

**EFEKTIVITAS PENERAPAN APLIKASI *QUIZIZZ* SEBAGAI  
MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA  
PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI DI SMA NEGERI 1  
KARANGNONGKO**

**SKRIPSI**

Disusun Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana  
Strata Satu Kependidikan Program Studi Pendidikan Geografi Jurusan Pendidikan  
Ilmu Pengetahuan Sosial



**Disusun Oleh :**

**NAMA : Muhammad Nur Rifai**

**NIM : 2012100003**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GEOGRAFI**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS WIDYA DHARMA KLATEN**

**TAHUN 2024**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**EFEKIVITAS PENERAPAN APLIKASI *QUIZIZZ* SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA  
PELAJARAN GEOGRAFI DI SMA NEGERI 1 KARANGNONGKO**

Diajukan Oleh:

**MUHAMMAD NUR RIFAI**

NIM. 2012100003

Telah disetujui pembimbing untuk dipertahankan di hadapan Dewan Penguji  
Skripsi Program Studi Pendidikan Geografi Fakultas Keguruan dan Ilmu  
Pendidikan Universitas Widya Dharma Klaten

Telah Disetujui oleh:

Pembimbing I



**Dr. Iswan Riyadi, M.M.**  
NIP. 19600401 198611 1 001

Pembimbing II



**Kunthum Ria Anggraheny M.Sc.**  
NIK. 690 118 382

Mengetahui:

Ketua Program Studi Pendidikan Geografi



**Drs. Jajang Susatya, M.Si.**  
NIP. 19611209 199103 1 001

**HALAMAN PENGESAHAN**

**EFEKTIVITAS PENERAPAN QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA  
PELAJARAN GEOGRAFI DI SMA NEGERI 1 KARANGNONGKO**

Diajukan oleh:

**Muhammad Nur Rifai**

NIM. 2012100003

Telah dipertahankan dan disetujui oleh Dewan penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Geografi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Widya Dharma Klaten dan diterima untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Geografi

Pada tanggal ..... 10 Juli 2024 .....

Ketua



**Prof. Dr. D B Putut S, M.Hum.**  
NIP. 19600412 198901 1 001

Sekretaris



**Drs. Jajang Susatya, M.Si.**  
NIP. 19611209 199103 1 001

Penguji I



**Dr. Iswan Riyadi, M.M.**  
NIP. 19600401 198611 1 001

Penguji II



**Kunthum Ria Anggraheny M.Sc.**  
NIK. 690 118 382

Disahkan Oleh,  
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



**Prof. Dr. D B Putut S, M.Hum.**  
NIP. 19600412 198901 1 001

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : Muhammad Nur Rifai

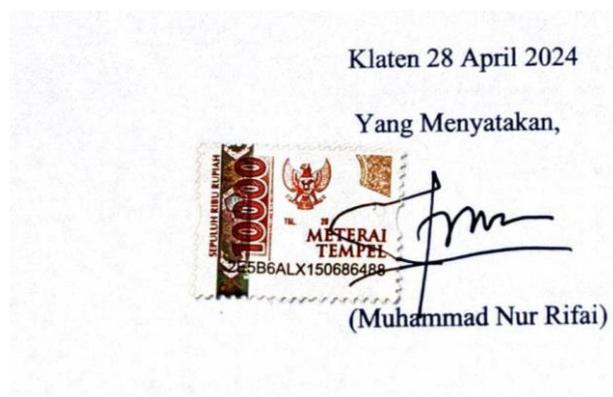
Nim : 2012100003

Jurusan : Pendidikan Geografi

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul : **“EFEKTIVITAS PENERAPAN APLIKASI *QUIZIZZ* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI DI SMA NEGERI 1 KARANGNONGKO”**

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri dan sepanjang sepengetahuan saya tidak terdapat karya yang ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali pada bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim. Apabila pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya akan menjadi tanggung jawab saya.



