

**EFEKTIVITAS PENERAPAN QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA  
EVALUASI PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN  
HASIL BELAJAR SISWA DI MTsN 2 BANDA ACEH**

**SKRIPSI**

**Diajukan Oleh:**

**MOCHD. REZA IRDAYANSYAH**

**NIM. 170212132**

**Bidang Peminatan : Teknik Komputer Jaringan (TKJ)**

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**

**Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi**



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI  
DARUSSALAM-BANDA ACEH  
2022 M / 1444 H**

**SKRIPSI**

**EFEKTIVITAS PENERAPAN QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA  
EVALUASI PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL  
BELAJAR SISWA DIMTsN 2 BANDA ACEH**

**Oleh :**

**Mochd. Reza Irdayansyah**

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi  
NIM. 170212132**

**Bidang Peminatan : Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ)**

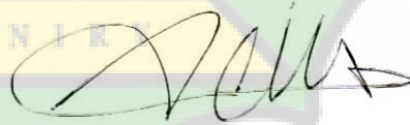
**Disetujui Oleh**

**Pembimbing 1**



**(Mira Maisura, M.Sc.)  
NIP.198605272019032011**

**Pembimbing 2**



**(Aulia Syarif Aziz, S.Kom, M.Sc.)  
NIP.199305212022031001**

**EFEKTIVITAS PENERAPAN QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA  
EVALUASI PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN  
HASIL BELAJAR SISWA DI MTsN 2 BANDA ACEH**

**SKRIPSI**

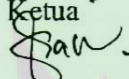
Telah diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan dinyatakan Lulus serta diterima sebagai salah satu beban studi Program Sarjana (S-1) dalam Pendidikan Teknologi Informasi

Pada hari dan tanggal :

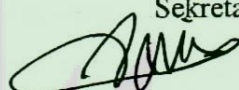
Senin, 24 Juli 2023 M  
6 Muharram 1445 H

**Darussalam - Banda Aceh**

**Panitia Ujian Munaqasyah skripsi**


Ketua  


Mira Maisura, M. Sc  
NIP.198605272019032011


Sekretaris  


Aulia Syarif Aziz, S.Kom., M.Sc  
NIP.199305212022031001

Penguji I


  
Sartini Vita Dewi, S.T, M.Eng  
NIP.198712222022032001

Penguji II

  
Baihaqi, M.T.  
NIP.198704302015032005

Mengetahui,  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry  
Darussalam Banda Aceh



  
Prof. Safrul Fudk, S.Ag., MA, M.Ed. Ph.D.  
NIP.197301021997031003

## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mochd. Reza Irdayansyah  
NIM : 170212132  
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan  
Judul Skripsi : Efektivitas Penerapan Quizizz Sebagai Media  
Evaluasi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil  
Belajar Siswa Di MTsN 2 Banda Aceh

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan.
2. Tidak melakukan plagiat terhadap naskah karya orang lain
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 20 Juni 2023

Yang menyatakan



**Mochd. Reza Irdayansyah**  
170212132

## ABSTRAK

Nama : Mochd. Reza Irdayansyah  
NIM : 170212132  
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Teknologi  
Judul : Efektivitas Penerapan Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di MTsN 2 Banda Aceh  
Bidang Peminatan : Teknik Komputer Jaringan (TKJ)  
Jumlah Halaman : 69 Halaman  
Pembimbing I : Mira Maisura, M.Sc  
Pembimbing II : Aulia Syarif Aziz, S.Kom, M.Sc.  
Kata Kunci : Efektivitas, Evaluasi, Hasil Belajar, Media, Quizizz

Evaluasi pembelajaran merupakan aspek penting dalam proses pembelajaran untuk mengetahui sejauh mana kegiatan belajar mengajar berhasil menyampaikan materi. Sebelumnya pelaksanaan evaluasi pembelajaran dilakukan dengan menggunakan kertas (*paper test*) yang dilakukan oleh MTsN 2 Banda Aceh, penyusunannya dengan menggandakan soal, melakukan pengemasan dan guru bertindak sebagai pembimbing. Selama evaluasi dan setelah evaluasi selesai, guru mengontrol ulangan harian dan ujian secara manual. Motivasi peserta didik mengerjakan soal juga lebih rendah, karena mereka akrab dengan berbagai produk teknologi seperti *smartphone*, tablet, komputer, dan koneksi internet semakin terjangkau, yang juga memberi mereka kesempatan untuk menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk menjalankan sistem pendidikan. Aplikasi Quizizz adalah salah satu *software* yang mudah diakses, *user-friendly*, dan cukup baik untuk dikembangkan sebagai alat evaluasi pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, maka Quizizz aplikasi yang cocok untuk digunakan sebagai aplikasi pembelajaran yang mendukung revolusi pembelajaran 4.0 karena kecepatannya dapat dinilai. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Quizizz efektif sebagai media evaluasi pembelajaran dengan perolehan skor 39 (Kategori Baik) dengan presentase 80% dan hasil belajar siswa diperoleh skor 37 (kategori baik) dengan presentase 80% yang berarti menerapkan media Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK.



## KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik serta hidayahnya kepada kita semua sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini yang berjudul **“Efektivitas Penerapan Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di MTsN 2 Banda Aceh”**. Shalawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW. sebagai utusan Allah SWT. yang menjadi suri teladan bagi kehidupan.

Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat penting yang harus diselesaikan untuk mendapatkan gelar sarjana oleh setiap mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh. Dengan segala upaya yang telah dilakukan dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis juga menyadari sepenuhnya bahwa masih terdapat beberapa kekurangan baik dari hal penyusunan dan aspek lainnya. Dalam proses penulisan skripsi ini, tentunya terdapat banyak kesulitan maupun tantangan yang dihadapi, baik dari segi penulisan, perancangan sistem, proses pembuatan aplikasi dan sumber lainnya yang saling terkait. Berkaitan hal tersebut, proses penulisan skripsi ini juga dengan adanya dukungan dan bantuan dari berbagai pihak.

Berkenaan dengan hal tersebut, maka penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Kepada Allah SWT, dan kepada Baginda Nabi Besar Muhammad SAW.
2. Kedua orang tua beserta keluarga yang selalu memberikan dukungan serta senantiasa mendoakan yang terbaik
3. Bapak Prof. Dr. Mujiburrahman, MAG. selaku Rektor UIN Ar- Raniry Banda Aceh.

4. Bapak Prof. Safrul Muluk, S.Ag., MA. M.Ed. Ph.D. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
5. Ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Mira Maisura, M.Sc juga selaku pembimbing I dan Bapak Aulia Syarif Aziz, S.Kom, M.Sc. selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan memberikan saran serta motivasinya dan membimbing penulis dalam penyelesaian penulisan skripsi ini.
6. Dan Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Berbagai segala upaya yang telah dilakukan dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis menyadari dalam penulisan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan dalam penulisan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik serta saran yang bersifat membangun agar dapat dijadikan masukan untuk perbaikan skripsi lanjutan dimasa berikutnya. Semoga Allah SWT. meridhai segala penulisan skripsi ini dan dapat bermanfaat bagi kita semua. Aamiin.

Banda Aceh, 20 Juni 2023

Penulis,

**Mochd. Reza Irdayansyah**

**NIM. 170212132**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL JUDUL</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN SIDANG</b>	
<b>LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN</b>	
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>vii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Penelitian .....	3
1.4 Batasan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian .....	4
1.6 Relevansi Penelitian Terdahulu .....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>8</b>
2.1 Evaluasi.....	8
2.1.1 Pengertian Evaluasi.....	8
2.1.2 Ciri-Ciri Evaluasi dalam Pembelajaran .....	12
2.1.3 Tujuan dan Fungsi Evaluasi dalam Pembelajaran .....	13
2.2 Quizizz.....	15
2.2.1 Pengertian Aplikasi Quizizz .....	16
2.2.2 Fitur-Fitur dalam Aplikasi Quizizz.....	16
2.2.3 Kelebihan dan kekurangan Quizizz .....	18
2.3 Hasil Belajar .....	26
2.3.1 Pengertian Hasil Belajar .....	26
2.3.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar .....	26
2.3.3 Manfaat Hasil Belajar .....	29
2.4 Kerangka Berfikir .....	30
2.5 Hipotesis .....	31
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>31</b>
3.1 Metodologi Penelitian .....	31
3.2 Populasi dan Sampel Penelitian.....	34

