "at business", "personal use".* Pilihlah *"at school"*

7) Setelah itu akan ada pilihan lagi *"I am a"* dengan pilihan *"teacher"* dan *"student".* Silahkan pilih *"teacher"*
8) Akun *quizizz* berhasil dibuat.

B. Langkah-langkah pembuatan soal

Berikut langkah-langkah pembuatanya:

1) Pastikan untuk memilki koneksi internet yang memadai
2) Masuk ke situs *quizizz*.com
3) Pilih menu buat dan pilih *"quiz"*
4) Tuliskan nama kuisnya (sesuai subjek yang sedang diajar), klik selanjutnya.
5) Akan muncul pilihan *"teleportasi dari perpustakaan quizizz"* atau *"buat pertanyaan baru"* dengan opsi pilihan *"pilihan ganda", "survey", "isian singkat", "terbuka", "audio response", "vide response",* dan "*slide"* . pilih lah opsi *"pilihan ganda".*
6) Kita dapat langsung memasukkan pertanyaan (dapat berupa kalimat, gambar, audio atau video) dan memasukkan jawaban (dapat berupa kalimat atau gambar). Selain itu, kita dapat merubah *font* teks (dimiringkan atau digaris bawahi dan di ubah warna teks nya)
7) Setelah itu kita dapat mengunci jawaban yang benar dengan cara mencentang jawaban yang benar sehingga jawaban yang benar akan berwarna hijau

8) Dibagian bawah terdapat pengaturan waktu untuk siswa mengerjakan pertanyaan.
9) Setelah selesai mengatur waktu, bisa langsung klik simpan
10) Terakhir, kita dapat mengubah gambar kuis, mengatur Bahasa, memilih nilai, dan siapa yang dapat mengakses kuis.

C. Cara membagikan kuis kepada siswa

Setelah soal yang akan kita berikan sudah selesai dibuat, selanjutnya kita akan membagikan soal kepada siswa dengan cara:

1. Setelah soal dibuat akan ada pilihan "*mulai kuis langsung"* dan *"berikan pekerjaan rumah".* Jika kita akan menggunakan media dikelas maka kita pilih *" mulai kusi langsung"*
2. Selanjutnya akan ada 2 opsi yaitu " *klasik*" dan " kecepatan "*guru*". Kita pilih " *klasik*".
3. Setelah itu akan ada pilihan lagi yaitu "*team" , "klasik"* dan *"ujian"* . kita pilih opsi *" klasik"*
4. Selanjutnya atur pengaturan umum dan pengaturan aktivitas, klik *lanjutkan*
5. Untuk memainkan kuis, minta siswa buka alamat *web "joinmyquiz.com"* atau bisa langsung salin link dan

bagikan melalui kelas (bisa *google classroom* atau *whatsapp*)

6. Lalu siswa akan memasukkan kode *game* yang kita berikan
7. Tunggu semua siswa bergabung. Setelah semua bergabung, klik *mulai* untuk memulai kuis
8. Siswa akan mendapatkan pertanyaan mengenai materi yang telah didapatkan dan harus menjawab pertanyaan tersebut.
9. Setelah menjawab pertanyaan, siswa dan guru akan mengetahui siapa yang sudah menjawab pertanyaan paling cepat dan benar. Apakah jawaban tersebut benar atau salah, akan ditandai dengan warna hijau jika benar dan warna merah jika salah.
10. Setelah siswa menjawab semua pertanyaan, maka akan muncul pemberitahuan peringkat skor teratas dalam permainan.

Permainan *Quizizz* ini dapat ditampilkan guru dikelas dengan menggunakan LCD dan siswa akan langsung berlomba-lomba untuk menjawab dengan tepat dan cepat. Permainan ini dapat memicu siswa untuk lebih semangat lagi. Permainan ini juga dapat digunakan sebagai review terkait pemahaman siswa. Selain muncul peringkatnya, guru dapat meriview pertanyaan bersamaan dengan siswa.

3. Pembelajaran Informatika

Pembejalaran informatika adalah proses pengajaran dan pembelajaran tentang penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk menyelesaikan masalah dan memecahkan permasalahan. Informatika adalah bidang ilmu mengenai studi perancangan, dan pengembangan sistem komputasi, serta prinsip-prinsip yang menjadi dasar perancangan dan pengembangan tersebut. Informatika dilandasi oleh landasan berfikir yang dinamakan berfikir komputasional (*Computational Thinking)*. Berfikir komputasional ini merupakan suatu kerangka dan proses berfikir yang mencakup perangkat keras, perangkat lunak, dan menalar (reasoning) mengenai sistem dan persoalan. Mode berfikir *(thinking mode)* ini didukung dan dilengkapi dengan pengetahuan teoritis dan praktis, serta teknik untuk menganalisis, memodelkan dan menyelesaikan persoalan.

Bidang-bidang pengetahuan Informatika dibagi menjadi : Berfikir Komputasional (BK), Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), Sistem Komputer (SK), Jaringan Komputer dan Internet (JKI), Analisis Data (AD), Algoritma dan Pemrograman (AP), Dampak Sosial Informatika (DSI), dan Praktik Lintas Bidang (PLB)[14].

B. Hasil Belajar

Menurut Sudjana (1991:22), “hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”. Nasution (1994:24) menyatakan bahwa hasil belajar adalah suatu perubahan yang terjadi pada individu yang belajar, bukan saja perubahan mengenai

pengetahuan, tetapi juga untuk membentuk kecakapan dan penghargaan dalam diri pribadi yang belajar. Hasil belajar merupakan akibat dari proses belajar seseorang. Hasil belajar terkait dengan perubahan pada diri orang yang belajar. Bentuk perubahan sebagai hasil dari belajar berupa perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan dan kecakapan. Perubahan sebagai hasil belajar bersifat relatif menetap dan memiliki potensi untuk dapat berkembang[15].

a. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar dapat dipengaruhi berbagai faktor, berikut ini faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar:

1. Faktor internal : faktor internal terkait dengan karakteristik siswa itu sendiri, seperti kecerdasan, motivasi, minat,dan kemampuan belajar. Siswa yang lebih cerdas, lebih termotivasi, dan memiliki minat pada pelajaran yang dipelajari cenderung mencapai hasil belajar yang lebih baik.
2. Faktor eksternal: faktor eksternal terkait dengan lingkungan disekitar siswa, seperti keluarga, teman sebaya, guru, dan fasilitas belajar. Siswa yang memiliki dukungan dari keluarga dan teman sebaya, serta mendapatkan bimbingan dan pengajaran yang baik dari guru cenderung akan mencapai hasil belajar yang lebih baik.
3. Metode pembelajaran : metode pembelajaran yang digunakan oleh guru juga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Pembelajaran

yang menggunakan metode yang interaktif, inovatif, dan terstuktur cenderung lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

4. Media pembelajaran : media pembelajaran yang digunakan juga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan konten pembelajaran cenderung lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa[16].
5. Evaluasi pembelajaran : evaluasi pembelajaran yang dilakukan juga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Evaluasi yang dilakukan dengan baik dan benar dapat memberikan umpan balik yang bermanfaat bagi siswa, sehingga mereka dapat meningkatkan hasil belajar mereka di masa yang akan datang.

b. Indikator hasil belajar

Indikator hasil belajar adalah hal-hal konkret yang dapat diukur atau diamati untuk menentukan sejauh mana siswa telah mencapai tujuan pembelajaran. Indikator hasil belajar dapat berupa pengetahuan, keterampilan, sikap, atau nilai yang ingin dicapai dalam pembelajaran[17]. Berikut beberapa contoh indikator hasil belajar:

1. Pengetahuan : siswa dapat menjelaskan konsep-konsep dasar informatika, seperti sistem bilangan biner, penggunaan perangkat lunak aplikasi,dan jaringan komputer.
2. Keterampilan : siswa dapat mengoperasikan perangkat lunak aplikasi, seperti pengolah kata, *spreadsheet*, dan presentasi dengan baik dan benar.

3. Sikap : siswa menunjukkan sikap positif terhadap mata pelajaran informatika, termasuk keterbukaan terhadap perubahan teknologi dan kemampuan untuk bekerja sama dalam kelompok
4. Nilai : siswa dapat memahami dan menghargai etika dalam penggunaan teknologi informasi.

c. Macam-macam hasil belajar

Sama halnya dengan faktor, macam-macam hasil belajar juga dikategorikan berdasarkan hal-hal berikut:

1. Hasil belajar kognitif

   Hasil belajar kognitif adalah kemampuan siswa dalam memahami, mengingat, dan menerapkan konsep atau pengetahuan. Beberapa indikator hasil belajar kognitif antara lain pemahaman konsep, kemampuan berpikir kritis, keterampilan berkomunikasi, dan kemampuan memecahkan masalah[18].

2. Hasil belajar afektif

   Hasil belajar afektif adalah perubahan sikap atau nilai yang ditunjukkan oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Beberapa indikator hasil belajar afektif antara lain kesadaran sosial, keterampilan berempati, penghargaan terhadap keberagaman, dan kepekaan terhadap lingkungan[18].

3. Hasil belajar psikomotor

   Hasil belajar psikomotor adalah kemampuan siswa dalam melakukan suatu tidakan fisik atau motorik. Beberapa indikator

hasil belajar psikomotor antara lain keterampilan seni, keterampilan olahraga, dan keterampilan teknis.

4. Hasil belajar spiritual

   Hasil belajar spiritual adalah kemampuan siswa dalam memahami dan mengembangkan nilai-nilai spiritual, seperti rasa syukur, keikhlasan, dan kasih sayang. Beberapa indikator hasil belajar spiritual antara lain kemampuan berdoa, pemahaman terhadap agama, dan penerapan nilai-nilai moral dalam kehidupan sehari-hari[19].

C. Pengaruh Media Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar

Pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar merujuk pada dampak yang dimiliki berbagai jenis alat atau teknologi pembelajaran terhadap pencapaian pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan siswa.. Media pembelajaran dapat mencakup berbagai bentuk seperti tulisan, gambar, audio, video, animasi, simulasi, perangkat lunak interaktif dan teknologi digital lainnya. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat mempengaruhi cara siswa belajar dan akhirnya mempengaruhi tingkat pemahaman dan pencapaian mereka. Menurut Cristiyanda dan Sylvia (2021). *Quizizz* mempengaruhi hasil belajar siswa terkait pemahaman materi yang diajarkan. Banyak sekali variasi suara, gambar, video, warna dan teks membuat materi lebih mudah dipahami siswa. Beberapa cara dimana media pembelajaran dapat memperngaruhi hasil belajar meliput :

1. Meningkatkan keterlibatan : media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa dlaam pembelajaran. Visualisasi, simulasi, dan elemen interaktif dapat membuat materi pembelajaran lebih menarik dan memotivasi siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar.
2. Memfasilitasi pemahaman : beberapa konsep yang kompleks atau abstrak dapat lebih mudah dipahami melalui penggunaan media. Gambar, diagram, dan animasi dapat membantu dalam menjelaskan konsep yang sulit dipahami hanya dengan teks.
3. Variasi pendekatan pembelajaran : penggunaan berbagai jenis media pembelajaran memungkinkan guru untuk beradaptasi dengan beragam gaya belajar siswa. Beberapa siswa lebih suka belajar melalui suara atau tangan-tangan.
4. Meningkatkan daya ingat dan pemulangan informasi : media seperti gambar, video, dan animasi memiliki potensi untuk meningkatkan daya ingat karena informasi yang disajikan dalam bentuk yang lebih menarik dan mudah diingat.
5. Memungkinkan pembelajaran mandiri : media pembelajaran dapat digunakan dalam pembelajaran mandiri, memungkinkan siswa untuk belajar dalam ritme mereka sendiri. Ini bisa bermanfaat bagi siswa yang membutuhkan lebih banyak waktu untuk memahami konsep tertentu.

6. Peningkatan retensin dan transfer : media interaktif seperti simulasi dapat membantu siswa mengaplikasikan pengetahuan mereka dalam situasi nyata, membantu dalam transfer pengetahuan dari kelas ke kehidupan sehari-hari.

   Namun, perlu dicatat bahwa efektivitas media pembelajaran tidak hanya tergantung pada jenis media yang digunakan, tetapi juga pada desain instruksional yang baik. Penggunaan media harus disesuaikan dengan konteks, tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, dan metode pengajaran yang digunakan. Juga, kelebihan media pembelajaran harus diimbangi dengan pertimbangan terhadap potensi gangguan, kesalahan interprestasi, atau keterbatasan teknologi.

   Penting untuk menyadari bahwa meskipun media pembelajaran dapat memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap hasil belajar, itu bukanlah satu-satunya faktor yang mempengaruhi pencapaian siswa. Interaksi antara guru dan siswa, metode pengajaran, lingkungan belajar,dukungan keluarga, dan faktor lain juga memiliki peran penting dalam menentukan hasil belajar.

D. Penelitian Relevan

Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah peelitian yang dilakukan oleh :

1. Artikel Sugian Noor yang dipubliskan pada Jurna Pendidikan Hayati Vol. 6 No. 1 tahun 2020 dengan judul, “ Penggunaan *quizizz* Dalam

Penilaian Pembelajaran Pada Materi Ruang Lingkup Biologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X.6 SMA N 7 Banjarmasin"

Hasil penelitian ini menyatakan bahwa, setelah pelaksanaan penilaian pembelajaran menggunakan *quizizz* diperoleh kesimpulan, terjadinya peningkatan rata-rata dalam pembelajaran dari 71,64 menjadi 77,92, terjadinya peningkatan persentase ketuntasan sebesar 20%. Hasil belajar terjadi peningkatan karena penilaian sengan menggunakan *quizizz* sangat menarik dan menyenangkan sehingga siswa termotivasi akan materi pembelajaran[20].

Dari penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan penulis terdapat persamaan dan perbedaan. Untuk persamaanya yaitu sama-sama menggunakan aplikasi *quizizz*. Sedangkan perbedaanya yaitu terdapat pada jenis penelitian yaitu menggunakan riset lapangan dengan pendekatan deksriptif kualitatif dan menggunakan metode observasi.

2. Artikel oleh Muhtadin Amri yang dipublikasikan pada Jurnal Teknik Informasi Dan Pendidikan Vol. 13 No. 1 pada Maret 2020, dengan judul " Presepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan *quizizz* Dalam Pembelajaran Akuntansi Konsolidasi Bank Syariah Di IAIN Ponorogo"

   Hasil penelitian ini menyatakan bahwa dapat disimpulkan peneliti menemukan bukti bahwa secara umum penggunaan *quizizz* memberikan dampak positif dalam pembelajaran mata kuliah

akuntansi konsolidasi bank syariah. Mahasiswa menganggap *quiziz* adalah aplikasi yang mudah digunakan. selain itu penggunaan *quizizz* selama proses pemberlajaran juga dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa terkait materi yang sudah dan akan dipelajari di kelas. Mahasiswa juga merasa puas dengan penggunaan *quizizz* selama perkuliahan dan merasa bahwa *quizizz* merupakan aplikasi yang menyenangkan.mahasiswa juga menjadi lebih tertarik dan merasa bahwa dengan *quizizz* mata kuliah akuntansi yang biasanya membosankan menajadi lebih menyenangkan.

Quizizz juga dianggap juga terbukti meningkatkan motivasi belajar. Mahasiswa termotivasi untuk memperoleh skor tertinggi dan mendapatkan peringkat teratas di antara peserta kuis lainya[21].

Dari penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan penulis terdapat persamaan dan perbedaan. Untuk persamaanya yaitu sama-sama menggunakan aplikasi *quizizz*. Sedangkan perbedaanya yaitu terdapat pada metode penelitian yaitu peneliti terdahulu menggunakan metode campuran (*mix method*) dengan model pengembangan ADDIE.

3. Artikel oleh Cahyani Amildah Citra yang dipubliskan dalam jurnal pendidikan administrasi perkantoran Vol. 8 No. 2 pada tahun 2020 dengan judul " Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Edukasi *quizizz* Terhadap Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya"

Sesuai dengan hasil dan analisis data dan pembahasan dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa, pengguunaan media pembelajaran berbasis game edukasi efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran teknologi perkantoran kelas X OTKP di SMK Ketintang Surabaya. Hasil belajar siswa untuk ranah kognitif di kelas control mendapatkan nilai rata-rata dari hasil posttest sebesar 80,7. Pada kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata 85,3 sehingga lebih besar dibandingkan dengan nilai rata-rata kelas kontrol[22].