## MOTTO

*“Apapun itu, hasbunallah wani’mal wakil.”*

*“Semua bisa berubah, semua bisa hilang, semua bisa pergi. Maka jangan berekspektasi terlalu tinggi dan bergantung pada siapapun kecuali Allah SWT”*

*“Maka sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan.”*

*(QS. Al-Insyirah : 5)*

*“Tidak perlu menjelaskan apapun pada siapapun, karena orang-orang yang mencintaimu tidak perlu itu, dan orang-orang yang membenci tidak akan percaya.” – Ali bin Abi Thalib*

*“Janganlah takut jatuh, karena yang tidak pernah memanjatlah yang tidak pernah jatuh. Jangan takut gagal, karena yang tidak pernah gagal hanyalah orang-orang yang tidak pernah melangkah. Jangan takut salah, karena dengan kesalahan yang pertama kita dapat menambah pengetahuan untuk mencari jalan yang benar pada Langkah yang kedua.” – Buya Hamka*

*“Tentang Doa. Dikabulkan berarti doa kita baik, tidak dikabulkan berarti akan ada yang lebih baik.”*

*“Apa yang membuatmu tersenyum, jagalah!”*

*“Tidak ada yang mudah. Namun, tidak ada yang tidak mungkin?”*

*“Jika kamu mencari satu orang yang mengubah hidupmu, lihatlah dicerminkan.”*

*“Take the risk or lose the chance.”*

*“Pada akhirnya, segala sesuatu yang telah diawali, maka harus diakhiri.”*

## **PERSEMBAHAN**

Alhamdulillah rabbil'alamin, segala puji dan syukur hanya kepada Allah SWT, atas doa dan dukungan dari orang tercinta, akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagia saya ucapkan rasa syukur dan terima kasih kepada :

1. Bapak Nardi dan Ibu Sihmani, yang telah memberikan dukungan moral maupun material serta doa yang tiada henti untuk kesuksesan saya, karena tiada kata seindah lanjutan doa dan tiada doa yang paling khusuk selain doa yang tercapai dari orang tua.
2. Achmad Ristiyanto dan Febri Lianawati selaku kakak saya yang selalu memberi semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak dan Ibu dosen Pendidikan Geografi, atas ilmu yang telah diberikan selama saya menjalani perkuliahan di Universitas Widya Dharma.
4. Muhammad Nur Rifai, karena sudah bisa bertahan selama ini dan berproses untuk bisa menjadi lebih baik dari hari demi hari.
5. Sahabat-sahabat yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu yang telah senantiasa menemani perjalanan hidup saya.
6. Teman-teman Pendidikan Geografi, yang telah membantu saya dalam hal bertukar pikiran dan saling membantu untuk meningkatkan kualitas saya.

## **KATA PENGANTAR**

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, atas bimbingan-Nya penulis dapat menyelesaikan karya yang sederhana ini tanpa ada halangan suatu apapun.

Penulis sadar sepenuhnya, bahwa tanpa bantuan dari semua pihak, tidak mungkin karya ini dapat terselesaikan. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati dan penuh hormat, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Triyono, M.Pd., Rektor Universitas Widya Dharma Klaten
2. Bapak Prof. Dr. D B Putut Setiyadi, M.Hum., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Widya Dharma Klaten
3. Bapak Drs. Jajang Susatya, M.Si., Ketua Program Studi Pendidikan Geografi Universitas Widya Dharma Klaten
4. Bapak Dr. Iswan Riyadi, M.M., Pembimbing I dalam penulisan ini telah memberikan petunjuk dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Ibu Kunthum Ria Anggraheny M.Sc. Pembimbing II dalam penulisan ini telah memberikan petunjuk dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
6. Bp. Drs. Sriyono, M.Psi. selaku Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Karangnongko.
7. Bp. Sofyan Tri Harwanto, S.Pd. selaku Guru Pamong selama penelitian di SMA Negeri 1 Karangnongko.
8. Siswa-siswi kelas X kelas A dan kelas B, yang telah berkenan menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam penelitian.
9. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu-persatu yang telah membantu selesainya penelitian ini. Doa terbaik untuk kalian.

Akhir ucapan terima kash penulis sampaikan kepada pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu atas bantuannya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan permohonan doa semoga Allah SWT. Selalu memberikan berkah yang melimpah kepada semua pihak yang telah membantu penulis.