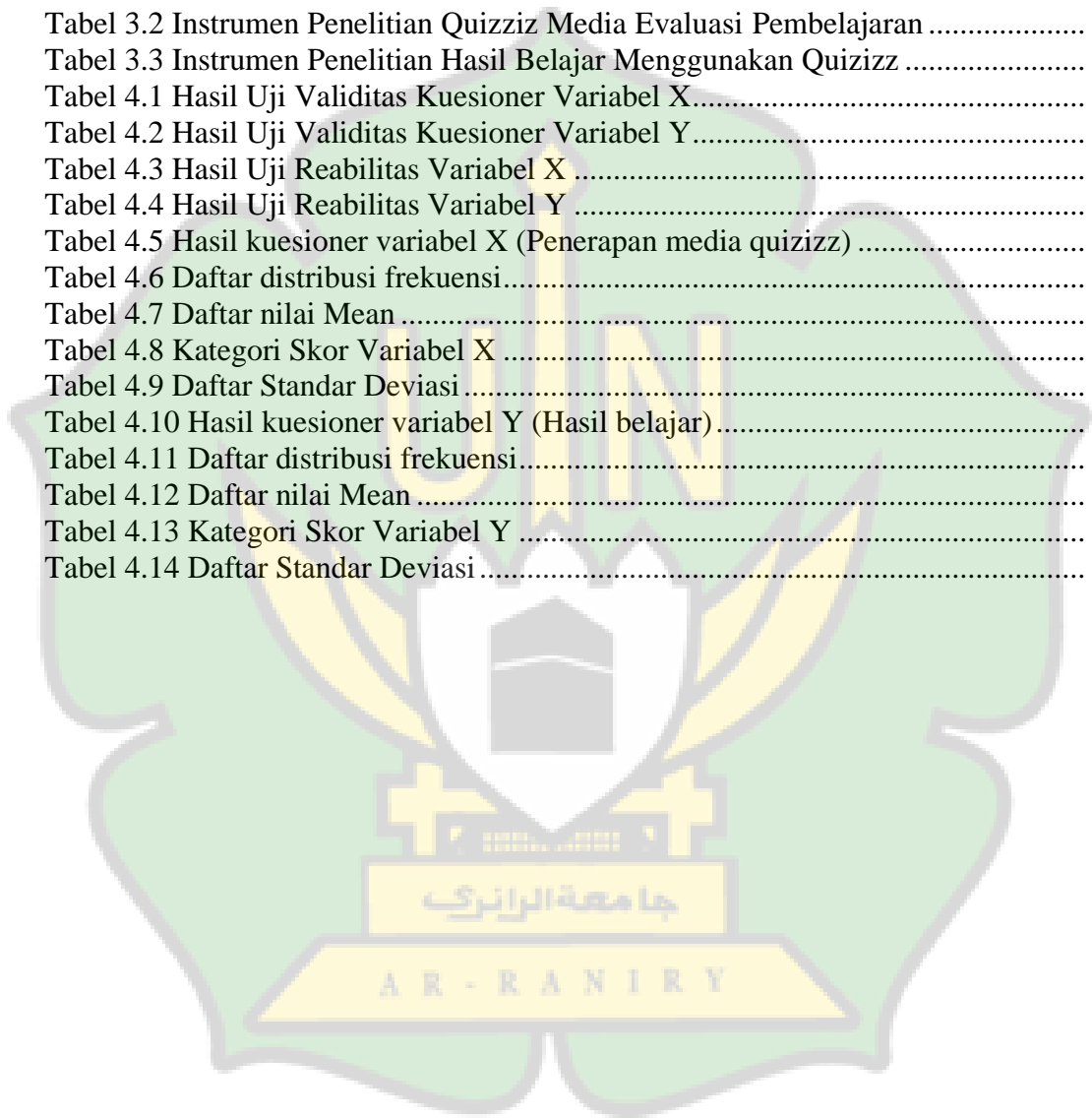


3.2.1 Populasi Penelitian.....	34
3.2.2 Sampel Penelitian .....	34
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	35
3.4 Variabel Penelitian.....	36
3.5 Instrumen Penelitian .....	37
3.5.1 Uji Instrumen .....	39
3.6 Teknik Analisis Data .....	40
3.6.1 Analisis Deskriptif .....	41
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>43</b>
4.1 Hasil Penelitian .....	43
4.1.1 Hasil Uji Validitas .....	44
4.1.2 Hasil Uji Reabilitas .....	45
4.1.3 Hasil Analisis Kuesioner.....	47
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>57</b>
5.1 Kesimpulan .....	57
5.2 Saran.....	57
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>58</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu .....	5
Tabel 3.1 Skala Likert .....	37
Tabel 3.2 Instrumen Penelitian Quizziz Media Evaluasi Pembelajaran .....	38
Tabel 3.3 Instrumen Penelitian Hasil Belajar Menggunakan Quizizz .....	39
Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas Kuesioner Variabel X .....	45
Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas Kuesioner Variabel Y .....	45
Tabel 4.3 Hasil Uji Reabilitas Variabel X .....	46
Tabel 4.4 Hasil Uji Reabilitas Variabel Y .....	46
Tabel 4.5 Hasil kuesioner variabel X (Penerapan media quizizz) .....	47
Tabel 4.6 Daftar distribusi frekuensi .....	48
Tabel 4.7 Daftar nilai Mean .....	49
Tabel 4.8 Kategori Skor Variabel X .....	49
Tabel 4.9 Daftar Standar Deviasi .....	50
Tabel 4.10 Hasil kuesioner variabel Y (Hasil belajar) .....	51
Tabel 4.11 Daftar distribusi frekuensi .....	53
Tabel 4.12 Daftar nilai Mean .....	53
Tabel 4.13 Kategori Skor Variabel Y .....	53
Tabel 4.14 Daftar Standar Deviasi .....	54



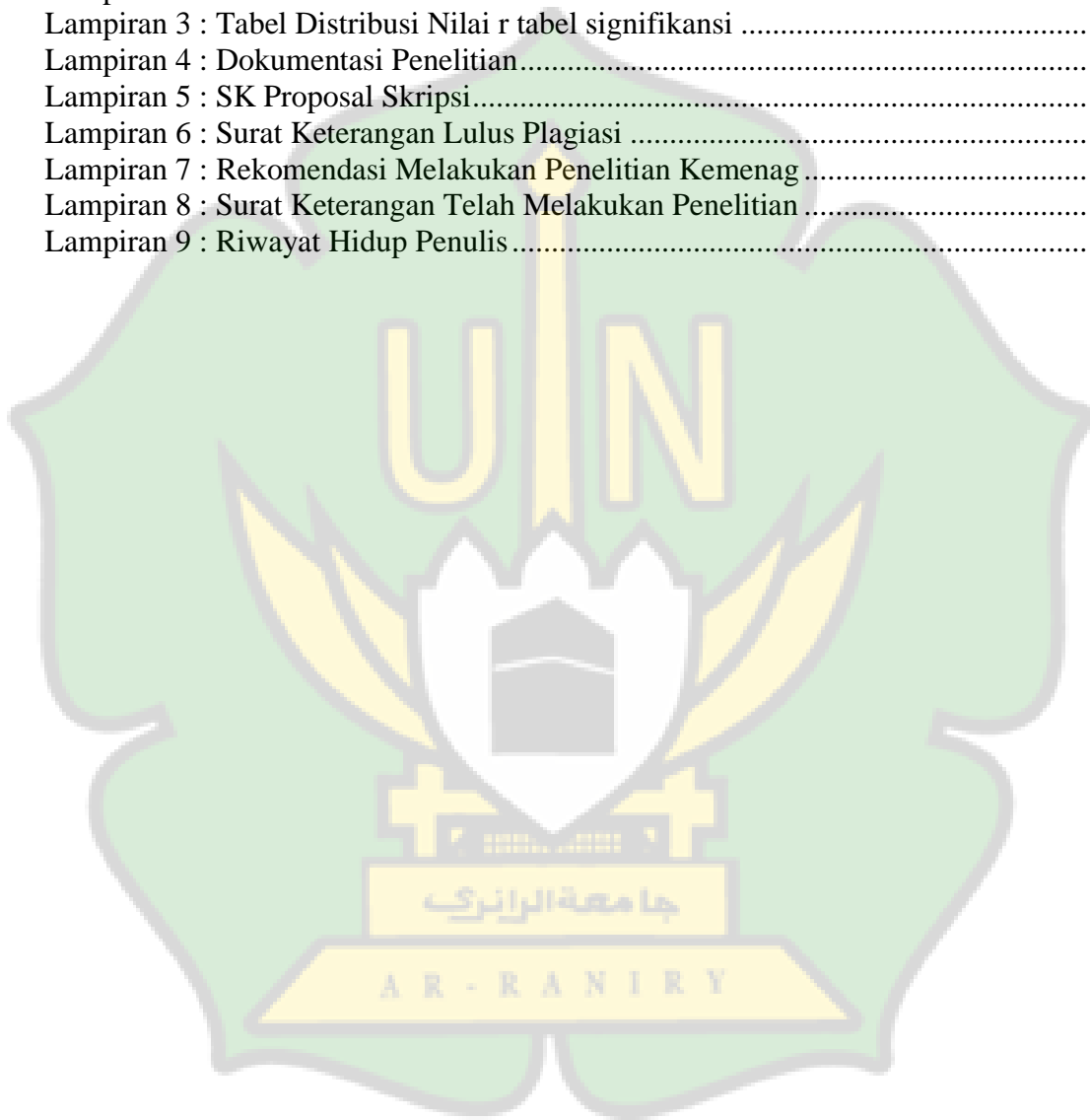
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Hubungan Tes, Pengukuran, Penilaian dan dan Evaluasi .....	11
Gambar 2.2 Tampilan awal sebelum memulai.....	22
Gambar 2.3 Tampilan soal .....	22
Gambar 2.4 Tampilan fitur bantuan .....	23
Gambar 2.5 Tampilan <i>Live score</i> .....	23
Gambar 2.6 Tampilan Fitur bantuan untuk memilih soal yang sudah dijawab salah. 24	
Gambar 2.7 Tampilan Dashboard nilai akhir .....	24
Gambar 2.8 Kerangka Penelitian .....	29
Gambar 3.1 Alur Tahapan Penelitian.....	31