Dari penelitian sebelumnya dengan penelitian yang dilakukukan oleh penulis ada persamaan dan perbedaan, dimana persamaannya yaitu dari metode penelitian yang dimana menggunakan metode Quasi eksperimen, dan sama pada bagian instrumennya yang menggunakan tes. Untuk perbedaanya yaitu berada pada lokasi, sampel, dan langkah-langkah pengerjaannya.

E. Kerangka Berpikir

Dalam melakukan sebuah penelitian perlu adanya kerangka berfikir sebagai konsep dasar penelitian. Kerangka fikir dalam penelitian ini merupakan sistematika berfikir yang ditetapkan dan disajikan untuk dapat memperindah dalam meneliti yang sebenarnya.

Kerangka berfikir adalah suatu konsep yang memberikan hubungan kausal hipotesis antara dua variabel atau lebih dalam rangka memberikan jawaban sementara terhadap masalah yang diteliti.

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa kerangka berfikir merupakan hubungan anatara 2 variabel yang menghasilkan sebab dan akibat untuk menjawab permasalahan dalam penelitian.

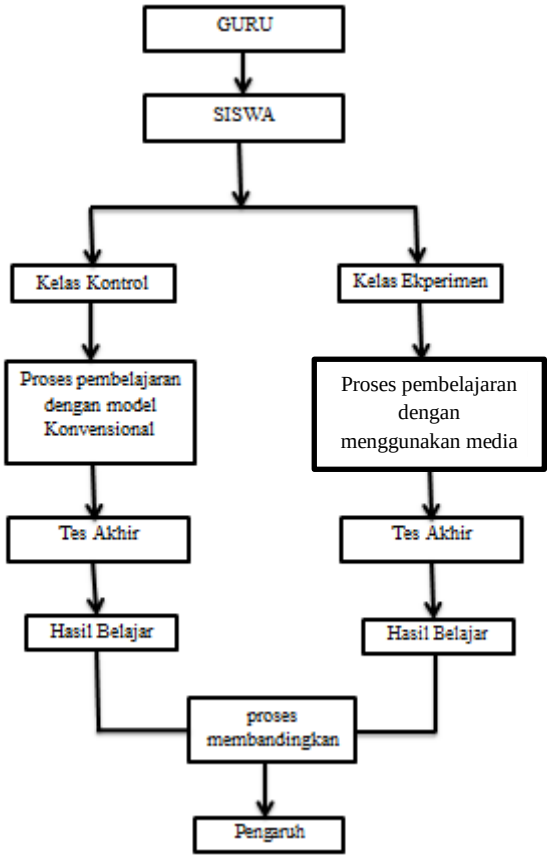
Berdasarkan pernyataan tersebut, maka kerangka fikir yang penulis sajikan sebagai berikut:

1. Pengaruh media pembelajaran merupakan variabel bebas (x) yang akan memberikan pengaruh terhadap variabel terikat (y)
2. Hasil belajar siswa merupakan variabel terikat (y) yang muncul karena adanya variabel bebas(x).
3. Semakin baik penggunaan media pembelajaran yang dilakukan oleh guru Informatika, maka semakin baik pula hasil belajar yang dicapai siswa.

   Paradigma adalah pola pikir yang menunjukkan hubungan anatara variabel yang akan diteliti sekaligus mencerminkan jenis dan jumlah rumusan masalah yang perlu dijawab melalui penelitian, teori yang digunakan untuk merumuskan hipotesis, jenis dan jumlah hipotesis, dan teknik analisis statistik yang akan digunakan

   Dari uraian diatas maka dapat diartikan paradigma adalah suatu skema yang berisi uraian pokok unsur penelitian yang menunjukkan pengaruh antara variabel satu dengan variabel yang lainnya.

   Berikut adalah paradigma dalam penelitian ini :



Gambar 1.1 bagan

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban yang bersifat sementara tehadap permasalahan-permasalahan yang akan diteliti. Hipotesis merupakan jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian yang kebenarannya masih diuji secara empiris. Hipotesis dikatakan sementara karena kebenarannya masih perlu diuji dan dites kebenaranya dengan data yang asalnya dari lapangan. Hipotesis juga penting perananya karena dapat

menunjukkan harapan dari peneliti yang direfleksikan dalam hubungan bahan atau variabel dalam permasalahan penelitian.

Hipotesis adalah dugaan sementara peneliti pada penelitian. pada penelitian ini dugaan sementara peneliti adalah berpengaruh atau tidaknya media pembelajaran menggunakan *quizizz* terhadap hasil belajar siswa kelas X mata pelajaran Informatika di SMA Negeri 1 Koto Balingka, karena dengan menggunakan media pembelajaran *quizizz* siswa akan melaksanakan pembelajaran dengan efektif.

Jadi kesimpulan penelitian ini adalah:

H1 = pengaruh penerapan media pembelajaran *quizizz* untuk meningkatkan hasil belajar siswa

H0 = tidak pengaruh penerapan media pembelajaran *quizizz* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan bulan Mei - Juni 2024, penelitian ini akan dilakukan dengan mengumpulkan data yang dianggap penting untuk menilai perkembangan hasil belajar dengan media yang digunakan. data yang didapat akan diolah untuk menilai keefektifan media pembelajaran *quizizz*. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Koto Balingka Kabupaten Pasaman Barat. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada pertimbangan bahwa kondisi dan sarana yang ada pada sekolah cukup memadai sehingga dapat mendukung aktivitas penelitian[23].

B. Jenis penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Metode kuantitatif dengan metode Quasi eksperimen. Penelitian Quasi eksperimen merupakan penelitian percobaan, yakni penelitian yang membandingkan dua kelompok sasaran penelitian. Satu kelompok (kelompok eksperimen) diberikan perlakuan tertentu dan satu kelompok (kelompok kontrol) lagi dikendalikaan pada suatu keadaan yang pengaruhnya dijadikan sebagai pembanding. Selisih tanggap antara kelompok perlakuan dengan kelompok kontrol menjadi ukuran pengaruh

perlakuan yang diberikan kepada kelompok perlakuan (kelompok eksperimen) itu[24].

Dari penelitian ini peneliti mengambil desain Quasi eksperimen dengan tipe *Non-Equivalent Group Design* dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol[25]. Desain penelitian ini bebentuk :

Pola *Non_Equivalent Control Group Design*

E	O_1	X	O_2
K	O_3		O_4

Gambar 3.1

Keteranagan :

E = Kelompok Eksperimen

K = Kelompok Kontrol

O_1 & O_3 = Pretest nilai awal

O_2 & O_4 = Posttest nilai akhir

X = Perlakuan terhadap kelompok eksperimen

C. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut, nilai/sifat dari objek, individu/kegiatan yang mempunyai banyak variasi tertentu antara satu dan lainnya yang telah ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan dicari informasinya serta ditarik kesimpulannya.

Menurut Hatch dan Farhady variabel dapat didefinisikan sebagai atribut seseorang, atau objek yang mempunyai variasi antara satu orang dengan yang lain atau satu objek dengan objek yang lain. Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari da ditarik kesimpulannya[26].

Penelitian ini mempunyai dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat :

1. Variabel bebas

   Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah pembelajaran dengan menggunakan media *quizizz.*
2. Variabel terikat

   Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah hasil belajar siswa.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Sulaiman Saat dan Sugiyono menyatakan populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek dan subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan[27]. Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adakah siswa kelas X di SMA N 1 Koto Balingka.

Tabel 3.1 Populasi siswa kelas X di SMA N 1 Koto Balingka

Populasi	Banyak populasi
Kelas XE1	34
Kelas XE2	34
Kelas XE3	35
Kelas XE4	33
Kelas XE5	32
Kelas XE6	34
Jumlah	**202**

Sumber : *Daftar siswa kelas X SMA N 1Koto Balingka 2023/2024*

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karekteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Pada penelitian ini peneliti menggunakan purposive sampling, purposive sampling ini merupakan teknik pengumpulan sampel dengan pertimbangan tertentu. Purposive sampling dipilih karena responden yang terpilih menjadi anggota sampel didasarkan atas pertimbangan peneliti sendiri. Teknik ini dilakukan karena pertimbangan keterbatasan waktu, tenaga dan dana sehingga tidak dapat mengambil sampel besar. Kriteria yang digunakan pada penelitian kali ini yaitu siswa dan siswi kelas X yang belajar informatika bersama Ibu Sinta Marito S.Kom. sehinggga didapatkan jumlah sample sebagai berikut:

Tabel 3.2 Tabel sampel siswa kelas X SMA N 1 Koto Balingka

No	Sampel	Kelas	Populasi
1	Kelas XE1	Kontrol	34
2	Kelas XE2	Eksperimen	34
Jumlah			68

Sumber : *Daftar siswa kelas X SMA N 1 Koto Balingka 2023/2024*

E. Instrumen Penelitian

Instrument merupakan cara memperoleh data berfungsi untuk menjaring data-data hasil penelitian. instrument merupakan suatu alat teknis untuk mengumpulkan data, dalam penelitian ini peneliti menggunakan instrument berupa soal tes. Soal tes ini bertujuan untuk mengukur hasil belajar siswa. Tes yang digunakan berupa kuis dengan bentuk soal pilihan objektif yang terdiri dari pertanyaan pilihan ganda dangan hanya satu jawaban yang benar. Oleh karena itu, beberapa langkah yang akan diambil dalam pelaksaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Persiapan

Dalam susatu kegiatan, persiapan menjadi unsur yang sangat kursial. Hal ini juga berlaku dalam kegiatan penelitian, dimana persisapan yang baik akan membantu kelancaran penelitian. Berikut adalah langkah-langkah persiapan yang perlu dipertimbangkan:

a. Menyiapkan rencana pembelajaran (silabus)

b. Merencanakan pekajsanaan pembelajaran (modul)

c. Menyusun kisi-kisi soal berdasarkan modul ajar.

d. Membuat butir soal sesuai dengan kisi-kisi yang telah dibuat
e. Menyusun kunci jawaban untuk setiap butir soal
f. Melakukan uji coba butir soal pada kelas yang telah ditentukan. Sebelum uji coba penting untuk menguji soal terlebih dahulu di kelas lain dengan memastikan karakteristik subjek uji coba sejalan dengan karakteristik subjek.

2. Analisis item

Instrument tes yang baik perlu diuji coba dan di analisis sebelum digunakan untuk pengambilan data. Beberapa hal yang diperhatikan dalam hasil uji coba instrument meliputi:

a. Uji Validitas

Validitas berasal dari kata validity yang mempunyai arti sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu instrument pemgukur (tes) dalam melakukan fungsi ukurnya. Suatu tes dikatakan memiliki validitas yang tinggi apabila akat tersebut menjalankan fungsi ukur secara tepat atau memberikan hasil ukur yang sesuai dengan maksud yang dilakukanya pengukuran tersebut[28].

Untuk memastikan kelayakan alat ukur, maka penulis harus memenuhi 2 kriteria yaitu:

a) Instrument penelitian sesuai dengan tujuan penelitian
b) Kemampuan membedakan data yang bersumber dari variabek-variabel yang terlibat dalam penelitian.

Menuru Ghozali mengukur validitas dapat dilakukan dengan cara melakukan korelasi antar skor butir pertanyaan dengan total skor konstruk atau variable.

Uji signifikansi dilakukan dengan membandingkan nilai r hirung dengan r tabel. Dasar pengambilan keputusan yang digunakan untuk menguji validitas butir soal. Pengujian validitas instrument dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik korelasi produk momen dari karl pearson, dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{\chi\gamma} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{N\{\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

keterangan :

$r_{\chi\gamma}$ = koefisien korelasi

X = jumlah skor item butir tes

Y = jumlah skor item total

N = banyak responden

Untuk mengetahui kevalidan butir soal maka harga $r_{hitungan}$ dibandingkan r_{tabel} sesuai dengan jumlah responden. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka butir soal tersebut dinyatakan valid.

Dengan hasil uji sebagai berikut :

Kebenaran dari suatu instrument tes telebih dulu divalidkan oleh seorang ahli pada bidang pendidikan. Seorang ahli harus memiliki kriteria dan kompetemsi untuk memberikan penilaian, yaitu Bapak/Ibu Dosen bidang Pendidikan Universitas Islam Negeri M.Djamil Djambek Bukittinggi. Untuk tes instrument validator pada penelitian ini divalidasi oleh bapak Dr Supratman Zakir, M.Pd, M.Kom dan ibu Redha Septia Asi, M.Pd. Pengujian

validasi dilakukan pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Koto Balingka sejumlah 34 siswa.

Pengujian validitas menggunakan rumus korelasi *product moment*. Keputusan uji validitas yang diambil dengan bata r_{tabel} dengan signifikan 5% atau 0,05 dan batasan r_{tabel} N=34, yaitu 0,349. Instrument dinyatakan valid saat nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan hasil akhir memperoleh 14 soal valid dan 6 soal tidak valid.

Berikut gambaran singkatnya dalam table dibawawah ini:

Table 3.3 Hasil Uji Validitas Butir Soal

Butir soal	**valid**	**Tidak Valid**
Nomor	2, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 14, 15, 19, 20	1, 6, 13, 16, 17, 18
Jumlah	14	6

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas instrument adalah proses untuk mengukur sejauh mana suatu instrument tes atau pertanyaan dapat memberikan hasil yang konsisten dan dapat diandalkan. Reliabilitas mengukur tingkat kestabilan atau kekonsistenan hasil pengukuran dari waktu ke waktu. Dengan kata lain, jika suatu instrument dianggap reliable, maka diharapkan bahwa jika pengukuran dilakukan pada dua waktu atau lebih, hasilnya akan serupa atau konsisten.

Menurut Arikunto (2011:86) “suatu tes dapat dikatakan mempunyai taraf kepercayaan yang tinggi jika tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap”.

suatu tes disebut mempunyai tingkat reliabilitas yang tinggi apabila isntrumen itu memberikan hasil pengukuran yang konsisten, adapun rumus yang digunaka yaitu rumus kuder Richardson, sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1}\right)\left(1 - \frac{\Sigma\sigma^2 b}{\sigma_t^2}\right)$$

keterangan :

r_{11} = reabilitas soal

k = jumlah butir soal

$\Sigma\sigma^2{}_b$ = jumlah varian butir

σ_t^2 = varian total

Tabel 3.4 Tingkat Reliabilitas Tes

Koefisiensien kolerasi	Kriteria reliabilitas
$0{,}08 \leq r \leq 1{,}00$	Sangat tinggi
$0{,}60 \leq r \leq 0{,}79$	Tinggi
$0{,}40 \leq r \leq 0{,}59$	Cukup
$0{,}20 \leq r \leq 0{,}39$	Rendah
$0{,}0 \leq r \leq 0{,}19$	Sangat rendah

Uji reliabilitas dilakukan dengan Spss Statistic v.29 dimana hasilnya sebagai berikut:

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.703	20

Dengan hasil reliabilitas 0,703 dengan ketentuan tabel tingkat reliabilitas maka dapat disimpulkan bahwa data instrument reliable.

c. indeks kesukaran

perhitungan tingkat kesukaran soal merupakan cara untuk menilai sejauh mana tingkat kesulitan suatu pertanyaan soal. Jika tingkat kesukaran suatu soal seimbang atau proporsional, itu menandakan bahwa soal tersebut dianggap baik. Idealnya, sebuah pertanyaan ujian seharusnya tidak terlalu sulit maupun terlalu mudah. Rumus yang digunakan unntuk menghitung tingkat kesukaran:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = indeks tingkat kesukaran
B = jumlah siswa yang menjawab benar
JS = jumlah seluruh peserta tes

Tabel 3.5 indeks kesukaran soal

Nilai P	Interpretasi
$0{,}00 < p \leq 0{,}30$	Sukar
$0{,}31 < p \leq 0{,}70$	Sedang
$0{,}71 < p \leq 1{,}00$	Mudah

Dengan hasil uji sebagai berikut:

Uji tingkat kesukaran untuk mengetahui tingkat kesulitan dari setiap butir soal. Pengujian dilakukan dengan menggunakan Spss Statistic v.29. Dengan hasil seperti table dibawah:

Table 3.6 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal

Kategori	Nomir soal
Mudah	9, 13
Sedang	1, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 14, 17, 18, 19
sukar	2, 15, 16, 20

d. Daya Pembeda

Daya pembeda soal mengukur kemampuan suatu pertanyaan untuk membedakan antara siswa yang memiliki kemampuan tinggi dengan siswa yang memiliki kemampuan rendah. Rumus yang digunakan untuk menghitung daya pembeda soal adalah sebagai beriukut:

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB}$$

Keterangan :

D = daya pembeda
JA = banyak siswa pada kelompok atas
JB = banyak siswa pada kelompok bawah
BA = banyak siswa kelompok atas yang menjawab soal dengan benar
BB = banyak siswa kelompok bawah yang menjawab dengan benar

Table 3.7 Kriteria Daya Pembeda

Daya pembeda	Kriteria
0,40 – 1,00	Sangat baik
0,30 – 0,39	Baik
0,20 – 0,29	Cukup
0,00 – 0,19	kurang

Dengan hasil uji sebagai berikut:

Daya pembeda soal berfungsi untuk mengukur kemampuan siswa, soal yang benar oleh semua siswa, maka soal tersebut kurang baik karena tidak memiliki daya pembeda. Sedangkan soal yang semuanya tidak dapat

dikerjakan oleh siswa juga tidak baik. Berikut gambaran hasil uji dengan menggunakan Spss Statistic v.29.:

Table 3.8 Hasil Uji Daya Pembeda Soal

kategori	Nomor soal
sangat baik	1, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 17, 18
Baik	14, 19
Cukup	15, 16, 20

F. Teknik Analisis Data

Data yang didapatkan dari penelitian awalnya merupakan data mentah tanpa makna yang perlu diolah terlebih dahulu. Karena data berasal dari eksperimen dan bersifat kuantitatif, pengeolahan dilakukan menggunakan tekni statistik. Langkah-langkah dalam mengolah dan menganalisis data adalah sebagai berikut:

1. Uji Persyaratan Analisis

a. Uji normalitas

Uji normalitas data perlu dilakukan untuk mengetahui apakah data yang dianalisis normal atau tidak. Adapun langkah-langkah pengujian normalitas uji *kolmogrof-simogrof* adalah sebagai berikut:

1) Menentukan hipotesis

H_0 : data berasal dari distribusi normal

H_1 : data berasal dari distribusi tidak normal

2) Menentukan rata-rata ata

3) Menggunakan standar devisi

$$SD = \sqrt{\frac{\sum(X^1 - X)^2}{n-1}}$$

4) Menghitung z *score* untuk I data ke-n

   $Z = \frac{X^1 - X}{n-1}$

5) Mencari f_t, dengan cara melihat tabel distribusi normal

6) menentukan f_s dengan cara : $\frac{fkum}{n}$

7) menentukan $|ft - fs|$

8) kesimpulan pengujian

   kesimpulan pengujian didapatkan dengan membandingkan nilai D = maks $|f_t - f_s|$ dengan tabel.

9) Kriteria penguji :

   Jika D maks $>$ D tabel maka H_o diterima artinya data berasal daridistribusi normal.

10) Peneliti melakukan pengujian normalitas menggunakan rumus Kolmogorov-Smirnov dan melibatkan program IBM SPSS Statistics v.29.

b. Uji homogenitas

   Uji homogenitas adalah proses evaluasi untuk menilai sejauh mana kelompok atau variabel memiliki variabilitas yang serupa atau homogeny. Dalam konteks statistik, uji homogenitas digunakan untuk memeriksa apakah kelompok-kelompok tersebut memiliki varians yang sama atau tidak. Setelah uji normalitas, dilakukan uji homogenitas untuk mengevaluasi apakah populasi yang diamati homogeny atau tidak. Uji homogenitas pada penelitian ini melibatkan nilai posttest. Nilai posttest di uji dengan menggunakan uji Bartlett melalui IBM SPSS statistik v.29, dengan rumus sebagai berikut:

   x^2 hitung = (lon 10) x (B-$\sum dk\ logs$

Keterangan;

$$S = \frac{n1-1\ s1+n2-1s2+\cdots+n1x=1sx}{n1-1+n2-1+-\cdots+nx+-1}$$

$$B = (logs) \times \sum n1-1$$

Jika pada penelitian data awal diperoleh $x_{2hitung} \geq 2_{tabel}$, berarti data tidak homogeny, tapi jika $2_{hitung} < 2_{tabel}$ berarti data homogen. Peneliti menguji kenormalannya dengan menggunkan rumus *kolmogrof-smirnov* diuji dengan menggunakan IBM SPSS statistics v.29.

2. Uji hipotesis

Uji hipotesis ini dilakukan untuk membuktikan kebenaran hipotesis yang diajukan, dengan menggunakan uji perbedaan rata-rata. Data yang analisis adalah nilai belajar kognitif antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji ini bertujuan untuk menentukan apakah terdapat perbedaan nilai rata-rata anatar kedua kelas tersebut. Proses uji ini melibatkan uji perbedaan dua rata-rata satu pihak. Uji hipotesis ini dilakukan untuk menentukan apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas control. Jika data berdistribusi normal dan homogeny, maka pengujinya enggunakan statistic parametric dengan uji-t. Rumus yang digunakan dalam uji-t adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{X_1 - x_2}{S\sqrt{\frac{1}{n_1}+\frac{1}{n_2}}}$$

dengan rumus :

$$S = \sqrt{\frac{(n_{1}-1)s_1^{\ 2}+(n_2-_1)s\frac{2}{2}}{n^1+n^2-2}}$$

Keterangan:

x_1 = nilai rata-rata kelompok eksperimen

x_2 = nilai rata-rata kelompok kontrol

$n1$ = banyaknya subjek pada kelompok eksperimen

n 2 = banyaknya subjek pada kelompok kontro

$s\frac{2}{1}$ = varians data pada kelompok eksperimen

$s\frac{2}{2}$= varians data pada kelompok kontrol

s = varians gabungan

Jika t_{hitung} telah diketahui, selanjutnya t_{hitung} dibandingkan t_{tabel}, yang dapat dalam tabel distribusi t. kriteria pengujian yang diperlukan hipotesis adalah:

1. Bila nilai sigifikan t < 0,05, maka H0 ditolak, artinya terdapat pengaruh yang signifikan atara satu variabel independen (variabel bebas) terhadap variabel dependen (variabel terikat)
2. Apabila nilai signifikan t > 0,05, maka H_0 diterima, artinya tidak ada pengaruh yang signifikan anstara satu variabel independen (variabel bebas) terhadap variabel dependen (variabel terikat)

Apabia ditemukan dalam uji prasyarat atau analisis tahap awal data tidak berdistribusi normal atau tidak homogen, maka uji hipotesis yang dilakukan menggunakan pendekatan statistik non parametric dengan uji Binomial menggunakan IBM SPSS statistics v.29 for windows dengan taraf signifikan 0.05

Dengan rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

P(x) =$(\frac{N}{X})\ p^{\ x}\ Q^{n-x}$

Untuk mencari ($\frac{N}{x}$) dapat menggunakan rumus berikut :

$$(\tbinom{N}{X}) = \frac{N!}{X!(N-X)!}$$

N =jumlah populasi

$N - X$ = Kategori lainnya

p = proporsi khusus yang diharapkan dalam kategori

Q = Proporsi lainnya yang diharapkan kategori

Kriteria pengujin

Jika P_{hitung} atau P_{tabel} > (0,05) maka H_o diterima

Jika P_{hitung} atau P_{tabel} < (0,05) maka H_o ditolak.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskriptif data

Penelitian ini mengguna jenis penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian quasi eksperimen dan menggunakan desain *pretest-posttest control group*. Pada desain penelitian ini akan diadakan dua kelompok yang menjadi sampel dan kontrol. Kelas eksperimen adalah kelas yang akan menerima *treatment* atau perlakukan dengan menggunakan media *Quizizz*. Seangkan kelas kontrol adalah kelas yang tidak diberikan *treatment* atau perlakuan (pembelajaran konvensional).

Pada penelitian ini terdapat 68 siswa yang akan menjadi sampel. Kelas eksperimen diisikan 34 orang berasal dari kelas $X.E^2$ dan kelas yang mejadi kelas kontrol adalah kelas $X.E^1$ dengan jumlah 34 siswa. Pada penelitian eksperimen ini hal yang ingin diteliti berupa pengaruh penggunaan media *Quizizz* terhadap hasil pembelajaran siswa kelas X di SMA Negeri 1 Koto Balingka. Penelitian ini dilakukan pada bulan mei hingga bulan juni 2024. Diawal pertemuan dialksanakan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal dari siswa dan hasil dari *pre-test* tersebut akan dijadikan dasar perhitungan untuk kegiatan *post-test.*

2. Hasil analisis data

a. Pre-test

Tujuan dari analisis hasil pretest adalah untuk mengukur keterampilan siswa sebelum proses perlakuan dalam pembelajaran. Serta untk mengukur kemampuan awal tentang materi yang akan disampaikan kepada siswa. Tabel dibawah ini menunjukkan hasil perhitumgan rata-rata, nilai minimum, nilai maksimum standar deviasi dan varian pada hasil *pre-test* hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kontrol pada mata pelajaran informatika.

Tabel 4.1 Hasil Pre-Test

Statistik	**Kelas eksperimen**	**Kelas kontrol**
	Pre-test	***Pre-test***
N (Banyak Siswa)	34	34
Nilai Maksimum	90	90
Nilai Minimum	40	45
Rata-Rata	59,118	60,441
Simpangan Baku	15,15	13,45
Varians	229,51	180,87

Berdasarkan tabel diatas, terlihat bahwa hasil *pre-test* pada kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata 59,118 dengan nilai terendah 40 dan nilai tertinggi yaitu 90 dari nilai maksimum 100. Sedangkan pada kelas kontrol didapatkan nilai rata-rata 60,441 dengan nilai terendah 45 dan nilai tertinggi 90 dari nilai maksimum yaitu 100. Sedangkan simpangan baku kelas eksperimen 15,15 dan varian 229,51 dan untuk simpangan baku kelas kontrol 13,45dan varian 180,87.

b. Post-tsest

Post-test dilakukan pada akhir tahapan pembelajaran, untuk mengukur ulang tingkat kemmpuan, pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap materi yangdiberikan setekah mengikuti proses pembelajaran dikelas yang diberikan perlakuan penggunaan media pemebelajaran *quizizz* dan kelas yang tidak diberikan perlakukan penggunaan media pembelajara *quizizz*. Tes ini diadakan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran nedia pembelajaran *quizizz* pada mata pelajaran Informatika di kelas X dan untuk mengetahui nilai dari kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tes hasil belajar siswa diukur berupa aspek kognitif yang meliputi pengetahuanatau daya ingat dan pemahaman. Setelah data terkumpul kemudian diolah dan dianalisis untuk menemukan jawaban dari hipotesis penelitian. Berikut adalah tabel yang menyajikan data dari hasil *post-test* :

Tabel 4.2 Hasil post-test

Statistik	Kelas eksperimen	Kelas kontrol
	Post-test	***Post-test***
N (Banyak Siswa)	34	34
Nilai Maksimum	100	100
Nilai Minimum	55	40
Rata-Rata	75,00	74,41
Simpangan Baku	14,97	14,02
Varians	224,24	196,61

Berdasarkan tabel diatas, terlihat bahwa hasil *pre-test* pada kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata 75,00 dengan nilai terendah 55 dan nilai tertinggi yaitu 100 dari nilai maksimum 100. Sedangkan pada kelas

kontrol didapatkan nilai rata-rata 74,41 dengan nilai terendah 40 dan nilai tertinggi 100 dari nilai maksimum yaitu 100. Sedangkan simpangan baku kelas eksperimen 14,97 dan varian 224,24 dan untuk simpangan baku kelas kontrol 14,02 dan varian 196,61.

3. Pengaruh media pembelajaran *quizizz* terhadap hasil

Tingkat keberhasilan dari penggunaan media pembelajaran *quizizz* dapat terlihat dari hasil perbandingan antara nilai *pre-test* dan nilai *post-test* masing-masing kelas. Apakah memiliki pengaruh secara signifikan atau tidak. Berikut ini hasil uji Normalitas, uji homogenitas, dan uji Wilcoxon.

a. Uji Normalitas

Tujuan melakukan uji normalitas adalah untuk mengetahui sebuah data berdistribusi normal atau tidak. Pada uji normalitas dihitung menggunakan Spss statistic v.29. Dan dinyatakan berdistribusi normal jika nilai signifikan >0,05. Hasil dari perhitungan uji normalitas dapat dilihat pada lampiran. Adapun gambaran sederhananya sebagai berikut :

Tabel 4.3 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Penilian	Pre-test Eksperimen	.168	34	.017	.909	34	.008
	Post-test Eksperimen	.118	34	.200*	.956	34	.186
	Pre-test Kontrol	.219	34	<,001	.873	34	<,001
	Post-test Kontrol	.134	34	.125	.972	34	.532

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel diatas dapat terlihat bahwa data Pre-test dan post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak terdistribusi dengan normal karena ada tiga data nilai yang signifikansinya < 0,05.

b. Uji homogenitas

Setelah melakukan uji normalitas, selanjutnya dilakukan uji homogenitas varians antara dua kelas, uji ini dilakukan unruk mengetahui apakah data bersifat homogen atau tidak. Hasil uji dapat dilihat pada tabel dibawah sebagai berikut :

Tabel 4.4 Hasil Uji Homogentitas Data Pre-test

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	1.012	1	66	.318
	Based on Median	.848	1	66	.360
	Based on Median and with adjusted df	.848	1	65.584	.360
	Based on trimmed mean	1.136	1	66	.290

Berdasarkan hasil pengujian Homogenitas data Pre-test dapat dikatakan data bersifat homogen dikarenakan based on mean > 0,05.

Tabel 4.5 Hasil Uji Homogenitas Data Post-test

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar SIswa	Based on Mean	.396	1	66	.531
	Based on Median	.472	1	66	.495
	Based on Median and with adjusted df	.472	1	65.866	.495
	Based on trimmed mean	.414	1	66	.522

Berdasarkan hasil uji Homogenitas data Post-test dapata dinyatakan data homogen dikarenakan based on mean > 0,05.

c. Uji Wilcoxon

Uji Wilcoxon dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan rata-rata dua sampel yang saling berpasangan. Data penelitian yang dipakai pada Uji Wilcoxon ini idealnya adalah data yang berdistribusi tidak normal. Uji Wilcoxon atau disebut dengan *Wilcoxon signed rank* merupakan bagian dari metode statistik *non parametric*. Hasil dari perhitungan uji Wilcoxon

untuk kelas eksperimen dapat dilhat dengan jelas pada lampiran. Untuk gambaran singkatnya sebagai berikut :

Tabel 4.6 Rank Uji Wilcoxon Kelas Eksperimen dan Kontrol

Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Post-tets eksperimen - Pre-test eksperimen	Negative Ranks	1[a]	2.50	2.50
	Positive Ranks	33[b]	17.95	592.50
	Ties	0[c]		
	Total	34		
Post-test Kontrol - Pre-test Kontrol	Negative Ranks	3[d]	3.00	9.00
	Positive Ranks	30[e]	18.40	552.00
	Ties	1[f]		
	Total	34		

a. Post-tets eksperimen < Pre-test eksperimen
b. Post-tets eksperimen > Pre-test eksperimen
c. Post-tets eksperimen = Pre-test eksperimen
d. Post-test Kontrol < Pre-test Kontrol
e. Post-test Kontrol > Pre-test Kontrol
f. Post-test Kontrol = Pre-test Kontrol

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa hasil rank uji Wilcoxon kelas ekperimen sebagai berikut:

1. Negative Rank atau selisih hasil belajar untuk *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen adalah 1
2. Positive Rank atau selisih antara hasil belajar untuk *pre-test* dan *post-test* dengan mean rank atau rata-rata peningkatan dikelas eksperimen adalah 17,95. Sedangkn jumlah sum of rank adalah 592,50.
3. Ties adalah kesamaan nilai *pre-test* dan *post-test*. Dapat dilihat bahwa nilai ties dari hasil diatas adalah 0 yang artinya ada nilai yang sama antara pre-test dan post-test dikelas eksperimen.