Meskipun seluruh tenaga dan pikiran telah penulis curahkan, tapi penulis menyadari bahwa tentu banyak kekurangan disana sini. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan demi kesempurnaannya penulisan skripsi ini.

Klaten,28 April 2023

( Muhammad Nur Rifai )

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
ABSTRAK .....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I <u>P</u> ENDAHULUAN.....	1
A.Latar Belakang .....	1
B.Identifikasi Masalah .....	5
C.Batasan Masalah.....	6
D.Perumusan Masalah.....	6
E.Tujuan Penelitian .....	6
F.Manfaat Penelitian .....	7
BAB II <u>L</u> ANDASAN TEORI.....	8
A.Tinjauan Pustaka .....	8
1. Media Pembelajaran.....	8
a.Pengertian Media Pembelajaran .....	8
b.Tujuan Media Pembelajaran.....	9
c.Ragam dan Klasifikasi Media .....	10
d.Media berbasis Internet .....	11
2. Media Aplikasi <i>Quizizz</i> .....	12
a.Pengertian Aplikasi <i>Quizizz</i> .....	12
b.Kelebihan dan Kelemahan Aplikasi <i>Quizizz</i> .....	15
c.Pengaruh Aplikasi <i>Quizizz</i> Terhadap Hasil Belajar.....	16

3. Hasil Belajar.....	17
a. Pengertian Hasil Belajar .....	17
b. Aspek-aspek Hasil Belajar .....	19
c. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar .....	23
4. Pembelajaran Geografi.....	25
a. Pengertian Pembelajaran .....	25
b. Pembelajaran Geografi .....	26
B. Kajian Penelitian Yang Relevan.....	28
C. Kerangka Berfikir .....	34
D. Hipotesis.....	36
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>37</b>
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	37
1. Pendekatan Penelitian .....	37
2. Jenis Penelitian.....	37
B. Desain Penelitian .....	37
C. Variabel Penelitian .....	38
D. Definisi Operasional Variabel.....	39
1. <i>Quizizz</i> sebagai Media Pembelajaran .....	39
2. Hasil Belajar.....	39
E. Waktu dan Tempat Penelitian.....	39
F. Populasi dan Sampel .....	40
1. Populasi .....	40
2. Sampel.....	41
G. Prosedur Penelitian.....	42
1. Prapenelitian.....	42
2. Tahap Perencanaan.....	42
3. Tahap Pelaksanaan.....	42
H. Teknik Pengumpulan Data .....	43
1. Tes .....	43
2. Pengamatan atau observasi .....	44
3. Dokumentasi .....	44

I. Uji Persyaratan Instrumen Kuesioner (Uji <i>Validitas</i> dan <i>Reliabilitas</i> ) .....	45
1. Uji <i>Validitas</i> .....	45
2. Uji <i>Reliabilitas</i> .....	46
J. Teknik Analisis Data .....	47
1. Uji <i>Normalitas</i> .....	47
2. Uji Homogenitas .....	47
3. Uji Analisis Data .....	48
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....	49
A. Hasil Penelitian .....	49
1. Keadaan Lingkungan Sekolah.....	49
a. Letak Geografis .....	49
b. Sejarah Singkat.....	49
c. Visi dan Misi Sekolah .....	51
d. Sarana dan Prasarana Sekolah.....	52
2. Hasil Penelitian pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	54
a. Pelaksanaan Penelitian dan Pembelajaran .....	54
b. Nilai Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	54
1) Nilai Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen .....	55
2) Nilai Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol .....	56
3) Hasil Perhitungan Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	57
3. Pengujian Analisis Data .....	59
a. Uji Normalitas .....	59
1) Uji Normalitas Kelas Eksperimen (Kelas XA) .....	59
2) Uji Normalitas Kelas Kontrol (Kelas XB) .....	61
b. Uji Homogenitas .....	63
c. Uji Analisis Data .....	64
1) Analisis Statistik Deskriptif.....	64
2) Uji Hipotesis Menggunakan Uji t.....	65
B. Pembahasan .....	67

