KORELASI PENGGUNAAN QUIZIZZ DENGAN HASIL BELAJAR PADA PEMBELAJARAN TIK DI SMAN 1 TILATANG KAMANG

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Mencapai Gelar Sarjana Program Strata Satu (S-1)Pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Disusun Oleh :

NURUL AINI
NIM. 2520077

Dosen Pembimbing :

Prof. Dr. Zulfani Sesmiarni,M.Pd
NIP. 198109232005012001

PRODI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SJECH M. DJAMIL DJAMBEK
BUKITTINGGI

TAHUN AKADEMIK 2024 M/1446 H

ABSTRAK

Skripsi atas nama **Nurul Aini**, **Nim 2520077**, dengan judul skripsi **"Korelasi Penggunaan Quizizz Dengan Hasil Belajar Pada Pembelajaran TIK Di SMAN 1 Tilatang Kamang" Skripsi Program Sarjana, Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi.** Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh hasil observasi peneliti di SMA N 1 Tilatang Kamang, terlihat nilai kemampuan siswa yang masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari besarnya persentase nilai siswa yang masih kurang. Kurangnya pemahaman siswa terhadap langkah-langkah dalam menyelesaian soal sehingga membuat siswa mudah menyerah dalam menghadapi tugas yang diberikan. Siswa juga sering merasa jenuh ketika pelajaran dimulai. Berdasarkan hal tersebut Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan nilai siswa adalah dengan mengkaji kemampuan tersebut berdasarkan kebiasaan berfikir atau *mindset* yang ada pada diri siswa. Berdasarkan kondisi tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan rumusan masalah apakah terdapat pengaruh signifikan *quizizz* dengan hasil belajar siswa pada kelas X/E SMA N 1 Tilatang Kamang?. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh signifikan *quizizz* dengan hasil belajar siswa pada kelas X/E SMA N 1 Tilatang Kamang.

Jenis penelitian ini adalah *korelasional*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X/E SMA N 1 Tilatang Kamang yang terdiri dari 7 kelas sebanyak 248 siswa. Dalam pengambilan sampel dilakukan dengan pertimbangan tertentu oleh peneliti. *(Purposive sampling)* berupa 72 objek, teknik analisis data berupa uji korelasi (R) dengan nilai $R_{tabel} = 0{,}2319$, sedangkan $R_{hitung} = -0{,}130$

Berdasarkan analisis data yang dilakukan di peroleh nilai koefisien korelasi D_1 max = 0,09323 dan D_2 max = 0,079341, maka ditentukan $D_{hitung} = 0{,}09323$ dengan $D_{tabel} = 0, 160$. Karena $D_{hitung} < D_{tabel} = 0{,}09323 < 0, 160$, maka dapat disimpulkan data dapat berdistribusi normal. bila benar dan akurat, maka dilakukan uji normalitas dan homogenitas. Sehingga dapat disimpulkan bahwan terdapat pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada kelas X/E SMA N 1 Tilatang Kamang

Kata Kunci: *Quizizz*, Hasil Belajar TIK

DAFTAR ISI

Cover
ABSTRAK i
DAFTAR ISI ii
DAFTAR TABEL iv
DAFTAR BAGAN v
DAFTAR GAMBAR vi
DAFTAR LAMPIRAN vii
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 16
C. Batasan Masalah 17
D. Rumusan Masalah 17
E. Tujuan Penelitian 17
F. Manfaat Penelitian 17
G. Penjelasan Judul 19
H. Sistematika Penulisan 22
BAB II KAJIAN PUSTAKA 25
A. Teori 25
1. Quizizz 25
2. Hasil Belajar 48
3. Mata Pelajaran TIK / Informatika 64
B. Penelitian Yang Relevan 69
C. Kerangka Berpikir 70
BAB III METODE PENELITIAN 73
A. Jenis Penelitian 73
B. Lokasi dan Waktu Penelitian 73
C. Populasi dan Sampel 74
D. Prosedur Penelitian 80
E. Teknik Analisis Data 96
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 100

A. Hasil Penelitian 100
B. Persyaratan Analisis Data 103
C. Uji Hipoteisis 103
D. Pembahasan 106
BAB V PENUTUP 111
A. Kesimpulan 111
B. Saran 111
DAFTAR PUSTAKA 113
DAFTAR LAMPIRAN 115
DOKUMENTASI 175

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Kategori Pemecahan Masalah 10
Tabel 1. 2 Nilai Rata-Rata di kelas X/E 2.....11
Tabel 1. 3 Nilai Rata-Rata di kelas X/E 3.....11
Tabel 1. 4 Hasil UH TIK Siswa Kelas X/E SMA N 1 Tilatang Kamang Tahun Pelajaran 2024/2025.....11

Tabel 2. 1 Penjelasan Kelebihan dan kekurangan Menurut Para Ahli..... 31
Tabel 2. 2 Langkah- Langkah Pembuatan Kuis Quizizz Menurut Para Ahli 40

Tabel 3. 1 Jumlah Siswa Kelas X/E SMA N 1 Tilatang Kamang Tahun Pelajaran 2024/2025..... 75
3. 2 Penskoran Dari Pertanyaan..... 83
Tabel 3. 3 Kriteria Penafsiran Indeks Korelasi Product Moment..... 86
Tabel 3. 4 Reliabilitas Angket..... 88
Tabel 3. 5 Kriteria Penafsiran Mengenai Indeks Korelasi Nilai..... 92
Tabel 3. 6 Reliabilitas..... 93
Tabel 3. 7 Kriteria Indeks Kesukaran..... 94

DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Kerangka Berfikir 71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 SMA N 1 Tilatang Kamang 16

Gambar 2. 1 Tampilan Awal 44
Gambar 2. 2 Proses Pendaftaran Akun Quizizz 44
Gambar 2. 3 Membuat Akun Quizizz dengan Pilihan Yang Disediakan 45
Gambar 2. 4 Membuat akun Quizizz dengan menggunakan akun Google yang Sudah Terdaftar di Handphone ataupun Laptop 45
Gambar 2. 5 Tampilan Ketika kita telah membuat akun Quizizz 45
Gambar 2. 6 Tampilan Awal Pada Saat Masuk ke Aplikasi Quizizz 45
Gambar 2. 7 Tampilan Dalam Memilih Quizizz 46
Gambar 2. 8 Pemberian Nama Quizizz 46
Gambar 2. 9 Tampilan Hasil Pembuatan Quizizz 46
Gambar 2. 10 Tampilan Untuk Membuat Pertanyaan (Soal)Tampilan Contoh Soal 47
Gambar 2. 11Tampilan Contoh Soal 47
Gambar 2. 12 Tampilan Untuk Memberi Nama Kuis 47
Gambar 2. 13 Tampilan Untuk Memberi Kuis Ataupun Pekerjaan Rumah (PR) 48
Gambar 2. 14b Tampilan Alamat Web untuk memulai kuis dengan menggunakan kode yang telah disediakan 48

Gambar 3. 1 Tabel Valditas Angket Secara Manual 90

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 UJI NORMALITAS SECARA MANUAL 115
LAMPIRAN 2 UJI NORMALITAS DENGAN SPSS VERSI 26 116
LAMPIRAN 3 UJI HIPOTESIS 116
LAMPIRAN 4 UJI KORELASI DENGAN SPSS VERSI 26 117
LAMPIRAN 5 HASIL VALIDASI ANGKET SECARA MANUAL 118
LAMPIRAN 6 HASIL REABILITAS SECARA MANUAL 119
LAMPIRAN 7 NAMA-NAMA KELAS X/E 120
LAMPIRAN 8 KISI-KISI ANGKET QUIZIZZ 122
LAMPIRAN 9 PETUNJUK PENGISIAN ANGKET QUIZIZZ 123
LAMPIRAN 10 KISI-KISI UJI COBA TES 131
LAMPIRAN 11 KATA PENGANTAR PEMECAHAN MASALAH 133
LAMPIRAN 12 SOAL 135
LAMPIRAN 13 KUNCI JAWABAN SOAL 143
LAMPIRAN 14 VALIDASI DOSEN DAN GURU 145
LAMPIRAN 15 LIST NAMA-NAMA DOSEN DAN GURU YANG MEMVALIDASI 170
LAMPIRAN 16 SK PEMBIMBING 172
LAMPIRAN 17 PENGAJUAN SURAT PENELITIAN 173
LAMPIRAN 18 SURAT TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN 174

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ilmu pengetahuan sangat penting peranannya bagi kehidupan manusia. Ilmu pengetahuan merupakan cara yang digunakan untuk mempelajari segala sesuatu yang ada di dalam aspek kehidupan dan bekal yang mendasar dalam menghadapi dan menguasai kehidupan. Allah Swt telah menganugerahkan ilmu pengetahuan kepada manusia. Melalui ayat-ayat Nya dan para Rasul-Nya, Allah Swt mengajarkan kepada kita tentang apa-apa saja yang belum diketahui sebagai manusia. Hal ini telah tergambarkan pada firman Allah yang berbunyi:

QS. Al-Baqarah ayat 151-152:

تَكُوْنُوْا لَمْ مَّا وَيُعَلِّمُكُمْ وَالْحِكْمَةَ الْكِتٰبَ وَيُعَلِّمُكُمُ وَيُزَكِّيْكُمْ اٰيٰتِنَا عَلَيْكُمْ يَتْلُوْا مِّنْكُمْ رَسُوْلًا فِيْكُمْ اَرْسَلْنَا كَمَآ
(١٥١) تَعْلَمُوْنَ

"Sebagaimana Kami telah mengutus kepadamu seorang Rasul (Muhammad) dari (kalangan) kamu yang membacakan ayat-ayat Kami, menyucikan kamu, dan mengajarkan kepadamu Kitab (Al-Qur'an) dan Hikmah (Sunnah), serta mengajarkan apa yang belum kamu ketahui. " (Q.S. Al-Baqarah 2:151).

(١٥٢) تَكْفُرُوْنِ وَلَا لِيْ وَاشْكُرُوْا اَذْكُرْكُمْ فَاذْكُرُوْنِيْٓ

"Maka ingatlah kepada-Ku, Aku pun akan ingat kepadamu. Bersyukurlah kepada-Ku, dan janganlah kamu ingkar kepada-Ku." (Q.S. Al-Baqarah 2:152).

Pada QS. Al-Baqarah ayat 151-152 di atas telah tergambar dengan sangat jelas bahwasannya Allah Swt telah memberikan pengajaran kepada

manusia, sehingga manusia dapat mengetahui apa-apa saja yang belum di ketahuinya. Melalui para Rasul yang Allah utus sebagai perantaranya untuk menyampaikan ilmu pengetahuan dan mengajarkan kebenaran kepada manusia. Dan sungguh ayat-ayat Al-Qur'an yang Allah SWT turunkan terdapat banyak ilmu pengetahuan dan petunjuk yang bisa dipelajari oleh manusia supaya dapat menghadapi kehidupan dengan sebaik-baiknya. Salah satu ilmu pengetahuan yang ada adalah ilmu pengetahuan di bidang teknologi komputer.

Pendidikan sangat berperan dalam meningkatkan kualitas hidup manusia. Proses pendidikan tak dapat dipisahkan dari proses pembangunan itu sendiri. Pembangunan diarahkan dan bertujuan untuk mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas dan pembangunan dari sektor ekonomi, yang satu dengan yang lainnya saling berkaitan dan berlangsung dengan cara beriringan. Mengenai tentang proses pendidikan sudah pasti tidak dapat dipisahkan dengan semua upaya yang harus dilakukan untuk mengembangkan sumber daya manusia yang lebih berkualitas. Sedangkan manusia yang berkualitas itu sendiri, diantaranya dapat dilihat dari segi pendidikan yang telah terkandung secara jelas dalam tujuan pendidikan yang bersifat nasional.

Pada hakikatnya di dalam sebuah proses belajar mengajar terdapat sebuah proses yang sering disebut dengan proses komunikasi. Dalam proses komunikasi tersebut terdapat tiga bagian komponen terpenting yang harus dimainkan perannya yaitu; pesan yang disampaikan dalam hal yang dimaksudkan adalah kurikulum, guru sebagai komunikator, dan siswa sebagai komunikasinya. Agar sebuah proses komunikasi berjalan dengan lancar ataupun

dapat berlangsung secara efektif dan efisien, sangat diperlukan yang namanya alat bantu yang sering kita kenal dengan sebutan media pembelajaran.

Istilah didalam sebuah media pembelajaran memiliki beberapa artian dari pengertian. Salah satu pendapat menjelaskan bahwsannya pengertian media tersebut terbagi menjadi 2 media diantaranya secara luas dan secara sempit. Adapun secara luas artian dari media didalam pembelajaran di maknai dengan setiap orang, materi, ataupun peristiwa yang memberikan kesempatan kepada siswanya untuk memperoleh ilmu pengetahuan, keterampilan dan sikap dari siswanya itu sendiri.

Adapun pengertian secara sempit yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah sarana non personal (bukan manusia) yang digunakan oleh guru yang memegang peranan penting di dalam proses belajar mengajar untuk menacapai suatu tujuan. Dengan demikian pengertian tersebut cenderung menganggap bahwasannya wujud dari sebuah media adalah berupa alat-alat grafis atau elektronik yang berfungsi untuk menangkap, ataupun menyusun kembali informasi secara visual ataupun secara verbal. [1]

Media dalam prespektif pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik itu sendiri. Kata media pembelajaran berasal dari bahasa latin ”medius” yang secara harfiah berarti ”tengah”, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal.

Association for Education and Communication Technology (AECT) mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan *Education Association (NEA)* yang mendefinisikan sebagai benda yang dapat di manipulasi, dilihat, didengar, dibaca ataupun dibicarakan beserta instrument yang dapat dipergunakan dengan baik dalam hal kegiatan belajar mengajar, serta dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional.

Menurut Oemar Hamalik media pembelajaran adalah Alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.

Menurut Suprapto dkk, menyatakan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat pembantu secara efektif yang dapat digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan yang diinginkan. [2]

Pesatnya perkembangan didalam ilmu pengetahuan dan teknologi yang kita rasakan sekarang ini dapat dirasakan dan dapat pula memengaruhi

kehidupan manusia. Di dalam dunia kependidikan, teknologi memiliki dampak positif yang nyata pada sistem pembelajaran. Siswa dapat mengakses informasi lebih banyak dan lebih dapat leluasa untuk mendalami teknologi sekarang ini dengan cara yang cepat dari berbagai sumber yang ada. Selain itu juga, banyak aplikasi yang dapat digunakan oleh guru seperti *power point*, *youtube*, ataupun sistem yang berbasis *e-learning* sebagai media pembelajarannya. Dengan pemanfaatan teknologi, proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan dan inovatif.

Menurut Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 pasal 40 ayat 2 telah menyebutkan bahwasannya seorang pendidik dan juga tenaga pendidik berkewajiban penuh dalam menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis. Menciptakan pembelajaran yang menyenangkan salah satunya dapat dilakukan dengan cara menggunakan media di dalam pembelajaran. Berdasarkan tujuan pendidikan yang tercantum dalam Undang-Undang RI dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan yaitu agar siswa dapat mengembangkan potensi dirinya dan bisa mengatasi masalah yang dihadapi nantinya.Salah satu proses pembelajaran yang diharapkan dapat mewujudkan hal tersebut adalah pembelajaran TIK.

Menurut Halamik media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan, minat, dan bakat yang baru, serta membangkitkan motivasi dan rangsangan dalam kegiatan belajar mengajar, serta memengaruhi psikologis dari siswa itu sendiri. Media menjadi sesuatu yang paling penting dalam proses pembelajaran karena hal tersebut dapat memacu semangat belajar siswa. Selain

itu juga, penggunaan media juga dapat mampu meningkatkan keefektifitas pembelajaran karena pesan yang ingin disampaikan guru dapat diterima ataupun dapat tersalurkan melalui media pembelajaran tersebut baik secara langsung maupun secara tidak langsung.

Beberapa fakta di lapangan dapat menunjukkan kurangnya optimal guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi beberapa siswa. Beberapa guru merasa enggan membawa media pembelajaran ataupun sekedar menggunakan power point sebagai media pembelajaran itu sendiri. Perlu adanya pembaruan dalam menggunakan media pembelajaran agar siswa lebih termotivikasikan untuk belajar sehingga dapat meningkatkan prestasi siswa itu sendiri. Kurangnya inovatif dari guru tersebut dalam mengkondisikan suasana belajar akan membuat motivasi belajar siswa menjadi menurun. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan adanya tidak fokusnya siswa pada saat pembelajaran dan kurangnya persiapan belajar siswa pada materi yang akan diajarkan oleh guru mereka. Selain itu juga, siswa akan merasa jenuh dengan pembelajaran yang monoton. Ada atau tidaknya motivasi siswa akan berdampak pada hasil belajar siswa itu sendiri. Apabila motivasi belajar siswa itu tinggi dalam pembelajaran, maka akan memungkinkan bahwasannya hasil belajar yang dicapainya akan tinggi. Begitupun sebaliknya, apabila motivasi belajar siswa itu rendah, maka dapat dipastikan bahwasanya hasil belajar yang mereka capai tidak dapat memenuhi target.

Motivasi merupakan sebuah dorongan keinginan ataupun kemauan untuk melakukan suatu tindakan untuk mencapai tujuan tertentu. Jika siswa

merasa senang terhadap suatu pembelajaran, maka hal tersebut akan mendorong mereka untuk termotivasi untuk terus belajar sehingga dapat memberikan dampak baik bagi hasil belajar siswa itu sendiri. Membuat suasana kelas yang menyenangkan dan menggunakan media yang menarik didalam pembelajaran dapat berpotensi menumbuhkan minat belajar siswa sehingga bahan pelajaran yang diajarkan oleh guru akan lebih mudah dipahami dan dipelajari oleh siswa. Media pembelajaran yang digunakan pun harus memenuhi kriteria tersendiri agar dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa terlibat lebih aktif pada saat pembelajaran dilaksanakan. Perlu adanya pembaruan media pembelajaran yang berupa media yang berbasis permainan dan teknologi yang dapat digunakan oleh guru agar mampu menarik siswa secara maksimal. Selain itu, media yang berbasis permainan dan teknologi yang mengikuti era 4.0 dapat digunakan sebagai jawaban tantangan pada era *revolusi* industri yang sedang berkembang. Hal tersebut dapat memberikan peluang untuk dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran. Menanggapi hal tersebut, media pembelajaran yang dimaksud tersebut dapat bersifat interaktif yang dapat dijadikan pilihan oleh guru sebagai media pembelajaran media berbasis permainan dan teknologi, sebagai contohnya disini penulis mengambil contoh yaitu *Quizizz* sebagai salah satu media pembelajarannya.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai integrasi dalam proses belajar dan mengajar yaitu *Quizizz. Quizizz* adalah salah satu aplikasi dari Santa Monica, California, Amerika Serikat berupa aplikasi kuis

interaktif. [3] Ada beberapa pendapat para ahli yang telah meneliti media pembelajaran *Quizizz* antara lain:

Behar mendekripsikan bahwa *Quizizz* ialah kuis interaktif yang dibuat melalui *web tool* berupa permainan yang dapat dilaksanakan sebagai penilaian formatif di kelas saat pembelajaran. [4]

Guhlin juga berpendapat mengenai Quiziz yaitu "*Quizizz allows you create multi player quizzes that work on almost any device. Whats more, you can access others' assessment that can can be completed in class or assigned as homework.*" *Quizizz* ini merupakan media pembelajaran ysng bisa dikreasikan dan digunakan sebagai multimedia yang interaktif. Media ini juga memiliki kelebihan-kelebihan sebagai materi evaluasi pembelajaran dalam bentuk pekerjaan rumah yang bisa dilaksanakan kapanpun dan dimanapun.

Quizizz ialah suatu *website tool* yang memiliki fitur slide dan kuis online yang bisa digunkan untuk memberikan materi pembelajaran dan evaluasi pembelajaran peserta didik. *Quizizz* dapat diakses secara BYOD *(Bring Your Own Devide)* memiliki arti bahwa tiap siswa dapat menggunakan perangkatnya sendiri dengan memiliki akses internet *Quizizz* bisa digunakan oleh peserta didik melalui perangkat dengan browser, termasuk PC, laptop, tablet, dan *smartphone*.

Untuk menggunakan aplikasi *Quizizz* siswa dan guru tidak di tuntut untuk memiliki komputer/laptop melainkan bisa juga dengan menggunakan *gadget/smartphone*. Smartphone dapat membantu seseorang dalam mengakses internet secara lebih mudah. Siswa tidak akan mengeluh jika pembelajaran

hanya bisa dilihat dari komputer saja, melainkan bisa diakses dengan yang lainnya. Siswa dapat membuka materi pelajaran, bisa mengakses informasi secara *up to date* dan mengerjakan semua penugasan yang diberikan oleh guru bisa dilakukan di saat luar jam pelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan ibu Hersa di SMA Negeri 1 Tilatang Kamang pada bulan Februari 2024 pada penggunaan media ini awalnya diperkenalkan oleh salah satu guru yang tertarik melihat konsep belajar dengan media *Quizizz*. Pada media ini dapat dijelaskan bahwasannya penggunaan dari media ini sangat dapat membantu pada proses pembelajaran antara siswa dan guru dimana fitur-fitur yang terkandung didalamnya lebih menarik dan terdapat materi dan beserta soal-soal yang diberikan untuk melatih siswa agar materi yang diajarkan mudah di ingat dan bisa di ulang kembali dalam jangka waktu yang telah di tentukan.

Guru juga tidak akan sibuk untuk mengoreksi tugas/soal siswa satu per satu, namun secara otomatis nilai siswa akan langsung terdeteksi sehingga pekerjaan guru lebih dapat dimudahkan. Selain itu ada juga fitur forum diskusi jika masih ada pembelajaran yang masih kurang untuk dipahami, begitu juga dengan guru karena dapat melatih siswa untuk menyampaikan pendapat tetapi di forum tersebut siswa dapat diajarkan untuk lebih aktif. Keaktifan siswa dapat dilihat ketika pengaruh media secara efektif digunakan guru dan siswa untuk saling memotivasi agar pembelajaran dapat mencapai tujuan dan hasil belajar yang diinginkan dapat memenuhi target kelulusan.

Selanjutnya untuk lebih yakin lagi penulis melihat nilai siswa dalam mengerjakan soal ulangan Harian (UH) dan kemudian dilakukan penskoran yang mengacu pada indikator pemecahan masalah. Berdasarkan hasil penskoran yang telah dilakukan, siswa dikategorikan berdasarkan kategori kemampuan pemecahan masalah siswa. Adapun kategori kemampuan masalah siswa berdasarkan modifikasi Arikunto yaitu: [5]

Tabel 1. 1 Kategori Pemecahan Masalah

Nilai Siswa	Kategori Penilaian
81 – 100	Sangat Baik
61 – 80	Baik
41 – 60	Cukup
21 – 40	Kurang
0 – 20	Sangat Kurang

Media pembelajaran Quizizz memberikan banyak manfaat, namun didalam penggunaannya membutuhkan beberapa dukungan. SMA Negeri 1 Tilatang Kamang yang memiliki beberapa kendala yang dihadapi saat proses pembelajaran salah satunya yaitu jaringan internet tidak sampai kedalam kelas dan hanya area tertentu yang dapat diakses. Meskipun ada kendala, siswa sangat tertarik jika pembelajaran dapat dikolaborasikan dengan media pembelajaran Quizizz dengan adanya peningkatan teknologi

dan ilmu pengetahuan yang semakin meningkat untuk dapat melihat pengaruh penggunaan media tersebut untuk meningkatkan hasil belajar.

Tabel 1. 2 Nilai Rata-Rata di kelas X/E 2

Mata Pelajaran	KKTP	Rata-Rata
Bahasa Indonesia	80	85
Bahasa Inggris	80	85
Matematika	80	80
Kimia	80	80
TIK	80	85

Sumber: Wali Kelas X/E^2 ibu Holiza, S.Pd

Tabel 1. 3 Nilai Rata-Rata di kelas X/E 3

Mata Pelajaran	KKTP	Rata-Rata
Bahasa Indonesia	80	90
Bahasa Inggris	80	85
Matematika	80	80
Kimia	80	85
TIK	80	85

Sumber: Wali Kelas X/E^3 ibu Maulida Patriana, S.Pd

Adapun presentase dari nilai UH (Ujian Harian) TIK siswa tertera seperti pada tabel 1.4 berikut ini:

Tabel 1. 4 Hasil UH TIK Siswa Kelas X/E SMA N 1 Tilatang Kamang Tahun Pelajaran 2024/2025

Kelas	Jumlah		
	Siswa	Nilai Siswa ≤70	Nilai Siswa >70
X/E 1	36	40,444%	2,186%
X/E 2	36	2,633%	41,555%
X/E 3	36	67,333%	50,555%

Sumber : Guru Mata Pelajaran TIK SMA N 1 Tilatang Kamang

Berdasarkan hasil belajar siswa di SMAN 1 Tilatang Kamang pada semester 1 di lokal ataupun Fase X/E2 dan X/E3 maka dapat di peroleh data sebagai berikut:

Hasil belajar tampak ketika ada terjadinya suatu perubahan nilai pada mata pelajaran TIK, yang dapat diamati dan dapat diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya.

Pengertian hasil sebagai suatu akibat yang dilakukan dari aktivitas yang dapat mengakibatkan berubahnya masukan secara fungsional. Belajar yang memiliki arti sebagai perubahan menjadi lebih baik dalam diri seseorang setelah mendapatkan pembelajaran. Jadi hasil belajar adalah suatu perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Ada beberapa pengertian lain tentang belajar baik dilihat dari arti

luas maupun sempit. Dalam pengertian luas, belajar dapat diartikan sebagai kegiatan psiko-fisik menuju ke perkembangan pribadi seutuhnya. Adapun pengertian yang sempit, belajar dapat diartikan memiliki materi dari pengetahuan sebagai kegiatan terbentuknya pribadi yang lebih baik. Belajar dilakukan dengan sengaja atau tidak sengaja, dengan dibantu atau dengan tanpa bantuan orang lain.

Hasil belajar atau *achievement* merupakan realisasi atau pemekaran dari kecekapankecekapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang. Menurut Sudjana hasil belajar yang dimiliki oleh seseorang yang biasa ditinjau dari tingkah lakunya. Di sekolah hasil belajar ini dapat dilihat dari penguasaan siswa akan mata pelajaran yang ditempuhnya. Menurut pendapat Bloom yang secara garis besar membagi klasifikasi dari hasil belajar menjadi tiga ranah (bagian), yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris:

a) Ranah Kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yaitu pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi.
b) Ranah Afektif yang mencakup perilaku yang terdiri dari lima jenis, yaitu penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.
c) Ranah Psikomotoris berkenaan dengan hasil belajar ketrampilan dan kemampuan bertindak. Dari beberapa uraian diatas, dapat dipahami bahwa hasil belajar adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan,

diciptakan, yang diperoleh dengan kerja keras, baik secara individu maupun kelompok setelah mengalami proses pembelajaran. [6]

SMA Negeri 1 Tilatang Kamang adalah salah satu sekolah menengah atas negeri yang terletak di Pekan Kamis, Nagari Koto Tangah, Kecamatan Tilatang Kamang, Kabupaten Agam. Sama halnya dengan SMA yang pada umumnya di Indonesia, di SMAN 1 Tilatang Kamang ini juga mempunyai 3 jenjang (tingkatan). Dan waktu tempuh di SMAN 1 Tilatang ini juga sama dengan SMA Negeri pada umumnya yaitu 3 tahun pelajaran yang dimulai dari kelas X/Fase E sampai kelas XII/ Fase F. Di SMAN 1 Tilatang Kamang ini juga sudah menggunakan yang namanya Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka itu sendiri ialah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam di mana konten akan lebih optimal agar peserta didik dapat memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik. Kurikulum Merdeka memberikan keleluasaan kepada pendidik untuk menciptakan pembelajaran berkualitas yang sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan belajar peserta didik. SMAN 1 Tilatang Kamang ini juga merupakan salah satu sekolah Penggerak yang menerapkan Kurikulum Merdeka yang di pimpin oleh ibuk Willia Zuwerni, S.Pd., M.Si yang pada saat itu menjabat sebagai kepala sekolah SMAN 1 Tilatang Kamang ini.

Berikut ini adalah sarana dan prasarana yang terdapat didalam SMAN 1 Tilatang Kamang diantaranya sebagai berikut:

Setelah kita memasuki gerbang sekolah SMAN 1 Tilatang Kamang kita akan mendapati terlebih dahulu ruang Guru, didalam ruang Guru tersebut terdapat kamar mandi guru yang berjumlah 3 ruang, diatas dari ruang guru terdapat Perpustakaan, kemudian dibagian sebelah kiri terdapat ruang Tata Usaha (TU), didalam ruangan TU terdapat ruang komite sekolah, ruang inventaris, ruang salat guru, di sebelah TU kita akan mendapati ruangan kepala sekolah serta ruangan Wakil Kurikulum. Di sebelah ruangan Wakil Kurikulum juga terdapat 1 ruang UKS, 1 ruang penyimpanan alat-alat olahraga, beserta 2 ruang Laboratorium TIK serta terdapat juga area parkiran motor.

Tepat bersebelahan dengan area parkir tersebut terdapat 2 kelas yang baru di bangun, setelah kelas tersebut terdapat 1 buah ruangan Laboratorium Kimia, 1 buah ruangan Laboratorium Fisika, 1 buah ruangan Laboratorium Biologi. Pada daerah belakang Laboratorium Biologi terdapat 1 buah Mushalla kecil beserta wc siswa. Pada daerah depan Mushalla kecil terdapat 3 ruang kelas dan di daerah belakang kelas terdapat 2 buah Kantin yang sekaligus menjadi rumah bagi penjaga sekolah, terdapat ruang OSIS, ruang Pramuka, dan Gudang.

Di area dekat kantin juga terdapat 7 ruang kelas beserta Mushalla baru yang hingga saat ini dijadikan sebagai maskot SMAN 1 Tilatang Kamang. Di samping Mushalla yang baru dibangun tersebut juga terdapat area kantin, 5 ruang kelas, 1 buah ruangan BK, ruang AULA dan di bawah aula terdapat 2 ruang kelas, di samping ruang kelas terdapat 4 buah WC siswa.