Sedangkan untuk kelas kontrol dapat diketahui bahwa::

1. Negative Rank atau selisih nilai *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol adalah 3 yang artinya mengalami penurunan 3 nilai,
2. Positive Rank atau selisih antara hasil belajar untuk *pre-test* dan *post-test* dengan mean rank atau rata-rata peningkatan kelas kontrol adalah 18,40. Sedangkan jumlah Sum of Rank adalah sebesar 552,00.
3. Ties adalah kesamaan nilai *pre-test* dan *post-test*. Dapat dilihat bahwa nilai Ties dari hasil diatas adalah 1, yang artinya terdapat 1 nilai yang sama antara *pre-test* dengan *post-test* di kelas kontrol

Tabel 4.7 Hasil Uji Wilcoxon Kelas Ekperimen dan Kontrol

Test Statistics[a]

	Post-tets eksperimen - Pre-test eksperimen	Post-test Kontrol - Pre-test Kontrol
Z	-5.083[b]	-4.877[b]
Asymp. Sig. (2-tailed)	<,001	<,001

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Berdasarkan tabel diatas untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat diketahui bahwa nilai *asymp.sig* 0,01 < 0,05 artinya adanya perbedaan rata-rata. Selanjutnya akan dilakukan Uji Hipotetsis maka dilakukan perbandingan antara nilai *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 4.8 Hsil Uji Wilcoxon

Test Statistics[a]

	Post-test kontrol - Post-test eksperimen
Z	-.266[b]
Asymp. Sig. (2-tailed)	.790

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on positive ranks.

Dari hasil ujii hipotesis menggunakan Wilcoxon diatas maka dapat nilai *asymp.Sig* lebih besar daro 0,05 yang membuat H0 diterima dan H1 ditolak yang berarti tidak ada pengaruh perbedaan penggunaan media pembelajaran quizizz pada siswa Kelas X SMA N 1 Koto Balingka.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil penelitian adalah proses pengkajian tantang validasu yang di validitas oleh peneliti. Pembahasan yang dilakukan pada penelitian ini, dapat dijelaskan sebagai pemikiran murni peneliti guna untuk memberikan penjelasan dan intrepertasi atau hasil yang telah dianalisis untuk menjawab pertanyan hipotesis.maka dari pada itu, pembahasan hasil penelitian merupakan bahasan murni terhadap penelitian yang diperoleh. Pembahasan hasil penelitian adalah menafsirkan hasil penelitian yang berkaitan dengan hipotesis.

Pembahasan penelitian ini guna untuk mengemukakan analisis berupa ulasan terhadap hasil untuk mendapatkan kesimpulan dari tujuan yang dicapai. Pembahasan ini ditujukan guna menyajikan gambaran berupa

perhitungan yang pasti dari menuman, bukan sekedar penjelasan teori dan pengulangan data melinkan memberikan analisis dan penafsiran yang didasarkan oleh teori. Dalam penelitian ini, penliti menggunakan penggabungan untuk hasil penelitiannya dengan deskriptif dan tabel. Penggunaan penyajian tersebut disesuaikan dengan jenis data yang dibahas, dan sejauh mana penelitian itu dilakukan. Peneliti memilih menggunakan metode eksperimen, metode ini pada umumnya digunakan untuk penelitian yang bersifat laboran. Tapi, tidak menjadi halanyan untuk melakukan penelitian dengan menggunakan metode eksperimen untuk melakukan penelitian yang bersifat sosial, termasuk dengan penelitian eksperimen untuk pendidikan.

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku disertai dengan peningkatan pemahaman pengetahuan dan menambah pengalaman yang menjadi dampak adanya proses pembelajaran. Hasil belajar juga merupakan hasil nyata yang dicapai siswa dalam suatu usaha untuk meguasai suatu pembelajaran, melakukan evaluasi menjadi salah satu contoh yang baik, untuk mengetahui sampai mana perkembangan siswa. Menerapkan patokan pencapaian (KKM) yang mengacu pada tujuan utama penelitian untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media pembelajaran *quizizz* terhadap keberhasilan belajar siswa.

Media pembelajaran *qiuzizz* menjadi metode dalam pembelajaran kelas eksperimen yang bertujuan untuk mengatasi kesulitan belajar siswa yang memiliki gaya berbeda dalam belajar, menarik minat dan motivasi siswa

sehingga berusaha menaikkan hasil belajar siswa. Dalam melakukan penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif, yang sebagaimana diketahui bahwa penelitian ini melibatkan kakulasi angka dan perhitungan rumus statistika. Penelitian ini dimulai dengan memberikan pre-test pada kelas ekssperimen dan kelas kontrol sehingga memperoleh nilai rata-rata dikelas eksperimen 59,11 dan dikelas kontrol 60,44. Nilai-nilai tersebut menunjukkan kemampuan awal siswa mengenai materi dampak sosial teknologi informatika cenderung tidak jauh beda.

Peneliti selaku guru yang mengajar pada kelas eksperimen memberikan perlakukan penggunaan media pembelajaran *quizizz* dalam proses mengajar yang jumlah siswanya 34 orang. Akhir dari proses dari belajar mengajar, dilanjutkan dengan proses perhitungan kuantitatif, metode yang digunakan untuk anasisis:

Metode Analisis Deskriptif (skewness dan standard Deviasi), metode analisis sendiri merupakan metode yang membantu menggambarkan, menunjukkan dan meringkas data dengan cara konstruktif (membangun). Dengan demikin melakukan komparasi antar data.

Menerapkan Teori gaya belajar, setiap siswa tentunya memiliki gaya belajar yang berbeda, namun dengan adanya penggunaan media pembelajaran *quizizz* meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar. Siswa sangat antusias dengan penggunaan media pembelajaran *quizizz* ini terbukti dari lancarnya Tanya jawab yang berjalan lancar. Dengan penggunaan media pembelajaran *quizizz* mata pembelajaran Informatikatidak lagi kaku ynag hanya kebanyakan

praktek tapi bisa menjadi pelajaran yang menyenangkan dengan adanya selingan didalamanya.

Kelas kontrol dengan jumlah siswa yang sama berjumlah 34 sisw tidak diberikan perlakukan dalam proses pemebelajaran. Guru menerapkan pembelajaran konnvensional, dimana guru tidak menggunakan media pembelajaran *quizizz* dan hanya bergantung pada buku paket siswa saja. Para siswa tidak begitu tertatik dalam pembelajaran sesekali mereka kehilangan fokusnya karena guru tidak menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian dan meningkatkan motivasi mereka.

Setelah kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan perlakukan yang berbeda didapatkan nilai rata-rata post-test kedua kelas tersebut berbeda. Kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata *post-test* sebesar 74,41. Sedangkan nilai rata-rata kelas eksperimen didapatkan sebsar 75,00. Tahap selanjutnya dilakukan uji normalitas dan data yang diperoleh tidak normal, dan dilanjutkan dengan uji homogenitas untuk mencari kesamaan data rata-rata dari data yang berpasangan. Dari uji tersebut diketahui bahwa data bersifat homogeny karena based on mean lebih beasr dari 0,05.

Pada tahap terakhit dilakukan uji hopotesis dengan menggunakan uji Wilcoxon. Dari hasil perbandingan nilai *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen yang dilakukan melalui uji Wilcoxon terdapat peningkatan dan masih ada beberapa penurunan pada nilai siswa. Adapun peningkatan pada kelas eksperimen adalah 17,95. Sedangkan untuk kelas kontrol 18,40. Untuk julam Sum of ranks kelas eksperimen adalah 592,50. Sedangkan untuk kelas

kontrol adalah 552,00. Ties adalah kesamaan nilai antara pre-test dan post-test, pada kelas eksperimen Ties mendapatkan 0. Sedangkan pada kelas kontrol mendapatkan 1, yang artingan terdapat 1 siswa yang memiliki nilai sama antara *pre-test* dan *post-test*.

Uji Hipotesis dari hasil yang didapatkan setelah melakukan uji Wilcoxon dengan menggunakan Spss statistic v.29 maka perbendingan antara nilai Sig dengan nilai alfa yang dihasilkan dari perhitungan maka didapatkan nilai *Asymp.Sig (2-tailed)* yaitu 0,790 < 0,05 maka H0 diterima dan H1 ditolak yang berarti tidak ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa kelas X di SMA N 1 Koto Balingka. Beberapa hal yang dapat mempengaruhi sehingga H0 diterima dan H1 ditolak antaranya sebagai berikut:

1. Dapat dipengaruhi oleh distribusi data yang tidak normal
2. Keterbatasan waktu penelitian yang membuat penggunaan media quizizz tidak begitu efisien dan belum sempurna.
3. Fitur-fitur yang tersedia masih kurang lengkap
4. Media *quizizz* tidak cocok pada materi yang diajarkan dan ketidak siapan siswa menerima pelajaran dengan media *quizizz*.

Penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan leh Rezti Deawinda Parinduri, Supriadi, Supratman Zaki dan Riri Okra dengan judul " Pengaruh Penggunaan Meida Pembelajaran PowetPoint Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X SMA Negeri 2 padang Sidimpuan". Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran

powerpoint terhadap hasil belajar siswa pada mata Informatika yang lebih baik dari hasil belajar siswa menggunakan metode pembelajaran menggunakan media pembelajaran metode pembelajaran konvensional[29]. Jadi, jika penggunaan media pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan prosedur ilmiah, akan tetapi masih memiliki keterbatasan, yaitu:

1. Peneliti harus menyesuaikan jadwal penelitian dengan agenda sekolah yang akan meakukan Ujian Akhir Semester, yang membuat waktu jam belajar banyak terpotong kegiatan lain
2. Keterbatasab biaya, tenaga, pengetahuan peneliti sehingga hasil penelitian belum maksimal dan masih butuh kritik saran yang membangun demi kebaikan di masa depan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran *quizizz* terhadap hasil belajar siswa kelas X di SMA N 1 Koto Balingka. Dengan menggunakan hasil perhitungan menggunakan Spss Statistic v.29 dari uji wilcoxon dengan cara membandingka hasil nilai Sig dengan nilai alfa. Maka didapatkan nilai *Asymp.Sig (2-tailed)* yaitu 0,790 < 0,05 yang menunjukkan H0 diterima dan H1 ditolak yang berart metode pembelajaran quizizz tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa jela X pada pembelajaran Informatika di SMA Negeri 1 Koto balingka dengan berbagai faktor yang mempengaruhinya.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti ingin memberikan saran,masukan untuk perbaikan kedepannya, yaitu:

1. Kepala sekolah, untuk memberikan motivasi dan arahan agar guru mengajar menggunakan media pembelajaran, serta mengadakan pelatihan penggunaan media pembelajaran yang efektif.
2. Guru mata pelajaran Informatika, agar merancang pembelajaran yang menarik serta menggunakan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Siswa, agar siswa dapat mengambil peran aktif, bersikap sopan dan santun kepada guru, mengeluarkan pendapat dengan bahasa yang santun.
4. Peneliti berikutnya, agar dapat membuat media yang lebih keratif dan inovatif agar dapat berpengaruh meningkatkan hasil belajar dan kecerdasan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

[1] P. Wahyono and H. Husamah, "Jurnal pendidikan profesi guru," *J. Pendidik. Profesi Guru*, vol. 1, no. 1, pp. 51–65, 2020, [Online]. Available: https://ejournal.umm.ac.id/index.php/jppg/article/view/12462.

[2] L. Indriyani, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kognitif Siswa," *Pros. Semin. Nas. Pendidikan, FKIP, Univ. Sultan Ageng Tirtayasa*, vol. 2, no. 1, pp. 17–26, 2019.

[3] R. Usman, "Peningkatan Metode Tekateki Silang (Crossword Puzzle) Dalam Motivasi Dan Hasil Belajar Pokok Bahasan Instrinsik Dan Ekstrinsik Sastra Siswa Kelas V Sd Negeri 165 Pekanbaru," *Prim. J. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, vol. 7, no. 2, p. 233, 2018, doi: 10.33578/jpfkip.v7i2.6268.

[4] Dedy Yusuf Santosa, Dessy Sri Wahyuni, P Wayan Arta Suyasa, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Discovery Learning Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Kuliner Kelas X di SMK Negeri 2 Singaraja," *J. Cendekia J. Pendidik. Mat.*, vol. 6, no. 3, pp. 2428–2441, 2022.

[5] U. H. Salsabila, I. S. Habiba, I. L. Amanah, N. A. Istiqomah, and S. Difany, "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA," *J. Ilm. Ilmu Terap. Univ. Jambi|JIITUJ|*, vol. 4, no. 2, pp. 163–173, 2020, doi: 10.22437/jiituj.v4i2.11605.

[6] H. Solikah, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019 / 2020," *Bapala J. Mhs. UNESA*, vol. 7, no. 3, pp. 1–8, 2020, [Online]. Available: https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/34508.

[7] M. Delvi, "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA (Studi Kasus Pada Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri Arjasa Jember Mata Pelajaran Ekonomi Kompetensi Dasar Menganalisis Konsep dan Metode Perhitungan Pendapatan Nasional Semester Ganji," 2023.

[8] B. Mulatsih, "Penerapan Aplikasi Google Classroom, Google Form, Dan Quizizz Dalam Pembelajaran Kimia Di Masa Pandemi Covid-19 Application of Google Classroom, Google Form and Quizizz in Chemical Learning During the Covid-19 Pandemic," *Ed. Khusus KBM Pandemi COVID*, vol. 5, no. 1, pp. 19–35, 2020.

[9] A. Kristanto, "Media Pembelajaran," *Bintang Sutabaya*, pp. 1–129, 2016.

[10] Nurrita, “Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa,” *Misykat*, vol. 03, pp. 171–187, 2018.

[11] A. Irna and S. Zulfani, “Analaisis Keterampilan Mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Kaeguruan IAIN Bukittinggi Dalam Menjelaskan Materi Pelajaran,” *J. Ilm. Teknol. Pendidik.*, vol. 08, no. 00, pp. 1–9, 2020, doi: 10.1007/XXXXXX-XX-0000-00.

[12] D. Purnama Sari *et al.*, “Pengaruh Metode Kuis Interaktif Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Mata Kuliah Trigonometri,” *J. Pendidik. Mat.*, vol. 12, no. 2, pp. 63–72, 2018.

[13] L. S. L. Purba, “Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I,” *J. Din. Pendidik.*, vol. 12, no. 1, p. 29, 2019, doi: 10.33541/jdp.v12i1.1028.

[14] Mushthofa *et al.*, *Modul Pembelajaran Informatika untuk SMA Kelas X*. Jakarta, 2021.

[15] I. Lestari, “Pengaruh Waktu Belajar dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika,” *Form. J. Ilm. Pendidik. MIPA*, vol. 3, no. 2, pp. 115–125, 2015, doi: 10.30998/formatif.v3i2.118.

[16] H. N. Nasution *et al.*, “Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar Menggunakan Smart Apps Creator Di Smk Lmc Model Industri,” vol. 1, no. 3, pp. 32–37, 2021.

[17] T. Oktomaini, S. Supriadi, S. Zakir, and L. Efriyanti, “Pengaruh Pemanfaatan Edmodo Terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Biologi di SMAN 1 Lareh Sago Halaban,” *Indones. Res. J. Educ.*, vol. 3, no. 1, pp. 457–467, 2022, doi: 10.31004/irje.v3i1.131.

[18] O. Walter and R. Ezra, “Communicating Different and Higher across the Praxis of Bloom’s Taxonomy While Shifting toward Health at Every Size (HAES),” *Health (Irvine. Calif).*, vol. 07, no. 06, pp. 788–799, 2015, doi: 10.4236/health.2015.76093.

[19] T. M. Nasir, I. Irawan, R. S. Karimah, and W. N. Robaeah, “Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Kadipaten,” *Manazhim*, vol. 5, no. 1, pp. 261–277, 2023, doi: 10.36088/manazhim.v5i1.2903.

[20] S. Noor, “Penggunaan Quizizz dalam penilaian pembelajaran pada materi ruang lingkup Biologi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin,” *J. Pendidik. Hayati*, vol. 6, no. 1, pp. 1–7, 2020.

[21] A. Muhtadin, “persepsi mahasiswa terhadap penggunaan quizizz dalam pembelajaran akuntansi konsolidasi bank syariah di IAIN ponorogo,” vol.

13, no. 301, 2020.

[22] C. A. Citra and B. Rosy, “Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya,” *J. Pendidik. Adm. Perkantoran*, vol. 8, no. 2, pp. 261–272, 2020, doi: 10.26740/jpap.v8n2.p261-272.