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Uji Validitas dan Reabilitas.....	61
Lampiran 2 : Hasil Data Kuesioner.....	65
Lampiran 3 : Tabel Distribusi Nilai r tabel signifikansi .....	67
Lampiran 4 : Dokumentasi Penelitian.....	68
Lampiran 5 : SK Proposal Skripsi.....	69
Lampiran 6 : Surat Keterangan Lulus Plagiasi .....	70
Lampiran 7 : Rekomendasi Melakukan Penelitian Kemenag .....	71
Lampiran 8 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian .....	72
Lampiran 9 : Riwayat Hidup Penulis.....	73



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Salah satu aspek penting dalam proses pembelajaran adalah evaluasi pembelajaran. Evaluasi pembelajaran perlu dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kegiatan belajar mengajar berhasil menyampaikan materi. Penilaian harian (PH) merupakan jenis penilaian yang terjadi pada akhir pembelajaran dan bab pelajaran. Selain itu, penilaian dilakukan pada tengah dan akhir setiap semester [1].

Sebelumnya pelaksanaan evaluasi pembelajaran dilakukan dengan menggunakan kertas (*paper test*) yang dilakukan oleh MTsN 2 Banda Aceh. Dalam penyusunannya panitia menggandakan soal, melakukan pengemasan dan guru bertindak sebagai pembimbing. Selama evaluasi dan setelah evaluasi selesai, guru mengontrol ulangan harian dan ujian secara manual. Motivasi peserta didik mengerjakan soal juga lebih rendah, karena mereka akrab dengan berbagai produk teknologi seperti *smartphone*, *tablet*, *komputer*, dan koneksi internet semakin terjangkau, yang juga memberi mereka kesempatan untuk menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk menjalankan sistem pendidikan. Aplikasi Quizizz adalah salah satu *software* yang mudah diakses, *user-friendly*, dan cukup baik untuk dikembangkan sebagai alat evaluasi pembelajaran [2].

Quizizz adalah aplikasi gim kuis yang mudah digunakan untuk guru maupun siswa. Aplikasi berisi berbagai fitur kuis yang dapat digunakan untuk membuat kuis

yang diinginkan. Siswa dapat bersenang –senang sambil belajar dan bermain *gim* dengan Quizizz. Guru dan siswa sama-sama memiliki akses langsung ke Quizizz, aplikasi multipemain, baik melalui situs web maupun aplikasi. Quizizz bagus untuk membangun hubungan interaktif antar siswa karena memungkinkan mereka untuk mengerjakan kuis mereka secara bersamaan dengan teman-teman mereka dan melihat peringkat mereka secara langsung, menginspirasi mereka untuk berusaha menjadi yang terbaik [3].

Karena hanya dianggap sebagai *gim* atau permainan, maka Quizizz belum dimanfaatkan sebagai media evaluasi pembelajaran atau tolak ukur penilaian. Quizizz merupakan *gim* edukasi yang naratif dan adaptif yang juga dapat digunakan sebagai cara yang menyenangkan dan menarik untuk menilai pembelajaran. Selain dapat menyampaikan materi, Quizizz juga dapat digunakan sebagai cara menilai pembelajaran. Guru dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Quizizz ini untuk menciptakan lingkungan evaluasi pembelajaran yang lebih hidup. Hal ini sesuai dengan temuan penelitian yang dilakukan keluar oleh Agustina dan Rusmana, yang menemukan bahwa Quizizz adalah aplikasi yang cocok untuk digunakan sebagai aplikasi pembelajaran yang mendukung revolusi pembelajaran 4.0 karena kecepatannya dapat dinilai [4].