BAB V_KESIMPULAN DAN SARAN.....	73
A.Kesimpulan .....	73
B.Saran .....	74
DAFTAR PUSTAKA .....	75
LAMPIRAN.....	79

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Waktu Penelitian .....	40
Tabel 3.2 Populasi Siswa Kelas X .....	41
Tabel 3.3 Jumlah Sampel Siswa Kelas XA dan XB .....	41
Tabel 4.1 Daftar Nama Kepala Sekolah SMA N 1 Karangnongko .....	50
Tabel 4.2 Sarana dan Prasarana Sekolah .....	53
Tabel 4.3 Hasil Nilai Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen (XA) .....	55
Tabel 4.4 Hasil Nilai Pretest dan Posttest Kelas Kontrol (XB) .....	56
Tabel 4.5 Deskripsi Nilai Pretest-Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol .....	57
Tabel 4.6 Uji Normalitas Pretest Kelas Eksperimen .....	59
Tabel 4.7 Uji Normalitas Posttest Kelas Eksperimen .....	60
Tabel 4.8 Uji Normalitas Pretest Kelas Kontrol .....	61
Tabel 4.9 Uji Normalitas Posttest Kelas Kontrol .....	62
Tabel 4.10 Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kontrol .....	62
Tabel 4.11 Hasil Uji Homogenitas .....	63
Tabel 4.12 Hasil Analisis Statistik Deskriptif Kelas Eksperimen .....	65
Tabel 4.13 Uji Hipotesis Dengan Uji T .....	67

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Klasifikasi Ragam Media .....	10
Gambar 2.2 Bagan Kerangka Berfikir .....	35

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Alur Tujuan Pembelajaran.....	80
Lampiran 2. Modul Ajar .....	84
Lampiran 3. Soal Tes Uji Coba (Pretest dan Postest) .....	99
Lampiran 4. Validitas dan Reliabilitas menggunakan Expert Judgement .....	103
Lampiran 5. Surat Perizinan.....	112
Lampiran 6. Hasil Nilai Pretest dan Posttest.....	114
Lampiran 7. Tampilan Soal di Aplikasi Quizizz.....	118
Lampiran 8. Dokumentasi Penelitian .....	124

## ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui efektivitas penerapan aplikasi *quizizz* sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Geografi di SMA Negeri 1 Karangnongko. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan model desain quasi-experiment dengan bentuk Pretest-Posttest Control Group Design. Uji Pernyaratan instrumen menggunakan validitas dan reliabilitas dengan metode Expert Judgement yang diujikan ke pakar ahli yaitu bapak Drs. Jajang Susatya, M.Si dengan butir instrument sejumlah 20 butir soal. Populasi Penelitian yaitu kelas X SMA Negeri 1 Karangnongko dengan sampel kelas XA sejumlah 35 siswa dan XB sejumlah 36 siswa. Penelitian ini dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif, dan uji hipotesis menggunakan uji t dengan dibantu menggunakan program SPSS Versi.25

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah aplikasi *quizizz* sebagai media pembelajaran memiliki pengaruh terhadap hasil belajar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran Geografi dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X di SMA Negeri 1 Karangnongko. Hal ini ditunjukkan dengan nilai sig. (2-tailed) lebih kecil dari taraf signifikansi 5% ( $0,000 < 0.05$ ). Selain itu, pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran e-learning memperoleh peningkatan sebesar 53,01%. Sedangkan, apabila dilihat dari peningkatan nilai siswa yang menggunakan metode konvensional dengan peningkatan sebesar 44,70%, peningkatan nilai dengan menggunakan aplikasi *quizizz* lebih besar daripada menggunakan metode konvensional dan berpengaruh secara signifikan setelah dihitung dan diolah menggunakan aplikasi SPSS for Windows

**Kata Kunci:** Aplikasi *Quizizz*, Hasil Belajar, Geografi

## **ABSTRACT**

The purpose of this study was to determine the application of quizizz application as a learning media can improve student learning outcomes in Geography subjects at SMA Negeri 1 Karangnongko. This study uses a quantitative approach using the type of experimental research with a quasi-experiment design model with the form of Pretest-Posttest Control Group Design. Instrument requirements test using validity and reliability with Expert Judgement method tested to expert experts, namely Drs. Jajang Susatya, M.Si with instrument items totaling 20 items. The study population was class X SMA Negeri 1 Karangnongko with a sample of class XA of 35 students and XB of 36 students. This research was analyzed using descriptive statistical analysis, and hypothesis testing using the t test with the help of SPSS Version 25.