Di SMAN 1 Tilatang Kamang terdapat kantin Koperasi sekaligus KPN untuk guru. Di depan kantin Koperasi juga terdapat parkir motor, di samping area parkir terdapat ATM Bank Nagari, dan Pos keamanan.



Gambar 1. 1 SMA N 1 Tilatang Kamang

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka penulis ingin melakukan sebuah penelitian yang berjudul ” **Korelasi Penggunaan Quizizz Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran TIK Di SMAN 1 Tilatang Kamang**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka penulis mengidentifikasikan masalah sebagai berikut :

1. Kurangnya pemahaman siswa terhadap materi tentang Sistem Komputer
2. Guru masih menggunakan media pembelajaran yang masih monoton.

3. Siswa merasakan kejenuhan pada saat proses pembelajaran yang sedang berlangsung didalam kelas.
4. Guru jarang sekali melakukan kegiatan Ice Breaking di sela-sela saat jam pelajaran sedang berlangsung.
5. Hasil belajar siswa masih rendah

C. Batasan Masalah

Agar pokok permasalahan tersebut dapat lebih terarah, maka penulis akan membatasi masalah pada Penggunaan Quizizz Dan Hasil Belajar Pada Pembelajaran TIK di SMAN 1 Tilatang Kamang pada semester ganjil 2024/2025.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka yang menjadi permasalahn dalam penelitian ini dirumuskan ke dalam pernyataan sebagai berikut : “Apakah terdapat Hubungan Penggunaan Quizizz Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran TIK Di SMAN 1 Tilatang Kamang?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang telah dirumuskan diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat hubungan yang signifikan terhadap hasil belajar pada pembelajaran TIK di SMAN 1 Tilatang Kamang.

F. Manfaat Penelitian

a) Manfaat Teoritis

Menambah wawasan dan Pengetahuan Khususnya dibidang ilmu Teknik Informatika yang mengenai tentang bagaimana cara mengatasi ketidakpahaman peserta didik dalam menguasai materi TIK tentang Perangkat Keras, dan juga mengetahui bagaimana cara mengatasi kebosanan siswa terhadap proses pembelajaran TIK yang dilakukan didalam kelas.

b) Manfaat Praktis

Diharapkan bagi masyarakat Umum bahwasannya penelitian ini mampu memberikan informasi mengenai pengaruh penggunaan Quizizz pada pembelajaran TIK.

a. **Bagi Peneliti,** Penelitian ini di harapkan dapat menjadi salah satu literatur ataupun refensi dari suatu bacaan yang bermanfaat bagi akademisi terutama yang memiliki perhatian pada studi Teknik Informatika pada umunya, khususnya sebagai syarat kelulusan bagi sarjana Teknik Informatika.

b. **Bagi Guru,** Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan bagi para guru untuk dapat memberikan media pembelajaran semenarik mungkin agar para peserta didik dapat memahami pelajaran yang sedang diajarkan oleh

guru serta menjadikan suatu pelajaran itu menjadi lebih menyenangkan.

c. **Bagi Peserta Didik,** Dengan adanya penelitian ini diharapkan bagi peserta didik agar dapat merubah mindset mereka tentang pelajaran itu membosankan, karena di zaman sekarang ini dengan adanya teknologi yang sudah sangat canggih tersebut dapat membuat yang tadinya suatu pembelajaran itu terasa membosankan malah dengan adanya teknologi menjadi lebih menyenangkan.

G. Penjelasan Judul

Untuk memudahkan dan menghindari kesalah pahaman dalam memahami judul skripsi ini bagi para pembaca, maka sebaiknya diuraikan secara singkat dan dijelaskan makna istilah yang digunakan dalam judul ini, judul skripsi ini adalah " Korelasi Penggunaan Quizizz Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran TIK di SMAN 1 Tilatang Kamang". Adapun beberapa istilah yang terdapat dalam judul dan perlu untuk diuraikan adalah sebagai berikut:

KORELASI : Dalam teori probabilitas dan statistika, korelasi juga sering disebut dengan koefisien. Korelasi adalah nilai yang menunjukkan kekuatan dan arah hubungan linier antara 2 peubah acak (*random*

variable). Menurut kamus besar Indonesia, korelasi berarti hubungan timbal balik atau sebab akibat. [7]

PENGGUNAAN **:** Terdapat 2 arti kata 'penggunaan' di Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) yang masuk ke dalam kelas kata nomina (kata benda). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), arti kata penggunaan adalah proses, cara, perbuatan menggunakan sesuatu. Arti lainnya dari penggunaan adalah pemakaian, penggunaan berasal dari kata dasar guna. Penggunaan memiliki arti dalam kelas nomina atau kata benda sehingga penggunaan dapat menyatakan nama dari seseorang, tempat, atau semua benda dan segala yang dibendakan. [8]

QUIZIZZ **:** *Quizizz* merupakan sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas anda misalnya saja untuk penilaian formatif. Penggunaannya sangat mudah, kuis interaktif yang anda buat memiliki hingga 4-5 pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar. Anda juga dapat menambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan dan menyesuaikan pengaturan

pertanyaan sesuai keinginan anda. Bila kuis anda sudah jadi, anda dapat membagikannya kepada siswa anda dengan menggunakan kode 6 digit yang dihasilkan.

Quizizz dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang barlangsung. Bahkan strategi ini dapat melibatkan partisipasi siswa secara aktif sejak awal. Selain itu tuntutan dari era revolusi industi 4.0 membuat berbagai sektor kehidupan termasuk bidang pendidikan perlu melakukan reorientasi dalam menentukan arah kebijakan pendidikan untuk menjawab tantangan revolusi industri 4.0 yang menuntut peningkatan kapasitas individu secara signifikan dan menyeluruh melalui berbegai efisiensi dalam dunia pendidikan, seperti system pendidkan yang melibatkan teknologi dalam proses pembelajaran. [9]

HASIL BELAJAR : Hasil belajar adalah perwujudan perilaku belajar yang biasanya terlihat dalam perubahan, kebiasaan, keterampilan, sikap, pengamatan, dan kemampuan. Keberhasilan seseorang di dalam mengikuti proses

> pembelajaran pada satu jenjang pendidikan tertentu dapat dilihat dari hasil belajar itu sendiri. Hasil belajar adalah informasi tentang kemajuan dalam upaya mencapai tujuan siswa lebih lanjut, baik keseluruhan kelas maupun masing-masing individu, untuk mengetahui kemampuan siswa, menetapkan kesulitan-kesulitan dan menyarankan kegiatan remedial atau perbaikan. [10]

Berdasarkan pengertian diatas dapat dipahami bahwa maksud dari judul penelitian ini adalah untuk mengetahui Hubungan Penggunaan Quizizz Pada Pembelajaran TIK Di SMAN 1 Tilatang Kamang.

H. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini disusun dalam 5 bab diantaranya yaitu:

BAB I PENDAHULUAN **:** Meliputi latar belakang masalah yang menguraikan alasan-alasan yang jelas mengapa penlitian ini perlu dilakukan. Lalu identifikasi masalah untuk megidentifikasi sejauh mana penulis akan melakukan penelitian. Kemudian batasan masalah yang membatasi penelitian ini agar penulis fokus pada permasalahan yang akan ditelitinya. Selanjutnya dijelaskan rumusan masalah,

tujuan dan kegunaan penelitian yang saling berkaitan antara satu dengan yang lainnya agar penelitian ini lebih terarah dengan baik.

BAB II KAJIAN PUSTAKA : Meliputi landasan teori atau landasan umum teoritis yang mengenai masalah yang akan dibahas dalam sebuah penelitian. Diantaranya yang pertama penulis menjelaskan mengenai pengertian media pembelajaran, pengertian *quizizz*, kelebihan dan kekurangan *quizizz*, manfaat dari *quizizz*, langkah-langkah dalam pembuatan *quizizz*, dan fitur-fitur yang terdapat di *quizizz*. Yang kedua penulis juga menjelaskan tentang penelitian yang relevan dengan penelitian penulis.

BAB III METODE PENELITIAN : Meliputi metode penelitian yang digunakan oleh penulis dalam melakukan penelitian. Kemudian peneliti juga menjelaskan tentang jenis penelitian, lokasi penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel, prosedur pelaksaan penelitian, instrumen penelitian, teknik analisis data.

BAB IV HASIL PENELITIAN	**:**	Hasil penelitian membahas mengenai hasil dari penelitian analisis data uji normalitas, homogenitas, uji hipotesis dan pembahasan.
BAB V PENUTUP	**:**	Kesimpulan dan Saran

BAB II
KAJIAN PUSTAKA

A. Teori

1. Quizizz

Media *Quizizz* merupakan *platform* berbasis kuis yang dikombinasikan dalam bentuk permainan dan dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran. *Quizizz* sendiri memiliki jutaan kuis dari berbagai bidang yang dapat diakses oleh peserta didik atau pun guru. Selain itu, *Quizizz* juga dapat menjadikan pembelajaran yang dapat berpusatkan kepada siswa karena siswa lebih sering terlibat serta aktif dalam pembelajaran. *Quizizz* ini sendiri dapat diakses dan dapat digunakan oleh guru ataupun siswa melalui handphone, laptop, ataupun komputer. *Quizizz* dapat digunakan oleh guru sebagai latihan soal di awal pembelajaran dan di akhir pembelajaran, serta guru dapat memonitoring hasil dari keaktifitasan peserta didik itu sendiri. Guru dapat mengatur waktu pada saat pertanyaan kuis yang sedang diujiankan kepada peserta didik sehingga guru dapat melatih peserta didik untuk menjawab secara tepat, namun cepat. [11]

Menurut pendapat dari ahli yang bernama Anggia & Musfiroh pada tahun 2014 menyatakan bahwasannya *quizizz* merupakan sebuah aplikasi yang bersifat edukasi yang dapat mendukung proses pembelajaran secara signifikan. Aplikasi ini pada awalnya sering digunakan untuk pengukuran atau penilaian proses pembelajaran. *Quizizz* menyediakan berbagai jenis soal yang dapat dikerjakan oleh siapa saja, namun pengguna juga dapat membuat sendiri

soalnya. Pengguna dapat menambahkan gambar dan juga video pada soal, bentuk soal bisa berupa pilihan berganda, poling, esai, dan juga pengguna dapat membuat soal dimana jawabannya berbentuk gambar. Terdapat pengaturan waktu sehingga tiap soal dapat dikerjakan dengan batas waktu yang berbeda-beda sesuai dengan tingkat kesulitan soal.

Penyajian soal dengan bentuk game memiliki beberapa manfaat dalam pembelajaran antara lain sebagai berikut yaitu untuk memotivasi dan melibatkan seluruh peserta didik dalam pembelajaran, melatih kemampuan peserta didik seperti kemampuan literasi dan keterampilan berhitung, sebagai media terapi untuk mengatasi kesulitan belajar, mempraktikkan peran atau profesi tertentu di kehidupan nyata, membuat peserta didik semakin kreatif. Beberapa penelitian telah mengungkapkan bahwasannya penggunaan game sebagai media pembelajaran sangat efektif jika diterapkan dengan baik dan benar.

Winatha & Setiawan juga telah melakukan sebuah penelitian menggunakan permainan kartu yang memodifikasi tampilan dan aturan permainan uno. Penelitian yang mereka lakukan pada mahasiswa STMIK dan STIKOM Indonesia, Denpasar menunjukkan bahwa penggunaan permainan kartu dapat meningkatkan motivasi belajar dan prestasi belajar mahasiswa.

Sejalan dengan hal tersebut, penelitian yang dilakukan oleh Nurhayati, Dian Ayu Afiani & Nanda Faradita, mereka bertiga berpendapat bahwasannya penggunaan *quizizz* dapat meningkatkan keaktifan seorang siswa selama

proses pembelajaran baik secara daring, meningkatkan hasil belajar siswa, siswa semakin teliti dan tenang dalam mengerjakan soal atau kuis, dan melatih siswa untuk memiliki manajemen waktu yang baik. Aplikasi *Quizizz* sangat membantu guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran jika dipersiapkan dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik pembelajaran.

Menurut Mulyati, Sri & Evendi, Haniv. *Quizizz* bisa di katakan bahwasannya sebuah web-tol yang di gunakan salah satu media untuk pembelajaran di kelas berguna sebagai permainan kuis interaktif. Kuis interaktif di buat hingga 4 pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar dan di tambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan, pembuatan kuis jika sudah jadi dapat di bagikan kode ke siswa agar siswa dapat masuk kedalam kuis tersebut. *Quizizz* juga memberikandata statistik kerja siswa, guru dapat melacak semua siswa yang sudah menjawab pertanyaan, pertanyaan harus di jawab oleh siswa.guru bisa mendownload hasil statistik siswa dalam bentuk *Ms. Excel*. *Quizizz* memberikan beberapa fitur "pekerjaan rumah" fitur pekerjaan rumah siswa dapat di kerjakan kapan saja dan dimana saja, siswa lebih fleksibel dalam mengerjakan pekerjaan rumah dan guru bisa membatasi pekerjaan rumah siswa tersebut.

Menurut Purba, *Quizizz* merupakan salah satu aplikasi yang berhubungan dengan pendidikan dan mempunyai kelebihan yaitu berbasis game, seakan akan pengguna aplikasi terbawa ke aktivitas yang membuat di kelas menyenangkan dan interaktif.

Dengan menggunakan *Quizizz*, peserta didik dapat melakukan latihan di dalam kelas pada perangkat elektronik mereka. *Quizizz* juga mempunya kelebihan yang lain salah satunya memiliki karakteristik pemain seperti avatar, tema, meme, dan musik menghibur sehingga tidak akan bosan dalam proses pembelajaran. *Quizizz* juga memungkinkan peserta didik untuk saling bersaing dan memotivasi mereka belajar. Peserta didik mengambil kuis pada saat yang sama di kelas dan melihat peringkat langsung mereka di papan peringkat. Instruktur dapat pantau prosesnya dan unduh laporan ketika kuis selesai untuk mengevaluasi kinerja peserta didik. Menggunakan aplikasi ini dapat membantu merangsang minat dan meningkatkan konsentrasi peserta didik.

Salah satu media pembelajaran yang menarik, memiliki sifat interaktif yang mengutamakan kerjasama, komunikasi, dan bisa menimbulkan interaksi antar siswa adalah melalui permainan, yang mempunyai karakteristik untuk menciptakan motivasi dalam belajar, yaitu khayalan (*dream*), tantangan (*challenges*) dan keingintahuan.

Menurut Amiroh & Lilis, A quizizz merupakan salah satu media yang menggunakan perkembangan digital untuk membuat soal kuis yang diinginkan. Aplikasi ini dapat di gunakan dimana saja. Peserta didik dapat mudah menggunakan aplikasi ini karena aplikasi *Quizizz* dapat di akses melalui smartphone tidak hanya di komputer dan di laptop saja dengan mengakses laman *www.quizizz.com* kemudian masukan kose kuis untuk bergabung pada kuis yang sudah di siapkan sebelumnya oleh peserta didik.

Aplikasi *quizizz* dapat langsung di dowload melalui *playstore* atau *appstore* kemudian peserta didik dapat menjawab pertanyaan yang sudah disediakan dan dapat melihat skor yang tertinggi pada *LCD proyektor* apabila peserta didik mengerjakan kuis tersebut di dalam kelas. Yang menarik dalam apliasi ini salah satunya dengan tampilan yang menarik dan sudah di lengkapi beberapa tipe soal dengan waktu yang dapat di atur oleh penyusun kuis.

Menurut Priyanti, Santosa dan Dewi dalam Kurniawan, Moch Chabib D, dan Huda M. Misbachul mereka menyatakan bahwasannya *quizizz* adalah sebuah *platform* digital yang dapat membantu siswa dalam memahami apa yang dibaca dengan *smartphone* dengan cara yang semenarik mungkin. Beberapa fitur yang menarik perhatian siswa adalah kemampuan untuk mengaktifkan alat latar belakang saat memecahkan masalah, *font* dan *desain* tata letak yang menarik dan berwarna-warni, umpan balik saat menjawab berbagai jawaban yang benar atau salah, dan yang menjaga peringkat siswa berdasarkan papan peringkat tampilkan skor keberhasilan, Selain fungsi-fungsi utama tersebut, guru juga dapat mengaktifkan beberapa fungsi tambahan untuk meningkatkan kegairahan dan minat siswa sekolah dasar: misalnya, jika mereka berhasil menjawab beberapa pertanyaan lain, mereka akan diberi imbalan karena menjawab pertanyaan yang salah lagi.

Menurut Mulyati & Evendi, dalam Tiana, Asna dkk menjelaskan *quizizz* adalah aplikasi game yang digunakan untukk kegiatan pembelajaran, gunanya untuk peserta didik berantusias untuk mengikuti pembelajaran untuk membuat peserta didik lebih menyenangkan dalam melakukan proses

pembelajaran. Peserta didik agar dapat pengalaman pembelajaran atau bisa mendalami materi pembelajaran yang sedang berlangsung.

Berdasarkan pemaparan menurut para ahli di atas, dapat di simpulkan bahwa aplikasi *quizizz* merupakan salah satu aplikasi yang membuat peserta didik dapat meningkatkan minat belajar. Aplikasi tersebut menarik untuk peserta didik dengan adanya kemudahan dalam mengakses aplikasi tersebut, dan membuat peserta didik lebih menyenangkan dalam mengerjakan soal kuis.

a) Penggunaan Quizizz Pada Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ)

Kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) menuntut pendidik untuk mampu membuat bahan ajar yang menarik dan tidak membosankan bagi peserta didik. Pengalihan kelas dari tatap muka secara langsung menjadi tatap maya memerlukan penggunaan teknologi informasi dan juga internet. Banyak *platform* pembelajaran yang akhirnya dikembangkan dan digunakan dalam proses PJJ, mulai dari media interaktif, digital video dan animasi, *podcast*, *Augmented Reality* (AR), *Virtual Reality* (VR), *Game Based Learning*, dan lain-lain. *Quizizz* sebagai salah satu media pembelajaran berbasis game menjadi media yang digunakan guru untuk melakukan evaluasi pembelajaran. *Quizizz* memberikan informasi statistik tentang hasil belajar peserta didik dan dapat diunduh dalam bentuk *file excel*. Penggunaan *quizizz* membantu guru dalam mengevaluasi proses pembelajaran tanpa dibatasi tempat, tampilan yang menyenangkan, dan pengaturan waktu pengerjaan soal menuntun konsentrasi siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Anggraini menyatakan

bahwa penggunaan quizizz pada peserta didik kelas III di SDN Kebayoran Lama Utara 07 Pagi membuat peserta didik tertarik dalam proses pembelajaran, menumbuhkan rasa semangat peserta didik dalam mengerjakan soal, dan menambah sumber belajar.

Penggunaan *quizizz* juga mampu untuk mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi (*HOTS*) siswa sehingga walaupun penilaian dilakukan jarak jauh dan guru tidak dapat mengawasi siswa dalam mengerjakan soal tetapi guru tetap bisa memastikan bahwa siswanya mengerjakan soal dengan kemampuannya sendiri.

b) Kelebihan dan Kekurangan Quizizz Menurut Para Ahli

Tabel 2. 1 Penjelasan Kelebihan dan kekurangan Menurut Para Ahli

No	Pendapat Para Ahli	Kelebihan	Kekurangan
1	Salsabila, Unik Hanifah., dkk	1. Bagi Guru/Pendidik, memudahkan dalam membuat soal. 2. Ketika siswa menjawab soal atau kuis dengan benar, setelah itu akan muncul beberapa poin yang di dapatkan	1. Jaringan atau imternet, yang sewaktu-waktu bermasalah. 2. Ketika mengerjakan, siswa dapat membuka tab baru, itu artinya siswa bisa masuk dengan mudah menggunakan cara

		dalam satu soal, juga mendapatkan ranking atau peringkat berapa dalam menjawab kuis tersebut. 3. Bila siswa menjawab kuis tersebut salah, makan akan muncul jawaban yang benar, guna koreksi mandiri bagi siswa. 4. Ketika telah dinyatakan selesai mengerjakan kuis, pada sesi akhir atau penutup, sebelumnya akan di tampilkan di review question guna mencermati kembali jawaban yang telah dipilih. 5. Dalam mengerjakan kuis, setiap siswa	lain unruk mencari jawaban. 3. Dalam permasalahan waktu, siswa yang mulanya bisa mendapatkan peringkat atas, memiliki kemungkinan penurunan peringkat, di karenakan manajemen waktu yang kurang tepat. 4. Akan menjadi kendala atau permasalahan tambahan, bila siswa terlambat bergabung.

		mendapatkan soal kuis yang berbedabeda, karena telah di acak secara otomatis, sehingga meminimalisir kecurangan.	
2	Arikunto dalam Agustina, Laisa & Rusmana, Indra M	1. Dapat mewakili isi yang lebih representatif, luas dan bahan materinya, objektif, menghindari unsur subjektif. 2. Mudah dan cepat dalam memeriksanya. 3. Pemeriksaan dapat di serahkan kepada orang lain. 4. Tidak adanya unsur subyektif dalam pemeriksaan hasil tes.	1. Persiapan untuk menyusun butirtes lebih sulit daripada tes essay, karena butir soal dan jawabannya lebih banyak dan harus teliti. 2. Soal-soal cenderung untuk mengungkapkan ingatan dan daya pengenalan kembali saja, sukar untuk mengukur proses mental yang lebih tinggi. 3. Banyak kesempatan untuk main untung-untungan.

			4. ”Kerjasama” antar siswa pada waktu mengerjakan soal tes lebih berpeluang dan terbuka. [12]

c) Kelebihan dan Kekurangan Quizizz Secara Umum

Aplikasi berbasis *webtool* banyak kelebihannya untuk peserta didik untuk meningkatkan peserta didik menjadi lebih menyenangkan dalam pembelajaran dan akan membuat peserta didik lebih kreatif, kemudian aplikasi *quizizz* ini tidak hanya mempunyai kelebihan yang bermanfaat bagi peserta didik namun aplikasi ini juga mempunya kekurangannya. Penggunaan *quizizz* sebagai pengembangan media pembelajaran menurut peserta diklat generasi milenial mempunyai kelebihan: menyenangkan, real time, dan efektif. Namun juga memiliki kekurangan: tergantung jaringan internet, tidak bisa merevisi jawaban, dan tergantung perangkat HP/Laptop.

1. Kelebihan Quizizz

Sebagai *platform modern*, *quizizz* memiliki beberapa kelebihan. Adapun keunggulan *website* ini, sebagai berikut:

- **Membantu guru dalam membuat soal pada *platform***

Platform ini membuka fitur *copy paste* bagi guru. Jadi, guru dapat memindahkan soal yang telah mereka buat dalam

dokumen *Microsoft word* atau *file* arsip lainnya dengan copy paste ke platform quizizz. Setidaknya guru dapat membuat soalnya sendiri, karena apabila guru menyalin soal milik orang lain di internet, para murid dapat dengan mudah mencarinya menggunakan keyword pada mesin pencarian.

- **Membantu guru dalam membuat penilaian**

  Quizizz telah dilengkapi dengan sistem skor dan poin apabila siswa menjawab soal yang tersedia. Poin akan muncul secara otomatis apabila siswa menjawab soal dengan benar. Selain itu, *quizizz* menyediakan sistem peringkat peserta berdasarkan perolehan *point*.

- **Memberikan *review* pada tiap soal yang telah dijawab**

  Kelebihan *quizizz* lainnya yaitu menyediakan suatu fitur yang bisa menunjukkan jawaban benar apabila siswa memilih jawaban yang salah. Pada akhir sesi, *quizizz* juga menyediakan fitur *review quiz* dengan menampilkan soal beserta jawaban yang dipilih siswa dan jawaban yang benar.

- **Sistem acak soal dan durasi pengerjaan**

  Platform ini juga menyediakan fitur acak soal agar urutan atau *sequence* soal yang diterima setiap siswa itu diacak dan berbeda. Selain itu, durasi waktu dari pengerjaan soal bisa diatur bahkan hingga durasi per satu soal. Kedua fitur tersebut

meminimalisir peluang terjadinya kecurangan yang dilakukan oleh para siswa.

2. Kekurangan Quizizz

Walaupun memiliki banyak kelebihan dan bermanfaat bagi guru dan siswa, *quizizz* juga memiliki kekurangannya seperti *platform-platform online* lainnya. Kekurangan tersebut sebagai berikut:

- **Rentan akan kecurangan**

  Bukan karena sistem soal atau durasi, kecurangan ini dapat terjadi karena siswa dapat membuka tab lain dalam *browser*. Siswa dapat mencari jawaban dengan mesin pencarian yang mereka buka dalam tab lain pada *browser internet*. Selain itu, siswa juga dapat masuk ke dalam *room quizizz* menggunakan dua akun *email* yang berbeda. Kedua hal tersebut termasuk perilaku curang.

- **Sistem poin dan ranking yang kurang *fair***

  Selain berdasarkan jumlah jawaban benar, sistem peringkat ini juga berdasarkan kecepatan siswa dalam menjawab tiap-tiap soal yang diberikan. Maka dari itu, walaupun dua orang siswa memiliki jumlah jawaban yang benar dengan jumlah yang sama, keduanya berpotensi memiliki poin *skor* yang berbeda tergantung dengan kecepatan mereka dalam menjawab soal.

Semakin cepat siswa menjawab dengan benar, maka semakin tinggi poin yang mereka dapat.

- **Kendala apabila ada siswa yang terlambat**

  Guru memiliki kendali penuh untuk memulai quiz. Apabila ada siswa yang terlambat maka, durasi dalam mengerjakan soal akan berkurang atau konsekuensi lain yaitu menunggu siswa tersebut untuk bergabung dalam quiz. Hal tersebut akan mengulur waktu. [13]

d) Manfaat Quizizz

Quizizz merupakan aplikasi yang mudah digunakan, penggunaannya membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, dapat meningkatkan penguasaan materi, serta menambah motivasi dan keaktifan peserta didik.

Menurut Salsabila, Unik Hanifah. Dkk. *Quizizz* merupakan salah satu aplikasi yang menunjukan kemanfaatan yang bisa menggambarkan bahawa *quizizz* dapat meningkatkan kompetensi setiap siswa dan keahliannya. Pemanfaatan dari aplikasi *Quizizz* juga dapat menjadikan media sebagai salah satu untuk mengakomodir permasalah media pembelajaran di Indonesia yang tidak dapat di terapkat secara konvensional dengan pembelaran lain yang berbasis Teknologi Informatika dan Komputer. Pembelajaran model berbasis teknologi bisa distrategikan secara naratif yang bersipat prespektif. Sehingga mampu

menghasilkan upaya perumusan pemecahan masalah melalui pemanfaatan aplikasi *quizizz*. Tanpa menghilangkan *esensi* dan materi yang telah disampaikan oleh gutu bisa menjadi upaya dalam pemanfaatan aplikasi *quzizz*.

Menurut Anggraini, Windi. Aplikasi *quizizz* dapat membantu pendidikan melakukan evaluasi dengan tidak adanya pembatasan tempat, tampilan yang menari dan pengaturan waktu dapat di atur menuntun konsentrasi terhadap peserta ddidik. *Quizizz* merupakan aplikasi yang berbasis game dan mampu membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas sehingga membuat peserta didik menjadi lebih menyenangkan dalam mengerjakan soal yang dibuat oleh guru dan menjadikan lebih interaktif. Kemudian aplikasi *quizizz* dapat melakukan latihan di dalam kelas menggunakan perangkat elektronik peserta didik. Karakteristik menjadikan salah satu yang bisa menghibur peserta didik dengan adanya avatar, tama, meme, dan musik dalam proses pembelaran.

Aplikasi *quizizz* juga memungkinkan peserta didik untuk saling bersaing dan dapat memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan mengambil kuis pada waktu yang sama peserta didik dapat melihat peringkat mereka langsung di papan peringkat. Kemudian intruktur bisa langsung memantau prosesnya dan untuk laporan insturktur bisa langsung mengevaluasi kinerja terhadapat peserta didik. Aplikasi *quizizz* dapat membantu merangsang minat dan meningkatkan konsentrasi terhadap peserta didik. Adanya proses pembelajaran jarak jauh

menjadikan peserta didik menjadi malas untuk mengerjakan tugas karena tidak adanya tatap muka secara langsung di sekolah, dalam mengatasi hal tersebut didalam diri peserta didik, guru memberikan pertanyaan atau soal-soal yang telah dimodifikasi seperti game, dan setiap soal-soal yang di berikann oleh guru memiliki limit waktu.

Menurut Aini, Yulia Isratul. Pemanfaat dalam aplikasi *quizizz* ini dengan memulai membuka di situs *web*-nya yang ada di alamat link sebelumnya, pengguna baru dapat melakukan aplikasi *quizizz* ini dengan cara mendaftarkan diri pada *web*-nya, kemudian lengkapi apa saja yang disediakan oleh aplikasi *quizizz* tersebut. Aplikasi ini masih belum banyak dikenal sebagai media pembelaran sehingga diharuskannya pengenalan kepada pendidik dan peserta didik. Pemanfaatan aplikasi ini dapat mengakomodir kebutuhan pembelajaran guna untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan meningkatnya kemampuan pendidik dalam memanfaatkan media ini di perlukan karena masih kurangnya pengetahuan dan keterampilan pendidik terhadap *quizizz* untuk membuat dan memanfaatkan media pembelajaran.

Menurut Mukharomah, Nafi menjelaskan bahawasannya aplikasi *quizizz* ini lebih cenderung bisa menghemat dalam hal pengunaan data internet yang sedang digunakan, *quizizz* juga merupakan sebuah *web tool* yang berbentuk tes interaktif yang digunakan dalam pembelajarann didalam kelas, *quizizz* merupakan aplikasi berbasis game yang membawa aktivitas pembelajaraan yang lebih konsentrasi dan bisa membuat peserta

didik lebih senang. Penggunaanya pun sangat mudah, namun memiliki kualitas hasil kelas penggunaan *software* animasi. Konsep penilaian ini memanfaatkan smartphone sebagai media yang digunakan didalamnya dan memiliki beberapa pertanyaan dimana pertanyaan bida dijawab dengan waktu yang sudah ditentukan. Media pembelajaran *quizizz* bisa menjadi penilaian yang sangat efektif untuk mengevaluasi dan memberikan hasil yamh sangat cepat kepada pendidik sehingga pendidik bisa mengambil tindakan segera mungkin jika ada kesalahan kepada peserta didik.