[23] dea aulya Sari sasi gendro, *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*, no. March. 2022.

[24] R. Tahir *et al.*, *Metodologi Penelitian (Teori, Masalah dan Kebijakan)*, no. September. 2023.

[25] N. Hasanah, Y. Suryana, and A. Nugraha, “PEDADIDAKTKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR Pengaruh Metode Eksperimen terhadap Pemahaman Siswa tentang Gaya dapat Mengubah Gerak suatu Benda,” *All rights Reserv.*, vol. 5, no. 1, pp. 127–139, 2018, [Online]. Available: http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index.

[26] J. Hikmah, “Paradigm,” *Comput. Graph. Forum*, vol. 39, no. 1, pp. 672–673, 2020, doi: 10.1111/cgf.13898.

[27] K. Wirnawa and P. Sukma Dewi, “Efektivitas Media Pembelajaran Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sma Negeri 1 Gedongtataan Di Era Pandemi Covid 19,” *J. Ilm. Mat. Realis. (JI-MR*, vol. 3, no. 2, pp. 109–113, 2022.

[28] E. Situmorang and D. Purba, “Perancangan Aplikasi Pengujian Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian ,” vol. 02, pp. 54–58, 2019.

[29] R. D. Parinduri, S. Supriadi, S. Zakir, and R. Okra, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Powerpoint Terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X SMAN 2 Padangsidimpuan,” *Indones. Res. J. Educ.*, vol. 3, no. 1, pp. 558–564, 2022, doi: 10.31004/irje.v3i1.325.

LAMPIRAN

Lampiran 1

RANCANGAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

KELAS EKSPERIMEN

Sekolah : SMA N 1 Koto Balingka

Mata Pelajaran : Informatika

Kelas / semester : X / 2

Alokasi waktu : 2 JP (3x Pertemuan)

Materi pokok : Dampak Sosial Informatika

A. Tujuan pembelajaran

1. Setelah memperhatikan penjelasan mengenai sejarah perkembangan dan berbagai produk TIK, peserta didik dapat menjelaskan perkembangan teknologi komputer dan sejarahnya. Menjelaskan HAKI dan berbagai jenis lisensi perangkat lunak.
2. Melalui diskusi kelompok dan persentasi tentang studi lanjut dan karir terkait informatika, peserta didik dapat merancang rencana studi lanjut dan karirnya, baik dibidang informatika, atau bidang yang menggunakan informatika dengan kritis.

B. Langkah-langkah pembelajaran

Kegiatan pembelajaran	waktu
Kegiatan pendahuluan 1. Salah satu siswa (ketua kelas) memimpin berdoa untuk menumbuhkan perilaku religius. 2. Salah satu siswa (ketua kelas) melaprkan kehadiran siswa lain sebagai pembiasaan perilaku jujur dan disiplin 3. Guru memberikan apersepsi terkait materi yang akan disampaikan dan pertanyaan permantik dengan media pembelajaran. 4. Guru memberikan umpan balik dari opini peserta didik. 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, antara laian : Melalui diskusi kelompok dan presentasi tentang studi lanjut dan karir terkait informatika, bidang yang terkait degan informatika, atau bidang yang menggunakan informatika dengan kritis	10
Kegiatan inti **Mulai dari diri**	

1. Guru megadakan pretest kepada peserta didik sesuai dengan materi yang sebelumnya diberikan. **Eksplorasi konsep** 2. Peserta didik dibagi menjadi 8 kelompok tiap kelompok terdiri dari 4-5 peserta didik yang heterogen berdasarkan hasil pretest. Dan masing-masing kelompok menentukan ketua kelompoknya 3. Guru memberikan penugasan ke peserta didik menggunakan lembar kerja (LKPD) dan peserta didik akan mendiskusikan bersama anggota kelompoknya **Refleksi** 4. Peserta didik masing-masing membaca dan menganalisis petunjuk dalam lembar kerja dan mencari referensi dari internet kemudian masing-masing mencatat pandangnya **Ruang kolaborasi** 5. Guru membantu peserta didik saat melakukan penyelidikan individu melalui kelompok diskusi 6. Guru memantau diskusi dan membimbing pembuatan presentasi materi **Demonstrasi Kontekstual** 7. Guru meminta peserta didik untuk mengkomunikasikan dan menyajikan hasil diskusinya dan kelompok lain memberikan komentar terhadap presentasi yang disajikan **Elaborasi konsep** Guru yang membantu peserta didik melakukan refleksi dan evaluasi terhadap aktivitas yang telah dilakukan oleh peserta didik. **Koneksi antar materi** 8. Siswa membuat ringkasan dengan contoh soalnya **Aksi nyata** 9. Siswa menerapkan informasi yang telah dipelajari dalam mengerjakan soal latihan	65
Kegiatan penutup 1. Guru memberikan reward bagi individu atau kelompok yang belajar dengan baik dan berhasil menjawab pertanyaan atau latihan yang diberikan 2. Peserta didik bersama-sama dengan guru menyimpulkan hasil pembelajaran 3. Guru memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran 4. Guru menginformasikan tentang materi pembelajaran yang akan dating 5. Salah datu peserta didik memimpin doa untuk mengakhiri pelajaran 6. Huru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.	15

C. Penilaian :

Penilaian proses (formatif) : dilakukan selama pembelajaran berlangsung untuk membuat kesimpulan tentang kemajuan peserta didik dapat dilakukan berupa komentar guru terhadap jawaban / pertanyaan/ komentar siswa
Penilaian hasil : dilakukan setelah pembelajaran dapat berupa kuis atau soal latihan

Mengetahui	Air Balam, 13 mei 2024
Kepala sekolah SMA N 1 Koto Balingka	Guru Mapel
Penyabungan siregar, M.Pd	Sinta marito, S.Kom

RANCANGAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

KELAS EKSPERIMEN

Sekolah : SMA N 1 Koto Balingka

Mata Pelajaran : Informatika

Kelas / semester : X / 2

Alokasi waktu : 2 JP (3x Pertemuan)

Materi pokok : Dampak Sosial Informatika

A. Tujuan pembelajaran

1. Setelah memperhatikan penjelasan mengenai sejarah perkembangan dan berbagai produk TIK, peserta didik dapat menjelaskan perkembangan teknologi komputer dan sejarahnya. Menjelaskan HAKI dan berbagai jenis lisensi perangkat lunak.
2. Melalui diskusi kelompok dan persentasi tentang studi lanjut dan karir terkait informatika, peserta didik dapat merancang rencana studi lanjut dan karirnya, baik dibidang informatika, atau bidang yang menggunakan informatika dengan kritis.

B. Langkah-langkah pembelajaran

Kegiatan pembelajaran	waktu
Kegiatan pendahuluan 1. Salah satu siswa (ketua kelas) memimpin berdoa untuk menumbuhkan perilaku religius. 2. Salah satu siswa (ketua kelas) melaprkan kehadiran siswa lain sebagai pembiasaan perilaku jujur dan disiplin 3. Guru memberikan apersepsi terkait materi yang akan disampaikan dan pertanyaan permantik dengan media pembelajaran. 4. Guru memberikan umpan balik dari opini peserta didik. 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, antara laian : Melalui diskusi kelompok dan presentasi tentang studi lanjut dan karir terkait informatika, bidang yang terkait degan informatika, atau bidang yang menggunakan informatika dengan kritis	10
Kegiatan inti • Ulangan harian dalam bentuk kus dengan menggunakan aplikasi *quizizz*	65
Kegiatan penutup 1. Guru memberikan reward bagi individu atau kelompok yang belajar dengan baik dan berhasil menjawab pertanyaan atau latihan yang diberikan 2. Peserta didik bersama-sama dengan guru menyimpulkan hasil	

pembelajaran 3. Guru memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran 4. Guru menginformasikan tentang materi pembelajaran yang akan dating 5. Salah datu peserta didik memimpin doa untuk mengakhiri pelajaran 6. Huru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.	15

C. Penilaian :

Penilaian proses (formatif) : dilakukan selama pembelajaran berlangsung untuk membuat kesimpulan tentang kemajuan peserta didik dapat dilakukan berupa komentar guru terhadap jawaban / pertanyaan/ komentar siswa

Penilaian hasil : dilakukan setelah pembelajaran dapat berupa kuis atau soal latihan

Mengetahui
Kepala sekolah SMA N 1 Koto Balingka

Penyabungan siregar, M.Pd

Air Balam, 13 mei 2024
Guru Mapel

Sinta marito, S.Kom

Lampiran 2

RANCANGAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

KELAS KONTROL

Sekolah : SMA N 1 Koto Balingka

Mata Pelajaran : Informatika

Kelas / semester : X / 2

Alokasi waktu : 2 JP (3x Pertemuan)

Materi pokok : Dampak Sosial Informatika

D. Tujuan pembelajaran

1. Setelah memperhatikan penjelasan mengenai sejarah perkembangan dan berbagai produk TIK, peserta didik dapat menjelaskan perkembangan teknologi komputer dan sejarahnya. Menjelaskan HAKI dan berbagai jenis lisensi perangkat lunak.
2. Melalui diskusi kelompok dan persentasi tentang studi lanjut dan karir terkait informatika, peserta didik dapat merancang rencana studi lanjut dan karirnya, baik dibidang informatika, atau bidang yang menggunakan informatika dengan kritis.

E. Langkah-langkah pembelajaran

Kegiatan pembelajaran	waktu
Kegiatan pendahuluan 1. Salah satu siswa (ketua kelas) memimpin berdoa untuk menumbuhkan perilaku religius. 2. Salah satu siswa (ketua kelas) melaprkan kehadiran siswa lain sebagai pembiasaan perilaku jujur dan disiplin 3. Guru memberikan apersepsi terkait materi yang akan disampaikan dan pertanyaan permantik dengan media pembelajaran. 4. Guru memberikan umpan balik dari opini peserta didik. 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, antara laian : Melalui diskusi kelompok dan presentasi tentang studi lanjut dan karir terkait informatika, bidang yang terkait degan informatika, atau bidang yang menggunakan informatika dengan kritis	10
Kegiatan inti **Mulai dari diri**	

1. Guru megadakan pretest kepada peserta didik sesuai dengan materi yang sebelumnya diberikan. **Eksplorasi konsep** 2. Peserta didik dibagi menjadi 8 kelompok tiap kelompok terdiri dari 4-5 peserta didik yang heterogen berdasarkan hasil pretest. Dan masing-masing kelompok menentukan ketua kelompoknya 3. Guru memberikan penugasan ke peserta didik menggunakan lembar kerja (LKPD) dan peserta didik akan mendiskusikan bersama anggota kelompoknya **Refleksi** 4. Peserta didik masing-masing membaca dan menganalisis petunjuk dalam lembar kerja dan mencari referensi dari internet kemudian masing-masing mencatat pandangnya **Ruang kolaborasi** 5. Guru membantu peserta didik saat melakukan penyelidikan individu melalui kelompok diskusi 6. Guru memantau diskusi dan membimbing pembuatan presentasi materi **Demonstrasi Kontekstual** 7. Guru meminta peserta didik untuk mengkomunikasikan dan menyajikan hasil diskusinya dan kelompok lain memberikan komentar terhadap presentasi yang disajikan **Elaborasi konsep** Guru yang membantu peserta didik melakukan refleksi dan evaluasi terhadap aktivitas yang telah dilakukan oleh peserta didik. **Koneksi antar materi** 8. Siswa membuat ringkasan dengan contoh soalnya **Aksi nyata** 9. Siswa menerapkan informasi yang telah dipelajari dalam mengerjakan soal latihan	65
Kegiatan penutup 1. Guru memberikan reward bagi individu atau kelompok yang belajar dengan baik dan berhasil menjawab pertanyaan atau latihan yang diberikan 2. Peserta didik bersama-sama dengan guru menyimpulkan hasil pembelajaran 3. Guru memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran 4. Guru menginformasikan tentang materi pembelajaran yang akan dating 5. Salah datu peserta didik memimpin doa untuk mengakhiri pelajaran 6. Huru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.	15

F. Penilaian :

Penilaian proses (formatif) : dilakukan selama pembelajaran berlangsung untuk membuat kesimpulan tentang kemajuan peserta didik dapat dilakukan berupa komentar guru terhadap jawaban / pertanyaan/ komentar siswa
Penilaian hasil : dilakukan setelah pembelajaran dapat berupa kuis atau soal latihan

Mengetahui	Air Balam, 13 mei 2024
Kepala sekolah SMA N 1 Koto Balingka	Guru Mapel
Penyabungan siregar, M.Pd	Sinta marito, S.Kom

RANCANGAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

KELAS KONTROL

Sekolah : SMA N 1 Koto Balingka

Mata Pelajaran : Informatika

Kelas / semester : X / 2

Alokasi waktu : 2 JP (3x Pertemuan)

Materi pokok : Dampak Sosial Informatika

A. Tujuan pembelajaran

1. Setelah memperhatikan penjelasan mengenai sejarah perkembangan dan berbagai produk TIK, peserta didik dapat menjelaskan perkembangan teknologi komputer dan sejarahnya. Menjelaskan HAKI dan berbagai jenis lisensi perangkat lunak.
2. Melalui diskusi kelompok dan persentasi tentang studi lanjut dan karir terkait informatika, peserta didik dapat merancang rencana studi lanjut dan karirnya, baik dibidang informatika, atau bidang yang menggunakan informatika dengan kritis.

B. Langkah-langkah pembelajaran

Kegiatan pembelajaran	waktu
Kegiatan pendahuluan 1. Salah satu siswa (ketua kelas) memimpin berdoa untuk menumbuhkan perilaku religius. 2. Salah satu siswa (ketua kelas) melaprkan kehadiran siswa lain sebagai pembiasaan perilaku jujur dan disiplin 3. Guru memberikan apersepsi terkait materi yang akan disampaikan dan pertanyaan permantik dengan media pembelajaran. 4. Guru memberikan umpan balik dari opini peserta didik. 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, antara laian : Melalui diskusi kelompok dan presentasi tentang studi lanjut dan karir terkait informatika, bidang yang terkait degan informatika, atau bidang yang menggunakan informatika dengan kritis	10
Kegiatan inti • Ulangan harian	65
Kegiatan penutup 1. Guru memberikan reward bagi individu atau kelompok yang belajar dengan baik dan berhasil menjawab pertanyaan atau latihan yang diberikan 2. Peserta didik bersama-sama dengan guru menyimpulkan hasil	

pembelajaran 3. Guru memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran 4. Guru menginformasikan tentang materi pembelajaran yang akan dating 5. Salah datu peserta didik memimpin doa untuk mengakhiri pelajaran 6. Huru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.	15

C. Penilaian :

Penilaian proses (formatif) : dilakukan selama pembelajaran berlangsung untuk membuat kesimpulan tentang kemajuan peserta didik dapat dilakukan berupa komentar guru terhadap jawaban / pertanyaan/ komentar siswa

Penilaian hasil : dilakukan setelah pembelajaran dapat berupa kuis atau soal latihan

Mengetahui
Kepala sekolah SMA N 1 Koto Balingka

Penyabungan siregar, M.Pd

Air Balam, 13 mei 2024
Guru Mapel

Sinta marito, S.Kom

Lampiran 3

Kisi-kisi instrument soal

Indikator	Bentuk Instrumen	Tingkat Kognitif	Butir Soal
Menjelaskan aspek social dari penggunaan teknologi informasi dan sejarah komputer	Pilihan Ganda	C1	4,6,13,17
Menggali informasi dampak ekonomi dan hukum dari penerapan teknologi informasi dan computer dalam berbagai bidang	Pilihan Ganda	C2	2,5,11,12
Menjelaskan rancangan dan penggunaan tknologi dapat memperbaiki kualitas hidup atau memperbruk, bahkan mamperlebar kesenjangan untuk mengakses informasi	Pilihan Ganda	C2	8,9,15,19
Mengemukakan dampak ekonomi dan hukum produk informatika dalam kehidupan sehari-hari	Pilihan Ganda	C3	14,16,18,20
Menganalisis dampak perkembangan teknologi informasi dan membedakan studi lanjut, sertifikasi dan bidang informatika	Pilihan Ganda	C4	1,3,7,10

Lampiran 4

Instrument awal

1. Berikut terdapat contoh kasus untuk dianalisis.
   sebuah perusahaan yang bergerak di bidang kuliner hendak didirikan secara personal. Perusahaan tersebut mengidentifikasi kebutuhan karyawan yang diinginlan agar efisien dan efektif dalam menjalankannya. Tentukan kenutuhan posisi karyawan yang berkaitan dengan Teknologi Informasi dan Komunikasi yang tepat sesuai dengan analisis anda terhadap profil perusahaan sebagai berikut:

- Bergerak dibidang penjualan kue dan roti
- Meproduksi makanan setiap hari dalam jumlah dan menu yang terbatas.
- Tidak memiliki showroom / toko penjualan langsung
- Hanya memiliki dapur produksi makanan.
- Mengusung konsep penjualan makanan yang dijemput oleh jasa pengiriman dimana pelanggan memsan sendiri jasa deliverynya.
- Proses marketing dilakukan melalui pengumuman di sosial media web setiap jam tertentu, baik itu berisi informasi menu yang dibuat maupun harga dan jumlah item yang diproduksi
- Memiliki website yang mengintegrasikan sistem pemasaran, pemesanan, konfirmasi pembayaran dan telusur pengiriman.
- Proses pembeayaran dilakukan online baik melalui sosial media maupun website, makanan yang diantar sudah terverivikasi lunas
- Proses verifikasi pembayaran dilakukan dengan mengecek akun bank perusahaan dan menerima bukti bayar berupa foto dari pelanggan.
- Setiap transaksi jual belu terekam dalam pencatatan keuangan yang jelas yang terintegrasi ke website namun hanya bisa diakses oleh akun admin.
- Admin, bagian keuangan, bagian pemasaran, dan pemesanan bisa terdiri dari masing-masing orang per pekejaan atau rangkap jabatan.