The results obtained from this study are that the quizizz application as a learning media has an influence on learning outcomes. The results of this study indicate that learning Geography using the Quizizz application effectively improves the learning outcomes of class X students at SMA Negeri 1 Karangnongko. This is indicated by the sig value. (2-tailed) is smaller than the 5% significance level ( $0.000 < 0.05$ ). In addition, the experimental class that used e-learning learning media obtained an increase of 53.01%. Meanwhile, when viewed from the increase in student scores using conventional methods with an increase of 44.70%, the increase in scores using the quizizz application is greater than using conventional methods and has a significant effect after being calculated and processed using the SPSS for Windows application.

**Keywords: Quizizz Application, Learning Outcomes, Geography**

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pembangunan suatu negara pastinya sangat ditentukan oleh tingkat kualitas pendidikan. Jika kualitas pendidikan rendah, maka sangat sulit suatu negara untuk membangun suatu peradaban. Pendidikan yang berkualitas membentuk manusia yang berkompetensi. Kompetensi intelektual, kompetensi jasmaniah, dan kompetensi rohaniah, sehingga dengan kompetensi yang dimiliki tersebut dapat membangun peradaban bagi bangsa dan negara yang didiaminya. Maka tidak heran jika setiap negara bersaing dalam meningkatkan kualitas pendidikannya. Dengan berbagai kebijakan dan undang-undang dibuat dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan. Sebagai contoh, Negara Indonesia sendiri dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikannya dibuatnya Undang-Undang dijadikan titik pencapaian yang harus dihasilkan dalam proses pendidikan.

Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 3 dijelaskan bahwa Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, Pendidikan bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warganegara yang demokratis serta bertanggung jawab. (Indonesia et al., 1991)

Undang-Undang yang tersebut di atas akan terwujud apabila peran guru sebagai tenaga pengajar dalam proses pembelajaran telah dilaksanakan secara maksimal. Guru harus mempunyai berbagai potensi dalam pelaksanaan pengajaran, penguasaan materi pelajaran, penggunaan metode, media dan teknik pendekatan yang bervariasi dalam proses pengajaran, karena hal tersebut merupakan hal yang sangat penting sekali agar dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Selain itu, kemampuan guru menguasai metode, media, maupun teknik dalam pengajaran juga berfungsi sebagai meningkatkan motivasi maupun hasil belajar peserta didik, juga merangsang agar peserta didik lebih aktif dan kritis dalam proses pembelajaran.

Dalam undang-undang Guru dan Dosen No.14/2005 dan Peraturan Pemerintah No.19/2005 dinyatakan bahwa kompetensi guru meliputi kompetensi kepribadian, kompetensi pedagogik, kompetensi profesional dan kompetensi sosial. Semua kompetensi tersebut harus dimiliki oleh seorang guru dalam melakukan kegiatan mengajar di sekolah. Guru yang profesional senantiasa dapat meningkatkan kualitasnya. Oleh karena itu seorang guru harus mampu menguasai kompetensi tersebut menyerap ilmu yang didapatkan.(Dewi et al., 2018)

Media pembelajaran adalah salah satu komponen penting yang terdapat dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran merupakan bagian penting dalam kompetensi guru untuk meningkatkan hasil belajar dalam kegiatan pembelajaran. Akan tetapi, kurang bervariasi dan belum optimalnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru menyebabkan

kurangnya minat siswa untuk belajar sehingga hasil belajar siswa masih rendah. Hal ini bertolak belakang dengan tujuan media pembelajaran, yakni sebagai alat bantu belajar yang berguna untuk mengefektifkan proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian menurut (Dianto, 2022), didapatkan data siswa kelas VI SDN Cigintung 01 menganggap materi IPS sebagai suatu pelajaran yang membosankan. 60 persen siswa mengatakan hal yang sama dengan alasan materi-materi dalam pembelajaran IPS penuh dengan hafalan. Dampak dari hal ini tentu saja capaian hasil belajar siswa yang berada di bawah KKM.