Menurut Irma dalam Supriadi, Tazkiyah dan Isro menjelaskan bahwa manfaat pengunaan media *quizizz* selain membentuk peserta didik mengingat kembali materi yang telah di jelaskan dan bisa memunculkan kompetisi diantara peserta didik sehingga membuat peserta didik menjadi tertantang untuk menjadi yang terbaik didalam kelas. Peserta didik yang memperoleh nilai akan di tampilkan pada layar setelah peserta didik menjawab setiap soal, hal ini biisa mendorong semangat belajar peserta didik untuk salping berkompetisi untuk mendapatkan nilai oaling terbaik. *Quizizz* tidak hanya menyediakan permainan inidividu melainkan menyediakan model permainan berkelompok, model berkelompok peserta didik agar saling berdiskusi dan berkaloborasi untuk menjawab soal soal kuis tersebut.

e) Langkah-Langkah Dalam Pembuatan Kuis Quizizz

Tabel 2. 2 Langkah- Langkah Pembuatan Kuis Quizizz Menurut Para Ahli

No	Nama Ahli Yang Menjelaskan Tata Cara Dalam Pembuatan Kuis *Quizizz*	Langkah-Langkah Dalam Pembuatan Kuis *Quizizz* Menurut Penelitian Para Ahli
1.	Ariyanti dan Nur'Amanah Syifa Agestrisna	▪ Klik *open quiz creator*. ▪ Masukan nama kuis yang akan di buat. ▪ Pilih bahasa yang di gunakan dalam kuis. ▪ Masukan gambar jika diperlukan dalan kuis. ▪ Selesai, klik *save.* ▪ Klik *create new question* untuk mulai membuat soal dan jawaban bisa berupa *multiple choice* atau uraian. ▪ Klik *live* game. ▪ Melakukan pengaturan dengan misalnya pertanyaan akan di acak, jawaban akan diacak. ▪ Dan setelah peserta didik selesai menjawab akan diperlihatkan jawaban yang benar. ▪ Jika sudah selesai, tekan *proceed*. Maka kuis siap dibagikan kepada peserta

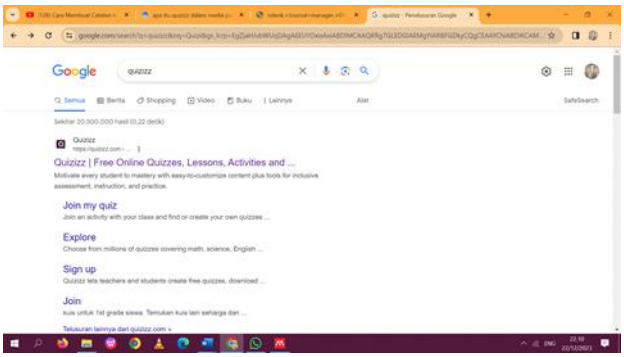
		didik dengan mengetik join.quizizz.com di browser hp androidnya.
2.	Salasabila, Unik Hanifah. Dkk	▪ Masuk ke www.quizizz.com. ▪ Klik tulisan *login*. ▪ Kemudian, klik tulisan teacher, sebgai pengajar. ▪ Masukan identitas diri, berupa *username email,* dan *password.* ▪ Jika sudah di nyatakan masuk, kemudian buat kuis, pada tulisan *create a quiz.* ▪ Muncul tampilan *Lets Create a Quiz* ▪ Masukan nama kuis, contoh: Pelajaran Bahasa Indonesia. ▪ Kemudian klik *save.* ▪ Muncul tampilan selanjutnya, klik *create new question.* ▪ Tuliskan pertanyaan pada kolom yang tersedia. "*Write Question Here*", lalu masukan opsi jawaban (apabila menggunakan multiple choice/pilihan ganda) pada kolom "*Answer option 1, answer option 2*, dan seterusnya.

		▪ Beri tanda centang, kolom jawaban yang benar. ▪ Kemudian atur durasi mengerjakan dalam setiap soal. ▪ Klik *save*. ▪ Apabila telah selesai menyelesaikan pengisian kuis, klik "*Finish Quiz*". ▪ Kemudian, akan muncul tampilan *quiz detail* (aturlah kelas berapa kuis itu akan ditujukan), lalu klik save details. ▪ Kemudian, muncul tampilan berikutnya, pilihlah "*Homework*", apabila hendak di gunakan sebagai PR, serta pilih "*Play Live*", apabila hendak di gunakan sekarang. ▪ Masukan *deadline* atau batas waktu mengerjakan (atur tanggal serta jam) lalu klik "*proceed*". ▪ Kemudian, muncul tampilan berikutnya, yaitu kode yang di gunakan untuk masuk dalam pengerjaan kuis.

		▪ Kemudian untuk membuka maka ketik *http://quizizz.com/admin.*

f) Fitur-Fitur Membuat Quizizz

1) Masuk ke dalam *google*

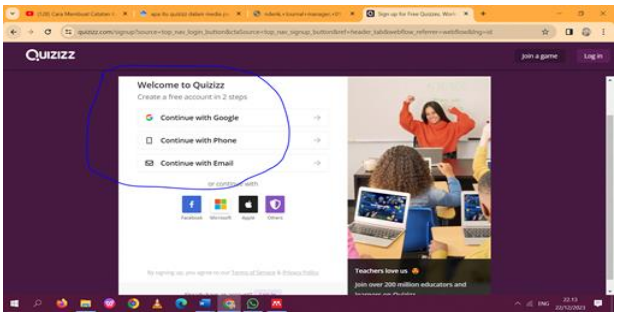


Gambar 2. 1 Tampilan Awal

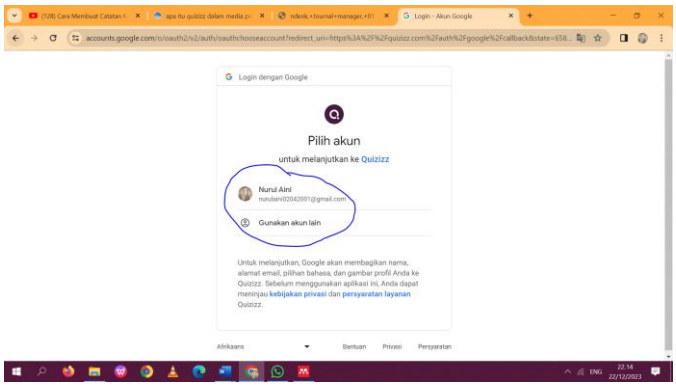
2) Membuat Akun *Quizizz* Terlebih Dahulu dengan cara klik Daftar



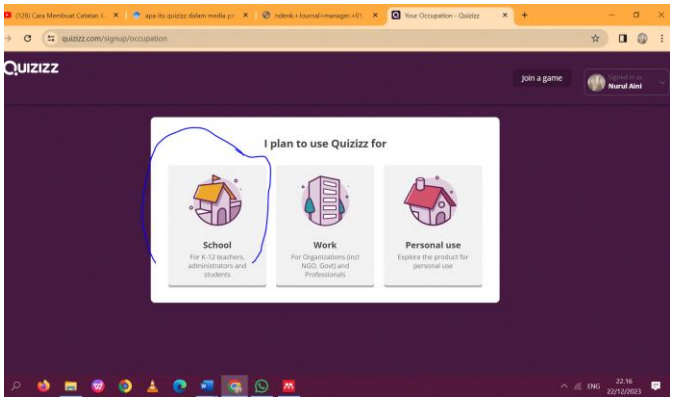
Gambar 2. 2 Proses Pendaftaran Akun Quizizz



Gambar 2. 3 Membuat Akun Quizizz dengan Pilihan Yang Disediakan

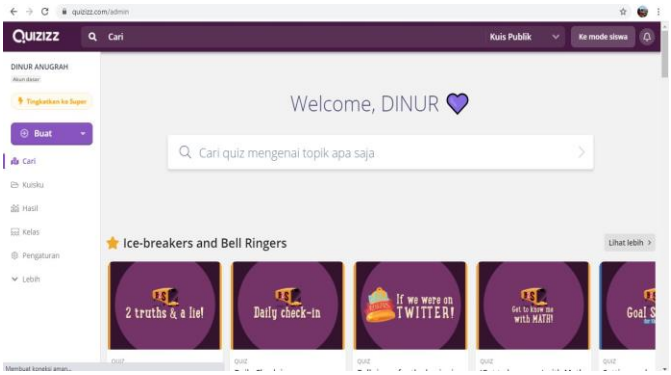


Gambar 2. 4 Membuat akun Quizizz dengan menggunakan akun Google yang Sudah Terdaftar di Handphone ataupun Laptop



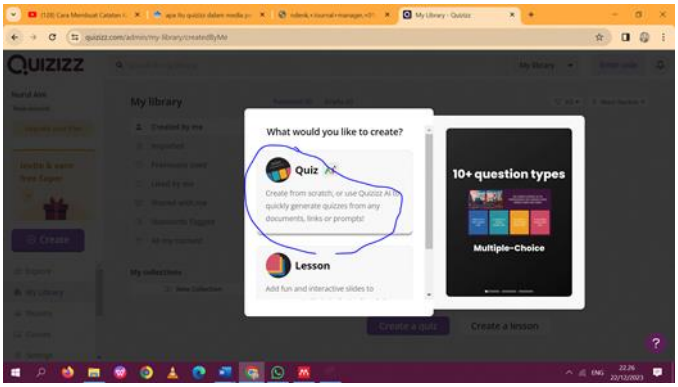
Gambar 2. 5 Tampilan Ketika kita telah membuat akun Quizizz

3) **Masuk Aplikasi Quizizz**



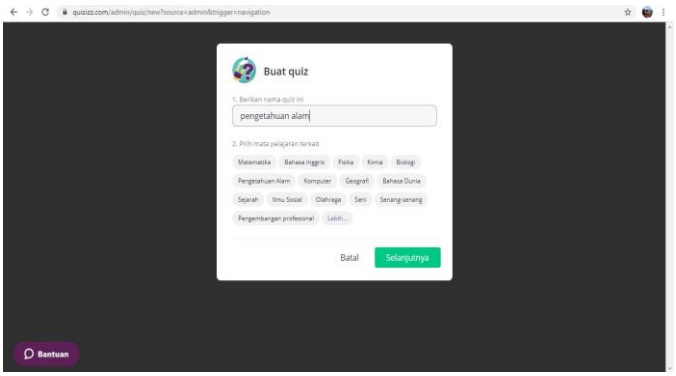
Gambar 2. 6 Tampilan Awal Pada Saat Masuk ke Aplikasi Quizizz

4) Klik untuk memilih membuat Quizizz



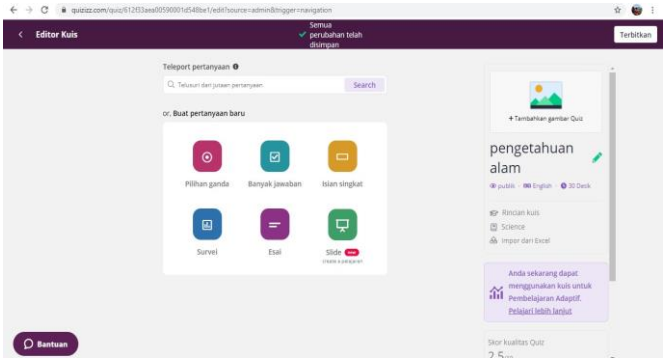
Gambar 2. 7 Tampilan Dalam Memilih Quizizz

5) Tampilan untuk memberi nama Quizizz



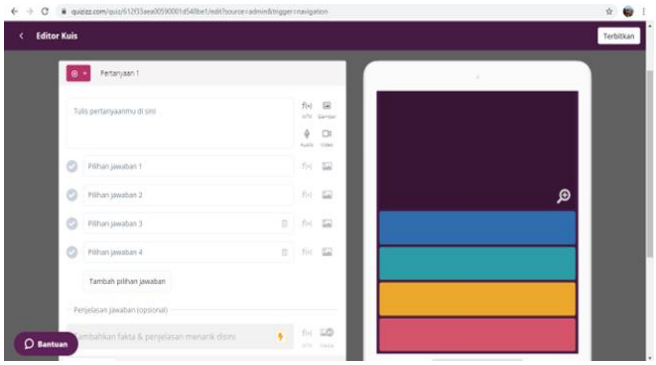
Gambar 2. 8 Pemberian Nama Quizizz

6) Tampilan hasil pembuatan Quizizz

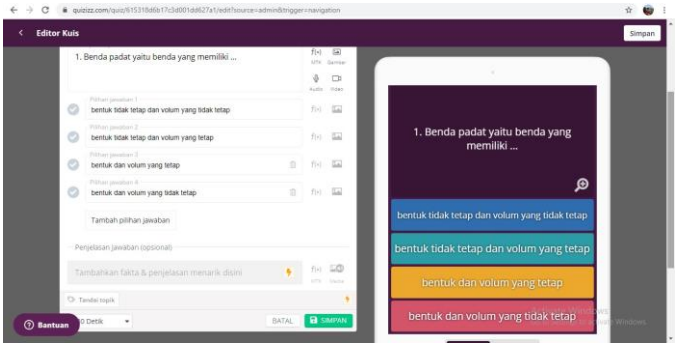


Gambar 2. 9 Tampilan Hasil Pembuatan Quizizz

7) Tampilan untuk memberikan pertanyaan



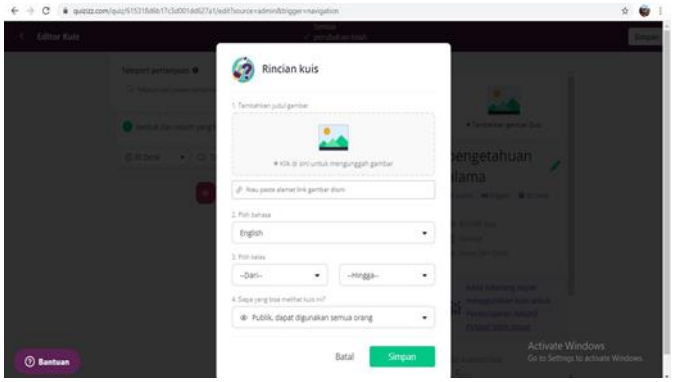
Gambar 2. 10 Tampilan Untuk Membuat Pertanyaan (Soal)Tampilan



Contoh Soal

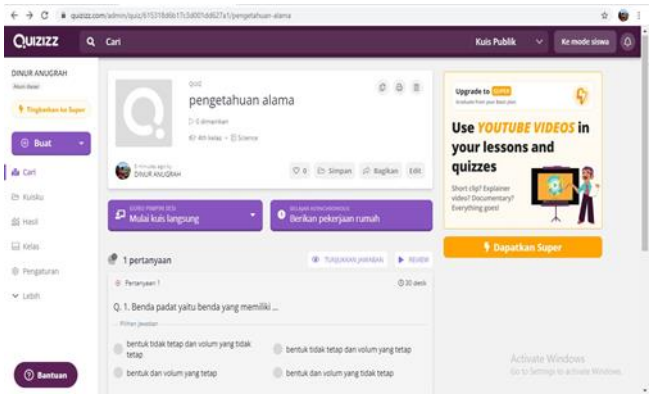
Gambar 2. 11Tampilan Contoh Soal

8) Tampilan untuk member nama kuis



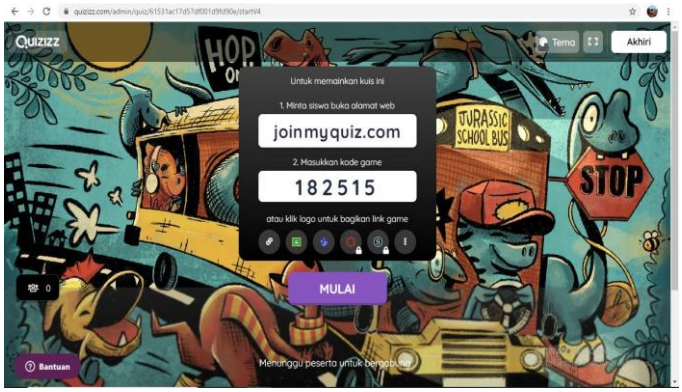
Gambar 2. 12 Tampilan Untuk Memberi Nama Kuis

9) Tampilan untuk memberi kuis atau pekerjaan rumah



Gambar 2. 13 Tampilan Untuk Memberi Kuis Ataupun Pekerjaan Rumah (PR)

10) Tampilan Alamat Web untuk memulai kuis



Gambar 2. 14b Tampilan Alamat Web untuk memulai kuis dengan menggunakan kode yang telah disediakan

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Belajar merupakan sebuah proses yang *kompleks* yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak masih bayi (bahkan dalam kandungan) hingga liang lahat. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar sesuatu adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotor) maupu menyakut nilai dan sikap (afektif).

b. Pengertian Belajar Menurut Para Ahli

H.C. Witherington dalam *educational psychology* menjelaskan pengertian belajar sebagai sesuatu perubahan didalam kepribadian atau suatu penegtian. Gage Berlinger mendefinidikan belajar sebagai suatu proses simana suatu organisme berubah prilakunya sebab akibat dari pengalaman. Belajar menurut H.C. Witherington memiliki empat ciri diantaranya sebagai berikut:

- Adanya kemamapuan baru atau perubahan. Perubahan tingkah laku tersebut bersifat pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor), maupun niali dan sikap (afektif).
- Perubahan itu tidak berlangsung tidak sesaat saja, melainkan menetap atau disimpan.
- Perubahan itu tidak terjadi begitu saja melainkan harus dengan usaha perubahan terjadi akibat interaksi dengan lingkunganaya.
- Perubahan tidak semata mata disebabkan oleh pertumbuhan fisik atau kedewasan,tidak karena kelelahan,penyakit atau pengaruh obat-obatan.

Jerome S, Bruner belajar itu merupakan aktivias yang berproses sudah tentu di dalamnya terjadi perubahan-perubahan yang bertahap, perubahan-perubahan yang terjadi melalui tahapan antara satu dan lainnya secara berurutan dan fungsional. Dalam proses belajar siswa menempuh tiga tahapan diantaranya:

1) Tahap Informasi

Seorang siswa yang sedang belajar, diantara informasi yang diperoleh itu ada yang sama sekali baru ada pula yang yang berfungsi menambahkan dan memperdalam pengetahuan yang sebelumnya.

2) Tahap Transformasi

Informasi yang telah diperoleh itu dianalisis, diubah atau ditransformasikan menjadi bentuk yang *abstrak* atau konseptual atau supaya nantinya dapat dimanfaatkan pada yang lebih luas.

3) Tahap Evaluasi

Seorang siswa menilai sendiri sampai sejauh mana informasi yang telah ditransformasikan tadi dapat dimanfaatkan untuk memahami gejala atau memecahkan masalah yang dihadap Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh sesuatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Nana Sujana memberikan sebuah pengertian belajar adalah sebagai berikut.“Belajar adalah suatu proses yang disadari dengan perubahan pada diri seseorang sebagai hasil proses dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan, kebiasaan, serta perubahan aspek-aspek lain pada indvidu yang belajar. Perubahan tingkah laku tersebut karena adanya interaksi”.

Skiner berpandangan bahwa belajar adalah suatu perilaku pada saat orang belajar, maka responnya menjadi baik. Sebaliknya bila ia tidak belajar maka responnya menurun.

Menurut Sardiman A.M proses belajar ditandai dengan adanya perubahan pada perilaku individu, tetapi tidak semua perubahan pada perilaku individu terjadi karena belajar. Perilaku atau kemampuan tertentu dikuasai individu bisa karena adanya refleksi, insting, perkembangan dan kematangan.

Menurut B. Suryasubroto proses belajar mengajar merupakan inti dari proses pendidikan formal dengan guru sebagai pemegang peranan utama. Dalam proses belajar peserta didik belajar mengajar sebagian besar hasil belajar peserta didik ditentukan oleh peranan guru. Guru yang kopenten akan lebih mampu menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan akan lebih mampu mengelola proses belajar mengajar.

Menurut Tabrani Rusyan ialah untuk melaksanakan suatu kegiatan belajar mengajar dengan baik dan berhasil guna tentu saja diperlukan syaratsyarat yang harus dimiliki oleh seorang guru. Secara global guru harus memiliki kemampuan di bidang pengetahuan (*knawledge*), keterampilan (*skill*) dan sikap (*attitude*).

Menurut penjelasan dari Anita Lie bahwasannya hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan.

Menurut Rooijakkers proses belajar terdiri dari beberapa tahap yang kesemuanya harus di lalui jika seseorang ingin belajardalam arti yang sesungguhnya. Proses belajar merupakan jalan yang harus ditempuh oleh seorang pelajar untuk mengerti suatu hal. Merujuk dari pemikiran Gagne, hasil belajar berupa:

- Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis.
- Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang.
- Strategi kognitif yaitu kecekapan menyalurkan dan mengarahkan aktifitas kognitifnya sendiri.
- Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
- Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut.l yang sebelumnya tidak diketahui.

Sujana, mengungkapkan ada tiga tujuan pengajaran yang merupakan kemampuan seseorang yang harus dicapai dan merupakan hasil belajar yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Ketiga ranah tesebut menjadi objek penilaian hasil belajar. Diantara tiga ranah itu, ranah kognitiflah yang di nilai oleh para guru di sekolah, karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan

belajar. Keberhasilan seorang guru diukur dari keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar dan hasil belajar yang dicapainya. Hasil belajar yang dicapai siswa melalui proses belajar mengajar yang optimal menunjukkan hasil yang optimal ditunjukkan dengan ciri-ciri sebagai berikut:

a. Kepuasan dan kebanggaan yang dapat menumbuhkan motivasi belajar intrinsik pada diri siswa. Siswa tidak mengeluh pada prestasi yang rendah dan ia akan berjuang lebih keras untuk memperbaikinya dan setidaknya mempertahankan apa yang telah dicapai.
b. Menambah keyakinan dan kemampuan dirinya, artinya ia tahu kemampuan dirinya dan percaya bahwa ia mempunyai potensi yang tidak kalah dari orang lain apabila ia berusaha sebagaimana mestinya.
c. Hasil belajar yang dicapai bermakna bagi dirinya, seperti akan tahan lama di ingat, membentuk perilaku, bermanfaat untuk mencapai aspek lain, kemauan dan kemampuan untuk belajar sendiri dan mengembangkan kreatifitasnya.
d. Hasil belajar yang dicapai bermakna secara menyeluruh (komprehensif) yakni mencakup ranah kognitif, pengetahuan atau wawasan, ranah afektif (sikap) dan ranah psikomotorik, keterampilan atau perilaku.

e. Kemampuan siswa untuk mengontrol atau menilai dan mengendalikan diri terutama dalam menilai hasil yang dicapainya maupun menilai dan mengendalikan proses dan usaha belajarnya.

Jika seorang belajar sesuatu, sebagai hasilnya ia akan mengalami perubahan tingkah laku secara menyeluruh dalam sikap kebiasaan, keterampilan, pengetahuan dan sebagainya. Menurut Sardiman belajar merupakan perubahan tingkah laku yang relatif tetap dan terjadi sebagai hasil latihan dan pengalaman Menurut Penjelasan dari Morgan bahwasannya pengertian ini dapat diketahui bahwa seseorang yang sedang belajar akan mengalami yang namanya perubahan tingkah laku, dari tidak bisa menjadi bisa, dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti.

Dari sekian banyak definisi tentang belajar, pada dasarnya belajar selalu saja berkenaan dengan adanya perubahan-perubahan pada orang yang belajar tersebut, serta hal lain yang terkait dengan dalam belajar adalah pengalaman. Yakni pengalaman yang terbentuk interaksi dengan orang lain ataupun lingkungannya.

Menurut seorang Slameto yang sudah melakukan belajar mengalami perubahan tingkah laku. Slameto juga memaparkan tentang ciri-ciri perubahan tingkah laku dalam pengertian belajar adalah sebagai berikut :

- **Perubahan yang terjadi secara sadar**

Ini berarti bahwa individu yang belajar akan menyadari terjadinya perubahan itu atau sekurang-kurangnya individu merasakan telah terjadi adanya suatu perubahan pada dirinya.

- **Perubahan dalam belajar bersifat kontinu dan fungsional**

Sebagai hasil belajar, perubahan yang terjadi pada individu berlangsung terus-menerus dan tidak statis. Satu perubahan yang terjadi akan menyebabkan perubahan berikutnya dan akan berguna bagi kehidupan ataupun proses belajar berikutnya.

- **Perubahan dalam belajar bersifat aktif dan pasif**

Perubahan belajar, perubahan-perubahan itu yang senantiasa bertambah dan tertuju untuk memperoleh sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya.

- **Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara**

Perubahan yang bersifat sementara yang terjadi hanya untuk beberapa saat saja, tidak dapat digolongkan sebagai perubahan dalam arti belajar. Tetapi yang bersifat permanen itulah yang merupakan perubahan dalam arti belajar.

- **Perubahan dalam belajar bertujuan dan terarah**

Ini berarti bahwa perubahan tingkah laku terjadi karena ada tujuan yang akan dicapai.

- **Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku**

Sementara itu Oemar Hamalik dalam bukunya yang berjudul Proses Belajar Mengajar. Belajar adalah sebuah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. Maksudnya belajar merupakan proses bukan suatu hasil atau tujuan. Beliau juga menyebutkan ada tiga ciri-ciri belajar sebagai berikut:

1. Belajar adalah perubahan tingkah laku.
2. Belajar dibedakan dari perubahan fisik dan mental.
3. Cara belajar yang hasilnya menetap

c. Jenis-Jenis Belajar

Setidaknya ada beberapa jenis belajar yang perlu dan harus dilakukan oleh manusia. Adapun beberapa jenis belajar tersebut dalah sebagai berikut:

a. Belajar rasional, yaitu proses belajar menggunakan kemampuan untuk berpikir yang sesuai dengan akal sehat (logis dan rasional) untuk memecahkan masalah.
b. Belajar abstrak, yaitu proses belajar menggunakan berbagai cara berpikir abstrak untuk memecahkan masalah yang tidak nyata.
c. Belajar keterampilan, yaitu proses belajar menggunakan kemampuan gerak motorik dengan otot dan urat syaraf untuk menguasai keterampilan jasmaniah tertentu.
d. Belajar sosial, yaitu proses belajar memahami berbagai masalah dan cara penyelesaian masalah tersebut. Misalnya masalah keluarga, persahabatan, organisasi, dan lainnya yang berhubungan dengan masyarakat.

e. Belajar kebiasaan, yaitu proses pembentukan atau perbaikan kebiasaan ke arah yang lebih baik agar individu memiliki sikap dan kebiasaan yang lebih positif sesuai dengan kebutuhan (kontekstual).
f. Belajar pemecahan masalah, yaitu belajar berpikir sistematis, teratur, dan teliti atau menggunakan berbagai metode ilmiah dalam menyelesaikan suatu masalah.
g. Belajar apresiasi, yaitu belajar kemampuan dalam mempertimbangkan arti atau nilai suatu objek sehingga individu dapat menghargai berbagai objek tertentu.
h. Belajar pengetahuan, yaitu proses belajar berbagai pengetahuan baru secara terencana untuk menguasai materi pelajaran melalui kegiatan eksperimen dan investigasi. [14]

Jenis-jenis belajar bermacam-macam, dilihat dari sudut pandang para ahli yang berbeda-beda.

- Menurut Gagne terbagi menjadi 8 bagian diantaranya yaitu belajar isyarat (*signal learning*), belajar stimulus (*stimulus response learning*), belajar rantai atau rangkaian (*chaining*), belajar asosiasi verbal (*verbal association*), belajar diskriminatif (*discrimination learning*), belajar konsep (*concept learning*), belajar aturan (*rule learning*), belajar memecahkan masalah (*problem solving*).
- Selanjutnya pendapat lain mengenai jenis-jenis belajar dikemukakan oleh Yusuf dalam mengemukakan pendapat bahwasannya jenis belajar dapat dibagi ke dalam 5 jenis yaitu:

- Belajar keterampilan intelektual, untuk memperoleh kemampuan untuk membantu dan mengungkapkan konsep, pengertian, pendapat, dan generalisasi pemecahan masalah.
- Belajar kognitif, yaitu untuk menambah atau memperoleh pengetahuan, pemahaman, pengertian dan informasi tentang berbagai hal.
- Belajar verbal, yaitu belajar untuk memperoleh pengetahuan, pemahaman dan kemampuan menggunakan bahasa untuk berkomunikasi dengan yang lainnya.
- Belajar keterampilan motorik, yaitu untuk memperoleh kemampuan atau penguasaan keterampilan untuk membuat, memainkan, memproses dan memperbaiki.
- Belajar sikap, yaitu untuk memperoleh kemampuan dalam menerima, merespon, menghargai, menghayati dan menginterpretasikan objek-objek atau nilai-nilai moral.
- Selanjutnya Ali dalam mengemukakan pendapat bahwa, “Bentuk atau jenis-jenis belajar dibagi ke dalam empat jenis yaitu belajar verbal, belajar konsep dan prinsip, belajar pemecahan masalah, dan belajar keterampilan”.
- Sedangkan Rusyan yaitu untuk dapat membedakan belajar menjadi dua bahagian yaitu belajar secara konsep dan belajar secara proses”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat dipahami bahwa jenis-jenis belajar secara garis besar yaitu belajar afektif, belajar kognitif, dan

belajar psikomotor. Belajar afektif yaitu belajar mengenai aspek sikap untuk memperoleh karakter nilai-nilai dari norma. Belajar kognitif yaitu belajar mengenai aspek pengetahuan untuk memperoleh pemahaman, wawasan, informasi. Belajar psikomotor yaitu belajar mengenai keterampilan untuk memperoleh suatu keahlian/kemampuan memproses keterampilan itu sendiri.

d. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Ada bebarapa faktor yang mempengaruhi proses belajar antara lain sebagai berikut :

1. Faktor Internal

Faktor *internal* adalah faktor yang ada dalam diri siswa, meliputi kemampuan yang dimilikinya, motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi, faktor fisik dan psikis.