Berdasarkan pengamatan yang saya amati di MTsN 2 Banda Aceh pada saat PPL khususnya pada masalah fasilitas pembelajaran. Fasilitas pembelajaran yang ada di MTsN 2 Banda Aceh cukup memadai seperti adanya wifi, LCD, proyektor, dan Komputer. Kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di MTsN 2 Banda Aceh



pada tanggal 27 September sampai dengan 26 November 2021. Ketika melaksanakan ujian tengah semester, siswa sangat antusias terhadap media pembelajaran Quizizz. Antusiasme siswa menjadi salah satu tolak ukur untuk penelitian mendalam tentang efektifitas penerapan Quizizz sebagai media evaluasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa di MTsN 2 Banda Aceh.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana efektivitas penerapan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran TIK di MTsN 2 Banda Aceh?
2. Bagaimana hasil belajar siswa saat evaluasi pembelajaran dengan menerapkan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran TIK?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini dilakukan dengan tujuan guna:

1. Untuk mengetahui bagaimana efektivitas penerapan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran TIK di MTsN 2 Banda Aceh.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa saat evaluasi pembelajaran dengan menerapkan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran TIK.

#### **1.4 Batasan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang di atas maka penelitian ini dibatasi pada efektivitas penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran TIK di MTsN 2 Banda Aceh.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak, khususnya pendidikan, dalam berbagai hal. Berikut adalah beberapa manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini:

1. Manfaat Teoritis, memberikan kontribusi dan pemikiran positif untuk kemajuan pengetahuan media pembelajaran digital.
2. Manfaat Praktis
  - a. Bagi Peserta Didik

Diharapkan penelitian ini akan sangat membantu sebagai sarana untuk membantu siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru.

- b. Bagi Guru

Sebagai sumber informasi untuk lebih mengembangkan dan meningkatkan kemampuan untuk menemukan media evaluasi pembelajaran yang lebih beragam.

- c. Bagi Sekolah

Diharapkan penelitian ini dapat dimanfaatkan dalam upaya mempermudah pendidik dalam menggunakan media evaluasi

pembelajaran, meningkatkan kualitas pendidik yang berkecimpung di bidang teknologi, serta meningkatkan kualitas dan minat belajar siswa.

## 1.6 Relevansi Penelitian Terdahulu

Adapun penelitian sebelumnya sebagai dasar atau acuan dari penelitian yang dilakukan yang berkaitan yaitu sebagai berikut :

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

<b>Nama Peneliti</b>	<b>Judul Penelitian</b>	<b>Metode</b>	<b>Hasil Penelitian</b>
Dodi Sunardi (2020)	Hubungan Meningkatnya Hasil Belajar Siswa SMP dengan Penerapan Media Evaluasi Pembelajaran Inovatif Quizizz	Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif dan instrumen yang digunakan adalah angket atau kuesioner berupa online atau digital	Hubungan Meningkatnya Hasil belajar Siswa SMP dengan Penerapan Media Evaluasi Pembelajaran Inovatif Quizizz menunjukkan korelasi yang sangat kuat sebesar 0,805. Koefisien Determinasi ( $r^2$ atau <i>Adjusted R Square</i> ) sebesar 0,629, hal ini berarti bahwa meningkatnya hasil belajar berkontribusi sebesar 62,9% terhadap penggunaan media evaluasi pembelajaran inovatif quizizz.
Cahyani Amildah Citra (2020)	Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Gim Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya	Metode Penelitian “ <i>Quasi Experimental Design</i> ” Dengan Desain “ <i>Nonequivalent Group Pretest Posttestdesign</i> ”.	Penggunaan media pembelajaran Berbasis GimEdukasi Quizizz efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran kelas X OTKP di SMK Ketintang Surabaya. Hasil belajar siswa untuk ranah kognitif di kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata dari hasil posttest sebesar 80,7. Pada kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata dari hasil posttest 85,3

			<p>sehingga lebih besar dibandingkan dengan nilai rata-rata pada kelas kontrol. Penelitian ini sudah dilakukan sesuai dengan prosedur ilmiah namun, penelitian ini masih terdapat keterbatasan yaitu penelitian pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran terbatas hanya dengan menggunakan Kompetensi Dasar menganalisis informasi dari internet untuk menunjang pekerjaan kantor, dan penggunaan media pembelajaran berbasis <i>gim</i> edukasi Quizizz bertujuan untuk mengukur hasil belajar siswa pada ranah kognitif, sehingga saran yang dapat diberikan untuk peneliti selanjutnya adalah penggunaan media pembelajaran <i>gim</i> edukasi Quizizz diperlukan untuk materi Teknologi Perkantoran yang lain supaya lebih memudahkan guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran <i>gim</i> edukasi Quizizz diharapkan dapat mencakup seluruh aspek hasil belajar yang lain.</p>
Megarizki Ramadhani (2022)	Efektivitas Penggunaan Media Quizizz sebagai Alat Evaluasi dalam Pembelajaran Akuntansi Dasar	Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif studi kasus. Data kualitatif diperoleh melalui hasil pengisian angket terbuka.	Berdasarkan penelitian dari angket yang kami sebar, jawaban dari peserta didik bervariasi. Terdapat 7 peserta didik yang berpendapat bahwa mereka sering menggunakan quizizz dan sisanya sebanyak 51 peserta didik jarang menggunakan media pembelajaran ini. Dari pendapat peserta didik tersebut, terlihat bahwa peserta didik memperoleh