Menurut Prasetyo dalam (Putra et al., 2017), Guru yang masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan hafalan dalam mengajar menjadikan siswa memiliki kecenderungan malas dan kurangnya motivasi siswa ketika melakukan kegiatan pembelajaran. Ide kreatif yang semakin berkembang menjadikan banyak inovasi media pembelajaran menarik sehingga siswa tidak malas dan termotivasi untuk belajar yang merupakan tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu belajar yang berguna untuk mengefektifkan proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Dalam bidang Pendidikan, menciptakan media pembelajaran yang inovatif dan modern perlu melibatkan teknologi untuk bisa bersaing dengan negara-negara maju. Salah satunya yaitu aplikasi Pendidikan berbasis *game* kuis yaitu Aplikasi *Quizizz*. Menurut Purba dalam (Mulyati & Evendi, 2020), aplikasi *quizizz* adalah aplikasi pendidikan berbasis *game*, yang membawa aktivitas

multi pemian ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan. Implementasi menggunakan *Game Quizizz* siswa dapat melakukan latihan di dalam kelas pada perangkat elektronik mereka. Tidak seperti aplikasi pendidikan lainnya, *Game Quizizz* memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik menghibur dalam proses pembelajaran. *Quizizz* juga memungkinkan siswa untuk saling bersaing dan memotivasi mereka belajar sehingga hasil belajar bisa meningkat. Siswa mengambil kuis pada saat yang sama di kelas dan melihat peringkat langsung mereka di papan peringkat. Instruktur atau guru dapat memantau prosesnya dan mengunduh hasilnya ketika kuis selesai untuk mengevaluasi kinerja siswa. *Game Quizizz* dapat membantu motivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar yang selama ini ujian menggunakan kertas.

Penelitian terdahulu didapatkan data bahwa aplikasi *quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar siswa yaitu pada SMA N 7 Banjarmasin kelas X.6, didapatkan hasil pada kondisi awal yaitu dengan menggunakan penilaian berupa soal pilihan ganda dan uraian diperoleh data dari 25 siswa yang tuntas berjumlah 13 siswa, jika diprosentase sebesar 48%. Sedangkan hasil ketika diterapkan Penilaian dengan menggunakan *quizizz* siswa yang tuntas berjumlah 17 siswa dengan prosentase ketuntasan sebesar 68%. Terjadi peningkatan hasil belajar sebanyak 20%. (Noor, 2020)

Pada saat melakukan observasi penelitian di SMA N 1 Karangnongko didapatkan hasil observasi bahwa siswa masih kurang paham terhadap mata pelajaran Geografi, banyaknya materi yang diharuskan untuk menghafal

sehingga siswa jenuh untuk mempelajari materi dengan model pembelajaran yang berbasis pada ceramah, siswa merasa tidak fokus terhadap apa yang disampaikan oleh guru dan hasil belajar yang masih relatif rendah.

Oleh karena itu, berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian yang berjudul **“EFEKTIVITAS PENERAPAN APLIKASI *QUIZIZZ* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI DI SMA NEGERI 1 KARANGNONGKO”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas didapatkan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Masih rendahnya tingkat pemahaman siswa terhadap mata pelajaran Geografi di SMA Negeri 1 Karangnongko.
2. Banyaknya materi yang diharuskan untuk menghafal sehingga siswa jenuh untuk mempelajari mata pelajaran Geografi di SMA Negeri 1 Karangnongko.
3. Siswa merasa tidak fokus terhadap apa yang disampaikan oleh guru.
4. Seberapa tinggi tingkat penguasaan materi pelajaran melalui aplikasi *quizizz* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran geografi di SMA Negeri 1 Karangnongko .