2. **Faktor Eksternal**

Faktor *eksternal* adalah faktor yang datang dari luar siswa atau faktor lingkungan.Sifat faktor ini ada yang social yaitu berkaitan dengan manusia, misalnya perilaku guru, dan ada yang non sosial, seperti alat dan media pendidikan, bahan pendidikan, terutama kualitas pembelajaran. Hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai setelah dilaksanakan program kegiatan belajar mengajar di sekolah. Hasil belajar dalam

periode tertentu dapat dilihat dari nilai raport yang secara nyata dapat dilihat dalam bentuk angka-angka.

3. Bakat

Berikut ini merupakan definisi bakat menurut para ahli diantaranya sebagai berikut:

a. Chaplin, Yang dimaksud dengan bakat adalah kemampuan pontesial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan masa yang akan datang, sehubungan dengan hal tersebut, maka bakat akan dapat memengaruhi tinggi rendahnya prestasi belajar.
b. Utami Munandar, Bakat merupakan potensi yang masih memerlukan ikhtiar pengembangan dan pelatihan secara serius dan sistematis agar dapat terwujud.
c. Asrori, Bakat adalah kemampuan alamiah untuk memperoleh pengetahuan dan terampilan, baik yang bersifat umum dan khusus. Bakat seseorang berkemungkinan untuk mencapai prestasi dalam bidang tertentu. Tetapi untuk mewujudkan bakat ke dalam suatu prestasi diperlukan latihan, pengetahuan, pengalaman dan motivasi.
d. Reber, Dengan demikian, sebetulnya setiap orang pasti memiliki bakat dalam arti berpotensi untuk mencapai

prestasi sampai ke tingkat tertentu sesuai dengan kepasitas masing-masing.

e. Greenes, Fleksibilitas dalam mengolah data, kemampuan luar biasa untuk menyusun data, ketangkasan mental, penafsiran yang orisinil, kemampuan luar biasa untuk generalisasi. Greenes menambahkan bahwa siswa berbakat matematika lebih menyukai komunikasi lisan daripada tulisan. Saran bagi guru dalam merencanakan model pembelajaran bagi siswa yang berbakat matematika: mendorong pertimbangan dan pemikiran mandiri, mendorong siswa untuk menggunakan berbagai metode untuk memecahkan masalah yang sama, mendorong siswa untuk melakukan pengecekan, memberikan masalah yang menantang dan luar biasa kecakapan potensial seseorang hanya dapat dideteksi dengan mengidentifikasi indikator-indikatornya.

Jika kita perhatikan penjelasan tentang aspek–aspek *inteligensi* dari teori-teori inteligensi di atas, maka pada dasarnya indikator bakat akan mengerucut ke dalam tiga ciri yaitu: kecepatan (waktu yang singkat), ketepatan (hasil yang sesuai dengan yang diharapkan), dan kemudahan (tanpa menghadapi hambatan dan kesulitan yang berati) dalam bertindak.

Dari beberapa para ahli maka dapat disimpulkan bakat adalah merupakan suatu mencapai prestasi belajar memiliki dalam arti berpotensi untuk mencapai prestasi belajar sampai ke tingkat tertentu.

- **Cara Belajar**

  Cara belajar adalah sebuah strategi yang dilakukan siswa agar lebih memahami materi yang dijelaskan tentunya dengan cara belajar yang disenangi oleh siswa tersebut.

- **Motivasi**

  Motivasi merupakan serangkain usaha untuk untuk menyiapkan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu. Motivasi merupakan hal yang penting dan haus dimiliki oleh setiap siswa agar seorang siswa semangat dalam belajar. Atkinson menyatakan motivasi adalah sebuah istilah yang mengarah kepada adanya kecenderungan bertindak untuk menghasilkan satu atau lebih pengaruh.

- **Lingkungan Keluarga**

  Lingkungan keluarga merupakan pengaruh utama dan utama bagi kehidupan, pertumbuhan dan perkembangan seseorang. Menurut Hurlock salah satu sumbangan keluarga ada pada perkembangan anak ialah sebagai perangsang kemampuan untuk mencapai keberhasilan di sekolah dan kehidupan sosial.

Dengan kata lain, dalam relasi antara anak dengan orang tua itu secara kodrati tercakup unsur pendidikan untuk membangun kepribadian anak dan mendewasakannya. Jadi, sebelum anak masuk pendidikan formal (sekolah) anak sudah mendapatkan pendidikan dari orang tuanya, begitupun setelah anak tersebut sekolah peranan orang tua (keluarga) sangat menentukan keberhasilan pendidikan anaknya.

- **Lingkungan Sekolah**

Dalyono menyatakan bahwa sekolah merupakan satu faktor yang turut mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak terutama untuk kecerdasannya. Hal ini dapat dikatakan bahwa lingkungan sekolah sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Lingkungan sekolah merupakan tempat dimana para peserta didik melakukan kegiatan belajar. Dalam lingkungan sekolah terdapat guru dan kepala sekolah. Peran guru sangat penting dalam proses pembelajaran, dimana guru harus memberikan penjelasan terkait sebuah materi yang terkadang materi tersebut membutuhkan alat peraga agar siswa mudah untuk memahami materi yang diajarkan. Selanjutnya adalah kepala sekolah, peran kepada sekolah yaitu sebagai ketua atau pemimpin yang bertanggung jawab dan berperan penting dalam memajukan sebuah sekolah. Salah satu tugas kepala sekolah yaitu menyediakan fasilitas yang cukup untuk guru dan peserta didiknya. [15]

3. Mata Pelajaran TIK / Informatika

Mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi (TIK) merupakan mata pelajaran yang sangat penting dan wajib dipelajari siswa, agar dapat menggunakan perangkat teknologi informasi dan komunikasi secara baik dan optimal. Pesatnya perubahan zaman mengharuskan siswa untuk ikut andil dalam perkembangan teknologi. Semakin berkembang zaman maka semakin banyak pula lahir teknologi terbaru, hal tersebut perlu diimbangi dengan penguasaan teknologi informasi dan komunikasi, jika tidak maka siswa akan mengalami ketertinggalan pengetahuan.

Mata Pelajaran TIK merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting untuk dipelajari. Sudayana [2015] menyatakan bahwa "TIK merupakan salah satu komponen dari serangkaian mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan". Namun pada kenyataannya masih banyak siswa menganggap tik sebagai pelajaran yang sulit, tidak menyenangkan, bahkan membosankan untuk dipelajari. Mata pelajaran tik diberikan pada peserta didik sejak dari sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas, hingga perguruan tinggi.

Pembelajaran TIK di sekolah, guru masih sering sekali hanya menggunakan metode ceramah sehingga proses pembelajaran menjadi membosankan dan tidak menarik padahal isi dari pembelajaran TIK itu sendiri sebenarnya sangatlah mengasyikkan, penggunaan media dan sarana prasarana penunjang pembelajaran pun dirasa masih sangat minim dalam pembelajaran TIK ini padahal isi dari mata pelajaran TIK ini sangat luas dan kompleks yang

membutuhkan sarana belajar yang mendukung, sehingga dirasa tidak cocok jika pembelajaran hanya dilaksanakan dengan metode ceramah semata.

Diperlukan media sebagai sarana untuk guru dalam membelajarkan mata pelajaran TIK ini, agar pembelajaran lebih efektif dan mudah dimengerti oleh siswa. Keterbatasan alat peraga dan seringnya guru meninggalkan jam pelajaran juga menjadi masalah yang sama dalam pelaksanaan pembelajaran TIK yang mengakibatkan proses pembelajaran tidak dapat berjalan lancar, sehingga dibutuhkan adanya media pembelajaran agar proses pembelajaran dapat tetap berlangsung meskipun tanpa kehadiran guru dan keterbatasan alat pembelajaran. [16]

Kegiatan utama dalam BK ialah penyelesaian masalah (*problem solving*), untuk menemukan solusi yang efisien, efektif, dan optimal sehingga solusinya bisa dijalankan oleh manusia maupun mesin. Dengan kata lain, kegiatan dalam BK (Berfikir Komputasional) ialah mencari strategi untuk mengatasi persoalan. Hampir semua persoalan di dalam kehidupan sehari-hari mengandung konsep komputasi sehingga bisa diselesaikan dengan bantuan mesin komputer. Sebagai contoh, robot yang bertugas melayani penjualan di restoran atau mengantar makanan dan obat untuk pasien di rumah sakit yang sudah dipakai di beberapa negara maju, sistem komputer untuk memantau perkebunan sawit yang siap panen dan sebagainya. Sistem komputer pada pada hakikatnya meniru dunia ini untuk dijadikan dunia digital sehingga bisa membantu atau menggantikan manusia dalam melakukan pekerjaan-pekerjaan yang sulit maupun membosankan.

Berpikir Komputasional (BK) adalah suatu pendekatan yang secara sistematis yang berfungsi untuk pemecahan masalah yang melibatkan penguraian masalah menjadi bagian-bagian yang lebih kecil, mengenali pola, menyederhanakan masalah, dan merancang algoritma. Ini mencakup cara berpikir logis dan analitis yang diperlukan untuk menyusun solusi yang dapat dijalankan oleh komputer.

Pencarian (*Searching*) adalah menemukan "sesuatu" yang bisa berupa benda, angka, konsep, informasi yang memenuhi kriteria tertentu dalam suatu ruang pencarian. Masalah pencarian sangat umum ditemukan di dalam kehidupan, termasuk dalam dunia komputasi. Ketika melakukan suatu pencarian, kalian harus menemukan suatu benda atau objek yang memenuhi kriteria tertentu dari sekumpulan benda atau objek lain. Beberapa contoh dari masalah pencarian yang sering kalian temui ialah sebagai berikut, mencari buku dengan judul tertentu di rak buku perpustakaan, mencari pakaian batik seragam kalian di lemari yang berisi semua pakaian yang kalian miliki, mencari dokumen atau *web* tertentu dengan mesin pencari seperti *Google*.

Pengurutan (*Sorting*) merupakan suatu permasalahan klasik pada komputasi yang dilakukan untuk mengatur agar suatu kelompok benda, objek, atau entitas diletakkan mengikuti aturan tertentu. Urutan yang paling sederhana misalnya mengurutkan angka secara terurut menaik atau menurun.

Biasanya, masalah pengurutan terdiri atas sekumpulan objek yang disusun secara acak yang harus diurutkan. Setelah itu, secara sistematis, posisi

objek Biasanya, masalah pengurutan terdiri atas sekumpulan objek yang disusun secara acak yang harus diurutkan. Setelah itu, secara sistematis, posisi objek diperbaiki dengan melakukan pertukaran posisi dua buah objek. Hal ini dilakukan secara terus-menerus hingga semua posisi objek benar. Teknik (*algoritma*) untuk melakukan pengurutan terbagi menjadi 2 bagian yaitu *insertion sort* dan *selection sort*:

a) *Insertion Sort* adalah salah satu algoritma yang digunakan untuk permasalahan pengurutan dalam list (daftar objek). Sesuai namanya, insertion sort mengurutkan sebuah list dengan cara menyisipkan elemen satu per satu sesuai dengan urutan besar kecilnya elemen hingga semua elemen menjadi list yang terurut. Misalnya, dalam kasus mengurutkan elemen *list* dari yang terkecil hingga terbesar (ascending), tahap pertama ialah kita akan membaca suatu elemen dengan elemen yang berdekatan. Apabila elemen yang berdekatan dengan elemen saat ini lebih kecil, elemen yang lebih kecil akan ditukar dengan elemen yang lebih besar dan dibandingkan kembali dengan elemen-elemen sebelumnya yang sudah terurut.

b) *Selection Sort* merupakan algoritma pengurutan yang juga cukup sederhana, dengan algoritma mencari (menyeleksi) bilangan terkecil/terbesar (bergantung pada urut naik atau turun) dari daftar bilangan yang belum terurut dan meletakkannya dalam daftar bilangan baru yang di jaga keterurutannya. Algoritma ini membagi daftar bilangan menjadi dua bagian, yaitu bagian terurut dan bagian yang

belum terurut. Bagian yang terurut di sebelah kiri dan bagian yang belum terurut di sebelah kanan. Awalnya, semua elemen bilangan dalam daftar ialah bagian yang belum terurut, dan bagian yang terurut kosong.

Tumpukan (*Stack*) pada metode ini, objek-objek disimpan dalam metode penyimpanan yang menyerupai sebuah tumpukan (misal: tumpukan piring). Dengan demikian, objek yang pertama/lebih dulu di simpan justru akan menjadi yang terakhir keluar. Prinsip ini di sebut juga *Last In First Out* (LIFO). Dalam tumpukan piring, misalnya, piring pertama yang diletakkan akan berada di posisi paling bawah, dan jika kita ambil piring satu per satu dari tumpukan itu, tentunya piring yang berada di posisi paling bawah tersebut akan menjadi yang terakhir diambil, sedangkan Antrean (*Queue*) pada metode ini, objek-objek di simpan dalam metode penyimpanan yang berupa sebuah antrean sehingga objek yang pertama/lebih dulu datang, juga akan lebih dulu keluar/selesai, layaknya sebuah antrean di loket, pintu masuk, dll. Prinsip ini disebut prinsip *First In First Out* (FIFO). Dalam sebuah antrean orang, misalnya, jelas orang yang pertama datang akan berada di depan antrean, dan harus menjadi yang pertama yang mendapat pelayanan.

Pengembangan BK berpikir komputasional dapat dikembangkan melalui pendidikan formal dan informal. Di sekolah, siswa dapat belajar melalui mata pelajaran seperti ilmu komputer, matematika, dan sains. Selain itu, keterampilan ini juga dapat diasah melalui aktivitas sehari-hari seperti bermain *puzzle*, permainan logika, dan *coding*.

B. Penelitian Yang Relevan

Penelitian Rahma Annisa, Erwin (2021), judul: "Korelasi Penggunaan Aplikasi *Quizizz* terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar". Tujuan dilaksanakannya studi ini untuk dalam mengetahui terdapat pengaruh atau tidak hasil belajar IPA akan murid kelas IV melalui menggunakan Aplikasi *Quizizz*. Metode studi ini berupa Quasi Eksperimen dan bentuk studi *Nonquivalent Control Group Design*. Pada studi ini dilakukan pretest dan posttest. Sampel penelitan berjumlah 55 siswa yang terdiri dari IV A 26 siswa menjadi kelas kontrol dan IV B 29 siswa menjadi kelas eksperimen.Hasil perhitungan pengujian persyaratan analisis pengujian normalitas kelas eksperimen serta kontrol berdistribusi normal. Test homogenitas kelas eksperimen antara pretest serta posttest d $Fhitung < Ftabel$ = 1,033 < 1,87 dinyatakan data homogen. Perhitungan kelas kontrol antara pretest dan posttest $Fhitung < Ftabel$ = 1,73 < 2,96 dinyatakan data homogen. Hasil pengujian hipotesis $thitung > ttabel$ = 3,289 > 2,000, maka H1 diterima dimana mempunyai arti terdapat pengaruh dalam menggunakan aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar IPA siswa IV pada SDN Sumur Batu 08 Jakarta Pusat.Hasil penelitian ini menyatakan terdapat Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quiziz Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV di SDN Sumur Batu 08 Jakarta Pusat. [17]

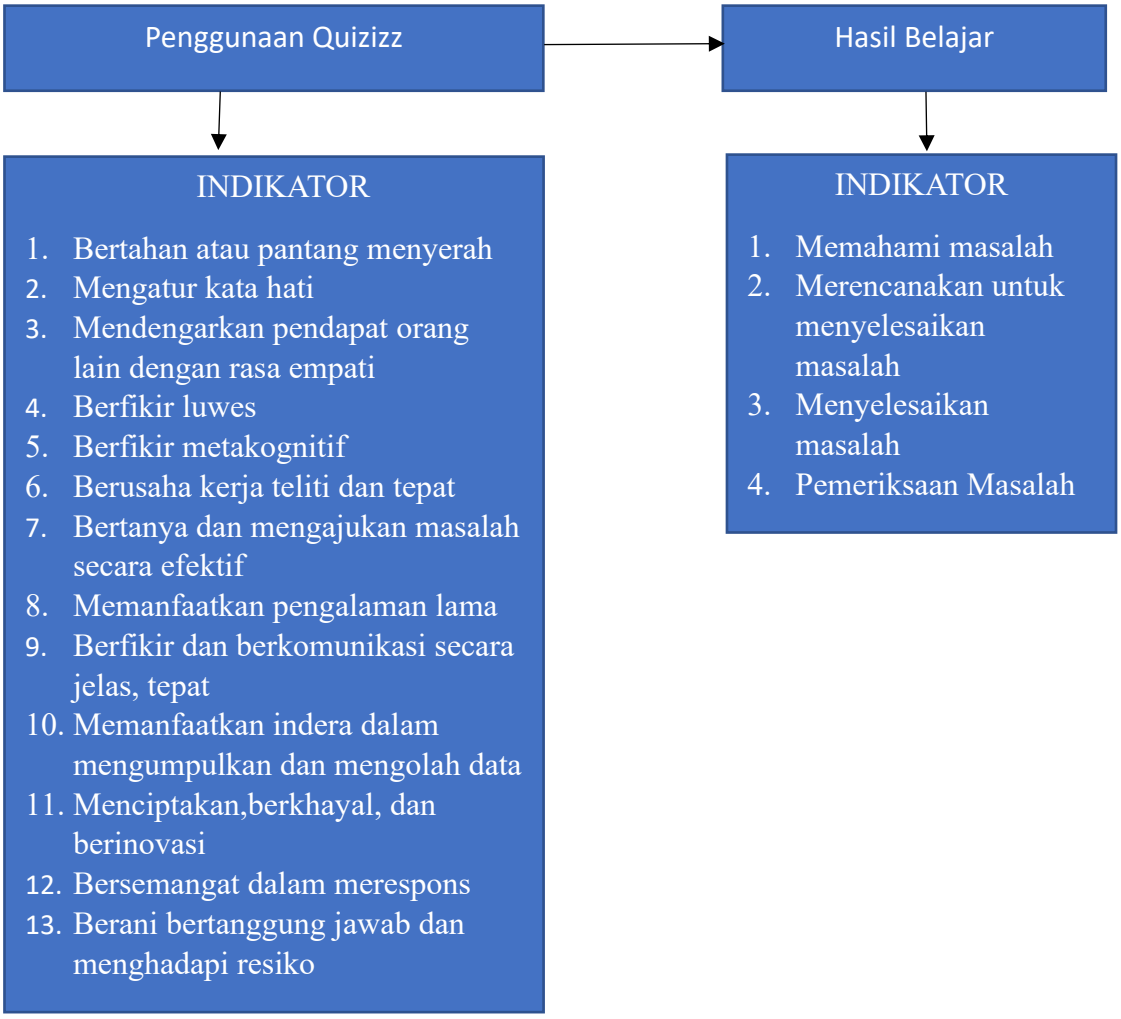
Penelitian Genta Cristiyanda, Ike Sylvia (2021), judul: "Korelasi Penggunaan Webquiz Quizizz Terhadap Hasil Belajar Sosiologi Siswa di SMA N 16 Padang". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *webquiz quizizz* terhadap hasil belajar sosiologi siswa kelas XI di

SMA Negeri 16 Padang, khususnya pada aspek pemahaman konsep siswa pada materi masalah sosial dalam masyarakat. Penelitian ini berjenis eksperimen dengan formula *control group pretes-postes design.* Teknik pengumpulan data melalui soal yang diberikan pada saat pretest dan posttets menggunakan aplikasi *webquiz quizizz***.** Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas XI yang berjumlah 183 orang dengan teknik pengambilan sampel melalui random kelompok. Penelitian ini dianalisis dengan teori konstruktivistik yang dikemukakan oleh Piaget. Temuan penelitian terdapat pengaruh penggunaan *web* quizizz terhadap hasil belajar siswa khususnya pada materi masalah sosial pada pembelajaran sosiologi di kelas XI IPS 1 SMA N 16 Padang untuk materi pengertian masalah sosial, faktor pendorong masalah sosial, contoh masalah sosial dalam masyarakat, dampak masalah sosial dan pemecahan masalah sosial dalam masyarakat, hal ini dibuktikan dengan nilai t hitung = 6,34 dengan taraf nyata 0,05 sedangkan tabel = 2,00. Oleh karena t hitung besar dari t tabel maka hipotesis penelitian diterima.[18]

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan uraian di atas bahwasannya siswa yang memiliki karakteristik kebiasaan berpikir yang baik akan membantunya dalam mencapai indikator-indikator kemampuan dalam pemecahan masalah, sehingga peneliti menduga bahwasannya setiap siswa memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap hasil belajar mereka dengan menggunakan *quizizz*, sehingga pencapaian siswa dalam kemampuan pemecahan masalah TIK. Oleh karena itu,

keberhasilan seorang siswa dalam menyelesaikan permasalahan TIK juga dipengaruhi oleh kebiasaan berpikir yang dimilikinya.



Bagan 2. 1 Kerangka Berfikir

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam peneletian ini adalah *Quizizz* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan pemecahan masalah informatika siswa kelas X/E SMA Negeri 1 Tilatang Kamang.

H_0 = Terdapat Korelasi atau hubungan penggunaan *quizizz* dengan hasil belajar pada pembelajaran Informatika di SMA N 1 Tilatang Kamang

H_1 = Tidak terdapat korelasi atau hubungan penggunaan *quizizz* dengan hasil belajar pada pembelajaran Informatika di SMA N 1 Tilatang Kamang

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Dalam penulisan skripsi ini, tipe penelitian yang dilakukan adalah tipe penelitian Yuridis Empiris yaitu penelitian lapangan (*filed research*) penelitian yang langsung dilakukan dilapangan. Penelitian lapangan sangat tepat digunakan karena metode ini merupakan metode unntuk menemukan realita yang terjadi di masyarakat Kelurahan. Kartini Kartono mengemukakan "penelitian lapangan pada hakekatnya merupakan metode untuk menemukan secara khusus dan realistis apa yang tengah terjadi pada suatu saat di tengah masyarakat". [19]

Jenis penelitian ini adalah penelitian korelasional. Penelitian korelasional merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui hubungan antara dua atau beberapa variabel. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *ex post facto*. Sugiyono mengemukakan bahwa *ex post facto* merupakan suatu metode penelitian yang dilakukan untuk menenliti peristiwa yang terjadi, kemudian merunut kebelakang untuk mengetahui factor-faktor yang dapat menyebabkan timbulnya kejadian tersebut. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Menurut sugiyono penelitian kuantitatif adalah pendekatan penelitian yang digunakan untuk meneliti pada suatu populasi atau sampel tertentu.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan di SMAN 1 Tilatang Kamang. Lokasi ini di pilih sebagai tempat penelitian dengan beberapa pertimbangan, diantaranya:

a. SMAN 1 Tilatang Kamang merupakan SMA yang menjadi perbandingan antara SMA yang berada di Sumatera Barat khususnya di daerah bagian AGAM. SMA ini juga menjadi tempat study banding sekaligus SMA yang dijadikan sebagai SMA penggerak dalam kurikulum merdeka.
b. SMA Negeri 1 Tilatang Kamang adalah salah satu sekolah menengah atas negeri yang terletak di Pekan Kamis, Nagari Koto Tangah, Kecamatan Tilatang Kamang, Kabupaten Agam. SMAN 1 Tilatang Kamang ini terletak di Jl. Raya Pakan Kamih, Koto Tangah, Kec. Tilatang Kamang, Kabupaten Agam, Sumatera Barat 26152.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian adalah waktu yang di lakukan untuk melaksanakan sebuah penelitian. Jadwal yang dilakukan pada saat pembelajaran informatika di SMAN 1 Tilatang Kamang. Waktu pelaksanaan penelitian ini terjadi pada bulan Juli sampai September 2024.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi yakni kawasan generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi populasi bukan

hanya orang, tetapi juga objek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada objek/subjek yang dipelajari, tetapi meliputi segala karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subjek atau objek itu.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMAN 1 Tilatang Kamang Tahun Pelajaran 2024/2025. yang terdiri dari 7 kelas dengan jumlah siswa pada tabel berikut:

Tabel 3. 1 Jumlah Siswa Kelas X/E SMA N 1 Tilatang Kamang Tahun Pelajaran 2024/2025

No	Kelas/Fase	Jumlah Siswa
1	X/E 1	36
2	X/E 2	36
3	X/E 3	36
4	X/E 4	35
5	X/E 5	35
6	X/E 6	35
7	X/E 7	35
Jumlah		**248**

Sumber: Guru mata pelajaran TIK SMA N 1 Tilatang Kamang

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. [20] Sampel adalah bagian dari populasi yang mempunyai ciri-ciri atau keadaan tertentu yang akan diteliti Riduwan, (2015: 56). Teknik pengambilan sampel yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik

penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu dalam Sugiyono, (2016: 85). Alasan meggunakan teknik *purposive sampling* ini karena sesuai untuk digunakan untuk penelitian kuantitatif, atau penelitian-penelitian yang tidak melakukan generalisasi menurut Sugiyono, (2016: 85). [21]

Alasan peneliti menggunakan teknik ini adalah karena hanya terdapat 2 kelas saja yang sudah mulai menggunakan Quizizz yaitu E2 dan E3. Sedangkan untuk bagian kelas yang lain masih menggunakan cara yang manual yaitu dengan menggunakan kertas.

Agar sampel yang diambil dapat representative artinya yang benar-benar dapat mencerminkan populasi. Maka pengambilan sampel dapat dilakukan dengan Langkah-langkah sebagai berikut:

a. Uji Normalitas

Tujuan dilakukannya uji normalitas terhadap serangkaian data adalah untuk mengetahui apakah populasi data dapat berdistribusi normal atau tidak. Metode yang digunakan adalah metode Kolmogorov-Smirnov.

Metode Kolmogorov-Smirnov prinsip kerjanya adalah membandingkan frekuensi kumulatif yang berdistribusi teoritik dengan frekuensi kumulatif distibusi empirik (observasi). Langkah-langkah untuk melakukan uji Kolmogorov-Smirnov, yaitu;

- Membuat Hipotesis dalam uraian kalimat

  H_0 : Data berdistribusi normal

  H_a : Data tidak berdistribusi normal

- Menentukan resiko kesalahan (taraf signifikan)

  Pada tahap ini, kita dapat menentukan seberapa peluang untuk membuat resiko kesalahan dalam mengambil keputusan menolak hipotesis yang benar. Biasanya dilambangkan dengan α yang sering disebut dengan istilah taraf signifikan.

- Kaidah Pengujian

  Jika $D_{hitung} < D_{tabel}$, maka H_0 diterima

- Menghitung D_{hitung}

  Tahapan menghitung D_1 dan D_{hitung}

  i. Menentukan nilai kolom kedua (K_2)

  $$K_2 = \frac{i-1}{n}$$

  Keterangan:

  i = Sampel ke…….i

  n = Jumlah data

  ii. Menentukan nilai kolom ke tiga (K_3)

  $$K_3 = \frac{i}{n}$$

  iii. Menentukan nilai kolom keempat (K_4)

  Nilai kolom keempat deperoleh dengan cara mengurutkan data (ti) dari yang terkecil sampai yang terbesar.

iv. Menentukan nilai kolom kelima (*probability*)

Rata-rata pengukuran yaitu $\bar{t} = \frac{\sum ti}{n}$

Standar deviasi $S = \sqrt{\frac{\sum(ti-t)^2}{n-1}}$

Menghitung nilai *probability* (P)

$$p = \frac{ti-\bar{t}}{s}$$

Keterangan:

t_i = nilai sampel ke i

$\bar{t}$ = nilai rata-rata

s = Standar deviasi

v. Menghitung nilai kolom keenam (*comulative probability*)

Untuk nilai *comulative probability* (CP) dapat diperoleh dari nilai p yang dicari dari tabel yang berdistribusi normal.

vi. Menghitung nilai kolom ke tujuh (D_1)

$D_1 = \max \left\{ \emptyset \left(\frac{ti-\bar{t}}{s} \right) - \frac{i-1}{n} \right\}$

Dimana $\emptyset \left(\frac{ti-\bar{t}}{s} \right) = Cp = k6$

vii. Menentukan nilai kolom kedelapan (D_2)

$D_2 = max \left\{ \frac{i}{n} - \emptyset \left(\frac{ti-\bar{t}}{s} \right) \right\}$

Dari kolom ini, dipilih nilai terbesar, lalu dapat dibandingkan dengan nilai D_1. Kriteria nilai D_{hitung} yang dipilih adalah nilai D_{hitung} yang terbesar diantara D_1 dan D_2.

viii. Membuat tabel Penolong

ix. Menentukan nilai D_{tabel}

Untuk mengetahui nilai D_{tabel} dapat dilihat ditabel Kolmogorov-Smirnov dengan ketentuan $D_{(a,n-1)}$

- Membuat keputusan

Setelah dilakukan perhitungan dengan menggunakan Kolmogorov-Smirnov maka didapatkan D_1 max = 0,09323 dan D_2 max = 0,079341 , maka ditentukan D_{hitung} = 0,09323 dengan D_{tabel} = 0, 160 dibulatkan menjadi . Karena $D_{hitung} < D_{tabel}$ = 0,09323 < 0, 160 , maka dapat disimpulkan data dapat berdistribusi normal.