		<p>media pembelajaran dengan menggunakan Quizizz hanya di mata pelajaran tertentu saja dan masih memperoleh media tersebut ketika diajar mahasiswa yang bertugas untuk Asistensi mengajar di SMK N 2 Blitar. Selain itu, menurut pendapat peserta didik, dengan menggunakan Quizizz dapat mengurangi intensitas mencontek bagi mereka dikarenakan dengan menggunakan Quizizz terdapat waktu pengerjaan dan soal yang diberikan adalah acak sehingga menyulitkan mereka untuk mencontek. Oleh karena itu, Quizizz efektif digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran.</p>
--	--	--



## BAB II

## LANDASAN TEORI

### 2.1 Evaluasi

#### 2.1.1 Pengertian Evaluasi

Istilah evaluasi pembelajaran sering disama artikan dengan ujian. Meskipun saling berhubungan, keduanya tidak mencakup keseluruhan maknanya. Bahkan ujian akhir atau ulangan harian yang diberikan guru di kelas pun belum mampu menangkap esensi evaluasi pembelajaran, apalagi jika dikaitkan dengan kurikulum 2013. Hal ini disebabkan evaluasi pembelajaran pada hakekatnya tidak hanya menilai hasil belajar tetapi juga langkah-langkah yang dilakukan pendidik dan peserta didik selama proses pembelajaran [5].

Proses perencanaan, perolehan, dan penyediaan informasi yang diperlukan untuk membuat berbagai keputusan alternatif adalah definisi evaluasi yang luas. Sementara evaluasi pembelajaran adalah proses pengumpulan dan interpretasi data yang berkelanjutan, keputusan tentang bagaimana merancang sistem pembelajaran dinilai [6].

Sesuai dengan hal tersebut, maka setiap kegiatan evaluasi memiliki tiga implikasi berikut: Pertama, evaluasi adalah proses berkelanjutan yang dimulai sebelum pembelajaran dipraktikkan dan berlanjut selama proses pengajaran. Kedua, proses evaluasi perlu difokuskan untuk mencapai tujuan tertentu, yaitu untuk memperoleh berbagai jawaban untuk meningkatkan pembelajaran. Ketiga, untuk mengumpulkan data yang diperlukan untuk membuat keputusan,



evaluasi memerlukan penggunaan berbagai alat ukur yang tepat dan bermakna. Dengan demikian, evaluasi adalah suatu proses yang melibatkan pengumpulan data yang memungkinkan pendidik untuk menilai kemajuan belajar siswa dan merencanakan pengajaran yang lebih baik kedepannya [7].

Sehubungan dengan kegiatan pembelajaran, Norman E Gronlund merumuskan pengertian evaluasi sebagai berikut: "*Evaluation a systematic process of determining the extent to which instructional objectives are achieved by pupils*" Evaluasi merupakan suatu istilah yang telah diartikan para ahli dengan cara berbeda meskipun maknanya relatif sama. Guba dan Lincoln mengemukakan definisi evaluasi sebagai "*a process for describing an evaluand and judging its merit and worth*". Sedangkan Gilbert Sax berpendapat bahwa "*evaluation is a process through which a value judgement or decision is made from a variety of observations and from the background and training of the evaluator*".

Istilah tes, pengukuran, evaluasi, dan *assesment* dijelaskan dalam buku William A. Mohrens, *Measurement and Evaluation in Education and Psychology* sebagai berikut:

- a. Tes yaitu membuat dan mengajukan sejumlah pertanyaan yang harus dijawab, hasilnya berupa ukuran (nilai angka).
- b. *Measurement*, yakni pengukuran dengan memanfaatkan skala penilaian observasi atau instrument lain yang memungkinkan untuk mengumpulkan data kuantitatif dan mengacu pada pengukuran berdasarkan skor yang

diperoleh.

- c. Evaluasi, adalah proses penggambaran dan penyempurnaan informasi yang dapat digunakan untuk menetapkan alternatif. Evaluasi mencakup arti tes dan *measurement* maupun tidak keduanya. Keputusan hasil yang profesional dapat dibuat berdasarkan hasil evaluasi, baik kuantitatif maupun kualitatif data dapat digunakan untuk mengevaluasi.
- d. *Assesment*, dapat digunakan untuk membuat diagnosis masalah seseorang. Dalam beberapa hal, itu sama dengan evaluasi. Namun, harus ditekankan bahwa karakter seseorang, termasuk kemampuan akademik, kejujuran, kemampuan mengejar, dan sebagainya dapat dinilai atau dievaluasi.

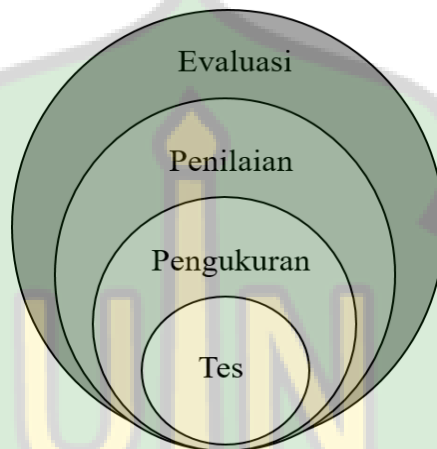
Arifin berpendapat bahwa evaluasi pada hakekatnya adalah suatu proses yang sistematis dan berkesinambungan untuk menentukan kualitas (nilai dan makna) sesuatu berdasarkan pertimbangan dan kriteria tertentu untuk mengambil suatu keputusan [8]. Hal ini sesuai dengan definisi evaluasi yang telah dikemukakan sebelumnya. Arifin kemudian memberikan beberapa penjelasan terkait evaluasi berdasarkan pemahaman tersebut, antara lain:

- a. Evaluasi adalah suatu proses bukan suatu hasil (produk). Hasil yang diperoleh dari kegiatan evaluasi adalah gambaran kualitas daripada sesuatu, baik yang menyangkut tentang nilai atau arti. Sedangkan kegiatan untuk sampai kepada pemberian nilai dan arti itu adalah evaluasi. Gambaran kualitas yang dimaksud merupakan konsekuensi logis

dari proses evaluasi yang dilakukan. Proses tersebut tentu dilakukan secara sistematis dan berkelanjutan, dalam arti terencana, sesuai dengan prosedur dan aturan, dan terus menerus.