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka fokus penelitian ini dibatasi pada :

1. Efektivitas penerapan *quizizz* sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran geografi di SMA Negeri 1 Karangnongko.
2. Penelitian hanya berfokus pada Kelas X A sebagai kelas eksperimen dan X B sebagai kelas kontrol.
3. Materi Pelajaran hanya berfokus pada Pengindraan Jauh Dasar kelas X.

### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan batasan permasalahan yang telah diuraikan di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah efektif penerapan aplikasi *quizizz* sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran geografi di SMA Negeri 1 Karangnongko?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penerapan aplikasi *quizizz* sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran geografi di SMA Negeri 1 Karangnongko.

## **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah :

### 1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan ilmu dibidang Pendidikan dan ilmu sosial sedikit maupun banyak. bermanfaat sebagai bukti dalam bidang pengajaran.

### 2. Manfaat praktis

#### a. Bagi siswa

Bagi siswa diharapkan dapat memberikan kenyamanan, kesenangan dalam model pembelajaran yang menarik .

#### b. Bagi guru

Bagi guru untuk sebagai bahan masukan dalam meningkatkan dan memperbaiki kualitas pembelajaran dikelas.

#### c. Bagi sekolah

Bagi sekolah sebagai kontribusi dalam meningkatkan dan memperbaiki kualitas pembelajaran di sekolah.

#### d. Bagi peneliti

Bagi peneliti Sebagai bahan pengayaan agar wawasan semakin meningkat khususnya dalam menambah pengetahuan dan dapat dijadikan sebagai referensi bagi peneliti yang akan meneliti masalah-masalah penelitian yang relevan.

#### e. Bagi Institusi

Dapat dijadikan solusi dan manfaat bagi pemerintah dalam meningkatkan hasil belajar siswa & perubahan kebijakan belajar dengan metode e-learning.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dari penelitian serta pengujian hipotesis yang dilakukan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran aplikasi *quizizz* berpengaruh dan efektif terhadap hasil belajar. Hasil belajar siswa dengan menggunakan aplikasi *quizizz* lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan pembelajaran konvensional di lihat dari peningkatan nilai kelas eksperimen sebesar 53,01% dan peningkatan nilai siswa yang menggunakan metode konvensional sebesar 44,70%,. Hal ini juga ditunjukkan dari hasil uji t *pretest&posttest* siswa dengan diperoleh nilai *posttest* Sig. (2-tailed) lebih kecil dari nilai alpha penelitian maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.

Berdasarkan uraian diatas menunjukkan bahwa perlakuan yang berbeda menyebabkan terjadinya hasil akhir yang berbeda antara kelas eksperimen yang menggunakan aplikasi *quizizz* dan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Dengan demikian, dari rincian data yang telah dijelaskan diatas dapat disimpulkan bahwa penerapan aplikasi *quizizz* sebagai media pembelajaran di kelas eksperimen lebih efektif dalam terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Geografi di kelas X dibandingkan dengan kelas yang menggunakan pendekatan konvensional di SMA Negeri 1 Karangongko

## **B. Saran**

Mohon maaf apabila dalam penulisan masih banyak terdapat kesalahan dan semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi setiap orang yang membaca dan bertambah keilmuannya, namun didalam penulisan ini terdapat beberapa saran antara lain:

1. Dalam proses belajar mengajar di sekolah hendaknya media pembelajaran menggunakan aplikasi *quizizz* merupakan salah satu alternatif yang perlu dipertimbangkan untuk sering dipergunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar.
2. Meningkatkan profesional guru dalam bidang edukatif dengan cara mengikuti berbagai pelatihan dan workshop bagaimana memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tepat sesuai tujuan pembelajaran.