Berdasarkan scenario diatas, jenis pekerjaan dalam bidang IT yang dibutuhkan adalah…

A. Recepsionis, koki, web designer
B. Technical engineer, web programmier, manajer produksi
C. Web designer, kurir, system analyst
D. Web programmer, help desk, direktur
E. Kasir, hel desk, system analyst

2. Dampak ekonomi dari penerapan teknologi informasi dan komputer dalam bisnis termasuk yang berikut, kecuali…
   A. Peningkatan efensial operasional

B. Pengurangan biaya operasional
C. Peningkatan layanan pelanggan
D. Penurunan keamanan data
E. Meningkatnya produktivitas

3. Anda adalah seseorang pegawai pada sebuah perusahaan ternama. Anda sangat semangat dalam bekerja dan terkenal memiliki dedikasi tinggi dalam bekerja. Suatu hari, anda tidak sengaja melakukan kesalahan fatal, sehingga merusak sistem dan database perusahaan. Bagaimana tindakan anda?
   A. Berusaha meperbaikinya sendiri sebagai bentuk tanggung jawab kepada perusahaan tersebut
   B. Memanggil ahli IT untuk memperbaiki kerusakan sistem dan database perusahaan tersebut
   C. Melaporkan kejadian tersebut kepada atasan, dan bersedia untuk memberikan gaji anda bulan ini sebagai bentuk tanggung jawab tanggungan biaya kerusakan sistem database perusahaan
   D. Bertanya kepada teman cara memperbaiki kerusakan sistem dan database perusahaan
   E. Tetap tenang dalam bekerja dan berharap sistem dan database tersebut kembali normal.

4. Bagaimana teknologi informasi mempengaruhi cara kita berkomunikasi?
   A. Bagaimana teknologi informasi mempengaruhi cara kita berkomunikasi?
   B. Meningkatkan biaya berkomunikasi
   C. Memudahkan komunikasi jarak jauh dan real-time
   D. Menurunkan kecepatan komunikasi
   E. Menaikkan biaya komunikasi

5. Penerapan teknologi informasi dan komputer dalam sektor keuangan dapat mempengaruhi hokum dan peraturan sektor keuangan dalam hak berikut, kecuali:
   A. Keamanan data keuangan
   B. Penvegahan penipuan dalam sektor keuangan
   C. Penyederhanaan proses transaksi keuangan
   D. Peningkatan layanan konsumen
   E. Regulasi keuangan

6. Apa yang menjadi cikal bakal perkembangan komputer modern?
   A. Mesin hitung pascaline buatan blaise pascal pada tahun 1642
   B. Mesin hitung analytical engine buatan Charles babbage pada tahun 1837

C. Mesin hitung difference engine buatan Charles babbage pada tahun 1822
D. Mesin hitung tabulating machine buatan herman Hollerith pada tahun 1890
E. Mikroposesor 8008 buatan intel pada tahun 1972

7. Pertumbuhan teknologi informasi yang pesat dapat memberikan dampak besar pada karir dibidang informatika. Berikut ini bukan yang merupakan dampak dari perkembangan teknologi informasi terhadap studi lanjut, sertifikasi, dan bidang informatika adalah…
   A. Adanya peningkatan kebutuhan akan keterampilan teknis yang lebih tunggi dalam bidang IT.
   B. Meningkatnya permintaan akan sertifikasi yang diakui secara global untuk mengukur keterampilan teknis
   C. Berkembangnya jenis-jenis pekerjaan baru yang terkait dengan teknologi informasi, seperti data scientist dan cloud architect
   D. Berkurangnya oermintaan akan keterampilan teknis yang spesifikasi karena kecenderungan masyarakat untuk menggunakan teknologi yang lebih mudah digunakan
   E. Meningkatnya persaingan didalam industry IT untuk mendapatkan posisi yang paling baik dan bayaran yang tinggi.

8. Sebuah perusahaan teknologi baru saja meluncurkan produk baru yang mampu meningkatkan efisiensi produksi, namun produk tersebut sangat mahal sehingga hanya perusahaan besar yang mampu membelinya. Apa dampak dari penggunaan teknologi ini terhadap kesenjangan ekonomi?
   A. Maningkatkan kesenjangan ekonomi
   B. Menurunkan kesenjangan ekonomi
   C. Tidak memiliki dampak apapun
   D. Sulit untuk diprediksi dampaknya
   E. Meningkatkan efisiensi ekonomi

9. Pemerintah suatu Negara baru saja mengumumkan program “smart city” yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas hidup warga melalui teknologi. Apa manfaat dari program ini?
   A. Meningkatkan efisiensi pelayanan public
   B. Memperlebar kesenjangan antara kota dan desa
   C. Menambah pengangguran karena banyak pekerjaan diambil alih oleh teknologi
   D. Meningkatkan penggunaan sumber daya alam
   E. Memperlebar kesenjangan sosial

10. Programmer dan developer adalah dua jenis pekerjaan dalam bidang informatika yang berbeda. Pernyataan yang kurang tepat tentang keduanya dibawah ini adalah..
    A. Setiap programmer yang hebat sudah dipastikan bisa menjadi seorang developer
    B. Baik programmer maupun developer memiliki tugas yangberhubungan dengan coding
    C. Seorang developer adalah seorang progammre
    D. Developer memiliki salah satu tugasnya adalah mendesain perangkat lunak
    E. Developer memiliki salah satu tugasnya adalah melakukan pengembangan sistem

11. Dampak penerapan teknologi informasi dan komputer pada sektor industry kreatif termasuk yang berikut, kecuali..
    A. Memperluas pasar
    B. Meningkatkan kualitas karya seni
    C. Mambuka peluang baru dalam bidang periklanan dan pemasaran
    D. Memudahkan proses produksi
    E. Menurunkan harga produk

12. Dampak penerapan teknologi informasi dan komputer dalam sektor pendidikan termasuk yang berikut, kecuali..
    A. Meningkatkan efisiensi administrasi sekolah
    B. Mempercepat akses informasi pendidikan
    C. Meningkatkan kualitas pembelajaran dengan teknologi pendidikan
    D. Menurunkan biaya pendidikan
    E. Meningkatkan kesenjangan digital antara siswa dan guru

13. Apa yang menjadi ciri khas dari komputer generasi ke-4?
    A. Penggunaan sirkuit terpadu (IC)
    B. Penggunaan transitor
    C. Penggunaan tabun vakum
    D. Penggunaan kapasitor
    E. Ukuran yang besar

14. Sebutkan beberapa contoh dampak positif produk informatika terhadap ekonomi dalam kehidupan sehari-hari!
    A. Meningkatkan efisiensi bisnis
    B. Menciptakan lapangan kerja baru

C. Mendorong pertumbuhan industry starup
D. Meningkatkan efisiensi produksi dan mengurangi biaya operasional
E. Terjadinya penipuan

15. Sebuah perusahaan teknologi baru saja meluncurkan aplikasi edukasi yang sangat inovatif dan dapat membantu meningkatkan akses pendidikan didaerah terpencil. Apa manfaat dari aplikasi ini?
A. Meningkatkan akses pendidikan
B. Menurunkan kualitas pendidikan
C. Menambah biaya pendidikan
D. Memperlebar kesenjangan antara kota dan desa
E. Membuat kota tertinggal

16. Bagaimana kekurangan perkembangan teknologi digital dapat mempengaruhi bisnis tradisional?
A. Menurunkan popularitas dan keuntungan bisnis tradisional
B. Meningkatkan daya saing dan efisiensi bisnis tradisional
C. Menambah biaya operasional dan sulitnya memenuhi tuntutan pasar
D. Mengurangi keragaman produk dan jasa yang ditawarkan oleh bisnis tradisional
E. Menurunkan keorisinalitas produk

17. Pada tahun berapa komputer pertama kali diperkenalkan kepada masyarakat?
A. 1936
B. 1946
C. 1956
D. 1966

18. Bagaimana dampak produk informatika terhadap ekonomi dapat memperlebar kesenjangan sosial dalam masyarakat?
A. Produk teknologi dapat menjadi terlalu mahal untuk sebagian masyarakat
B. Tidak semua masyarakat memiliki akses atau pengetahuan yang cukup untuk menggunakan produk teknologi
C. Produk teknologi dapat membuat sebagian masyarakat kehilangan pekerjaannya
D. Produk teknologi dapat mengurangi interaksi sosial dan memperkuat kesenjangan kelas
E. Produk teknologi menambah keberagaman produk yang ditawarkan

19. Suatu perusahaan teknologi memproduksi smartphone dengan harga terjangkau dan fitur yang mumpuni. Namun, smartphone ini dibuat dengan cara yang merusak lingkungan. Apa dampak penggunaan teknologi ini terhadap lingkungan?
    A. Meningkatkan kerusakan lingkungan
    B. Menurunkan kerusakan lingkungan
    C. Tidak memiliki dampak apapun
    D. Sulit untuk diprediksi dampaknya
    E. Membuat biaya produksi murah

20. Bagaimana dampak produk informatika terhadap hokum dapat menimbulkan masalah dalam masyarakat?
    A. Penyalahgunaan data pribadi oleh perusahaan atau individu
    B. Pelanggaran hak kekayaan intelektual dan kejahatan cyber
    C. Penggunaan teknologi untuk tujuan criminal seperti kegiatan teroris atau pencucian uang
    D. Ketidakadilan dalam perlindungan konsumen terhadap produk teknologi yang tidak aman atau cacat
    E. Kemudahan yang ditimbulkan pada sebagai bidang.

Pedoman penskoran
Kunci jawaban

1. E
2. D
3. B
4. C
5. D
6. B
7. D
8. A
9. A
10. A
11. E
12. E
13. A
14. C
15. A
16. D
17. B
18. D
19. A
20. B

Lampiran 5

UJI INSTRUMEN PENELITIAN

Correlations

		soal_1	soal_2	soal_3	soal_4	soal_5	soal_6	soal_7	soal_8	soal_9	soal_10	soal_11	soal_12	soal_13	soal_14	soal_15	soal_16	soal_17	soal_18	soal_19	soal_20	Total
soal_1	Pearson Correlation	1	.091	.062	.228	.000	-.707**	.107	-.080	.103	.044	.107	.000	.103	.014	.091	-.236	.104	.356*	.080	.091	.218
	Sig. (2-tailed)		.608	.725	.194	1.000	<.001	.547	.654	.563	.807	.547	1.000	.563	.936	.608	.180	.559	.039	.654	.608	.215
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
soal_2	Pearson Correlation	.091	1	.297	.242	.129	.000	.242	.072	.329	.207	.242	.129	-.310	-.109	1.000**	-.241	.032	.032	-.072	1.000**	.588**
	Sig. (2-tailed)	.608		.088	.168	.467	1.000	.168	.688	.058	.241	.168	.467	.074	.538	<.001	.170	.855	.855	.688	<.001	<.001
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
soal_3	Pearson Correlation	.062	.297	1	.014	.118	.000	.378*	.080	.189	.203	.378*	.118	.043	.107	.297	-.165	-.104	.148	.167	.297	.491**
	Sig. (2-tailed)	.725	.088		.936	.507	1.000	.027	.654	.285	.249	.027	.507	.810	.547	.088	.351	.559	.403	.346	.088	.003
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
soal_4	Pearson Correlation	.228	.242	.014	1	.182	-.182	.128	.179	.348*	.179	.128	.182	.048	.245	.242	-.214	.232	.103	.328	.242	.482**
	Sig. (2-tailed)	.194	.168	.936		.304	.304	.470	.312	.044	.312	.470	.304	.786	.162	.168	.225	.187	.563	.058	.168	.004
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
soal_5	Pearson Correlation	.000	.129	.118	.182	1	.176	.303	.246	.364*	.369*	.303	1.000**	-.218	.182	.129	-.067	.189	-.314	.246	.129	.563**
	Sig. (2-tailed)	1.000	.467	.507	.304		.318	.082	.160	.034	.032	.082	<.001	.215	.304	.467	.708	.285	.070	.160	.467	<.001
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
soal_6	Pearson Correlation	-.707**	.000	.000	-.182	.176	1	.182	.123	-.073	-.123	.182	.176	-.218	-.182	.000	-.067	.063	-.692**	-.123	.000	-.080
	Sig. (2-tailed)	<.001	1.000	1.000	.304	.318		.304	.488	.683	.488	.304	.318	.215	.304	1.000	.708	.724	<.001	.488	1.000	.651
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
soal_7	Pearson Correlation	.107	.242	.378*	.128	.303	.182	1	.305	.048	.179	1.000**	.303	-.101	-.004	.242	-.214	.103	-.156	.074	.242	.548**
	Sig. (2-tailed)	.547	.168	.027	.470	.082	.304		.079	.786	.312	<.001	.082	.569	.984	.168	.225	.563	.378	.675	.168	<.001
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
soal_8	Pearson Correlation	-.080	.072	.080	.179	.246	.123	.305	1	.537**	.098	.305	.246	.081	.074	.072	.025	-.116	-.116	.030	.072	.398*
	Sig. (2-tailed)	.654	.688	.654	.312	.160	.488	.079		.001	.579	.079	.160	.651	.675	.688	.890	.513	.513	.865	.688	.020
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
soal_9	Pearson Correlation	.103	.329	.189	.348*	.364*	-.073	.048	.537**	1	.233	.048	.364*	.101	.101	.329	-.024	-.197	-.197	.072	.329	.523**
	Sig. (2-tailed)	.563	.058	.285	.044	.034	.683	.786	.001		.185	.786	.034	.572	.569	.058	.892	.265	.265	.687	.058	.002
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
soal_10	Pearson Correlation	.044	.207	.203	.179	.369*	-.123	.179	.098	.233	1	.179	.369*	-.224	.328	.207	.304	-.248	-.116	.288	.207	.449**
	Sig. (2-tailed)	.807	.241	.249	.312	.032	.488	.312	.579	.185		.312	.032	.203	.058	.241	.081	.158	.513	.099	.241	.008
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
soal_11	Pearson Correlation	.107	.242	.378*	.128	.303	.182	1.000**	.305	.048	.179	1	.303	-.101	-.004	.242	-.214	.103	-.156	.074	.242	.548**
	Sig. (2-tailed)	.547	.168	.027	.470	.082	.304	<.001	.079	.786	.312		.082	.569	.984	.168	.225	.563	.378	.675	.168	<.001
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
soal_12	Pearson Correlation	.000	.129	.118	.182	1.000**	.176	.303	.246	.364*	.369*	.303	1	-.218	.182	.129	-.067	.189	-.314	.246	.129	.563**
	Sig. (2-tailed)	1.000	.467	.507	.304	<.001	.318	.082	.160	.034	.032	.082		.215	.304	.467	.708	.285	.070	.160	.467	<.001
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
soal_13	Pearson Correlation	.103	-.310	.043	.048	-.218	-.218	-.101	.081	.101	-.224	-.101	-.218	1	.251	-.310	.141	-.041	.270	.224	-.310	.026
	Sig. (2-tailed)	.563	.074	.810	.786	.215	.215	.569	.651	.572	.203	.569	.215		.152	.074	.428	.817	.123	.203	.074	.885
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
soal_14	Pearson Correlation	.014	-.109	.107	.245	.182	-.182	-.004	.074	.101	.328	-.004	.182	.251	1	-.109	.488**	-.103	.285	.939**	-.109	.445**
	Sig. (2-tailed)	.936	.538	.547	.162	.304	.304	.984	.675	.569	.058	.984	.304	.152		.538	.003	.563	.102	<.001	.538	.008
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
soal_15	Pearson Correlation	.091	1.000**	.297	.242	.129	.000	.242	.072	.329	.207	.242	.129	-.310	-.109	1	-.241	.032	.032	-.072	1.000**	.588**
	Sig. (2-tailed)	.608	<.001	.088	.168	.467	1.000	.168	.688	.058	.241	.168	.467	.074	.538		.170	.855	.855	.688	<.001	<.001
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
soal_16	Pearson Correlation	-.236	-.241	-.165	-.214	-.067	-.067	-.214	.025	-.024	.304	-.214	-.067	.141	.488**	-.241	1	-.298	.130	.394*	-.241	-.004
	Sig. (2-tailed)	.180	.170	.351	.225	.708	.708	.225	.890	.892	.081	.225	.708	.428	.003	.170		.087	.464	.021	.170	.981
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
soal_17	Pearson Correlation	.104	.032	-.104	.232	.189	.063	.103	-.116	-.197	-.248	.103	.189	-.041	-.103	.032	-.298	1	-.075	-.015	.032	.141
	Sig. (2-tailed)	.559	.855	.559	.187	.285	.724	.563	.513	.265	.158	.563	.285	.817	.563	.855	.087		.673	.931	.855	.428
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
soal_18	Pearson Correlation	.356*	.032	.148	.103	-.314	-.692**	-.156	-.116	-.197	-.116	-.156	-.314	.270	.285	.032	.130	-.075	1	.248	.032	.089
	Sig. (2-tailed)	.039	.855	.403	.563	.070	<.001	.378	.513	.265	.513	.378	.070	.123	.102	.855	.464	.673		.158	.855	.617
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
soal_19	Pearson Correlation	.080	-.072	.167	.328	.246	-.123	.074	.030	.072	.288	.074	.246	.224	.939**	-.072	.394*	-.015	.248	1	-.072	.511**
	Sig. (2-tailed)	.654	.688	.346	.058	.160	.488	.675	.865	.687	.099	.675	.160	.203	<.001	.688	.021	.931	.158		.688	.002
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
soal_20	Pearson Correlation	.091	1.000**	.297	.242	.129	.000	.242	.072	.329	.207	.242	.129	-.310	-.109	1.000**	-.241	.032	.032	-.072	1	.588**
	Sig. (2-tailed)	.608	<.001	.088	.168	.467	1.000	.168	.688	.058	.241	.168	.467	.074	.538	<.001	.170	.855	.855	.688		<.001
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
Total	Pearson Correlation	.218	.588**	.491**	.482**	.563**	-.080	.548**	.398*	.523**	.449**	.548**	.563**	.026	.445**	.588**	-.004	.141	.089	.511**	.588**	1
	Sig. (2-tailed)	.215	<.001	.003	.004	<.001	.651	<.001	.020	.002	.008	<.001	<.001	.885	.008	<.001	.981	.428	.617	.002	<.001	
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