- b. Tujuan evaluasi adalah untuk menentukan kualitas daripada sesuatu, terutama yang berkenaan dengan nilai dan arti.
- c. Dalam proses evaluasi harus ada pemberian pertimbangan (*judgement*). Pemberian pertimbangan ini pada dasarnya merupakan konsep dasar evaluasi. Melalui pertimbangan inilah ditentukan nilai dan arti (*worth and merit*) dari sesuatu yang sedang di evaluasi. Tanpa pemberian pertimbangan, suatu kegiatan bukanlah termasuk kategori kegiatan evaluasi.
- d. Pemberian pertimbangan tentang nilai dan arti haruslah berdasarkan kriteria tertentu. Tanpa kriteria yang jelas, pertimbangan nilai dan arti yang diberikan bukanlah suatu proses yang dapat diklasifikasikan sebagai evaluasi. Kriteria ini penting dibuat oleh evaluator dengan pertimbangan (a) hasil evaluasi dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah, (b) evaluator lebih percaya diri, (c) menghindari adanya unsur subjektifitas, (d) memungkinkan hasil evaluasi akan sama sekalipun dilakukan pada waktu dan orang yang berbeda, dan (e) memberikan kemudahan bagi evaluator dalam melakukan penafsiran hasil evaluasi.

Secara skematis hubungan tes, pengukuran (*measurement*), penilaian (*assesment*) dan evaluasi dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Hubungan Tes, Pengukuran, Penilaian dan dan Evaluasi

### 2.1.2 Ciri-ciri Evaluasi dalam Pembelajaran

Menurut Suharsimi, evaluasi dalam pendidikan memiliki lima ciri:

- a. Pertama, Penilaian dilakukan secara tidak langsung. Misalnya, menentukan tingkat kecerdasan anak dapat dilakukan dengan mengevaluasi kemampuannya dalam menjawab pertanyaan.
- b. Kedua, evaluasi pendidikan khususnya pengukuran kuantitatif. Simbol angka digunakan sebagai hasil pengukuran pertama dalam penilaian pendidikan kuantitatif. Setelah itu, dilakukan interpretasi ke bentuk kualitatif. Contoh: Dari hasil pengukuran, Tika mempunyai IQ 125,

sedangkan IQ Tini 105. Dengan demikian maka Tika dapat digolongkan sebagai anak yang pandai, sedangkan Tini anak yang normal.

- c. ketiga dari penilaian pendidikan, yaitu bahwa penilaian tersebut menggunakan satuan-satuan tetap karena IQ 105 termasuk anak normal.
- d. keempat dari penilaian pendidikan adalah Penilaian pendidikan bersifat relatif, artinya bervariasi dari waktu ke waktu atau tidak selalu sama. Contoh: Pada hari Senin, Mianti mendapat nilai 80 pada ujian. Nilai pada hari Selasa adalah 90. Namun, hasil ujian pada hari Sabtu hanya 50. Banyak faktor yang menyebabkan ketidakpastian hasil penilaian. Mungkin Mianti khawatir tentang apa yang diharapkan pada Minggu sore.
- e. kelima dalam penilaian pendidikan adalah bahwa sering terjadi kesalahan dalam evaluasi pendidikan [9].

### **2.1.3 Tujuan dan Fungsi Evaluasi dalam Pembelajaran**

Tujuan evaluasi pembelajaran secara umum adalah untuk memastikan efisiensi dan efektivitas sistem pembelajaran secara keseluruhan. Metode pembelajaran yang dimaksud meliputi: lingkungan, sistem penilaian itu sendiri, tujuan, materi, metode, media, sumber belajar, dan tujuan Pembelajaran evaluasi juga dimaksudkan untuk menilai dan meningkatkan keefektifan program kurikulum, penilaian dan perbaikan strategi pembelajaran, penilaian

dan peningkatan keefektifan pembelajaran, bantuan belajar siswa, identifikasi kekuatan dan kelemahan siswa, dan pengambilan keputusan berbasis data [10].

Chittenden secara simpel mengklasifikasikan tujuan penilaian (*assessment purpose*) adalah untuk (1) *keeping track*, (2) *checkingup*, (3) *finding-out*, and (4) *summing-up*. Keempat tujuan tersebut oleh Arifin diuraikan sebagai berikut:

- a. *Keeping track*, yaitu untuk menelusuri dan memantau proses pembelajaran siswa sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, guru harus mengumpulkan data dan informasi dalam jangka waktu yang telah ditentukan dengan menggunakan berbagai metode penilaian untuk memperoleh gambaran kemajuan siswa.
- b. *Checking-up*, yaitu untuk mengkaji kelebihan dan kekurangan siswa selama proses pembelajaran dan seberapa baik mereka menggunakan kemampuannya. Dengan kata lain, guru perlu melakukan penilaian untuk menentukan aspek materi mana yang telah dikuasai siswa dan mana yang belum.
- c. *Finding-out*, yaitu untuk mencari, menemukan dan mendeteksi kelemahan, kesalahan atau kekurangan siswa saat belajar sehingga guru dapat dengan cepat menemukan alternatifnya.
- d. *Summing-up*, yaitu untuk menentukan sejauh mana siswa telah menguasai kompetensi yang ditentukan. Guru dapat menyusun laporan kemajuan



pembelajaran untuk berbagai pihak yang berkepentingan dengan menggunakan hasil kesimpulan ini.