**DAFTAR PUSTAKA**

- A Mulyadi. (2002). *Jurnal Geografi 'GEA' Vol. 2, No. 4, Oktober, 2002.*
- A Suryadi. (2020). *Teknologi dan media pembelajaran jilid i.*
- Amornchewin, R. (2018). The development of sql language skills in data definition and data manipulation languages using exercises with Quizizz for students' learning engagement. *learntechlib.org. Indonesian Journal of Informatics Education.* <https://www.learntechlib.org/p/208844/>
- Asria, L., Sari, D. R., Ngaini, S. A., Rahmawati, F., Studi, P., Matematika, P., & Magelang, U. T. (2021). *Analisis antusiasme siswa dalam evaluasi belajar menggunakan platform quizizz.* 3(1), 1–17. <https://doi.org/10.35316/alifmatika.2021.v3i1.1-17>
- Basuki, Y., & Hidayati, Y. (2019). *Kahoot! or Quizizz: the Students' Perspectives.* <https://doi.org/10.4108/eai.27-4-2019.2285331>
- Dewi, R. S., Kurniaitun, T. C., Indonesia, U. P., Guru, K. P., & Guru, K. M. (2018). *KEMAMPUAN PROFESIONAL GURU DAN MOTIVASI KERJA. 1*, 150–158.
- Dianto, D. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar dan Minat Belajar IPS Melalui Media Visual Pada Siswa SD. *Jurnal Insan Cendekia*, 3(2), 49–59. <https://doi.org/10.54012/jurnalinsancendekia.v3i2.80>
- ES Wahyuningsih. (2020). *Model pembelajaran mastery learning upaya peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa.*
- F Atiqah. (2023). *Pemanfaatan Aplikasi Quiziz sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran PAI Kelas X ICT Sma UII Yogyakarta.*

- Indonesia, P. R., Presiden, K. K., Indonesia, R., Presiden, K. K., Indonesia, R.,  
Terpadu, P. E., Daerah, B. K., Presiden, P., Indonesia, R., Presiden, K. K.,  
Indonesia, R., & Daerah, P. O. (1991). *Presiden Republik Indonesia*. 2010(1),  
1–5.
- Lamatenggo, Nina, dan H. B. U. (2010). *Teknologi Komunikasi dan Informasi  
Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- M Gemnafle, J. B. (2021). Manajemen pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Profesi  
Guru*.
- Mei, SY, & Abdullah, H. (2022). *The Effects of Online Learning Attitude and  
Engagement on MFL Learners' Performance during COVID-19 Pandemic*.  
*International Journal of Academic*.
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). *PEMBELAJARAN MATEMATIKA MELALUI  
MEDIA GAME QUIZIZZ UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR  
MATEMATIKA SMP 2 BOJONEGARA*. 03(01), 64–73.
- Nafi' Mukharomah. (2021). *PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI  
MEDIA PENILAIAN BERBASIS DARING DI MI AL MUQORROBIYAH*. 2(1),  
12–14.
- NN Parwati, IPP Suryawan, R. A. (2023). *Belajar dan pembelajaran*.
- Noor, S. (2020). *Penggunaan Quizizz Dalam Penilaian Pembelajaran Pada Materi  
Ruang Lingkup Biologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X.6  
SMA 7 Banjarmasin*. 6(1), 1–7.
- Pribadi, B. A. (2017). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta:  
*Kencana*.

- Priyatno, D. (2009). *Mandiri Belajar SPSS Untuk Analisis Data dan Uji Statistik*. Yogyakarta: Mediakom.
- Putra, R. S., Wijayati, N., & Mahatmanti, F. W. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 11(2), 2009–2018.
- Riduwan. (2012). *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Ridwan. (2014). *Dasar – Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., & Amanah, I. L. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. 4, 163–172.
- Sangadji, E. M. dan S. (2010). *Metodologi Penelitian (Pendekatan Praktis dalam Penelitian)*. Yogyakarta: Andi.
- Simarmata, J, dan M. M. (2019). *Multimedia Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana, N. (2010). *Dasar dasar proses belajar mengajar*.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukartini, N. N. (2022). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Evaluasi Quizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Indonesian Journal of Educational Development*, 3(1), 73–82.  
<https://doi.org/10.5281/zenodo.6566603>

U Ulfah, O. A. (2021). *Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik.*

Widoyoko, E. P. (2014). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.*

Wingkel, W. (2001). *Belajar dan Pembelajaran., Surabaya: University Press.*