UJI RELIABILITAS

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.703	20

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	34	100.0
	Excluded[a]	0	.0
	Total	34	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
soal_1	9.94	13.330	.066	.712
soal_2	10.18	12.150	.456	.675
soal_3	10.00	12.303	.358	.683
soal_4	9.85	12.250	.388	.681
soal_5	9.97	11.848	.494	.669
soal_6	9.97	14.272	-.182	.735
soal_7	9.85	11.947	.481	.671
soal_8	9.82	12.574	.297	.690
soal_9	9.68	12.468	.413	.681
soal_10	9.82	12.332	.371	.682
soal_11	9.85	11.947	.481	.671
soal_12	9.97	11.848	.494	.669
soal_13	9.68	13.983	-.104	.721
soal_14	10.09	12.386	.347	.685
soal_15	10.18	12.150	.456	.675
soal_16	10.21	13.987	-.106	.724
soal_17	9.79	13.623	-.005	.717
soal_18	9.79	13.865	-.073	.723
soal_19	10.12	12.168	.422	.677
soal_20	10.18	12.150	.456	.675

UJI KESUKARAN

Statistics

		soal_1	soal_2	soal_3	soal_4	soal_5	soal_6	soal_7	soal_8	soal_9	soal_10	soal_11	soal_12	soal_13	soal_14	soal_15	soal_16	soal_17	soal_18	soal_19	soal_20
N	Valid	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
	Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean		.53	.29	.47	.62	.50	.50	.62	.65	.79	.65	.62	.50	.79	.38	.29	.26	.68	.68	.35	.29

DAYA PEMBEDA

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
soal_1	.53	.507	34
soal_2	.29	.462	34
soal_3	.47	.507	34
soal_4	.62	.493	34
soal_5	.50	.508	34
soal_6	.50	.508	34
soal_7	.62	.493	34
soal_8	.65	.485	34
soal_9	.79	.410	34
soal_10	.65	.485	34
soal_11	.62	.493	34
soal_12	.50	.508	34
soal_13	.79	.410	34
soal_14	.38	.493	34
soal_15	.29	.462	34
soal_16	.26	.448	34
soal_17	.68	.475	34
soal_18	.68	.475	34
soal_19	.35	.485	34
soal_20	.29	.462	34

Lampiran 6

INSTRUMEN SOAL VALID (PRE-TEST DAN POST-TEST)

1. Dampak ekonomi dari penerapan teknologi informasi dan komputer dalam bisnis termasuk yang berikut, kecuali:
   A. Peningkatan efisiensi operasional
   B. Pengangguran biaya operasional
   C. Peningkatan layanan pelanggan
   D. Penurunan keamanan data
   E. Meningkatnya produktivitas

2. Anda adalah seorang pegawai pada sebuah perusahaan ternama. Anda sangat semanagat dalam bekerja dan terkenal memiliki dedikasi tinggi dalambekerja. Suatu hari, anda tidak sengaja melakukan kesalahan fatal, sehingga merusak sistem dan database perusahaan. Bagaimana tindakan anda?
   A. Berusaha memperbaikinya sendiri sebagai bentuk tanggung jawab kepada perusahaan
   B. Memanggil ahli IT untuk memperbaiki kerusakan sistem dan database perusahaan tersebut
   C. Melaporkan kejadian tersebut kepada atasan, dan bersedia untuk memberikan gaji anda bulan ini sebagai bentuk tanggung jawab tanggungan biaya kerusakan sistem dan database perusahaan
   D. Betanya kepada teman tentang cara memperbaiki kerusakan sistem dan database perusahaan
   E. Tetap tenang dalam bekerja dan berharap sistem dan database tersebut kembali normal

3. Bagaimana teknologi informasi mempengaruhi cara kita berkomunikas?
   A. Membuat komunikasi menjadi lebih rumit
   B. Meningkatkan biaya komunikasi
   C. Memudahkan komunikasi jarak jauh dan real-time
   D. Menurunkan kecepatan komunikasi
   E. Menaikkan biaya komunikasi

4. Penerapan teknologi informasi dan komputer dalam sektor keuangan dapat mempengaruhi hokum dan peraturan sektor kuangan dalam hal berikut, kecuali:
   A. Keamanan data keuangan
   B. Pencegahan penipuan dalam sektor keuangan

C. Penyederhanaan proses transaksi keuangan
D. Peningkatan layanan konsumen
E. Regulasi keuangan

5. Pertumbuhan teknologi informasi yang pesat dapat memberikan dampak besar pada karir di bidang informatika. Berikutini yang bukan merupakan dampak dari perkembangan teknologi informasi terhadap studi lanjut, sertifikasi, dan bidang informatika adalah…
   A. Adanya peningkatan kebutuhan akan keterampilan teknis yang lebih tinggi dalam bidang IT
   B. Meningkatnya permintaan akan sertifikasi yang diakui sedara global untuk mengukur keterampilan teknis
   C. Berkembangnya jenis-jenis pekerjaan baru yang terkait dengan teknologi informasi, seperti data scientist dan cloud architect
   D. Berkurangnya permintaan akan keterampilan teknis yang spesifik karena kecendrungan masyarakat untuk menggunakan teknologi yang lebih mudah digunakan
   E. Meningkatnya persaingan didalam industry IT untuk mendapatkan posisi yang paling baik dan bayaran yang tinggi.

6. Sebuah perusahaan teknologi baru saja meluncurkan produk baru yang mampu meningkatkan efisiensi produksi, namun produk tersebut sangat mahal sehingga hanya perusahaan besar yang mampu membelinya. Apa dampak dari penggunaan teknologi ini terhadap kesenjangan ekonomi?
   A. Meningkatkan kesenjangan ekonomi
   B. Menurunkan kesenjangan ekonomi
   C. Tidak memiliki dampak apupun
   D. Sulit untuk diprediksi dampaknya
   E. Meningkatkan efisiensi ekonomi

7. Pemerintah suatu Negara baru saja mengumumkan program “Smart City” yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas hidup warga teknologi. Apa manfaat dari program ini?
   A. Meningkatkan efisiensi pelayanan public
   B. Memperlebar kesenjangan antara kota dan desa
   C. Menambah pengangguran karena banyakpekerjaa diambil alih oleh teknologi
   D. Meningkatkan penggunaan sumber daya alam
   E. Memperlebar kesenjangan sosial

8. Programmer dan developer adalah dua jenis pekerjaan dalam bidang informatika yang berbeda. Pernyataan yang kurang tepat tentang keduanya dibawah ini adalah….
   A. Setiap programmer yang hebat sudah dipastikan bisa menjadi seorng developer
   B. Baik programmer maupun developer memiliki tugas yang berhubungan dengan coding
   C. Seorang developer adalah seorang programmer
   D. Developer memiliki salah satu tugasnya adalah mendisain perangkat lunak
   E. Developer memiliki salah satu tugasnya adalah melakukan pengembangan sistem

9. Dampak penerapan teknologi informasi dan komputer pada sektor industri kreatif yang berikut, kecuali:
   A. Memperluas pasar
   B. Meningkatkan kualitas karya seni
   C. Membuka peluang baru dalam bidang periklanan dan pemasaran
   D. Memudahkan proses produksi
   E. Menurunkan harga pokok

10. Dampak penerapan teknologi informasi dan komputer dalam sektor pendidikan termasuk yang berikut, kecuali:
    A. Meningkatkan efisiensi administrasi sekolah
    B. Mempercepat akses informasi pendidikan
    C. Meningkatkan kualitas pembelajaran dengan teknologi pendidikan
    D. Menurunkan biaya pendidikan
    E. Meningkatkan kesenjangan digital antara siswa dan guru

11. Sebutkan beberapa contoh dampak positif produk informatika terhadap ekonomi dalam kehidupan sehari-hari!
    A. Meningkatkan efisiensi bisnis
    B. Menciptakan lapangan kerja baru
    C. Mendorong pertumbuhan industry startup
    D. Meningkatkan efisiensi produksi dan mengurangi biaya operasional
    E. Terjadinya penipuan

12. Sebuah perusahaan teknologi baru saja meluncurkan aplikasi edukasi yang sangat inovatif dan dapat membantu meningkatkan akses pendidikan didaerah terpencil. Apa manfaat dari aplikasi ini?
    A. Meningkatkan akses pendidikan
    B. Menurunkan kualitas pendidikan
    C. Menambah biaya pendidikan
    D. Memperlebar kesenjangan antara kota dan desa
    E. Membuat kota tertinggal

13. Suatu perusahaan teknologi memproduksi smartphone dengan harga terjangkau dan fitur yang mumpuni. Namun, smartphone ini dibuat dengan cara yang merusak lingkungan. Apa dampak penggunaan teknologi ini terhadap lingkungan?
    A. Meningkatkan kerusakan lingkungan
    B. Menurunkan kerusakan lingkungan
    C. Tidak memiliki dampak apapun
    D. Sulit untuk diprediksi dampaknya
    E. Membuat biaya produksi murah

14. Bagaimana dampak produk informatika terhadap hukum dapat menimbulkan masalah dalam masyarakat?
    A. Penyalahgunaan data pribadi oleh perusahaan atau individu
    B. Pelanggaran hak kekayaan intelektual dan kejahatan siber
    C. Penggunaan teknologi untuk tujuan kriminal seperti keguatan teroris atau pencucian uang
    D. Ketidakadilan dalam perlindungan konsumen terhadap produk teknologi yang tidak aman atau cacat
    E. Kemudahan yang ditimbulkan pada berbagai bidang

Pedoman penskoran
Kunci jawaban

1. D	8. A
2. B	9. E
3.C	10. E
4. D	11. C
5. D	12. A
6. A	13. A
7. A	14. B

Lampiran 7

Hasil Pre-test dan post-test kelas eksperirmen

Mata pelajaran: Informatika

Kelas : XE.2 Eksperimen

Semester : 2 (DUA)

No.	Nama	skor	pretest	skor	posttest
1	AISYAH HATISYA RERU	8	70	10	80
2	ALFI ZUL RAHMAN	3	45	7	65
3	AMAI KUMALASARI	4	50	9	75
4	AULIA ORLANDO	2	40	4	50
5	CICI SAPITRI	6	60	10	80
6	DARWIN ZALUKHU	3	45	4	50
7	DELLI SANJANI	11	85	13	95
8	DESMIARTI	9	75	11	85
9	DIVA LESTARI	6	60	13	95
10	ESTER DAMANIK	4	50	8	70
11	FAJAR MUL AKHIR	10	80	12	90
12	FERDI MAULANA	2	40	7	65
13	IDHAM KHALID	3	45	2	40
14	IRFANI NOFRIAN	8	70	10	80
15	KESYA WAHYU NST.	12	90	14	100
16	M. RIZKY PRATAMA	4	50	9	75
17	MAIRO JAYA PUTRA PRASETIA	3	45	6	60
18	MONALISA AZZAHRA	7	65	11	85
19	MUDA MUNAWIR	4	50	6	60
20	MUHANNI	10	80	12	90
21	NABILA ZAHRA	6	60	11	85
22	NOVRIWAN	2	40	9	75
23	NUR AINUN	5	55	7	65
24	OLIVIA	10	80	11	85
25	PUTRI SYAKILA	10	80	14	100
26	RAFEN	4	50	5	55
27	REZA NUR HANIFA	6	60	10	80
28	RISMA ANDINI	6	60	9	75
29	SASKIA WULANDARI	5	55	7	65
30	SASKIA MERILLA	11	85	14	100
31	TEGUH TARIK ANUGRAH	3	45	9	75
32	UMMI ADE NURJANAH	4	50	6	60
33	VONI FEBRIA	5	55	4	50
34	YUGA DWI ANDIKA	2	40	9	75
	Jumlah		**2010**		**2535**
	Rata-rata		**59,118**		**74,559**

Lampiran 8

Hasil Pre-test dan post-test kelas Kontrol

Mata pelajaran: Informatika

Kelas : XE.1 Kontrol

Semester : 2 (DUA)