Menghitung uji normalitas data juga dilakukan dengan menggunakan SPSS

1. Siapkan lembar kerja SPSS
2. Masukkan jawaban responden
3. Klik -> *Analysis -> Descriptive Statistic -> Exsplor*
4. Langkah selanjutnya klik *plot*. Klik *steam and test*
5. Klik histogram, Kemudian klik *normalitylots with test*
6. Tekan *Ok*

D. Prosedur Penelitian

Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan dalam penelitian ini meliputi:

- Menentukan lokasi penelitian yaitu SMA N 1 Tilatang Kamang.
- Mengurus surat izin penelitian pada pihak kampus pada tanggal 8 Desember 2023.
- Mengajukan surat permohonan izin penelitian kepada pihak sekolah SMA N 1 Tilatang Kamang pada tanggal 11 Desember 2023.
- Menentukan kelas yang akan dijadikan populasi penelitian yaitu kelas X/E SMA N 1 Tilatang Kamang yang berjumlah 248 orang
- Menyusun instrument pengumpulan data yang berupa angket penggunaan *quizizz* siswa dan tes kemampuan pemecahan masalah informatika siswa yang akan digunakan dalam penelitian.
- Memvalidasi instrument penelitian kepada validator. Untuk validasi instrumen angket penggunaan *quizizz* , validasi dilakukan oleh ibu Dr. Liza Efriyanti, S.Si, M.Kom (Dosen Pendidikan Teknik Informatika Komputer UIN Bukittinggi), Bapak Riri Okra, M.Kom (Dosen Pendidikan Teknik Informatika Komputer UIN Bukittinggi), ibu Syafria, S.Pd, M.Pd (Guru informatika SMA N Tilatang Kamang), dan ibu Hersha Hanifa (Guru informatika SMA N Tilatang Kamang)**.** Sedangkan untuk validasi instrumen tes pemecahan

masalah dilakukan Dr. Liza Efriyanti, S.Si, M.Kom (Dosen Pendidikan Teknik Informatika Komputer UIN Bukittinggi), Bapak Riri Okra, M.Kom (Dosen Pendidikan Teknik Informatika Komputer UIN Bukittinggi), Bapak Supratman Zakir (Dosen Pendidikan Teknik Informatika Komputer sekaligus Dekan I di UIN Bukittinggi) ibu Syafria, S.Pd, M.Pd (Guru informatika SMA N Tilatang Kamang), dan ibu Hersha Hanifa (Guru informatika SMA N Tilatang Kamang), setelah dilakukan validasi ke validor dapat disimpulkan bahwah secara keseluruhan instrument penelitian sudah bisa dinyatakan valid dan layak digunakan dengan sedikit revisi.Melakukan uji coba instrument pada siswa diluar sampel penelitian pada tgl 28 Agustus 2024.

2. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan pada tahap ini meliputi:

a. Memberikan uji coba angket penggunaan *quizizz* dan tes kemampuan pemecahan masalah informatika pada tanggal 28 Agustus 2024 kepada 36 siswa di SMA N 1 Tilatang Kamang.
b. Menganalisis uji coba angket penggunaan *quizizz* dan tes kemampuan pemecahan masalah informatika.
c. Memberikan angket penggunaan *quizizz* dan tes kemampuan pemecahan masalah informatika kepada sampel yang berjumlah 36 siswa pada tanggal 18 September 2024.

3. Tahap Penyelesaian

Setelah memperoleh data dari tahap pelaksanaan, selanjutnya peneliti menganalisis data yang telah diperoleh.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan cara peneliti untuk mengumpulkan data yang akan diteliti. Sebelum melakukan pengumpulan data, perlu dilihat alatpengukuran data agar dapat memperkuat hasil penelitian. [22] Instrument penelitian yang digunakan peneliti adalah angket penggunaan *quizizz* dan tes kemampuan pemecahan masalah matematis.

1. Angket

Angket merupakan daftar beberapa pertanyaan atau pernyataan tentang topik tertentu mengenai subjek yang diberikan, baik secara individual meupun kelompok untuk mendapatkan informasi tertentu, seperti kemandirian belajar. Secara singkat angket adalah teknik pengumpulan data secara tertulis untuk mendapatkan data dari responden. Berikut langkah-langkah dalam menyusun angket:[23]

a. Menentukan indikator setiap variabel independen.
b. Menyusun kisi-kisi pembuatan instrument.
c. Menjabarkan indikator yang telah disusun dalam bentuk soal.

Adapun indikator penggunaan *quizizz* yang peneliti gunakan yaitu;

- Bertahan atau pantang menyerah.
- Mengatur kata hati.
- Mendengarkan pendapat orang lain dengan rasa empati.
- Berpikir luwes.

- Berfikir metakognitif.
- Berusaha bekerja teliti dan tepat.
- Bertanya dan mengajukan masalah secara efektif.
- Memanfaatkan pengalaman lama untuk membentuk pengetahuan baru.
- Berpikir dan berkomunikasi secara jelas dan tepat.
- Memanfaatkan indera dalam mengumpulkan dan mengolah data.
- Mencipta, berkhayal, dan berinovasi.
- Bersemangat dalam merespons.
- Berani bertanggung jawab dan menghadapi risiko.
- Humoris.
- Berpikir saling bergantungan.
- Belajar berkelanjutan. [24]

Angket yang peneliti gunakan adalah skala *likert*. Skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan presepsi seseorang atau sekelompok orang tentang kejadian atau gejala sosial. [25] Butiran angket dinyatakan dalam dua bentuk yaitu pernyataan yang bersifat positif dan pernyataan yang bersifat negatif. Berdasarkan dalam buku Riduwan jumlah item positif dan item negatif sama. Berikut disajikan penskoran dalam bentuk tabel.

3. 2 Penskoran Dari Pertanyaan

Pernyataan Positif	Pernyataan Negatif

Sangat Setuju (SS) = 4	Sangat Setuju (SS) = 1
Setuju (S) = 3	Setuju (S) = 2
Tidak Setuju (TS) = 2	Tidak Setuju (TS) = 3
Sangat Tidak Setuju = 1	Sangat Tidak Setuju = 4

Langkah-langkah yag dilakukan dalam membuat angket penggunaan *quizizz* adalah sebagai berikut;

- Membuat indikator dan kisi-kisi angket *quizizz*.
- Menjabarkan indikator quizizz tersebut menjadi beberapa pernyataan. Setiap butir pernyataan terdiri terdiri dari lima kemungkinana jawaban.
- Butir-butir pernyataan positif adalah butir-butir pernyataan yang mendukung indikator pengaruh quizizz berturrut-turut diberi nilai 4,3,2,1 dan sebaliknya butir-butir yang tidak mendukung pengaruh pengaruh quizizz tersebut diberi nilai 1,2,3,4.
- Butir-butir pernyataan yang telah disusun didiskusikan dengan pebimbing dan dilakukan validasi angket oleh tim ahli. Secara keseluruhan angket bisa digunakan dengan sedikit revisi.
- Melakukan uji coba angket *quizizz*.
- Menganalisis hasil uji coba.

Menurut Suharsimi Arikunto, instrument yang baik itu harus memenuhi dua persyaratan penting yaitu valid dan reliabel. [26] Adapun untuk menguji valid dan reliabelnya sebuah instrument dapat dilakukan dengan cara menguji coba instrument tersebut.

1. Pengujian Validasi Instrument Angket

   Validitas atau keshahihan menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur mampu mengukur apa yang ingin di ukur. [27] Suatu alat ukur disebut memiliki validitas jika alat ukur tersebut isinya layak mengukur objek yang seharusnya diukur dan sesuai dengan kriteria tertentu. [28]

   Untuk menguji validitas empiris dapat digunakan jenis statistika korelasi product moment dengan angka kasar, yaitu: [29]

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

   Keterangan:

   r_{hitung} = koefisien korelasi antara skor butir (X) dengan skor total (Y)

   X = skor butir

   Y = skor tabel

   N = jumlah *testee*

   $\sum XY$ = jumlah perkalian antara skor item dan skor total

   $\sum X_i$ = jumlah skor item

   $\sum Y_i$ = jumlah skor total

Tabel 3. 3 Kriteria Penafsiran Indeks Korelasi Product Moment

Validitas	Kualifikasi
0,81-1,00	Sangat Tinggi
0,61-0,80	Tinggi
0,41-0,60	Cukup
0,21-0,40	Rendah
0,00-0,20	Sangat Rendah

Berdasarkan hasil uji validitas instrument didapat dari 25 terdapat 24 item yang valid dan 1 item yang tidak valid diantaranya :

Data Yang Valid	Data Yang Tidak Valid
2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,9,20,21,22,23,24,25	1

Berdasarkan analisis validitas angket diperoleh *r* masing-masing item angket kemandirian belajar siswa Perhitungan validitas juga dibantu dengan SPPS, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- Siapkan lembar kerja SPSS, klik variable *view* pada SPSS data *editor*, pengisian data dari *responden*, pengolahan data, klik *analysis*, lalu *correlate*, kumudian *bivariate*, pengisian skor jawaban dan total dari *bivariate correlations* ke *variables*, lalu pada *correlations coefficient* klik *pearson*, kemudian pada *test of significance*, klik *two-tailed*,

pengisian *statistic klikoptions*, pada *statistic* klik *statistic and standars devations*, pada *missing value* klik *exlude cases pairwise*, kemudian klik continue untuk kembali ke menu sebelumnya, kemudiaan klik OK untuk memproses data, analisis uji validitas dikatakan valid apabila r hitung > r tabel.

- Setelah diperoleh nilai r_{itung} nilai tersebut dibandingkan dengan nilai r_{tabel}. Untuk kriteria yang dipakai yaitu, jika nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka item instrumen dinyatakan valid, dan sebaliknya.

Hasil uji validitas data menunjukkan valid apabila $R_{hitung} > R_{tsbel.}$ Berdasarkan hasil uji validitas dengan menggunakan SPSS didapatkan $R_{hitung} > R_{tsbel}$ sebanyak 42 item yang valid dan $R_{hitung} < R_{tsbel}$ sebanyak 8 item yang tidak valid.

2. Uji Realibilitas Angket

Reliabilitas bertujuan untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten, apabila dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama dengan menggunakan alat pengukur yang sama pula. Uji reabilitas yang dilakukan menggunakan *Alpha Cronbach* untuk menghitung reliabilitas suatu tes yang mengukur sikap atau perilaku. Tahapan perhitungan uji reliabilitas dengan menggunakan *alpha cronbach* sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1}\right]\left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2}\right]$$

Keterangan:

n =jumlah sampel

X_i =jawaban responden untuk setiap butir pertanyaan

$\sum X$ =total jawaban responden untuk setiap butir pertanyaan

σ_t^2 = varian total

$\sum \sigma_b^2$= jumlah varian butir

k = jumlah butir pertanyaan

r_{11} = koefisien reliabilitas instrument

Kriteria yang digunakan yaitu, jika nilai $hitung > rtabel$ maka instrument dinyatakan reliabel, dan sebaliknya. Untuk mengetahui tingkat reliabilitas tes dapat menggunakan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3. 4 Reliabilitas Angket

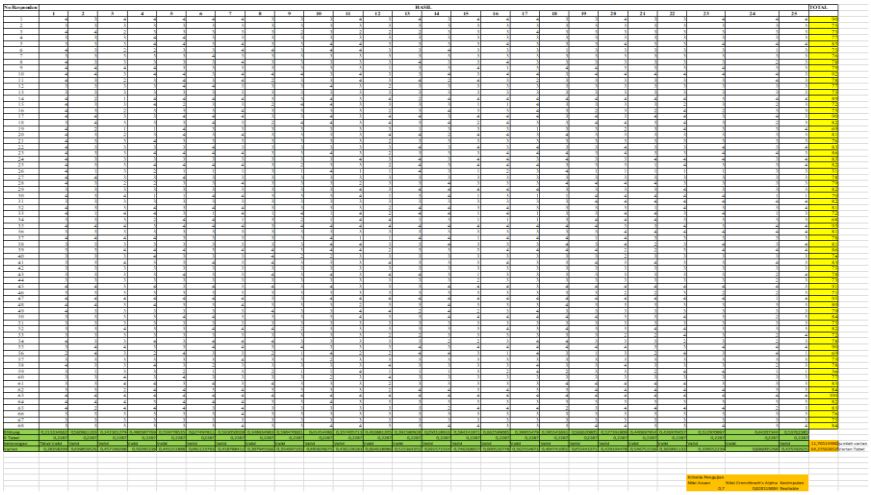
Nilai r_{11}	**Kriteria**
$0.80 \leq r_{11} < 1.00$	Sangat tinggi
$0.60 \leq r_{11} < 0.80$	Tinggi
$0.40 \leq r_{11} < 0.60$	Sedang
$0.20 \leq r_{11} < 0.40$	Rendah
$0.00 \leq r_{11} < 0.20$	Sangat tendah

Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach* dengan bantuan SPSS. Dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Masuk program SPSS
2. Klik *variabel view* pada SPSS data editor
3. Pengisian data
4. Pengolahan data klik *analysis, scale, reliabilty analysis*
5. Daria *reliabilty analysis* masukan skor jawaban ke item, model klik *alpha*
6. Klik *statistic,* dari *discriptives* klik *item* klik *scale*
7. Klik *continue,* klik OK.

Dengan bantuan menggunakan output yang didapat dari uji validitas dapat ditafsirkan hasil uji reliabilitas dengan kriteria:

1. Jika nilai hitung alpha lebih besar (>) dari nilai r tabel maka angket dinyatakan reliabel, atau
2. Jika nilai hitung alpha lebih kecil (<) dari nilai r tabel maka angket dinyatakan tidak reliabel
3. Nilai tabel r dinyatakan dilihat pada $\alpha = 5\%$ dan $db = n - 2$



Gambar 3. 1 Tabel Valditas Angket Secara Manual

a) Tes Hasil Belajar

Instrumen yang peneliti gunakan dalam penelitian ini berupa tes hasil belajar siswa. Tes hasil belajar informatika yang akan diberikan adalah tes tertulis berbentuk objektif yang berupa pilihan ganda untuk mengetahui hasil belajar informatika siswa. Tes tipe objektif disini tujuannya untuk mengukur kemampuan pemecahan masalah sesungguhnya melalui pilihan jawaban yang di berikan kepada siswa.

Langkah-langkah yang dilakukan dalam membuat soal tes akhir adalah sebagai berikut:

a. Menyusun kisi-kisi tes kemampuan pemecahan masalah untuk soal uji coba.
b. Menyusun soal uji coba berdasarkan kisi-kisi yang telah dibuat.
c. Membuat kunci jawaban soal uji coba.
d. Melakukan validitas soal tes.

e. Melakukan uji coba soal tes.

f. Analisis soal tes.

Untuk mengetahui kualitas soal bisa digunakan atau tidak, maka dengan melakukan validitas,reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya beda soal yang akan digunakan untuk penelitian.

a. Validitas tes

Validitas tes mempersoalkan apakah isi butir soal tes yang diujikan itu mencerminkan isi kurikulum yang sebenarnya. Untuk menentukan validitas tes digunakan korelasi product moment yaitu:

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

Keterangan :

r_{xy} = koefisien korelasi antara variabel X dan Y

N = jumlah *testee*

$\sum$XY = jumlah perkalian antara skor item dan skor total

$\sum$X = jumlah skor item

$\sum$Y = jumlah skor total.

Setelah didapat r_{xy} kemudian dibandingkan dengan harga kritik nilai r*product moment* distribusi untuk α = 0,05. Kaidah keputusannya adalah jika $r_{xy} > r_{\text{tabel}}$ berarti soal valid dan jika $r_{xy} \leq r_{\text{tabel}}$ berarti soal tidak valid.

Kriteria mengenai besarnya koefisien korelasi adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 5 Kriteria Penafsiran Mengenai Indeks Korelasi Nilai

Nilai r_{11}	Kriteria
$0{,}800 \leq r_{11} \leq 1{,}00$	Sangat Tinggi
$0{,}600 \leq r_{11} \leq 0{,}79$	Tinggi
$0{,}400 \leq r_{11} \leq 0{,}69$	Sedang
$0{,}200 \leq r_{11} \leq 0{,}39$	Rendah
$0{,}00 \leq r_{11} \leq 0{,}19$	Sangat Rendah

Berdasarkan hasil analisis tes diperoleh nilai r masing-masing item soal kemudian disesuaikan dengan kriteria interprestasi di *product moment* dengan angka kasar.

b. Reliabilitas Tes

Reliabilitas alat ukur adalah ketetapan alat tersebut dalam mengukur apa yang akan diukur, artinya kapan alat ukur tersebut digunakan akan memberikan hasil ukur yang sama. Untuk mencari reliabilitas tes tersebut dapat digunakan rumus koefisien *Alpha Crowbanch* sebagai berikut :

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1}\right)\left(1 - \frac{\sum \sigma_i{}^2}{\sigma_t^2}\right)$$

Dengan Varians $\sigma^2 = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{n}}{n}$

Keterangan :

r_{11} = Nilai Reliabilitas

k = Banyaknya item pertanyaan

$\sum \sigma_i^2$ = Jumlah varians butir

σ_t = Varians total

N = Jumlah siswa

X = Skor tiap soal

Nilai r_{11}yang diperoleh disesuaikan dengan harga kritik pada tabel *rproduct moment*. Jika $r_{11} > r_{tabel}$ maka tes tersebut reliabel. Nilai tabel r dilihat pada $\alpha = 5\%$ dan $df = n - 2$. Dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3. 6 Reliabilitas

Nilai r_{11}	**Kriteria**
$0.80 \leq r_{11} < 1.00$	Sangat tinggi
$0.60 \leq r_{11} < 0.80$	Tinggi
$0.40 \leq r_{11} < 0.60$	Sedang
$0.20 \leq r_{11} < 0.40$	Rendah
$0.00 \leq r_{11} < 0.20$	Sangat rendah

Nilai r_{11}yang diperoleh kemudian dibandingkan dengan harga kritik pada tabel r_{tabel} Product Moment. Jika $r_{11} > r_{tabel}$ berarti soal reliabel dan jika $r_{11} < r_{tabel}$ berarti soal tidak reliabel.

a. Tingkat Kesukaran Soal

Tingkat kesukaran soal adalah suatu bilangan yang menunjukkan sulit mudahnya suatu soal. Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sulit. Menurut Zainal Arifin, untuk menghitung tingkat kesukaran dapat digunakan langkah-langkah berikut:

1) Menghitung rata-rata skor untuk tiap butir soal dengan rumus:

$$Rata - rata = \frac{Jumlah\ skor\ siswa\ tiap\ soal}{Jumlah\ siswa}$$

2) Meghitung tingkat kesukaran dengan rumus:

$$Tingkatkesukaran = \frac{rata - rata}{skormaksimumtiapsoal}$$

3) Membandingkan tingkat kesukaran dengan kriteria berikut

Tabel 3. 7 Kriteria Indeks Kesukaran

Indeks kesukaran	Kriteria
0.0 – 0.30	Sukar
0.31 – 0.70	Sedang
0.71 – 1.00	Mudah

4) Membuat penafsiran tingkat kesukaran dengan cara membandingkan koefisien tingkat kesukaran (point b) dengan kriteria (point c) .

Menurut Suharsini Arikunto, soal yang baik adalah soal dengan tingkat kesukaran antara 0.30 dan 0.70.

b. Daya Beda Soal

Daya pembeda butir soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang pandai dengan siswa yang berkemampuan rendah. Menurut Zainal Arifin, untuk menentukan daya pembeda soal dapat digunakan langkah-langkah berikut:

1. Menghitung jumlah skor total tiap siswa.
2. Mengurutkan skor total mulai dari skor terbesar sampai dengan skor terkecil.
3. Menetapkan kelompok atas dan kelompok bawah. Jika jumlah siswa banyak (di atas 30) dapat ditetapkan 27%.
4. Menghitung rata-rata skor untuk masing-masing kelompok (kelompok atas dan kelompok bawah).
5. Menghitung daya pembeda soal dengan rumus:

$$DP = \frac{\bar{X}KA - \bar{X}KB}{skormaks}$$

Keterangan :

DP = Daya pembeda butir soal

$\bar{X}KA$ = Rata-rata kelompok atas

$\bar{X}KB$ = Rata-rata kelompok bawah

6. Membandingkan daya pembeda dengan kriteria sebagai berikut:

   0,40 ke atas = sangat baik

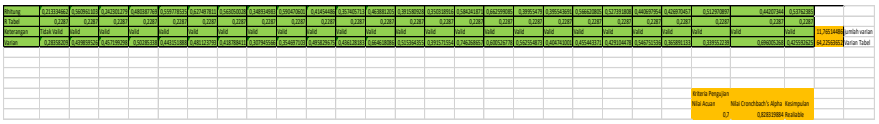
   0,30 – 0,39 = baik

   0,20 – 0,29 = cukup, soal perlu diperbaiki

   0,19 ke bawah = soal kurang baik, soal harus dibuang.

Menurut Suharsimi Arikunto dibedakan antara kelompok kecil (kurang dari 100) dan kelompok besar (100 orang ke atas). Untuk kelompok kecil seluruh testee dibagi 2 sama besar, 50% kelompok atas dan 50% kelompok bawah. Apabila banyaknya subjek peserta tidak genap sehingga tidak dapat dibagi dua sama banyak maka sebelum dibagi dua harus disisihkan salah seorang (secara lotre), kemudian dibagi dua.

Diantara 25 soal angkat yang dibagikan terdapat 24 soal yang valid dan 1 soal yang tidak valid.



E. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Analisi data meliputi mengelompokan data

berdasarkan variable dan jenis responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah di ajukan.

a. Uji normalitas

Data yang digunakan dalam penelitian ini berupa data interval, dimana data dengan skala interval merupakan data kontinu. Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah data kontinu berdistribusi normal sehingga analisis dengan validitas, reliabilitas, uji z, korelasi dapat dilaksanakan.

Adapun untuk melihat suatu variabel berdistribusi normal atau tidak, maka dilakukan uji *purposive sampling* dengan langkah-langkah sebagi berikut:

a) Membuat Hipotesis dalam uraian kalimat

H_0 : Data berdistribusi normal

H_a : Data tidak berdistribusi normal

b) Menentukan resiko kesalahan (taraf signifikan)

Pada tahap ini, kita dapat menentukan seberapa peluang untuk membuat resiko kesalahan dalam mengambil keputusan menolak hipotesis yang benar. Biasanya dilambangkan dengan α yang sering disebut dengan istilah taraf signifikan.

c) Kaidah Pengujian

Jika $D_{hitung} < D_{tabel}$, maka H_0 diterima

d) Menghitung D_{hitung}

Tahapan menghitung D_1 dan D_{hitung}

e) Menentukan nilai kolom kedua (K_2)

$$K_2 = \frac{i-1}{n}$$

Keterangan:

i = Sampel ke…….i

n = Jumlah data

f) Menentukan nilai kolom ke tiga (K_3)

$$K_3 = \frac{i}{n}$$

g) Menentukan nilai kolom keempat (K_4)

Nilai kolom keempat deperoleh dengan cara mengurutkan data (ti) dari yang terkecil sampai yang terbesar.

h) Menentukan nilai kolom kelima (*probability*)

Rata-rata pengukuran yaitu $t = \frac{\sum \bar{ti}}{n}$

Standar deviasi $S = \sqrt{\frac{\sum(ti-t)^2}{n-1}}$

Menghitung nilai *probability* (P)

$$p = \frac{ti-\bar{t}}{s}$$

Keterangan:

t_i = nilai sampel ke i

$\overline{t}$ = nilai rata-rata

s = Standar deviasi

i) Menghitung nilai kolom keenam (*comulative probability*)

Untuk nilai *comulative probability* (CP) dapat diperoleh dari nilai p yang dicari dari tabel yang berdistribusi normal.

j) Menghitung nilai kolom ke tujuh (D_1)

$$D_1 = \max \left\{ \emptyset \left(\frac{ti-\bar{t}}{s} \right) - \frac{i-1}{n} \right\}$$

Dimana $\emptyset \left(\frac{ti-\bar{t}}{s} \right) = Cp = k6$

k) Menentukan nilai kolom kedelapan (D_2)

$$D_2 = max \left\{ \frac{i}{n} - \emptyset \left(\frac{ti-\bar{t}}{s} \right) \right\}$$

Dari kolom ini, dipilih nilai terbesar, lalu dapat dibandingkan dengan nilai D_1. Kriteria nilai D_{hitung} yang dipilih adalah nilai D_{hitung} yang terbesar diantara D_1 dan D_2.

l) Membuat tabel Penolong

m) Menentukan nilai D_{tabel}

Untuk mengetahui nilai D_{tabel} dapat dilihat ditabel Kolmogorov-Smirnov dengan ketentuan $D_{(a,n-1)}$

n) Membuat keputusan

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data Penggunaan Quizizz

Quizizz merupakan aplikasi yang mudah digunakan, penggunaannya membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, dapat meningkatkan penguasaan materi, serta menambah motivasi dan keaktifan peserta didik. Aplikasi *Quizizz* juga memungkinkan peserta didik untuk saling bersaing dan dapat memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan mengambil kuis pada waktu yang sama peserta didik dapat melihat peringkat mereka langsung di papan peringkat. Kemudian intruktur bisa langsung memantau prosesnya dan untuk laporan insturktur bisa langsung mengevaluasi kinerja terhadapat peserta didik.

Aplikasi *Quizizz* dapat membantu merangsang minat dan meningkatkan konsentrasi terhadap peserta didik. Adanya proses pembelajaran jarak jauh menjadikan peserta didik menjadi malas untuk mengerjakan tugas karena tidak adanya tatap muka secara langsung di sekolah, dalam mengatasi hal tersebut didalam diri peserta didik, guru memberikan pertanyaan atau soal-soal yang telah dimodifikasi seperti game, dan setiap soal-soal yang di berikann oleh guru memiliki limit waktu.

Langkah-langkah yang harus dilakukan dalam penyusunan *quizizz* dimulai dari penyiapan materi yang matang, memahami fitur-fitur yang terdapat di *quizizz*

Didalam Deskripsi Data terdapat tabel distribusi frekuensi

No	Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase
1	0-59	20	27,7%
2	60-69	20	27,7%
3	70-79	7	9,72%
5	80-89	9	12,5%
6	90-100	17	23,61%
Jumlah		72	100%

2. Deskripsi Data Hasil Belajar

Belajar merupakan sebuah proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak masih bayi (bahkan dalam kandungan) hingga liang lahat. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar sesuatu adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut perubahan yang bersifat

pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotor) maupu menyakut nilai dan sikap (afektif).

Persiapan yang harus dilakukan oleh seorang guru ketika ingin melihat hasil belajar siswanya baik tentulah dengan cara mempersipkan yang namanya RPP/ATP sebagai pedoman pegangan yang harus ada untuk dirinya, belajarlah untuk memahami karakter dari siswa itu sendiri bagaimana agar semua itu dapat berjalan dengan baik dan tak lupa sebelum memulai pembelajaran guru ataupun siswa haruslah mengulang kembali pelajaran sebelumnya agar siswa tersebu ingat dengan materi yang diajarkan oleh guru tersebut.

Didalam Deskripsi Data terdapat tabel distribusi frekuensi yang dapat dilihat pada gambar di bawah ini

No	Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase
1	0-59	28	38,9%
2	60-69	28	38,9%
3	70-79	22	30,5%
5	80-89	16	22,2%
6	90-100	5	6,94%
Jumlah		72	100%

B. Persyaratan Analisis Data

Sebelum dilakukakan pengujian hipotesis, perlu dilakukan pengujian terlebih dahulu terhadap data penelitian, yaitu kenormalan data dan homogenitas data. Agar kesimpulan dilakukan perhitungan dengan menggunakan Kolmogorov-Smirnov maka didapatkan D_1 max = 0,09323 dan D_2 max = 0,079341 , maka ditentukan D_{hitung} = 0,09323 dengan D_{tabel} = 0, 160 dibulatkan menjadi . Karena $D_{hitung} < D_{tabel}$ = 0,09323 < 0, 160, maka dapat disimpulkan data dapat berdistribusi normal. bil benar dan akurat, maka dilakukan uji normalitas dan homogenitas.

C. Uji Hipoteisis

Uji hipotesis ini dilakukan untuk membuktikan kebenaran hipotesis yang diajukan, Uji hipotesis ini dilakukan untuk menentukan apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Guna menguji ada tidaknya perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan Model pembelajaran *Flipped Classroom* maka digunakan Uji-t. Uji-t merupakan uji statistik yang digunakan untuk menguji kebenaran atau kepalsuan hipotesis nol.

Jika data tidak berdistribusi normal, maka uji-t diganti dengan uji statistik non parametrik yang khusus digunakan untuk dua sampel bebas. Salah satu alat uji dua sampel bebas yang digunakan secara luas dalam praktik adalah uji MannWhitney. Uji Mann-Whitney bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan rata-rata dua sampel bebas. Uji MannWhitney digunakan sebagai

alternatif dari uji independen t-test, yaitu jika data penelitian tidak berdistribusi normal dan tidak homogen

Penelitian ini menggunakan uji Mann-Whitey (karena data penelitian tidak berdistribusi normal) program *SPSS versi 26* dengan langkah sebagai berikut:

a) Buka lembar kerja *SPSS versi 26*, kemudian klik Variabel View, pada kolom Name baris pertama tulis "Hasil" dan pada baris kedua tulis "Kelas". Pada bagian label untuk hasil dituliskan "Hasil Belajar Siswa", dan kelompok tulis "Kelas".
b) Klik Data View, maka muncul variabel yang telah dibentuk.
c) Input data dari Microsoft Excel.
d) Selanjutnya klik menu Analyze, kemudian klik *Nonparametric Test* kemudian klik 2-independent Samples.
e) Muncul kotak dialog, kemudian masukkan variabel "Hasil Belajar" kedalam Test Variable List, lalu masukkan variabel kelas/kelompok ke kotak Grouping Variable.
f) Muncul kotak dialog Two-Independent Samples, pada bagian group 1 tuliskan angka 1 dan group 2 tuliskan angka 2, klik continue. Beri tanda centang (√) pada kolom Mann Whitney, klik ok.

1. Korelasi (R)

Korelasi adalah teknik statistik yang digunakan untuk munguji ada atau tidaknya hubungan serta arah hubungan dari 2 variabel atau lebih.

Bandingkan nilai R_{hitung} dan R_{tabel}

Correlations

		X	Y
X	Pearson Correlation	1	-.130
	Sig. (2-tailed)		.277
	N	72	72
Y	Pearson Correlation	-.130	1
	Sig. (2-tailed)	.277	
	N	72	72

R_{hitung} X terhadap Y -0,130

R_{tabel} 0,2319

R_{hitung} < tabel

2. Uji T

- Jika nilai sig < 0,05 atau $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y
- Jika nilai sig > 0,05 atau nilai $t_{hitung} < t_{tabe}$l maka tidak terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y

  Maka:

  Nilai sign < 0,05

  Nilai t_{hitung} > nilai t_{tabel}

  t_{tabel} = t (a/2 : n-k1)

  a = 5% = t (0,05/2 : 72-2-1)

  = 0,025 : 69 = 1,99495

3. Uji F

- Jika nilai sig < 0,05 maka secara simultan terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y
- Jika nilai sig > 0,05 maka secara simultan tidak terdapat pengaruh variabel X terhadap pengaruh variabel Y

Maka:

$F_{tabel} = F\ (k\text{-}1 : n\text{-}k)$

$F = (2\text{-}1{:}2\text{-}2)$

$= (1 : 70) = 0{,}014$

D. Pembahasan

Pendidikan sangat berperan dalam meningkatkan kualitas hidup manusia. Proses pendidikan tak dapat dipisahkan dari proses pembangunan itu sendiri. Pembangunan diarahkan dan bertujuan untuk mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas dan pembangunan dari sektor ekonomi, yang satu dengan yang lainnya saling berkaitan dan berlangsung dengan cara beriringan. Mengenai tentang proses pendidikan sudah pasti tidak dapat dipisahkan dengan semua upaya yang harus dilakukan untuk mengembangkan sumber daya manusia yang lebih berkualitas. Sedangkan manusia yang berkualitas itu sendiri, diantaranya dapat dilihat dari segi pendidikan yang telah terkandung secara jelas dalam tujuan pendidikan yang bersifat nasional.