No.	Nama	Skor	pretest	Skor	posttest
1	ABDUR ROZAK	4	50	7	65
2	AHDA SABILA	5	55	11	85
3	AHMAD ALEX	6	60	6	60
4	AINA SALSABILA	9	75	12	90
5	AINUN LISWA	5	55	9	75
6	AL FATTAH RITONGA	3	45	5	55
7	ALI AKBAR RAFSANJANI	4	50	9	75
8	ANGGUN CAHAYA PUTRI	5	55	9	75
9	ARYA RISANDI	3	45	10	80
10	DIFA ANDINI	11	85	12	90
11	ENDI HERIZAL	7	65	10	80
12	HUMAIRA PUTRI	5	55	9	75
13	IFFAH AZAHRA	6	60	11	85
14	INTAN MARSYA BELIA	10	80	9	75
15	KAYLA RAMADHANI	11	85	13	95
16	LEDY ANGOLA	4	50	10	80
17	LOLA SASKIA	3	45	6	60
18	LUNA ANGGINA	12	90	14	100
19	M. FAREL ISLAMI	5	55	9	75
20	MARLINUS ZALUKHU	7	65	6	60
21	MARVEL KURNIAWAN	4	50	8	70
22	MUHAMMAD RIZKY ADITHYA	3	45	5	55
23	NAIDA FEBRIANI	4	50	6	60
24	NOFITA SARI	5	55	7	65
25	NOVAL HERIAWAN	3	45	2	40
26	PERDIANSAH	4	50	5	55
27	RAFI LUL	6	60	9	75
28	RIZA SAFITRI	6	60	10	80
29	ROSA RAMADANI	9	75	11	85
30	SHARFINA SALWA	5	55	8	70
31	SINTIA FRASTIKA	6	60	9	75
32	TASKYA WULANDARI	10	80	13	95
33	TRIA DIVA ZAHRA	11	85	14	100
34	UKHTI ANNISA	6	60	8	70
	Jumlah		**2055**		**2530**
	Rata-rata		**60,441**		**74,412**

Lampiran 9

HASIL UJI NORMALITAS

Case Processing Summary

		Cases					
		Valid		Missing		Total	
	Kelas	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Hasil Penilian	Pre-test Eksperimen	34	100.0%	0	0.0%	34	100.0%
	Post-test Eksperimen	34	100.0%	0	0.0%	34	100.0%
	Pre-test Kontrol	34	100.0%	0	0.0%	34	100.0%
	Post-test Kontrol	34	100.0%	0	0.0%	34	100.0%

Descriptives

Kelas			Statistic	Std. Error
Hasil Penilian	Pre-test Eksperimen	Mean	59.12	2.598
		95% Confidence Interval for Mean — Lower Bound	53.83	
		95% Confidence Interval for Mean — Upper Bound	64.40	
		5% Trimmed Mean	58.58	
		Median	55.00	
		Variance	229.501	
		Std. Deviation	15.149	
		Minimum	40	
		Maximum	90	
		Range	50	
		Interquartile Range	26	
		Skewness	.561	.403
		Kurtosis	-.922	.788
	Post-test Eksperimen	Mean	75.00	2.568
		95% Confidence Interval for Mean — Lower Bound	69.78	
		95% Confidence Interval for Mean — Upper Bound	80.22	
		5% Trimmed Mean	75.00	
		Median	75.00	
		Variance	224.242	
		Std. Deviation	14.975	
		Minimum	50	
		Maximum	100	
		Range	50	
		Interquartile Range	21	
		Skewness	-.029	.403
		Kurtosis	-.893	.788
	Pre-test Kontrol	Mean	60.44	2.306
		95% Confidence Interval for Mean — Lower Bound	55.75	
		95% Confidence Interval for Mean — Upper Bound	65.13	
		5% Trimmed Mean	59.77	
		Median	55.00	
		Variance	180.860	
		Std. Deviation	13.448	
		Minimum	45	
		Maximum	90	
		Range	45	
		Interquartile Range	18	
		Skewness	.863	.403
		Kurtosis	-.404	.788
	Post-test Kontrol	Mean	74.41	2.405
		95% Confidence Interval for Mean — Lower Bound	69.52	
		95% Confidence Interval for Mean — Upper Bound	79.30	
		5% Trimmed Mean	74.56	
		Median	75.00	
		Variance	196.613	
		Std. Deviation	14.022	
		Minimum	40	
		Maximum	100	
		Range	60	
		Interquartile Range	21	
		Skewness	-.161	.403
		Kurtosis	-.102	.788

Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Penilian	Pre-test Eksperimen	.168	34	.017	.909	34	.008
	Post-test Eksperimen	.118	34	.200*	.956	34	.186
	Pre-test Kontrol	.219	34	<,001	.873	34	<,001
	Post-test Kontrol	.134	34	.125	.972	34	.532

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 10

HASIL UJI HOMOGENITAS

Case Processing Summary

		Cases					
		Valid		Missing		Total	
	Kelas	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Hasil Belajar Siswa	Post-test Eksperimen	34	100.0%	0	0.0%	34	100.0%
	Post-test Kontrol	34	100.0%	0	0.0%	34	100.0%

Descriptives

	Kelas			Statistic	Std. Error
Hasil Belajar Siswa	Post-test Eksperimen	Mean		75.00	2.568
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	69.78	
			Upper Bound	80.22	
		5% Trimmed Mean		75.00	
		Median		75.00	
		Variance		224.242	
		Std. Deviation		14.975	
		Minimum		50	
		Maximum		100	
		Range		50	
		Interquartile Range		21	
		Skewness		-.029	.403
		Kurtosis		-.893	.788
	Post-test Kontrol	Mean		74.41	2.405
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	69.52	
			Upper Bound	79.30	
		5% Trimmed Mean		74.56	
		Median		75.00	
		Variance		196.613	
		Std. Deviation		14.022	
		Minimum		40	
		Maximum		100	
		Range		60	
		Interquartile Range		21	
		Skewness		-.161	.403
		Kurtosis		-.102	.788

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	.396	1	66	.531
	Based on Median	.472	1	66	.495
	Based on Median and with adjusted df	.472	1	65.866	.495
	Based on trimmed mean	.414	1	66	.522

Lampiran 11

HASIL UJI WILCOXON PRE-TEST DAN POST-TEST DI KELAS EKSPERIMEN DAN KONTROL

Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Post-tets eksperimen - Pre-test eksperimen	Negative Ranks	1[a]	2.50	2.50
	Positive Ranks	33[b]	17.95	592.50
	Ties	0[c]		
	Total	34		
Post-test Kontrol - Pre-test Kontrol	Negative Ranks	3[d]	3.00	9.00
	Positive Ranks	30[e]	18.40	552.00
	Ties	1[f]		
	Total	34		

a. Post-tets eksperimen < Pre-test eksperimen

b. Post-tets eksperimen > Pre-test eksperimen

c. Post-tets eksperimen = Pre-test eksperimen

d. Post-test Kontrol < Pre-test Kontrol

e. Post-test Kontrol > Pre-test Kontrol

f. Post-test Kontrol = Pre-test Kontrol

Test Statistics[a]

	Post-tets eksperimen - Pre-test eksperimen	Post-test Kontrol - Pre-test Kontrol
Z	-5.083[b]	-4.877[b]
Asymp. Sig. (2-tailed)	<,001	<,001

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Lamapiran 12

HASIL UJI WILCOXON SPSS V.29 UJI HIPOTESIS

Post-Test Kontrol To Post-Test Eksperimen

Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Post-test kontrol - Post-test eksperimen	Negative Ranks	18[a]	14.53	261.50
	Positive Ranks	13[b]	18.04	234.50
	Ties	3[c]		
	Total	34		

a. Post-test kontrol < Post-test eksperimen

b. Post-test kontrol > Post-test eksperimen

c. Post-test kontrol = Post-test eksperimen

Test Statistics[a]

	Post-test kontrol - Post-test eksperimen
Z	-.266[b]
Asymp. Sig. (2-tailed)	.790

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on positive ranks.

Lampiran 13

Dokumentasi penelitian














Lampiran 14

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK) UIN BUKITTINGGI
Nomor : B-0772/Un.26.1/HK.00.5/06/2024

TENTANG

PENUNJUKAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA PRODI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN UIN SJECH M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA
DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK) UIN BUKITTINGGI

Membaca : Permohonan Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri Syekh M. Djammil Djambek Bukittinggi an. **Rona Umita, NIM. 2519093** tanggal 27 Juni 2024 perihal permohonan penerbitan SK Pembimbing Skripsi;

Menimbang : a. bahwa untuk lebih terarah dan terkoordinirnya penulisan skripsi mahasiswa Universitas Islam Negeri (UIN) Bukittinggi, perlu ditetapkan Dosen Pembimbing;

: b. bahwa yang namanya tersebut di bawah ini, dipandang cakap dan mampu untuk diangkat sebagai Dosen Pembimbing Skripsi;

Mengingat :
1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78. Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4301);
2. Peraturan Pemerintah Nomor 60 tahun 1999 tentang Pendidikan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 1999 Nomor 115. Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 3859);
3. Peraturan Presiden Nomor 85 Tahun 2022 tentang Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi;
4. Peraturan Menteri Agama Nomor 76 tahun 2022 Tentang Organisasi dan Tata Kerja Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi;

MEMUTUSKAN:

Menetapkan : KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN UIN SJECH M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI TENTANG PENUNJUKAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER

KESATU : Menyetujui judul skripsi mahasiswa yang bersangkutan: ***"Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Mata Pelajaran Informatika di SMA N 1 Koto Balingka"***

KEDUA : Menunjuk Saudara :

Nama	**: Drs. Khairuddin, M.Pd**
NIP	**: 196412121999031001**
Pangkat/Gol.Ruang	**:** Penata/III/c
Jabatan	: Lektor
Bidang Keahlian Pokok	: Ilmu Pendidikan
Sebagai Dosen	: PEMBIMBING

KETIGA : Apabila dikemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam penetapan ini akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di Bukittinggi,
Pada tanggal : 27 Juni 2024

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Dr. ISWANTIR M, M. Ag
NIP.197605192006041001

Lampiran 15

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SJECH M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Kampus II: Jl. Gurun Aur Kubang Putih - Kabupaten Agam - Sumatera Barat – Telepon/ Fax: (0752) 22875
Website: http://ftik.uinbukittinggi.ac.id | email: ftik@uinbukittinggi.ac.id

Nomor : B-0573/Un.26.1/PP.07/05/2024 Bukittinggi, 27 Mei 2024
Lamp : 1 (Satu) rangkap
Hal : Mohon Izin Penelitian

Kepada YTH :
Bapak/Ibu .....

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dalam rangka mengumpulkan data untuk penyusunan skripsi bagi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, maka bersama ini kami mohon kepada Bapak/Ibu untuk dapat memberi izin penelitian bagi mahasiswa dibawah ini:

Nama	:	**RONA UMITA**
NIM	:	**2519093**
Semester	:	10
Program Studi	:	Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer
Fakultas	:	Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi	:	***Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Mata Pelajaran Informatika di SMA N 1 Koto Balingka***
Lokasi Penelitian	:	SMA N 1 Koto Balingka
Waktu	:	Mei 2024 s.d selesai

Demikian permohonan ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terimakasih.

DEKAN,

DR. ISWANTIR M., M.Ag
NIP 197605192006041001

Lampiran 16

PEMERINTAH PROVINSI SUMATERA BARAT
DINAS PENDIDIKAN
CABANG DINAS WILAYAH VI

SMA NEGERI 1 KOTO BALINGKA

Alamat : Jln. Lintas Barat - Air Balam Kab.Pasaman Barat Kode Pos. 26573
NPSN : 10303088 Email : sman1koba.pasbar@gmail.com NSS : 301030207013

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN

Nomor: 800/374 /SMAN1 – KB / 2024

Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala SMA N 1 Koto Balingka Kab. Pasaman Barat dengan ini menerangkan,

Nama	**: RONA UMITA**
NIM	**: 2519093**
Fakultas	**: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan**
Program Studi	**: Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer**

Telah melaksanakan penelitian pada SMA N 1 Koto Balingka dengan judul sebagai berikut

Judul Penelitian : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Mata Pelajaran Informatika di SMAN 1 Koto Balingka

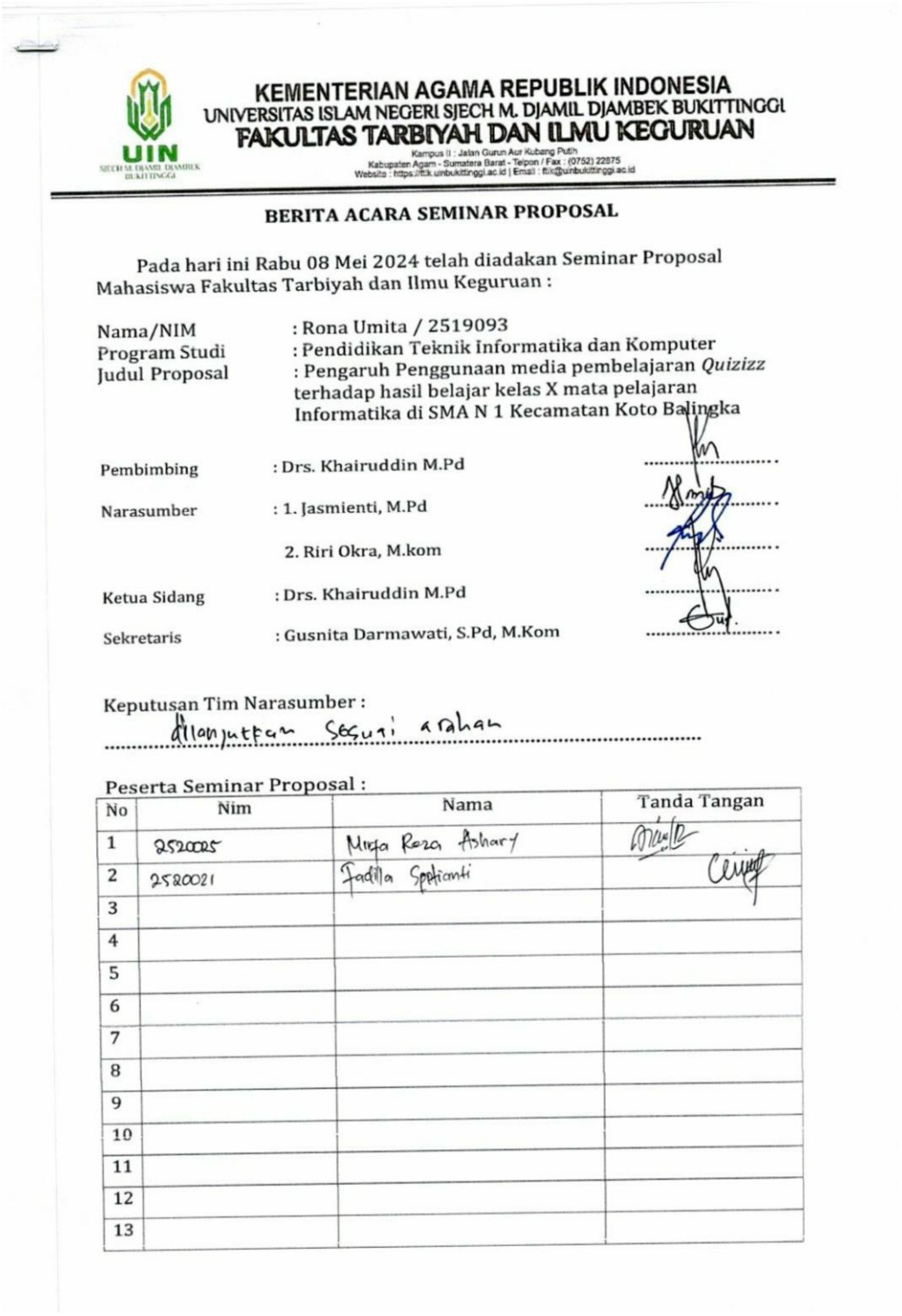
Waktu : Mei 2024 s.d Selesai

Demikian surat keterangan ini di keluarkan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Koto Balingka, 04 Juni 2024
Kepala Sekolah

RANNA BUNGAN SIREGAR, M. Si
NIP. 19641231 198803 1 067

Lampiran 17



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SJECH M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Kampus II : Jalan Gurun Aur Kubang Putih
Kabupaten Agam - Sumatera Barat - Telpon / Fax : (0752) 22875
Website : https://ftik.uinbukittinggi.ac.id | Email : ftik@uinbukittinggi.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Rabu 08 Mei 2024 telah diadakan Seminar Proposal Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan :

Nama/NIM : Rona Umita / 2519093
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Proposal : Pengaruh Penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap hasil belajar kelas X mata pelajaran Informatika di SMA N 1 Kecamatan Koto Balingka

Pembimbing : Drs. Khairuddin M.Pd .....
Narasumber : 1. Jasmienti, M.Pd .....
2. Riri Okra, M.kom .....
Ketua Sidang : Drs. Khairuddin M.Pd .....
Sekretaris : Gusnita Darmawati, S.Pd, M.Kom .....

Keputusan Tim Narasumber :
dilanjutkan sesuai arahan

Peserta Seminar Proposal :

No	Nim	Nama	Tanda Tangan
1	2520085	Mirfa Reza Ashary	
2	2520021	Fadilla Septianti	
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			