Pada hakikatnya didalam proses belajar mengajar terdapat sebuah proses yang sering disebut dengan proses komunikasi. Dalam proses komunikasi tersebut terdapat tiga bagian komponen terpenting yang harus

dimainkan perannya yaitu; pesan yang disampaikan dalam hal yang dimaksudkan adalah kurikulum, guru sebagai komunikator, dan siswa sebagai komunikasinya. Agar sebuah proses komunikasi berjalan dengan lancar atau pun dapat berlangsung secara efektif dan efisien, sangat diperlukan yang namanya alat bantu yang sering kita kenal dengan sebutan media pembelajaran.

Istilah didalam sebuah media pembelajaran memiliki beberapa artian dari pengertian. Salah satu pendapat menjelaskan bahwsannya pengertian media tersebut terbagi menjadi 2 media diantaranya secara luas dan secara sempit. Adapun secara luas artian dari media didalam pembelajaran dimaknai dengan setiap orang, materi, ataupun peristiwa yang memberikan kesempatan kepada siswanya untuk memperoleh ilmu pengetahuan, keterampilan dan sikap dari siswanya itu sendiri.

Adapun pengertian secara sempit yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah sarana non personal (bukan manusia) yang digunakan oleh guru yang memegang peranan penting di dalam proses belajar mengajar untuk menacapai suatu tujuan. Dengan demikian pengertian tersebut cenderung menganggap bahwasannya wujud dari sebuah media adalah berupa alat-alat grafis atau elektronik yang berfungsi untuk menangkap, ataupun menyusun kembali informasi secara visual ataupun secara verbal.

Pengertian Korelasi didalam teori probabilitas dan statistika, korelasi juga sering disebut dengan koefisien. Korelasi adalah nilai yang menunjukkan kekuatan dan arah hubungan linier antara 2 peubah acak (*random variable*).

Menurut kamus besar Indonesia, korelasi berarti hubungan timbal balik atau sebab akibat.

Quizizz merupakan sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas anda misalnya saja untuk penilaian formatif. Penggunaannya sangat mudah, kuis interaktif yang anda buat memiliki hingga 4-5 pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar. Anda juga dapat menambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan dan menyesuaikan pengaturan pertanyaan sesuai keinginan anda. Bila kuis anda sudah jadi, anda dapat membagikannya kepada siswa anda dengan menggunakan kode 6 digit yang dihasilkan.

Quizizz dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang barlangsung. Bahkan strategi ini dapat melibatkan partisipasi siswa secara aktif sejak awal. Selain itu tuntutan dari era revolusi industi 4.0 membuat berbagai sektor kehidupan termasuk bidang pendidikan perlu melakukan reorientasi dalam menentukan arah kebijakan pendidikan untuk menjawab tantangan revolusi industri 4.0 yang menuntut peningkatan kapasitas individu secara signifikan dan menyeluruh melalui berbegai efisiensi dalam dunia pendidikan, seperti system pendidkan yang melibatkan teknologi dalam proses pembelajaran.

Penyajian soal dengan bentuk game memiliki beberapa manfaat dalam pembelajaran antara lain sebagai berikut yaitu untuk memotivasi dan melibatkan seluruh peserta didik dalam pembelajaran, melatih kemampuan

peserta didik seperti kemampuan literasi dan keterampilan berhitung, sebagai media terapi untuk mengatasi kesulitan belajar, mempraktikkan peran atau profesi tertentu di kehidupan nyata, membuat peserta didik semakin kreatif. Beberapa penelitian telah mengungkapkan bahwasannya penggunaan game sebagai media pembelajaran sangat efektif jika diterapkan dengan baik dan benar.

Hasil belajar adalah perwujudan perilaku belajar yang biasanya terlihat dalam perubahan, kebiasaan, keterampilan, sikap, pengamatan, dan kemampuan. Keberhasilan seseorang di dalam mengikuti proses pembelajaran pada satu jenjang pendidikan tertentu dapat dilihat dari hasil belajar itu sendiri. Hasil belajar adalah informasi tentang kemajuan dalam upaya mencapai tujuan siswa lebih lanjut, baik keseluruhan kelas maupun masing-masing individu, untuk mengetahui kemampuan siswa, menetapkan kesulitan-kesulitan dan menyarankan kegiatan remedial atau perbaikan.

Pembahasan hasil analisis data, diperoleh informasi bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara quizizz terhadap hasil belajar pada pembelajaran TIk, dengan variabel X sebagai quizizz dan variabel Y sebagai hasil belajar pada pembelajaran TIk. Penelitian ini bersifat korelasi, dengan variabel X menggunakan instrumen angket, sedangkan variabel Y menggunakan instrumen tes. Agar kesimpulan dilakukan perhitungan dengan menggunakan Kolmogorov-Smirnov maka didapatkan D1 max = 0,09323 dan D2 max = 0,079341 , maka ditentukan Dhitung = 0,09323 dengan Dtabel = 0, 160 dibulatkan menjadi . Karena Dhitung < Dtabel = 0,09323 < 0, 160 , maka

dapat disimpulkan data dapat berdistribusi normal. bila benar dan akurat, maka dilakukan uji normalitas dan homogenitas.

Berdasarkan pembahasan di atas, menunjukan bahwa terdapat pengaruh antara quizizz terhadap hasil belajar siswa kelas X SMA N 1 Tilatang Kamang. Hasil serta kesimpulan tersebut sejalan dengan dasar teori penelitian ini bahwa menurut Marzano, habits of mind dibagi dalam tiga kategori. Salah satu kategori tersebut adalah critical thinking yang meliputi akurat dan mencari akurasi, jelas dan mencari kejelasan, bersifat terbuka, menahan diri dari sifat impulsif, mampu menempatkan diri ketika ada jaminan, bersifat sensisit dan tahu kemampuan temannya. Terlihat bahwa kategori dalam habits of mind tersebut membekali individu dalam mengembangkan kebiasaan mental yang menjadi tujuan penting Pendidikan agar siswa dapat belajar mengenai apapun yang mereka inginkan dan mereka butuhkan untuk mengetahui segala yang berkaitan dengan hidupnya. quizizz mempengaruhi pada kemampuan hasil belajar Informatika siswa sejalan dengan pendapat Santosa dimana motivasi instrinsik akan menghasilkan pembelajaran yang posittif dan pada akhirnya akan mendorong siswa untuk berbuat dan melakukan usaha yang lebih baik ketika berhadapan dengan tugas-tugas Informatika.

BAB V
PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang dilakukan pada BAB IV di peroleh nilai koefisien korelasi D1 max = 0,09323 dan D2 max = 0,079341 , maka ditentukan Dhitung = 0,09323 dengan Dtabel = 0, 160 dibulatkan menjadi . Karena Dhitung < Dtabel = 0,09323 < 0, 160 , maka dapat disimpulkan data dapat berdistribusi normal. bila benar dan akurat, maka dilakukan uji normalitas dan homogenitas. Sehingga dapat disimpulkan bahwan terdapat pengaruh signifikan quizizz terhadap hasil belajar siswa pada kelas X SMA N 1 Tilatang Kamang

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang di kemukakan diatas, maka diajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik, disarankan agar dapat meningkatkan motivasi diri dan keyakinan diri dalam belajar dan menyelesaikan soal atau tugas yang diberikan oleh guru. Serta siswa hendaknya lebih bertanggung jawab dengan apa yang telah dilakukan sehingga dapat mencapai hasil yang diinginkan.
2. Bagi guru, disarankan agar dapat lebih memberikan motivasi kepada semua siswa agar siswa yakin akan kemampuannya dan dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa.

3. Bagi peneliti sendiri semoga apa yang peneliti lakukan dapat menenambah wawasan peneliti serta untuk peneliti selanjutnya agar dapat memperkaya penelitian dengan mengambil aspek-aspek yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

[1] S. Mahmudah, "Media pembelajaran bahasa arab," *An Nabighoh*, vol. 20, no. 01, pp. 129–138, 2018.

[2] "BAB II KAJIAN TEORI."

[3] H. Pusparani, "Media quizizz sebagai aplikasi evaluasi pembelajaran kelas vi di sdn guntur kota cirebon," *Tunas Nusantara*, vol. 2, no. 2, pp. 269–279, 2020.

[4] Y. I. Aini, "Pemanfaatan Media Pembelajaran quizizz untuk pembelajaran jenjang pendidikan dasar dan menengah di Bengkulu," *Kependidikan*, vol. 2, no. 25, 2019.

[5] "RAMA_84202_06121008017_0010116401_0011036403_01_font_ref.pdf".

[6] S. Komariyah, A. Fatmala, and N. Laili, "Pengaruh kemampuan berpikir kritis terhadap hasil belajar matematika," *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran Matematika*, vol. 4, no. 2, pp. 55–60, 2018.

[7] "BAB II_PURNAMA LIYURAU AMALA_SEJARAH'14".

[8] M. Maimunah, "Metode Penggunaan Media Pembelajaran," *Al-Afkar: Manajemen pendidikan Islam*, vol. 5, no. 1, 2016.

[9] J. Pendidikan Hayati and S. Noor SMAN, "Penggunaan Quizizz Dalam Penilaian Pembelajaran Pada Materi Ruang Lingkup Biologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin".

[10] "BAB 233".

[11] H. Solikah, D. Pembimbing, H. B. Yulianto, and M. Pd, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas", [Online]. Available: www.quizizz.com

[12] "BAB II KONSEP MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ." [Online]. Available: www.quizizz.com

[13] U. H. Salsabila, S. Habiba, I. L. Amanah, N. A. Istiqomah, and S. Difany, "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA".

[14] "Belajar Dan Pembelajaran".

[15] L. Marlina and P. Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, "ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA PADA SISWA KELAS IV SD MUHAMMADIYAH MAJARAN KABUPATEN SORONG."

[16] “729-2359-1-PB”.

[17] R. Annisa and E. Erwin, “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu*, vol. 5, no. 5, pp. 3660–3667, Aug. 2021, doi: 10.31004/basicedu.v5i5.1376.

[18] G. Cristiyanda and I. Sylvia, “Pengaruh penggunaan webquiz quizizz terhadap hasil belajar sosiologi siswa di sma n 16 Padang,” *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran*, vol. 2, no. 3, pp. 174–183, 2021.

[19] K. Kartono, “Pengantar metodologi riset sosial,” 1990.

[20] “coverMETODEPENELITIANKUANTITATIFKUALITATIFDANRD”.

[21] “BAB 3”.

[22] A. A. Hidayat, *Metode penelitian kesehatan paradigma kuantitatif*. Health Books Publishing, 2015.

[23] B. Bado, “Model Pendekatan Kualitatif: Telaah Dalam Metode Penelitian Ilmiah,” 2022, *Tahta Media Grup*.

[24] H. Hendriana, E. E. Rohaeti, and U. Sumarmo, “Hard skills dan soft skills matematik siswa,” *Bandung: Refika Aditama*, vol. 7, p. 2017, 2017.

[25] M. M. Rahayu, “Pengaruh Kebiasaan Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika,” *Journal of Elementary Education*, vol. 4, no. 1, pp. 39–45, 2015.

[26] S. Arikunto, *Dasar-dasar evaluasi pendidikan edisi 3*. Bumi aksara, 2021.

[27] M. M. Ir Syofian Siregar, *Statistika Terapan Untuk Perguruan Tinggi: Edisi Pertama*. Prenada Media, 2017.

[28] J. : Ekonomi, S. Fakultas, : Ekonomi, and B. Islam, “SKRIPSI STRATEGI HARGA DITINJAU DARI PRINSIP EKONOMI ISLAM (Studi Di PT. Sekawan Chandra Abadi Metro Lampung) Oleh : RIRIN DESIANA SARI NPM. 1289104.”

[29] D. Wahyudi, “KONSEPSI AL-QUR’AN TENTANG HAKIKAT EVALUASI DALAM PENDIDIKAN ISLAM,” 2016.

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 UJI NORMALITAS SECARA MANUAL

xi	f	fr	frk	frk-sb	zi	f(zi)	D1	D2
50	1	0,013889	0,013889	0	-2,33354	0,00981	0,00981	0,004079
60	1	0,013889	0,027778	0,013889	-2,0301	0,021173	0,007284	0,006605
63	1	0,013889	0,041667	0,027778	-1,93907	0,026247	0,001531	0,01542
70	2	0,027778	0,069444	0,041667	-1,72666	0,042115	0,000448	0,02733
71	1	0,013889	0,083333	0,069444	-1,69631	0,044913	0,024531	0,03842
73	1	0,013889	0,097222	0,083333	-1,63563	0,050959	0,032374	0,046263
74	1	0,013889	0,111111	0,097222	-1,60528	0,054216	0,043006	0,056895
76	1	0,013889	0,125	0,111111	-1,54459	0,061222	0,049889	0,063778
77	1	0,013889	0,138889	0,125	-1,51425	0,064981	0,060019	0,073908
83	2	0,027778	0,166667	0,138889	-1,33219	0,0914	0,047489	0,075267
91	1	0,013889	0,180556	0,166667	-1,08943	0,137981	0,028685	0,042574
93	1	0,013889	0,194444	0,180556	-1,02875	0,151799	0,028756	0,042645
99	2	0,027778	0,222222	0,194444	-0,84668	0,198586	0,004142	0,023636
101	1	0,013889	0,236111	0,222222	-0,78599	0,215935	0,006287	0,020176
104	1	0,013889	0,25	0,236111	-0,69496	0,24354	0,007428	0,00646
113	3	0,041667	0,291667	0,25	-0,42187	0,336561	0,086561	0,044895
116	3	0,041667	0,333333	0,291667	-0,33083	0,370385	0,078718	0,037052
117	2	0,027778	0,361111	0,333333	-0,30049	0,381902	0,048568	0,020791
122	2	0,027778	0,388889	0,361111	-0,14877	0,440868	0,079756	0,051979
123	1	0,013889	0,402778	0,388889	-0,11843	0,452865	0,063976	0,050087
124	2	0,027778	0,430556	0,402778	-0,08808	0,464906	0,062128	0,03435
125	1	0,013889	0,444444	0,430556	-0,05774	0,476979	0,046423	0,032534
126	1	0,013889	0,458333	0,444444	-0,02739	0,489073	0,044628	0,030739
127	2	0,027778	0,486111	0,458333	0,00295	0,501177	0,042844	0,015066
131	2	0,027778	0,513889	0,486111	0,124326	0,549471	0,06336	0,035583
134	1	0,013889	0,527778	0,513889	0,215358	0,585256	0,071367	0,057478
136	1	0,013889	0,541667	0,527778	0,276046	0,608744	0,080966	0,067077
137	2	0,027778	0,569444	0,541667	0,30639	0,620346	0,07868	0,050902
138	1	0,013889	0,583333	0,569444	0,336734	0,631841	0,062397	0,048508
142	1	0,013889	0,597222	0,583333	0,45811	0,676563	0,09323	0,079341
143	2	0,027778	0,625	0,597222	0,488454	0,687386	0,090164	0,062386
144	2	0,027778	0,652778	0,625	0,518798	0,698049	0,073049	0,045271
148	1	0,013889	0,666667	0,652778	0,640174	0,73897	0,086193	0,072304
149	1	0,013889	0,680556	0,666667	0,670518	0,748736	0,08207	0,068181
150	4	0,055556	0,736111	0,680556	0,700862	0,758306	0,07775	0,022194
152	2	0,027778	0,763889	0,736111	0,76155	0,776836	0,040725	0,012947
154	1	0,013889	0,777778	0,763889	0,822238	0,794529	0,03064	0,016752
155	1	0,013889	0,791667	0,777778	0,852582	0,803055	0,025277	0,011388
156	3	0,041667	0,833333	0,791667	0,882926	0,811362	0,019695	0,021971
157	3	0,041667	0,875	0,833333	0,91327	0,81945	0,013884	0,05555
161	1	0,013889	0,888889	0,875	1,034646	0,849583	0,025417	0,039306
162	1	0,013889	0,902778	0,888889	1,06499	0,85656	0,032329	0,046218
168	1	0,013889	0,916667	0,902778	1,247054	0,893811	0,008967	0,022855
170	2	0,027778	0,944444	0,916667	1,307742	0,90452	0,012147	0,039925
173	1	0,013889	0,958333	0,944444	1,398774	0,91906	0,025385	0,039274
180	2	0,027778	0,986111	0,958333	1,611182	0,94643	0,011903	0,039681
186	1	0,013889	1	0,986111	1,793246	0,963533	0,022578	0,036467
n	72	1					0,09323	0,079341

LAMPIRAN 2 UJI NORMALITAS DENGAN SPSS VERSI 26

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		skor
N		72
Normal Parameters[a,b]	Mean	126.90
	Std. Deviation	32.955
Most Extreme Differences	Absolute	.093
	Positive	.075
	Negative	-.093
Test Statistic		.093
Asymp. Sig. (2-tailed)		.199[c]

a. Test distribution is Normal.
b. Calculated from data.
c. Lilliefors Significance Correction.

LAMPIRAN 3 UJI HIPOTESIS

Variables Entered/Removed[a]

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Penggunaan Quizizz[b]	.	Enter

a. Dependent Variable: Hasil Belajar
b. All requested variables entered.

Model Summary

	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error Estima
	.130[a]	.017	.003	3

dictors: (Constant), Penggunaan Quizizz

ANOVA[a]

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1141.843	1	1141.843	1.200	.277[b]
	Residual	66590.032	70	951.286		
	Total	67731.875	71			

a. Dependent Variable: Hasil Belajar
b. Predictors: (Constant), Penggunaan Quizizz

Coefficients[a]

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
		B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	82.503	13.837		5.962	.000
	Penggunaan Quizizz	-.248	.226	-.130	-1.096	.277

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

LAMPIRAN 4 UJI KORELASI DENGAN SPSS VERSI 26

Correlations

		X	Y
X	Pearson Correlation	1	-.130
	Sig. (2-tailed)		.277
	N	72	72
Y	Pearson Correlation	-.130	1
	Sig. (2-tailed)	.277	
	N	72	72

LAMPIRAN 5 HASIL VALIDASI ANGKET SECARA MANUAL

No Responden	HASIL																									TOTAL
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	
1	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	90
2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	75
3	4	4	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	73
4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	77
5	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	85
6	4	3	2	2	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	1	3	3	3	3	3	1	3	75
7	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	76
8	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	78
9	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	4	1	3	4	4	3	3	3	4	3	3	79
10	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	92
11	4	3	2	3	4	3	4	2	3	3	4	3	4	2	4	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	78
12	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	77
13	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	75
14	4	2	1	4	4	4	4	3	3	4	3	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	89
15	4	3	3	4	2	3	3	2	4	4	3	3	3	3	1	1	4	3	3	3	3	2	3	2	3	72
16	4	3	2	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	4	3	3	4	3	2	3	2	4	2	3	3	75
17	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	90
18	3	4	3	3	3	4	3	2	4	4	3	4	3	4	2	4	3	3	4	4	3	4	3	2	3	82
19	4	2	1	1	4	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	1	3	3	2	3	4	3	3	4	69
20	4	3	2	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	2	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	81
21	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	76
22	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	83
23	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	3	2	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3	86
24	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	85
25	4	3	3	4	4	4	4	3	2	3	3	2	4	3	4	4	4	3	3	3	1	4	3	3	4	82
26	4	1	3	2	1	1	1	3	1	4	1	1	4	3	1	2	3	4	1	1	1	1	1	3	3	51
27	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	78
28	4	3	2	2	3	3	4	3	3	3	2	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	79
29	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	82
30	4	3	4	1	1	4	4	3	3	3	4	1	3	4	1	3	1	1	4	4	4	4	4	1	1	70
31	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	82
32	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	2	4	4	3	4	3	3	3	3	1	4	3	3	4	81
33	4	1	4	4	3	1	4	1	4	1	4	2	4	4	1	4	1	3	3	4	4	3	4	1	3	72
34	3	3	3	2	4	4	1	3	2	1	4	4	1	3	1	1	1	3	4	4	4	3	3	3	3	68
35	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	95
36	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	81
37	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	1	1	4	4	1	4	4	4	1	4	3	3	3	3	3	78
38	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	2	3	4	3	4	81
39	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	2	3	3	3	3	4	4	4	4	2	2	3	4	4	86
40	3	3	3	4	3	3	3	4	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	74
41	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	83
42	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	75
43	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	78
44	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	73
45	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	91
46	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	3	71
47	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	95
48	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	2	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	80
49	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	2	4	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	79
50	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	2	84
51	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	75
52	3	3	4	3	3	4	4	4	2	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	82
53	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	4	3	2	4	72
54	4	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	2	2	3	4	4	3	3	3	2	3	2	3	78
55	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	90
56	2	4	3	2	4	3	3	2	1	4	2	2	4	4	3	1	4	3	1	3	2	4	3	4	1	69
57	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	75
58	4	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	2	3	78
59	3	1	3	3	2	1	3	2	1	1	4	1	1	1	3	2	4	2	3	3	2	4	4	1	1	56
60	3	3	4	3	4	3	3	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	77
61	3	3	4	4	3	4	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	83
62	3	3	2	4	4	3	4	3	3	3	3	2	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	84
63	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100
64	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	82
65	4	2	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	4	4	4	2	3	4	4	4	4	2	83
66	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	76
67	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	75
68	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	84
Rhitung	0,213334662	0,560961103	0,242301279	0,480387769	0,559778535	0,627497811	0,563050028	0,348934983	0,590470601	0,41454486	0,357405713	0,463881205	0,391580928	0,350318916	0,584241871	0,662599085	0,39955479	0,395543691	0,566620805	0,527391808	0,440697954	0,426970457	0,512970897	0,44207344	0,53762385	
R Tabel	0,2287	0,2287	0,2287	0,2287	0,2287	0,2287	0,2287	0,2287	0,2287	0,2287	0,2287	0,2287	0,2287	0,2287	0,2287	0,2287	0,2287	0,2287	0,2287	0,2287	0,2287	0,2287	0,2287	0,2287	0,2287	
Keterangan	Tidak Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	
Varian	0,28358209	0,439859526	0,457199298	0,50285338	0,443151888	0,481123793	0,418788411	0,307945566	0,354697103	0,49582968	0,436128183	0,664618086	0,515364355	0,391571554	0,746268657	0,600526778	0,56255487	0,404741001	0,455443371	0,42910478	0,546751536	0,365891133	0,339552239	0,69600527	0,42559263	

LAMPIRAN 6 HASIL REABILITAS SECARA MANUAL

No Responden	HASIL																									TOTAL
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	
1	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	90
2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	75
3	4	4	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	73
4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	77
5	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	85
6	4	3	2	2	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	1	3	3	3	3	3	1	3	75
7	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	76
8	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	78
9	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	4	1	3	4	4	3	3	3	4	3	3	79
10	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	92
11	4	3	2	3	4	3	4	2	3	3	4	3	4	2	4	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	78
12	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	77
13	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	75
14	4	2	1	4	4	4	4	3	3	3	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	89
15	4	3	3	4	2	3	3	2	4	4	3	3	3	3	1	1	4	3	3	3	3	2	3	2	3	72
16	4	3	2	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	4	3	3	4	3	2	3	2	4	2	3	3	75
17	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	90
18	3	4	3	3	3	4	3	2	4	4	3	4	3	4	2	4	3	3	4	4	3	4	3	2	3	82
19	4	2	1	1	4	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	1	3	3	2	3	4	3	3	4	69
20	4	3	2	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	2	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	81
21	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	76
22	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	83
23	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	3	2	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3	86
24	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	85
25	4	3	3	4	4	4	4	3	2	3	3	2	4	3	4	4	4	3	3	3	1	4	3	3	4	82
26	4	1	3	2	1	1	1	3	1	4	1	1	4	3	1	2	3	4	1	1	1	1	1	3	3	51
27	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	78
28	4	3	2	2	3	3	4	3	3	3	2	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	79
29	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	82
30	4	3	4	1	1	4	4	3	3	3	4	1	3	4	1	3	1	1	4	4	4	4	4	4	1	70
31	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	82
32	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	2	4	4	3	4	3	3	3	3	1	4	3	3	4	81
33	4	1	4	4	3	1	4	1	4	1	4	2	4	4	1	4	1	3	3	4	4	3	4	1	3	72
34	3	3	3	2	4	4	1	3	2	1	4	4	1	3	1	1	1	3	4	4	4	3	3	3	3	68
35	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	95
36	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	81
37	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	1	1	4	4	1	4	4	4	1	4	3	3	3	3	3	78
38	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	2	3	4	3	4	81
39	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	2	3	3	3	4	4	4	4	2	2	3	4	4	4	86
40	3	3	3	4	3	3	3	4	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	74
41	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	83
42	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	75
43	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	78
44	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	73
45	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	91
46	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	3	71
47	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	95
48	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	2	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	80
49	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	2	4	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	79
50	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	2	3	84
51	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	75
52	3	3	4	3	3	4	4	4	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	82
53	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	4	3	2	4	72
54	4	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	2	2	3	4	4	3	3	3	2	3	2	3	78
55	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	90
56	2	4	3	2	4	3	3	2	1	4	2	2	4	3	1	4	3	3	1	3	2	4	3	4	1	69
57	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	75
58	4	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	2	3	78
59	3	1	3	3	2	1	3	2	1	1	4	1	1	1	3	2	4	2	3	3	2	4	4	1	1	56
60	3	3	4	3	4	3	3	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	77
61	3	3	4	4	3	4	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	83
62	3	3	2	4	4	3	4	3	3	3	3	2	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	84
63	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100
64	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	82
65	4	2	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	2	4	4	4	2	3	4	4	4	4	2	3	83
66	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	78
67	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	75
68	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	84
Rhitung	0,213334662	0,560961103	0,242301279	0,480387769	0,559778535	0,627497811	0,563050028	0,348934983	0,590470601	0,41454486	0,357405713	0,463881205	0,391580928	0,350318916	0,584241871	0,662599085	0,39955479	0,395543691	0,566620805	0,527391808	0,440697954	0,426970457	0,512970897	0,44207344	0,53762385	
R Tabel	0,2287	0,2287	0,2287	0,2287	0,2287	0,2287	0,2287	0,2287	0,2287	0,2287	0,2287	0,2287	0,2287	0,2287	0,2287	0,2287	0,2287	0,2287	0,2287	0,2287	0,2287	0,2287	0,2287	0,2287	0,2287	
Keterangan	Tidak Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	11,76514486 jumlah varian
Varian	0,28358209	0,439859526	0,457199298	0,50285338	0,443151888	0,481123793	0,418788411	0,307945566	0,354697103	0,495829675	0,436128183	0,664618086	0,515364355	0,391571554	0,746268657	0,600526778	0,562554873	0,404741001	0,455443371	0,429104478	0,546751536	0,365891133	0,339552239	0,696005268	0,425592625	64,22563652 Varian Tabel

Kriteria Pengujian			
Nilai Acuan		Nilai Cronchbach's Alpha	Kesimpulan
0,7		0,828319884	Realiable

LAMPIRAN 7 NAMA-NAMA KELAS X/E

DAFTAR NAMA SISWA PADA UJI COBA INSTRUMENT

No	Nama Siswa
1	Afghan Putra Harkha
2	Agil Akbar Pratama
3	Alya Haura
4	Alya Syifha
5	Amanda Marifah Putri
6	Amanda Safitri
7	Cahaya Rahmadani
8	Daffa Aditya Zandra
9	Dhiya' Ul Adzkia
10	Fadila
11	Faiz Ma'ruf Al Khurkhi
12	Fina Nailatul Izah
13	Ghanniyya Nafissa Putri
14	Habib Burrahman
15	Heny Julianda Putri
16	Jihan Safira
17	Khairul Fadli
18	Kheisya Alfatinnisa
19	Khomaira
20	Maziidatul Muti'ah
21	Muhammad Aldi
22	Muhammad Alfin Al Fadza
23	Nada Khaira Azzahra
24	Nadhila Redha Viola
25	Nurul Assyifa
26	Putri Raisya
27	Rafi Nurrahman
28	Raihana Muharmi
29	Rehan Ardi
30	Rifani Tri Putri
31	Shaqirina Metra Warshada
32	Shelby Hakeema Parsa
33	Syifa Salsabila
34	Yudha Erdiansyah Putra
35	Zahkia Utami
36	Zulfa Fadila

DAFTAR NAMA SISWA PADA PENELITIAN

No	Nama Siswa
1	Adrian Maulana
2	Adilla Zahra
3	Adinda Nurul Chairunnisa M
4	Adrian Pratama
5	Afifah Khairani
6	Alifa Fauziah
7	Bismi Ramadhani
8	Bobby Saputra
9	Devara Sabrina Putri
10	Fahira Marsha Kirana
11	Faishal Al Gifariy
12	Fisabilillah Tri Anggraini
13	Ghaitsa Zahira Shofa
14	Giyo Tri Vano
15	Heliza Khairussyifa
16	Iqbal Baiturahma
17	Jasmine Tshamrathol Aini
18	Khairan Khairani
19	Khanza Dwi Hasanah
20	Maysa Rahmalita
21	Mohamad Abdul Majid
22	Muhammad Abdul Hafizh
23	Nabila Yuliavena
24	Nabila Zakiya
25	Nofriyanti
26	Putri Al Thafunnisa
27	Rahmatul Akbar
28	Rahmat Rafi Hidayat
29	Rezky Meidi Silvia
30	Rezzy Auliana Latifa
31	Satria Hutama Ghendi
32	Shakila Nadira
33	Shandi Aulia Meidina
34	Syifa Meilani
35	Yolanda
36	Zeisya Juliana Fathira

LAMPIRAN 8 KISI-KISI ANGKET QUIZIZZ

KISI-KISI UJI COBA ANGKET *QUIZIZZ*

No	Variabel	Indikator	No Item	
			Positif (+)	Negatif (-)
1	*Quizizz*	Bertahan atau pantang menyerah	1	2
2		Mengatur kata hati	3	4
3		Mendengarkan pendapat orang lain dengan rasa empati	5	6
4		Berfikir luwes	7	8
5		Berfikir metakognitif	9	10
6		Berusaha kerja teliti dan tepat	11	12
7		Bertanya dan mengajukan masalah secara efektif	13	14
8		Memanfaatkan pengalaman lama	15	16
9		Berfikir dan berkomunikasi secara jelas, tepat	17	19
10		Memanfaatkan indera dalam mengumpulkan dan mengolah data	21	23
11		Menciptakan,berkhayal, dan berinovasi	25	27
12		Bersemangat dalam merespons	28	29
13		Berani bertanggung jawab dan menghadapi resiko	30	

LAMPIRAN 9 PETUNJUK PENGISIAN ANGKET QUIZIZZ

UJI COBA ANGKET *QUIZIZZ*

PETUNJUK PENGISIAN

1. Isilah identitas responden terlebih dahulu sesuai dengan yang telah tertulis diatas.
2. Setelah mengisi pada identitas responden maka langkah selanjutnya yaitu menandai kelas antara kelas control/ esperimen dengan cara memberi bulatan diantara kelas tersebut.
3. Angket ini disusun dalam rangka untuk mengumpulkan data agar dapat menyelesaikan skripsi dengan judul: **Korelasi Penggunaan Quizizz Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran TIK Di SMAN 1 TILATANG Kamang**
4. Bacalah pertanyaan berikut dengan seksama dan jawablah dengan yang sebenar-benarnya tanpa terpengaruh dengan hal-hal lain terutama teman sebangku.
5. Mohon angket ini dijawab dengan memberikan tanda SILANG (X) pada salah satu alternatif jawaban yang menjadi pilihan Ananda semuanya.
6. Terima Kasih karena telah membantu kakak dalam melakukan pengisian angket penelitian ini.

Angket Quizizz

Nama :

Kelas :

1. *Quizizz* merupakan suatu media pembelajaran yang berbasiskan *E-Learning* (pembelajaran dengan menggunakan media elektronik) dan *Distance Learning* (pembelajaran yang dilakukan melalui jarak jauh) yang bisa digunakan kapan saja dan dimana saja tanpa membatasi ruang dan waktu.
   a. Sangat Setuju
   b. Sangat Tidak Sutuju
   c. Setuju
   d. Tidak Setuju
2. Untuk bisa belajar dengan menggunakan *Quizizz* terlebih dahulu siswa dapat melakukan *login* terlebih dahulu pada menu *learn.*
   a. Sangat Setuju
   b. Sangat Tidak Setuju
   c. Setuju
   d. Tidak setuju
3. Didalam lingkungan sekolah *Quizizz* selalu dipakai sebagai media pembelajaran yang berisikan materi dan soal-soal yang akan di pakai pada saat ujian.
   a. Sangat Setuju
   b. Sangat Tidak Sutuju
   c. Setuju

d. Tidak Setuju

4. Di sekolah saya pada mata pelajaran TIK sudah menggunakan media *Quizizz*, maka saya juga dapat mengaksesnya sesuai dengan petunjuk yang telah diberikan oleh guru.
   a. Sangat Setuju
   b. Sangat Tidak Sutuju
   c. Setuju
   d. Tidak Setuju
5. Apabila guru TIK memberitahu bahwasannya untuk pertemuan minggu depan agar dapat mengakses *Quizizz* maka saya akan membaca dan menyelesaikan soal sesuai dengan materi yang akan dipelajari.
   a. Sangat Setuju
   b. Sangat Tidak Sutuju
   c. Setuju
   d. Tidak Setuju
6. Setiap ada tugas di *Quizizz* saya mengerjakannya secara tepat waktu.
   a. Sangat Setuju
   b. Sangat Tidak Sutuju
   c. Setuju
   d. Tidak Setuju
7. Guru TIK dapat memberikan tugas di *Quizizz* maka dari itu saya mengerjakannya dengan baik dan penuh teliti dan hati-hati.
   a. Sangat Setuju

b. Sangat Tidak Sutuju

c. Setuju

d. Tidak Setuju

8. Informasi yang saya akses di *Quizizz* sudah cukup lengkap sekaligus jelas.

a. Sangat Setuju

b. Sangat Tidak Sutuju

c. Setuju

d. Tidak Setuju

9. Pada mata pelajaran TIK ada beberapa pokok pembahasan yang sudah dicantumkan dalam *Quizizz* maka saya lebih suka membaca materi dari media tersebut.

a. Sangat Setuju

b. Sangat Tidak Sutuju

c. Setuju

d. Tidak Setuju

10. Saya mengerjakan kuis yang tersedia dalam beberapa fitur Quizizz untuk menambah ilmu pengetahuan.

a. Sangat Setuju

b. Sangat Tidak Sutuju

c. Setuju

d. Tidak Setuju

11. Saya memanfaatkan fitur forum diskusi untuk bertanya jika ada beberapa materi dan soal yang tidak diketahui.

a. Sangat Setuju
b. Sangat Tidak Sutuju
c. Setuju
d. Tidak Setuju

12. Saya menggunakan media Quizizz sebagai sumber belajar pengganti ketika guru tidak melakukan pelajaran secara tatap muka.
    a. Sangat Setuju
    b. Sangat Tidak Sutuju
    c. Setuju
    d. Tidak Setuju
13. Adanya media pembelajaran *Quizizz* untuk membantu saya agar belajar secara mandiri.
    a. Sangat Setuju
    b. Sangat Tidak Sutuju
    c. Setuju
    d. Tidak Setuju
14. Saya mengakses aplikasi *Quizizz* menggunakan jaringan *WIFI* di sekolah.
    a. Sangat Setuju
    b. Sangat Tidak Sutuju
    c. Setuju
    d. Tidak Setuju
15. Selain di sekolah saya dapat mengakses aplikasi *Quizizz* dengan menggunakan jaringan internet dirumah.

a. Sangat Setuju
b. Sangat Tidak Sutuju
c. Setuju
d. Tidak Setuju

16. Saya mengakses *Quizizz* dengan menggunakan *smarthphone* dan laptop.
    a. Sangat Setuju
    b. Sangat Tidak Sutuju
    c. Setuju
    d. Tidak Setuju
17. Apabila saya tidak membawa *smarthphone* dan laptop, maka saya akan menggunakan komputer sekolah untuk mengakses *Quizizz.*
    a. Sangat Setuju
    b. Sangat Tidak Sutuju
    c. Setuju
    d. Tidak Setuju
18. Adanya *Quizizz* dapat membantu saya dalam melakukan pencapaian tujuan dan hasil belajar dengan baik.
    a. Sangat Setuju
    b. Sangat Tidak Sutuju
    c. Setuju
    d. Tidak Setuju
19. Saya dapat termotivasi belajar, jika pembelajaran dikelas yang dikolaborasikan dengan menggunakan media *Quizizz*.

a. Sangat Setuju
b. Sangat Tidak Sutuju
c. Setuju
d. Tidak Setuju

20. Penggunaan media pembelajaran secara *Quizizz* lebih variatif sehingga tidak membosankan.
    a. Sangat Setuju
    b. Sangat Tidak Sutuju
    c. Setuju
    d. Tidak Setuju
21. Apabila guru menggunakan media *Quizizz* maka saya akan lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran dengan baik.
    a. Sangat Setuju
    b. Sangat Tidak Sutuju
    c. Setuju
    d. Tidak Setuju
22. Soal latihan yang diberikan sesuai dengan materi yang terdapat pada *Quizizz.*
    a. Sangat Setuju
    b. Sangat Tidak Sutuju
    c. Setuju
    d. Tidak Setuju
23. Layanan plat from belajar online *Quizizz* dengan membangkitkan minat belajar siswa.

a. Sangat Setuju
b. Sangat Tidak Sutuju
c. Setuju
d. Tidak Setuju

24. Saya merasa tidak ada kendala ketika menggunakan media pembelajaran dengan menggunakan media *Quizizz.*

a. Sangat Setuju
b. Sangat Tidak Sutuju
c. Setuju
d. Tidak Setuju

25. Soal Latihan yang diberikan oleh guru sangatlah menyenangkan, sehingga saya sebagai seorang siswa tidaklah merasa jenuh

a. Sangat Setuju
b. Sangat Tidak Sutuju
c. Setuju
d. Tidak Setuju

LAMPIRAN 10 KISI-KISI UJI COBA TES

KISI-KISI UJI COBA TES KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH INFORMATIKA

KISI-KISI SOAL

TES KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH INFORMATIKA

Satuan Pendidikan	:	SMA Negeri 1 Tilatang Kamang	Mata Pelajaran	:	Informatika
Kelas/Fase	:	X/E	Tahun Pelajaran	:	2024/202005
Semester	:	1 (Ganjil)	Waktu	:	

A. Capaian Penbelajaran Fase E

Pada akhir pada fase E, siswa dapat berfikir secara komputasional dengan menggunakan elemen kunci / fondasi dan fungsi yang sesuai. Siswa juga diharapkan mampu menerapkan berfikir komputasional didalam kehidupan sehari-hari.

Capaian Pembelajaran Domain	Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Indikator Pemecahan Masalah	Nomor Soal	Ranah Kognitif
Pada akhir fase E, peserta didik mampu menerapkan strategi algoritmik standar untuk menghasilkan beberapa solusi persoalan dengan data diskrit bervolume tidak kecil pada kehidupan sehari-hari maupun implementasinya dalam program komputer.	Peserta didik mampu menjelaskan serta menerapkan algoritma standar untuk beberapa persoalan yang disajikan, menjelaskan bagaimana data dapat disimpan dalam bentuk struktur data tertentu, dan menentukan strategi yqng efektif untuk menyelesaikan persoalan yang disajikan.	▪ Siswa dapat menjelaskan tentang pengertian komputasional didalam konteks berfikir komputasional ▪ Siswa dapat menjelaskan tentang pengenalan pola dalam konteks berfikir komputasional.	▪ Memahami masalah ▪ Menyelesaikan masalah ▪ Memeriksa masalah	1	C3
		▪ Siswa dapat memahami manfaat dari berfikir komputasional ▪ Siswa dapat menerapkan berfikir komputasional didalam kehidupan sehari-hari mereka.		7 17	C3

LAMPIRAN 11 KATA PENGANTAR PEMECAHAN MASALAH

SOAL UJI COBA TES KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH

INFORMATIKA SISWA

TES KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH INFORMATIKA

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr.Wb

Kepada adik-adik yang saya sayangi, saya adalah mahasiswa dari Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi, saat ini saya sedang melakukan penelitian di sekolah ini untuk melakukan penulisan skripsi dengan judul **"Korelasi Penggunaan Quizizz Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran TIK Di SMAN 1 Tilatang Kamang"**.

Berkenaan dengan hal tersebut, agar penelitian ini memberikan hasil yang bermanfaat, saya memohon kepada adik-adik untuk menjawab tes dibawah ini. Peneliti sangat mengharapkan partisipasi adik-adik , dan peneliti dapat menjamin atas kerahasiaan dari informasi yang diberikan.

Atas kesediaan, kesungguhan serta Kerjasama adik-adik dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan ini saya ucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Hormat Saya,

Nurul Aini

LAMPIRAN 12 SOAL

SOAL TES KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH INFORMATIKA

Mata Pelajaran	:	Informatika
Kelas / Semester	:	X/E / 1
Materi	:	Berfikir Komputasional (BK)
Waktu	:	60 Menit

Petunjuk :

1. Isilah identitas responden terlebih dahulu sesuai dengan yang telah tertulis diatas.
2. Setelah mengisi pada identitas responden maka langkah selanjutnya yaitu menandai kelas antara kelas control/ esperimen dengan cara memberi bulatan diantara kelas tersebut.
3. Angket ini disusun dalam rangka untuk mengumpulkan data agar dapat menyelesaikan skripsi dengan judul: **Korelasi Penggunaan Quizizz Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran TIK Di SMAN 1 TILATANG Kamang**
4. Bacalah pertanyaan berikut dengan seksama dan jawablah dengan yang sebenar-benarnya tanpa terpengaruh dengan hal-hal lain terutama teman sebangku.
5. Mohon angket ini dijawab dengan memberikan tanda SILANG (X) pada salah satu alternatif jawaban yang menjadi pilihan Ananda semuanya.
6. Terima Kasih karena telah membantu kakak dalam melakukan pengisian angket penelitian ini.

1. Apa yang dimaksud dengan berpikir komputasional dalam Informatika?

a. Cara berpikir manusia dalam mengerjakan sesuatu
b. Proses berpikir yang melibatkan pemecahan masalah dengan logika dan algoritma
c. Proses menyelesaikan masalah menggunakan komputer
d. Teknik mengoperasikan komputer

2. Langkah pertama apakah yang terdapat dalam berpikir komputasional ?
   a. Decomposition
   b. Algoritma
   c. Abstraksi
   d. Debugging
3. Tindakan berikut yang dapat dikategorikan sebagai proses pengenalan pola adalah….
   a. Perawat sedang menulis identitas pasien
   b. Membuat flowchart tata cara memasak mie instan
   c. Membuat rencana perjalanan ke pantai Bali
   d. Pemain sepak bola mencari tahu kelemahan tim lawan dengan melihat video pertandingan sebelumnya
4. Disaat membuat teh manis, sorang siswa membuat catatan terlebih dahulu, mulai dari menyiapkan bahan dan alat, kemudian memasukkan gula, dan teh kedalam cangkir, lalu kemudian dituangkan air panas dan diaduk menggunakan sendok teh, hingga akhirnya teh manisnya siap dinikmati. Contoh kasus diatas merupakan penerapan dari metode berpikir komputasional....
   a. Dekomposisi

b. Abstraksi

c. Pengenalan Pola

d. Rancangan Algoritma

5. Pada siang hari, terlihat langit menjadi gelap (Mendung) dan nampak sedikit kilatan petir di iringi dengan sedikit rintikan air yang mulai turun, sehingga para pengendara motor banyak yang melipir untuk menggunakan Jas Hujan. Contoh kasus diatas merupakan penerapan dari metode berpikir komputasional....

   a. Dekomposisi

   b. Abstraksi

   c. Pengenalan Pola

   d. Rancangan Algoritma

6. Seorang anak mendapat tugas belanja mingguan dari orang tuanya. kemudian dia merincikan tugasnya menjadi beberapa bagian : 1. Tempat dia belanja, 2. Transportasi yang digunakan, 3. Apa saja yang akan dia beli. Contoh kasus diatas merupakan penerapan dari metode berpikir komputasional....

   a. Dekomposisi

   b. Pengenalan Pola

   c. Abstraksi

   d. Rancangan Algoritma

7. Keuntungan dalam berfikir komputasi, yaitu ...

   a. Kurang percaya diri dalam berhadapan dengan kompleksitas masalah yang lebih besar dan lebih sulit

b. Mampu berkomunikasi dan bekerjasama untuk mencapai tujuan yang berbeda
c. Mampu Membuat strategi
d. Toleransi terhadap ambiguitas

8. Metode dalam menuntaskan persoalan menggunakan penerapan teknik ilmu komputer disebut…
   a. Berfikir Komputasional
   b. Informatika
   c. Proposisi
   d. Proposisi majemuk
9. Contoh Struktur Data Stack dalam kehidupan sehari-hari adalah...
   a. Buku di rak perpustakaan
   b. Susunan baju di almari gantung
   c. Susunan batu bata di truk
   d. Susunan sepatu di rak sepatu
10. Perulangan dalam Algoritma disebut dengan istilah ... .
    a. Looping
    b. Reverb
    c. Repeat
    d. Subtrak
11. Dalam berfikir komputasional,kita dituntut untuk mencari kesamaan masalah untuk menyelesaikan suatu masalah. Pernyataan tersebut termasuk teknik ....
    a. Dekomposisi

b. Abstraksi

c. Pengenalan Pola

d. Algoritme

12. Berikut yang merupakan proses dekomposisi adalah …

a. Dokter memeriksa bagian tubuh pasien dan mengukur tanda-tanda vital tubuh

b. Dokter memberikan resep obat kepada pasien

c. Dokter memberikan penjelasan tentang penyakit yang diderita pasien kepada keluarganya

d. Dokter menuliskan hasil pemeriksaan di catatan rekam medis pasien

13. Proses mengembangkan solusi langkah-langkah yang harus dipenuhi secara berurutan terhadap permasalahan yang ada disebut dengan ….

a. Dekomposisi

b. Abstraksi

c. Pengenalan Pola

d. Algoritme

14. Berikut yang termasuk dekomposisi adalah ….

a. Membaca posisi menggunakan GPS

b. Membentuk ketua, wakil, sekretaris, bendahara, dan bidang lain.

c. Membaca diagram dalam bentuk diagram batang dan pie

d. Mendeteksi bentuk-bentuk wajah

15. Melihat dan mengidentifikasi pola pembuatan brownies secara umum. Jika dalam 1 jam dengan 1 unit oven/pemanggang diperoleh 1 box brownies maka perlu 100

jam (4,16 hari) untuk menghasilkan 100 box brownies. Tentu tidak efektif dan Efesien. Teknik berfikir komputasi yang dilakukan adalah ...

a. Abstraksi
b. Dekomposisi
c. Pengenalan pola
d. Algoritma

16. Apa yang dimaksud dengan Dekomposisi didalam berpikir komputasi ?

a. Mengembangkan petunjuk pemecahan masalah
b. Melihat permasamaan dan perbedaan pola data
c. Memecahkan data, proses dan masalah menjadi bagian-bagian kecil
d. Menggabungkan data, sehingga proses menjadi satu bagian

17. Langkah yang melibatkan pembuatan model untuk masalah yang kompleks adalah?

a. Algoritma
b. Abstraksi
c. Decomposition
d. Pattern Recognition

18. Apa itu "Algoritma" dalam konteks berpikir komputasional?

a. Menguji solusi untuk kesalahan
b. Mengabaikan detail yang tidak relevan
c. Proses mengidentifikasi masalah
d. Langkah-langkah terperinci untuk menyelesaikan masalah

19. Langkah terakhir didalam berfikir Komputasional adalah?

a. Evaluasi

b. Abstraksi

c. Pengenalan Pola

d. Desain Algoritma

20. Didalam BK, decomposition membantu didalam?

a. Membuat Pola Baru

b. Menyederhanakan Masalah

c. Menggabungkan data

d. Menghapus solusi yang tidak berguna

21. Penggunaan pola didalam BK dapat membantu dalam?

a. Mengurangi kesalahan

b. Membuat algoritma yang lebih sulit

c. Meningkatkan jumlah data yang dianalisis

d. Menghapus informasi yang penting

22. Sebuah algoritma yang baik haruslah?

a. Sulit untuk diikuti

b. Tidak efisien

c. Logis dan sistematis

d. Menggunakan banyak data

23. Langkah manakah yang harus dilakukan sebelum merancang algoritma dalam BK?

a. Evaluasi

b. Pengenalan Pola

c. Abstraksi

d. Dekomposisi

24. Abstraksi dapat digunakan sebagai?

a. Menambahkan Informasi Baru

b. Menghapus Solusi yang ada

c. Mengidentifikasi informasi yang penting

d. Meningkatkan jumlah data

25. Manfaat yang paling utama dari sebuah dekomposisi adalah?

a. Menyederhanakan analisis

b. Menggabungkan data

c. Mengurangi kecepatan dari solusi yang ada

d. Meningkatkan Kompleksitas masalah

LAMPIRAN 13 KUNCI JAWABAN SOAL

KUNCI JAWABAN SOAL UJI COBA TES KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH INFORMATIKA SISWA

No	Pernyataan Jawaban	Kunci Jawaban	Skor
1	Proses berpikir yang melibatkan pemecahan masalah dengan logika dan algoritma	B	4
2	Decomposition	A	4
3	Pemain sepak bola mencari tahu kelemahan tim lawan dengan melihat video pertandingan sebelumnya	D	4
4	Rancangan Algoritma	D	4
5	Pengenalan Pola	C	4
6	Dekomposisi	A	4
7	Toleransi terhadap ambiguitas	D	4
8	Berfikir Komputasional	A	4
9	Susunan batu bata di truk	C	4
10	Looping	A	4
11	Pengenalan Pola	C	4
12	Dokter menuliskan hasil pemeriksaan di catatan rekam medis pasien	D	4
13	Algoritme	D	4

14	Membentuk ketua, wakil, sekretaris, bendahara, dan bidang lain	B	4
15	Abstraksi	A	4
16	Memecahkan data, proses dan masalah menjadi bagian-bagian kecil	C	4
17	Abstraksi	B	4
18	Langkah-langkah terperinci untuk menyelesaikan masalah	D	4
19	Evaluasi	A	4
20	Menyederhanakan Masalah	B	4
21	Mengurangi kesalahan	A	4
22	Logis dan sistematis	C	4
23	Pengenalan Pola	B	4
24	Mengidentifikasi informasi yang penting	C	4
25	Menyederhanakan analisis	A	4

LAMPIRAN 14 VALIDASI DOSEN DAN GURU

LEMBAR VALIDASI DARI VALIDATOR

LEMBAR VALIDASI

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP) KELAS EKSPERIMEN

Nama : Nurul Aini

Fakultas : FTIK/ Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Judul Penelitian : Pengaruh Penggunaan Quzizz Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran TIK di SMAN 1 Tilatang Kamang

Petunjuk:

1. Untuk memberikan penilaian terhadap rencana pembelajaran (RPP), bapak atau ibuk cukup dengan memberikan tanda checklist (√)pada kolom yang telah disediakan.
2. Angka-angka yang terdapat pada kolom yang dimaksudkan berupa:
   1 = Tidak Valid
   2 = Kurang Valid
   3 = Cukup Valid
   4 = Valid
   5 = Sangat Valid
3. Huruf-huruf yang terdapat pada kolom penilaian secara umum yang dimaksud berupa:
   A. = Dapat digunakan tanpa revisi
   B. = Dapat digunakan dengan sedikit revisi
   C. = Dapat digunakan dengan revisi sedang
   D. = Dapat digunakan dengan banyak revisi
   E. = Tidak dapat digunakan

No	Aspek Penilaian	Penilaian					Ket
		1	2	3	4	5	
1	Format RPP:						
	a. Memenuhi tahap-tahap pembelajaran				✓		
	b. Memenuhi bentuk baku RPP					✓	
2	Isi RPP:						
	a. Kesesuaian dengan standar kompetensi				✓		
	b. Indikator yang mengacu kepada kompetensi dasar				✓		
	c. Kebenaran terhadap isi materi				✓		
	d. Kesesuaian terhadap urutan materi				✓		
	e. Kesesuaian terhadap alokasi waktu				✓		
	f. Indikator dengan menggunakan kata-kata yang sesuai dengan operasional				✓		
	g. Kata-kata yang sesuai dengan operasional					✓	
	h. Kegiatan guru dan siswa dirumah dengan sangat jelas					✓	
3	Bahasa yang digunakan:						
	a. Kebenaran dalam letak tata bahasa				✓		
	b. Kesederhanaan dalam struktur kalimat				✓		

Penilaian secara umum:

No	Uraian	Penilaian				
		A	B	C	D	E
1	Penilaian secara umum terhadap RPP	✓				

Kritik dan Saran

–

Bukittinggi, 17 Juli 2024
Validator

Adriansyah, S.Pd. M.Pd.T

LEMBAR VALIDASI
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP) KELAS KONTROL

Nama : Nurul Aini

Fakultas : FTIK/ Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Judul Penelitian : Pengaruh Penggunaan Quzizz Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran TIK di SMAN 1 Tilatang Kamang

Petunjuk:

1. Untuk memberikan penilaian terhadap rencana pembelajaran (RPP), bapak atau ibuk cukup dengan memberikan tanda checklist (√)pada kolom yang telah disediakan.
2. Angka-angka yang terdapat pada kolom yang dimaksudkan berupa:
   1 = Tidak Valid
   2 = Kurang Valid
   3 = Cukup Valid
   4 = Valid
   5 = Sangat Valid
3. Huruf-huruf yang terdapat pada kolom penilaian secara umum yang dimaksud berupa:
   F. = Dapat digunakan tanpa revisi
   G. = Dapat digunakan dengan sedikit revisi
   H. = Dapat digunakan dengan revisi sedang
   I. = Dapat digunakan dengan banyak revisi
   J. = Tidak dapat digunakan

No	Aspek Penilaian	Penilaian					Ket
		1	2	3	4	5	
1	Format RPP:						
	a. Memenuhi tahap-tahap pembelajaran				✓		
	b. Memenuhi bentuk baku RPP					✓	
2	Isi RPP:						
	a. Kesesuaian dengan standar kompetensi				✓		
	b. Indikator yang mengacu kepada kompetensi dasar				✓		
	c. Kebenaran terhadap isi materi				✓		
	d. Kesesuaian terhadap urutan materi				✓		
	e. Kesesuaian terhadap alokasi waktu				✓		
	f. Indikator dengan menggunakan kata-kata yang sesuai dengan operasional				✓		
	g. Kata-kata yang sesuai dengan operasional					✓	
	h. Kegiatan guru dan siswa dirumah dengan sangat jelas					✓	
3	Bahasa yang digunakan:						
	a. Kebenaran dalam letak tata bahasa				✓		
	b. Kesederhanaan dalam struktur kalimat				✓		

Penilaian secara umum:

No	Uraian	Penilaian				
		A	B	C	D	E
1	Penilaian secara umum terhadap RPP	✓				

Kritik dan Saran

—

Bukittinggi, 17 Juli 2024
Validator

Khairiyah, S.Pd. M.Pd.T

LEMBAR VALIDASI

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP) KELAS EKSPERIMEN

Nama : Nurul Aini

Fakultas : FTIK/ Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Judul Penelitian : Pengaruh Penggunaan Quzizz Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran TIK di SMAN 1 Tilatang Kamang

Petunjuk:

1. Untuk memberikan penilaian terhadap rencana pembelajaran (RPP), bapak atau ibuk cukup dengan memberikan tanda checklist (√)pada kolom yang telah disediakan.
2. Angka-angka yang terdapat pada kolom yang dimaksudkan berupa:
   1 = Tidak Valid
   2 = Kurang Valid
   3 = Cukup Valid
   4 = Valid
   5 = Sangat Valid
3. Huruf-huruf yang terdapat pada kolom penilaian secara umum yang dimaksud berupa:
   A. = Dapat digunakan tanpa revisi
   B. = Dapat digunakan dengan sedikit revisi
   C. = Dapat digunakan dengan revisi sedang
   D. = Dapat digunakan dengan banyak revisi
   E. = Tidak dapat digunakan

No	Aspek Penilaian	Penilaian					Ket
		1	2	3	4	5	
1	Format RPP:						
	a. Memenuhi tahap-tahap pembelajaran					✓	
	b. Memenuhi bentuk baku RPP					✓	
2	Isi RPP:						
	a. Kesesuaian dengan standar kompetensi					✓	
	b. Indikator yang mengacu kepada kompetensi dasar					✓	
	c. Kebenaran terhadap isi materi					✓	
	d. Kesesuaian terhadap urutan materi					✓	
	e. Kesesuaian terhadap alokasi waktu					✓	
	f. Indikator dengan menggunakan kata-kata yang sesuai dengan operasional					✓	
	g. Kata-kata yang sesuai dengan operasional				✓		
	h. Kegiatan guru dan siswa dirumah dengan sangat jelas				✓		
3	Bahasa yang digunakan:						
	a. Kebenaran dalam letak tata bahasa				✓		
	b. Kesederhanaan dalam struktur kalimat				✓		

Penilaian secara umum:

No	Uraian	Penilaian				
		A	B	C	D	E
1	Penilaian secara umum terhadap RPP	✓				

Kritik dan Saran

—

Bukittinggi, 17 Juli 2024
Validator

Dr. Liza Efriyanti, S.Si, M.Kom
NIP. 197501282008012012

LEMBAR VALIDASI
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP) KELAS KONTROL

Nama : Nurul Aini

Fakultas : FTIK/ Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Judul Penelitian : Pengaruh Penggunaan Quzizz Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran TIK di SMAN 1 Tilatang Kamang

Petunjuk:

1. Untuk memberikan penilaian terhadap rencana pembelajaran (RPP), bapak atau ibuk cukup dengan memberikan tanda checklist (√)pada kolom yang telah disediakan.
2. Angka-angka yang terdapat pada kolom yang dimaksudkan berupa:
   1 = Tidak Valid
   2 = Kurang Valid
   3 = Cukup Valid
   4 = Valid
   5 = Sangat Valid
3. Huruf-huruf yang terdapat pada kolom penilaian secara umum yang dimaksud berupa:
   F. = Dapat digunakan tanpa revisi
   G. = Dapat digunakan dengan sedikit revisi
   H. = Dapat digunakan dengan revisi sedang
   I. = Dapat digunakan dengan banyak revisi
   J. = Tidak dapat digunakan

No	Aspek Penilaian	Penilaian					Ket
		1	2	3	4	5	
1	Format RPP:						
	a. Memenuhi tahap-tahap pembelajaran					✓	
	b. Memenuhi bentuk baku RPP					✓	
2	Isi RPP:						
	a. Kesesuaian dengan standar kompetensi					✓	
	b. Indikator yang mengacu kepada kompetensi dasar					✓	
	c. Kebenaran terhadap isi materi					✓	
	d. Kesesuaian terhadap urutan materi					✓	
	e. Kesesuaian terhadap alokasi waktu					✓	
	f. Indikator dengan menggunakan kata-kata yang sesuai dengan operasional					✓	
	g. Kata-kata yang sesuai dengan operasional				✓		
	h. Kegiatan guru dan siswa dirumah dengan sangat jelas				✓		
3	Bahasa yang digunakan:						
	a. Kebenaran dalam letak tata bahasa				✓		
	b. Kesederhanaan dalam struktur kalimat				✓		

Penilaian secara umum:

No	Uraian	Penilaian				
		A	B	C	D	E
1	Penilaian secara umum terhadap RPP	✓				

Kritik dan Saran

—

Bukittinggi, 17 Juli 2024
Validator

Dr. Liza Efriyanti, S.Si, M.Kom
NIP. 197501282008012012

LEMBAR VALIDASI

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP) KELAS EKSPERIMEN

Nama : Nurul Aini

Fakultas : FTIK/ Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Judul Penelitian : Pengaruh Penggunaan Quzizz Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran TIK di SMAN 1 Tilatang Kamang

Petunjuk:

1. Untuk memberikan penilaian terhadap rencana pembelajaran (RPP), bapak atau ibuk cukup dengan memberikan tanda checklist (√)pada kolom yang telah disediakan.
2. Angka-angka yang terdapat pada kolom yang dimaksudkan berupa:
   1 = Tidak Valid
   2 = Kurang Valid
   3 = Cukup Valid
   4 = Valid
   5 = Sangat Valid
3. Huruf-huruf yang terdapat pada kolom penilaian secara umum yang dimaksud berupa:
   A. = Dapat digunakan tanpa revisi
   B. = Dapat digunakan dengan sedikit revisi
   C. = Dapat digunakan dengan revisi sedang
   D. = Dapat digunakan dengan banyak revisi
   E. = Tidak dapat digunakan

No	Aspek Penilaian	Penilaian					Ket
		1	2	3	4	5	
1	Format RPP:						
	a. Memenuhi tahap-tahap pembelajaran				✓		
	b. Memenuhi bentuk baku RPP					✓	
2	Isi RPP:						
	a. Kesesuaian dengan standar kompetensi				✓		
	b. Indikator yang mengacu kepada kompetensi dasar					✓	
	c. Kebenaran terhadap isi materi				✓		
	d. Kesesuaian terhadap urutan materi					✓	
	e. Kesesuaian terhadap alokasi waktu					✓	
	f. Indikator dengan menggunakan kata-kata yang sesuai dengan operasional					✓	
	g. Kata-kata yang sesuai dengan operasional				✓		
	h. Kegiatan guru dan siswa dirumah dengan sangat jelas					✓	
3	Bahasa yang digunakan:						
	a. Kebenaran dalam letak tata bahasa					✓	
	b. Kesederhanaan dalam struktur kalimat				✓		

Penilaian secara umum:

No	Uraian	Penilaian				
		A	B	C	D	E
1	Penilaian secara umum terhadap RPP	✓				

Kritik dan Saran

RPP sudah layak untuk digunakan.

Bukittinggi, 17 Juli 2024
Validator

Rini Okz.

LEMBAR VALIDASI
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP) KELAS KONTROL

Nama : Nurul Aini

Fakultas : FTIK/ Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Judul Penelitian : Pengaruh Penggunaan Quzizz Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran TIK di SMAN 1 Tilatang Kamang

Petunjuk:

1. Untuk memberikan penilaian terhadap rencana pembelajaran (RPP), bapak atau ibuk cukup dengan memberikan tanda checklist (√)pada kolom yang telah disediakan.
2. Angka-angka yang terdapat pada kolom yang dimaksudkan berupa:
   1 = Tidak Valid
   2 = Kurang Valid
   3 = Cukup Valid
   4 = Valid
   5 = Sangat Valid
3. Huruf-huruf yang terdapat pada kolom penilaian secara umum yang dimaksud berupa:
   F. = Dapat digunakan tanpa revisi
   G. = Dapat digunakan dengan sedikit revisi
   H. = Dapat digunakan dengan revisi sedang
   I. = Dapat digunakan dengan banyak revisi
   J. = Tidak dapat digunakan

No	Aspek Penilaian	Penilaian					Ket
		1	2	3	4	5	
1	Format RPP:						
	a. Memenuhi tahap-tahap pembelajaran				✓		
	b. Memenuhi bentuk baku RPP					✓	
2	Isi RPP:						
	a. Kesesuaian dengan standar kompetensi				✓		
	b. Indikator yang mengacu kepada kompetensi dasar					✓	
	c. Kebenaran terhadap isi materi				✓		
	d. Kesesuaian terhadap urutan materi					✓	
	e. Kesesuaian terhadap alokasi waktu					✓	
	f. Indikator dengan menggunakan kata-kata yang sesuai dengan operasional					✓	
	g. Kata-kata yang sesuai dengan operasional				✓		
	h. Kegiatan guru dan siswa dirumah dengan sangat jelas					✓	
3	Bahasa yang digunakan:						
	a. Kebenaran dalam letak tata bahasa					✓	
	b. Kesederhanaan dalam struktur kalimat				✓		

Penilaian secara umum:

No	Uraian	Penilaian				
		A	B	C	D	E
1	Penilaian secara umum terhadap RPP	✓				

Kritik dan Saran

RPP sudah layak untuk digunakan.

Bukittinggi, 17 Juli 2024

Validator

Riri Ola.

LEMBAR VALIDASI

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP) KELAS EKSPERIMEN

Nama : Nurul Aini

Fakultas : FTIK/ Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Judul Penelitian : Pengaruh Penggunaan Quzizz Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran TIK di SMAN 1 Tilatang Kamang

Petunjuk:

1. Untuk memberikan penilaian terhadap rencana pembelajaran (RPP), bapak atau ibuk cukup dengan memberikan tanda checklist (√)pada kolom yang telah disediakan.
2. Angka-angka yang terdapat pada kolom yang dimaksudkan berupa:
   1 = Tidak Valid
   2 = Kurang Valid
   3 = Cukup Valid
   4 = Valid
   5 = Sangat Valid
3. Huruf-huruf yang terdapat pada kolom penilaian secara umum yang dimaksud berupa:
   A. = Dapat digunakan tanpa revisi
   B. = Dapat digunakan dengan sedikit revisi
   C. = Dapat digunakan dengan revisi sedang
   D. = Dapat digunakan dengan banyak revisi
   E. = Tidak dapat digunakan

No	Aspek Penilaian	Penilaian					Ket
		1	2	3	4	5	
1	Format RPP:						
	a. Memenuhi tahap-tahap pembelajaran				✓		
	b. Memenuhi bentuk baku RPP				✓		
2	Isi RPP:						
	a. Kesesuaian dengan standar kompetensi				✓		
	b. Indikator yang mengacu kepada kompetensi dasar					✓	
	c. Kebenaran terhadap isi materi				✓		
	d. Kesesuaian terhadap urutan materi				✓		
	e. Kesesuaian terhadap alokasi waktu				✓		
	f. Indikator dengan menggunakan kata-kata yang sesuai dengan operasional				✓		
	g. Kata-kata yang sesuai dengan operasional			✓			
	h. Kegiatan guru dan siswa dirumah dengan sangat jelas			✓			
3	Bahasa yang digunakan:						
	a. Kebenaran dalam letak tata bahasa				✓		
	b. Kesederhanaan dalam struktur kalimat				✓		

Penilaian secara umum:

No	Uraian	Penilaian				
		A	B	C	D	E
1	Penilaian secara umum terhadap RPP		✓			

Kritik dan Saran

.....

.....

.....

.....

Bukittinggi, 17 Juli 2024

Validator

SYAFRIA, S.Pd. M.Pd

LEMBAR VALIDASI
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP) KELAS KONTROL

Nama : Nurul Aini

Fakultas : FTIK/ Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Judul Penelitian : Pengaruh Penggunaan Quzizz Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran TIK di SMAN 1 Tilatang Kamang

Petunjuk:

1. Untuk memberikan penilaian terhadap rencana pembelajaran (RPP), bapak atau ibuk cukup dengan memberikan tanda checklist (√)pada kolom yang telah disediakan.
2. Angka-angka yang terdapat pada kolom yang dimaksudkan berupa:
   1 = Tidak Valid
   2 = Kurang Valid
   3 = Cukup Valid
   4 = Valid
   5 = Sangat Valid
3. Huruf-huruf yang terdapat pada kolom penilaian secara umum yang dimaksud berupa:
   F. = Dapat digunakan tanpa revisi
   G. = Dapat digunakan dengan sedikit revisi
   H. = Dapat digunakan dengan revisi sedang
   I. = Dapat digunakan dengan banyak revisi
   J. = Tidak dapat digunakan

No	Aspek Penilaian	Penilaian					Ket
		1	2	3	4	5	
1	Format RPP:						
	a. Memenuhi tahap-tahap pembelajaran				✓		
	b. Memenuhi bentuk baku RPP				✓		
2	Isi RPP:						
	a. Kesesuaian dengan standar kompetensi				✓		
	b. Indikator yang mengacu kepada kompetensi dasar					✓	
	c. Kebenaran terhadap isi materi				✓		
	d. Kesesuaian terhadap urutan materi				✓		
	e. Kesesuaian terhadap alokasi waktu				✓		
	f. Indikator dengan menggunakan kata-kata yang sesuai dengan operasional				✓		
	g. Kata-kata yang sesuai dengan operasional			✓			
	h. Kegiatan guru dan siswa dirumah dengan sangat jelas			✓			
3	Bahasa yang digunakan:						
	a. Kebenaran dalam letak tata bahasa				✓		
	b. Kesederhanaan dalam struktur kalimat				✓		

Penilaian secara umum:

No	Uraian	Penilaian				
		A	B	C	D	E
1	Penilaian secara umum terhadap RPP		✓			

Kritik dan Saran

.....

.....

.....

.....

Bukittinggi, 17 Juli 2024

Validator

SYAFRIA, S.Pd. M.Pd

LEMBAR VALIDASI

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP) KELAS EKSPERIMEN

Nama : Nurul Aini

Fakultas : FTIK/ Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Judul Penelitian : Pengaruh Penggunaan Quzizz Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran TIK di SMAN 1 Tilatang Kamang

Petunjuk:

1. Untuk memberikan penilaian terhadap rencana pembelajaran (RPP), bapak atau ibuk cukup dengan memberikan tanda checklist (√)pada kolom yang telah disediakan.
2. Angka-angka yang terdapat pada kolom yang dimaksudkan berupa:
   1 = Tidak Valid
   2 = Kurang Valid
   3 = Cukup Valid
   4 = Valid
   5 = Sangat Valid
3. Huruf-huruf yang terdapat pada kolom penilaian secara umum yang dimaksud berupa:
   A. = Dapat digunakan tanpa revisi
   B. = Dapat digunakan dengan sedikit revisi
   C. = Dapat digunakan dengan revisi sedang
   D. = Dapat digunakan dengan banyak revisi
   E. = Tidak dapat digunakan

No	Aspek Penilaian	Penilaian					Ket
		1	2	3	4	5	
1	Format RPP:						
	a. Memenuhi tahap-tahap pembelajaran				✓		
	b. Memenuhi bentuk baku RPP				✓		
2	Isi RPP:						
	a. Kesesuaian dengan standar kompetensi				✓		
	b. Indikator yang mengacu kepada kompetensi dasar				✓		
	c. Kebenaran terhadap isi materi				✓		
	d. Kesesuaian terhadap urutan materi				✓		
	e. Kesesuaian terhadap alokasi waktu				✓		
	f. Indikator dengan menggunakan kata-kata yang sesuai dengan operasional				✓		
	g. Kata-kata yang sesuai dengan operasional				✓		
	h. Kegiatan guru dan siswa dirumah dengan sangat jelas				✓		
3	Bahasa yang digunakan:						
	a. Kebenaran dalam letak tata bahasa				✓		
	b. Kesederhanaan dalam struktur kalimat				✓		

Penilaian secara umum:

No	Uraian	Penilaian				
		A	B	C	D	E
1	Penilaian secara umum terhadap RPP		✓			

Kritik dan Saran

.....

.....

.....

.....

Bukittinggi, 17 Juli 2024
Validator

Hersha Hanifa

LEMBAR VALIDASI
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP) KELAS KONTROL

Nama : Nurul Aini

Fakultas : FTIK/ Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Judul Penelitian : Pengaruh Penggunaan Quzizz Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran TIK di SMAN 1 Tilatang Kamang

Petunjuk:

1. Untuk memberikan penilaian terhadap rencana pembelajaran (RPP), bapak atau ibuk cukup dengan memberikan tanda checklist (√)pada kolom yang telah disediakan.
2. Angka-angka yang terdapat pada kolom yang dimaksudkan berupa:
   1 = Tidak Valid
   2 = Kurang Valid
   3 = Cukup Valid
   4 = Valid
   5 = Sangat Valid
3. Huruf-huruf yang terdapat pada kolom penilaian secara umum yang dimaksud berupa:
   F. = Dapat digunakan tanpa revisi
   G. = Dapat digunakan dengan sedikit revisi
   H. = Dapat digunakan dengan revisi sedang
   I. = Dapat digunakan dengan banyak revisi
   J. = Tidak dapat digunakan

No	Aspek Penilaian	Penilaian					Ket
		1	2	3	4	5	
1	Format RPP:						
	a. Memenuhi tahap-tahap pembelajaran				✓		
	b. Memenuhi bentuk baku RPP				✓		
2	Isi RPP:						
	a. Kesesuaian dengan standar kompetensi				✓		
	b. Indikator yang mengacu kepada kompetensi dasar				✓		
	c. Kebenaran terhadap isi materi				✓		
	d. Kesesuaian terhadap urutan materi				✓		
	e. Kesesuaian terhadap alokasi waktu				✓		
	f. Indikator dengan menggunakan kata-kata yang sesuai dengan operasional				✓		
	g. Kata-kata yang sesuai dengan operasional				✓		
	h. Kegiatan guru dan siswa dirumah dengan sangat jelas				✓		
3	Bahasa yang digunakan:						
	a. Kebenaran dalam letak tata bahasa				✓		
	b. Kesederhanaan dalam struktur kalimat				✓		

Penilaian secara umum:

No	Uraian	Penilaian				
		A	B	C	D	E
1	Penilaian secara umum terhadap RPP		✓			

Kritik dan Saran

.....

.....

.....

.....

Bukittinggi, 17 Juli 2024
Validator

Hersha Hanifa

LEMBAR VALIDASI

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP) KELAS EKSPERIMEN

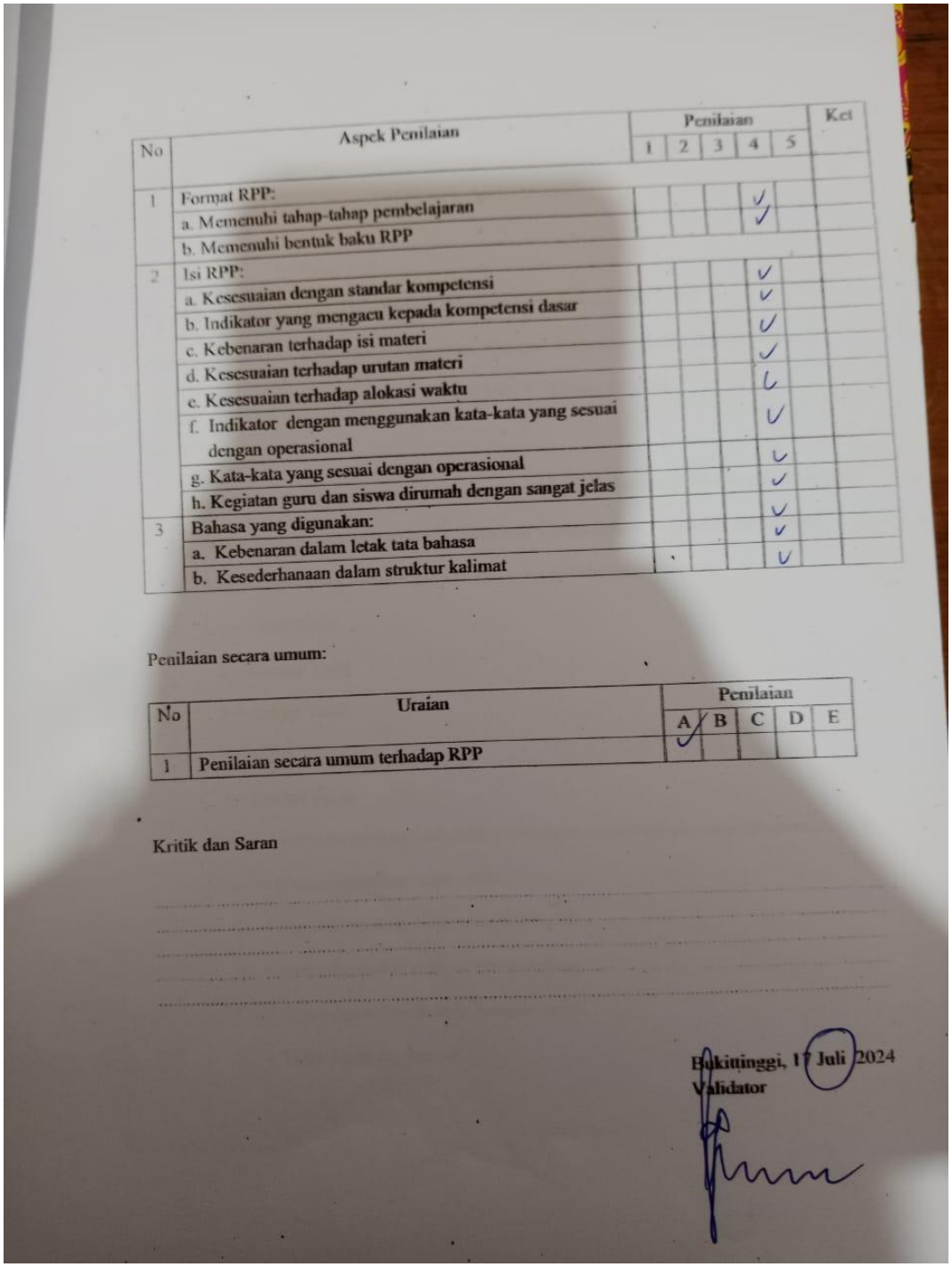
Nama : Nurul Aini

Fakultas : FTIK/ Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Judul Penelitian : Pengaruh Penggunaan Quizizz Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran TIK di SMAN 1 Tilatang Kamang

Petunjuk:

1. Untuk memberikan penilaian terhadap rencana pembelajaran (RPP), bapak atau ibuk cukup dengan memberikan tanda checklist (√)pada kolom yang telah disediakan.
2. Angka-angka yang terdapat pada kolom yang dimaksudkan berupa:
   1 = Tidak Valid
   2 = Kurang Valid
   3 = Cukup Valid
   4 = Valid
   5 = Sangat Valid
3. Huruf-huruf yang terdapat pada kolom penilaian secara umum yang dimaksud berupa:
   A. = Dapat digunakan tanpa revisi
   B. = Dapat digunakan dengan sedikit revisi
   C. = Dapat digunakan dengan revisi sedang
   D. = Dapat digunakan dengan banyak revisi
   E. = Tidak dapat digunakan



No	Aspek Penilaian	Penilaian					Ket
		1	2	3	4	5	
1	Format RPP:						
	a. Memenuhi tahap-tahap pembelajaran				✓		
	b. Memenuhi bentuk baku RPP				✓		
2	Isi RPP:						
	a. Kesesuaian dengan standar kompetensi				✓		
	b. Indikator yang mengacu kepada kompetensi dasar				✓		
	c. Kebenaran terhadap isi materi				✓		
	d. Kesesuaian terhadap urutan materi				✓		
	e. Kesesuaian terhadap alokasi waktu				✓		
	f. Indikator dengan menggunakan kata-kata yang sesuai dengan operasional				✓		
	g. Kata-kata yang sesuai dengan operasional				✓		
	h. Kegiatan guru dan siswa dirumah dengan sangat jelas				✓		
3	Bahasa yang digunakan:				✓		
	a. Kebenaran dalam letak tata bahasa				✓		
	b. Kesederhanaan dalam struktur kalimat				✓		

Penilaian secara umum:

No	Uraian	Penilaian				
		A	B	C	D	E
1	Penilaian secara umum terhadap RPP	✓				

Kritik dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

Bukittinggi, 17 Juli 2024

Validator

LEMBAR VALIDASI
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP) KELAS KONTROL

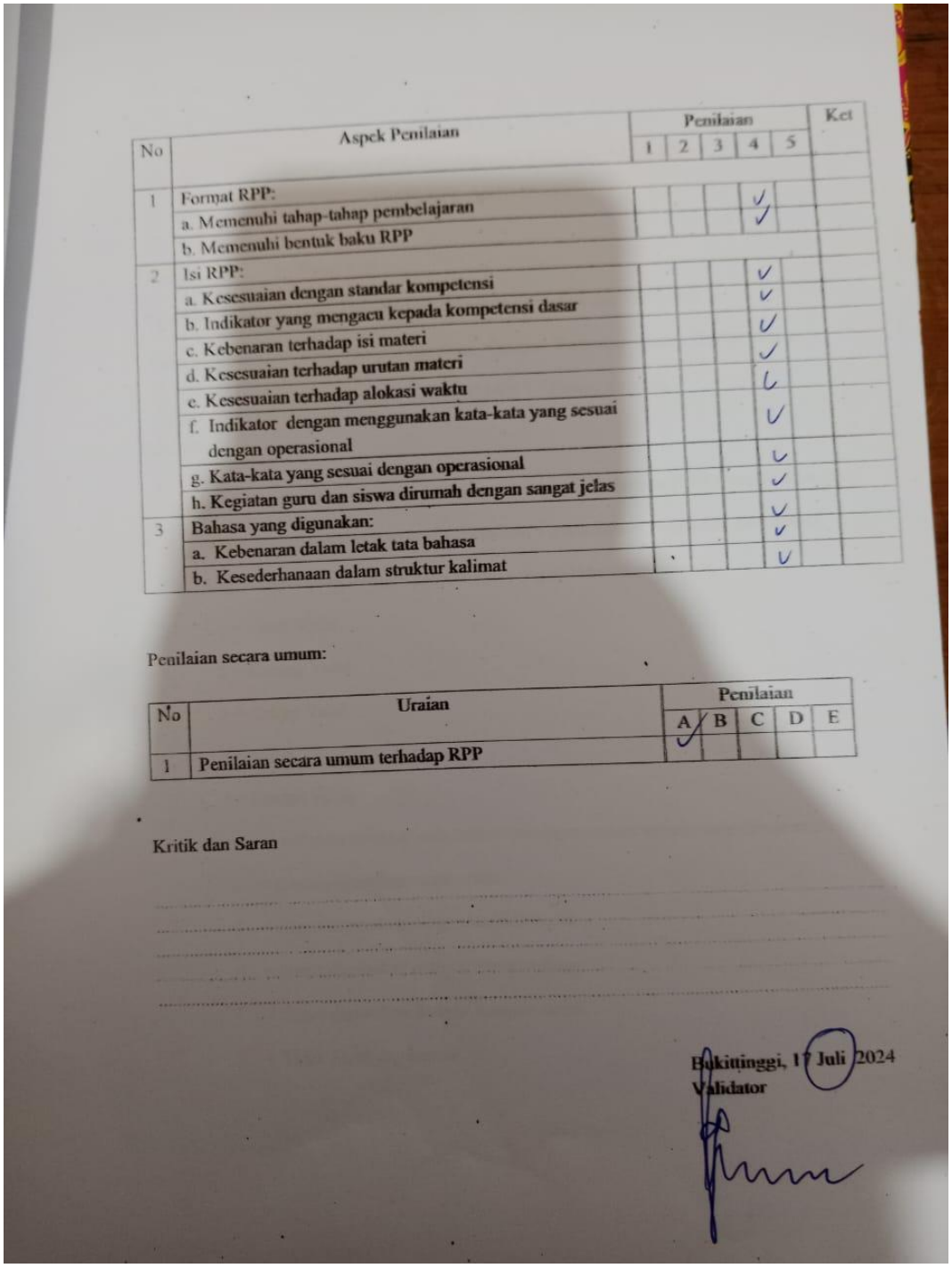
Nama : Nurul Aini

Fakultas : FTIK/ Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Judul Penelitian : Pengaruh Penggunaan Quzizz Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran TIK di SMAN 1 Tilatang Kamang

Petunjuk:

1. Untuk memberikan penilaian terhadap rencana pembelajaran (RPP), bapak atau ibuk cukup dengan memberikan tanda checklist (√)pada kolom yang telah disediakan.
2. Angka-angka yang terdapat pada kolom yang dimaksudkan berupa:
   1 = Tidak Valid
   2 = Kurang Valid
   3 = Cukup Valid
   4 = Valid
   5 = Sangat Valid
3. Huruf-huruf yang terdapat pada kolom penilaian secara umum yang dimaksud berupa:
   F. = Dapat digunakan tanpa revisi
   G. = Dapat digunakan dengan sedikit revisi
   H. = Dapat digunakan dengan revisi sedang
   I. = Dapat digunakan dengan banyak revisi
   J. = Tidak dapat digunakan



No	Aspek Penilaian	Penilaian					Ket
		1	2	3	4	5	
1	Format RPP:						
	a. Memenuhi tahap-tahap pembelajaran				✓		
	b. Memenuhi bentuk baku RPP				✓		
2	Isi RPP:						
	a. Kesesuaian dengan standar kompetensi				✓		
	b. Indikator yang mengacu kepada kompetensi dasar				✓		
	c. Kebenaran terhadap isi materi				✓		
	d. Kesesuaian terhadap urutan materi				✓		
	e. Kesesuaian terhadap alokasi waktu				✓		
	f. Indikator dengan menggunakan kata-kata yang sesuai dengan operasional				✓		
	g. Kata-kata yang sesuai dengan operasional				✓		
	h. Kegiatan guru dan siswa dirumah dengan sangat jelas				✓		
3	Bahasa yang digunakan:				✓		
	a. Kebenaran dalam letak tata bahasa				✓		
	b. Kesederhanaan dalam struktur kalimat				✓		

Penilaian secara umum:

No	Uraian	Penilaian				
		A	B	C	D	E
1	Penilaian secara umum terhadap RPP	✓				

Kritik dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

Bukittinggi, 17 Juli 2024

Validator

LAMPIRAN 15 LIST NAMA-NAMA DOSEN DAN GURU YANG MEMVALIDASI

No	Nama Validator	Perangkat Yang Di Validasi	Dosen/Guru	Saran	Hasil Validasi
1	Dr. Liza Efriyanti, S.Si, M.Kom	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Eksperiment	Dosen	Kata RPP ganti modul ajar karena kurikulum sudah kurikulum merdeka diterapkan	Dapat digunakan tanpa revisi (A)
		Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Kontrol		-	Dapat digunakan tanpa revisi (A)
2	Riri Okra, M.Kom	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Eksperiment	Dosen	RPP bisa dinyatakan Valid dan bisa digunakan	Dapat digunakan tanpa revisi (A)
		Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Kontrol		RPP sudah layak untuk digunakan	Dapat digunakan tanpa revisi (A)
3	Adriyansyah, S.Pd, M.Pd.T	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Eksperiment	Dosen	Tambahkan gamabar didalam modul ajar	Dapat digunakan tanpa revisi (A)
		Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Kontrol		-	Dapat digunakan tanpa revisi (A)
4	Supratman Zakir, M.Pd, M.Kom	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Eksperiment	Dosen	-	Dapat digunakan tanpa revisi (A)
		Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Kontrol		-	Dapat digunakan tanpa revisi (A)
5	Syafria, S.Pd, M.Pd	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Eksperiment	Guru	-	Dapat digunakan dengan sedikit revisi (B)
		Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Kontrol		-	Dapat digunakan dengan sedikit revisi (B)
6	Hersha Hanifa	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Eksperiment	Guru	-	Dapat digunakan dengan sedikit revisi (B)

		Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Kontrol		-	Dapat digunakan dengan sedikit revisi (B)

LAMPIRAN 16 SK PEMBIMBING

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK) UIN BUKITTINGGI
Nomor : B-0643/Un.26.1/HK.00.5/05/2024

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. **NURUL AINI, NIM. 2520077** tanggal 13 Mei 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 Quizizz terhadap Hasil Belajar TIK di SMAN 1 Tilatang Kamang"***

KEDUA : Menunjuk Saudara :

Nama	: **Prof. Dr. Zulfani Sesmiarni, M. Pd**
NIP	: **198109232005012005**
Pangkat/Gol.Ruang	: Pembina Tk.I/IV/b
Jabatan	: Guru Besar
Bidang Keahlian Pokok	: Teknologi 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 : 13 Mei 2024
DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURDAN

Dr. ISWANTIR M, M. Ag
NIP.197605192006041001

LAMPIRAN 17 PENGAJUAN SURAT PENELITIAN

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-5582/Un.26.1/PP.07/12/2023 Bukittinggi, 08 Desember 2023
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	:	**NURUL AINI**
NIM	:	**2520077**
Semester	:	7
Program Studi	:	Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer
Fakultas	:	Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi	:	***Pengaruh Penggunaan Quizizz Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran TIK di SMA N 1 Tilatang Kamang***
Lokasi Penelitian	:	SMAN 1 Tilatang Kamang
Waktu	:	Desember 2023 s/d Selesai

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

DEKAN,

DR. ISWANTIR M., M.AG
NIP 197605192006041001

LAMPIRAN 18 SURAT TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN



PEMERINTAH PROVINSI SUMATERA BARAT
DINAS PENDIDIKAN
CABANG DINAS WILAYAH I
SMA NEGERI 1 TILATANG KAMANG
Jl. Raya Pekan Kamis, 26152 Telp/Fax : 0752 / 7446365
Website : https://sman1tilatangkamang.sch.id Email : sman1tilkamagam@gmail.com

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN
NOMOR. 400.3.8/806/SMA.01-TILKAM/2024

Kepala SMA Negeri 1 Tilatang Kamang dengan ini menerangkan bahwa :

N a m a	: NURUL AINI
NIM	: 2520077
Jurusan	: Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Pendidikan	: UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYECH M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI

Telah melaksanakan penelitian dengan judul ***"Korelasi Penggunaan Quizizz Terhadap Hasil Belajar TIK di SMA Negeri 1 Tilatang Kamang"*** pada tanggal 31 Juli s.d 18 September 2024 di SMA Negeri 1 Tilatang Kamang, Pekan Kamis.

Demikianlah surat ini kami berikan untuk dipergunakan sebagaimana semestinya.

Dikeluarkan di : Pekan Kamis
Pada tanggal : 18 September 2024
Kepala Sekolah,

HARPIZON ASTANI,S.Pd, M.Si
Pembina TK. I/a
NIP. 19720927 199802 1 002

DOKUMENTASI

1. Uji Coba Instrument
















2. Penelitian










OPPO A58


OPPO A58


OPPO A58


OPPO A58


SURAU DARUL 'ULUM


SURAU DARUL 'ULUM