## **2.2 Quizizz**

### **2.2.1 Pengertian Aplikasi Quizizz**

Quizizz adalah sebuah media pembelajaran online yang terdiri dari kuis, diskusi, dan permainan interaktif lainnya. Quizizz ini digambarkan sebagai media berbasis web untuk membuat *gim* menyenangkan yang disukai siswa. Quizizz adalah aplikasi yang sudah ada sejak tahun 2015. Menurut Amorcevin, Quizizz merupakan sarana pembelajaran yang dapat memotivasi siswa untuk belajar dengan fitur-fitur yang menarik. Selain itu, Quizizz juga dapat digunakan untuk membuat kuis interaktif multi-pengguna yang diakses melalui perangkat seperti komputer, smartphone, atau tablet untuk menyelesaikan kuis [11]. Dikatakan bahwa Quizizz adalah *web tool* untuk membuat *gim* yang menyenangkan yang memberikan kesan kepada siswa yang sedang belajar bahwa mereka sedang bermain *gim*.

Siswa dapat dengan mudah bergabung dan mengerjakan soal kuis dengan cara membuka Quizizz yang sudah ada di *Playstore* atau melalui *webtool*. Siswa langsung join kemudian memasukkan kode yang sudah diberikan serta memasukan nama mereka sebagai tanda pengenal. Urutan pertanyaan untuk siswa sudah diacak, sehingga tidak mudah bagi siswa untuk melakukan kecurangan.

### **2.2.2 Fitur-fitur dalam Aplikasi Quizizz**

Guru dapat menggunakan fitur-fitur menarik Quizizz untuk mempermudah proses belajar mengajar, seperti kemampuan membuat kuis interaktif dengan lebih dari empat pilihan jawaban, menambahkan gambar media pada latar belakang pertanyaan, dan menyesuaikan pengaturan pertanyaan. Selain itu, fitur Laporan Quizizz dapat menyimpan melacak berapa banyak siswa yang menjawab pertanyaan yang diajukan dan memberikan informasi statistik tentang kinerja siswa. *Spreadsheet Excel* yang berisi data statistik ini dapat diunduh. Guru dapat memberikan tugas evaluasi dengan batas waktu maksimal dua minggu menggunakan fitur "Pekerjaan Rumah". Fitur "Kelas" juga dapat digunakan untuk membuat grup kelas untuk mengerjakan kuis interaktif menggunakan kode gabung kelas, adalah fitur lain yang dapat dimanfaatkan oleh guru.

Fitur menarik dari Quizizz adalah:

- a. Kecepatan siswa: Pertanyaan muncul di layar masing-masing siswa, memungkinkan mereka untuk merespon dengan kecepatan mereka sendiri dan untuk meninjau tanggapan mereka di akhir.
- b. Jutaan Quiz Publik: Guru-guru hebat di seluruh dunia telah membuat jutaan pertanyaan hebat tentang Quizizz setiap hari.
- c. Kustomisasi Kuis: Guru memiliki beberapa pilihan untuk menyesuaikan kuis mereka dengan mengubah tingkat kesulitan, batas kecepatan, dan faktor lainnya.
- d. Mencetak kuis dalam bentuk pdf

- e. *Impor* dari Excel (lembaran data)
- f. Kalkulator Matematika di Quizizz
- g. Saat ini Quizizz lebih aman.
- h. Fitur lima jenis soal: Pilihan Ganda (*Multiple Choise*), Kotak Centang (*Checkbox*), Isi bagian yang kosong (*Fill-in-the-blank*), Pemilihan atau Survei (*Poll*), Terbuka-Berakhir atau Esay (*Open-Ended*).
- i. Fitur Teleportasi: adalah fitur yang sangat unik yang ada di Quizizz. Melalui fitur ini guru dapat mengambil beberapa soal yang telah dibuat oleh guru lainnya. Perbedaannya dari fitur edit kuis publik adalah jika edit kuis *public* berarti anda menduplikasi seluruh isi kuis sedangkan melalui fitur teleportasi, guru dapat mengambil banyak soal. Selain itu fitur teleportasi juga memungkinkan guru untuk mengambil dari beberapa soal dari banyak kuis.
- j. Fitur *Lessonson Quizizz* (presentasi interaktif): namun untuk saat ini guru belum bisa menggunakan fitur ini karena hanya tersedia untuk akun premium. Kelebihan dari fitur ini adalah kita cukup menggunakan link untuk menyisipkan gambar, video, teks, audio, bahkan video YouTube. Selain itu, presentasi fitur hanya dapat ditampilkan di layar presenter atau siswa.
- k. Fitur Membuat Kelas atau Terintegrasi dengan *google classroom* dan aplikasi belajar lainnya (*edmodo, shoology, dan lain-lain*). Penugasan

langsung muncul di akun Quizizz dan GC siswa, nilai otomatis terhubung di GC, hanya siswa di kelas GC yang dapat mengerjakan *gim*.

l. Fitur Soal yang dieksplorasi dapat digunakan secara offline. Soal dapat disimpan, dicetak, bahkan ditulis ulang sehingga siswa dapat menggunakannya.

m. Fitur *insert* gambar dan audio: dengan memanfaatkan fitur audio dapat membuat soal lebih menarik dan interaktif.

Quizizz menjadikan ujian dan kuis menjadi permainan mandiri berbasis *gamification*. Gratis, dengan jutaan soal yang tersedia, fitur pembuatan soal yang mudah dan interaktif, fitur laporan lengkap, dukungan bahasa Indonesia, dan integrasi dengan *GoogleClassroom* dan aplikasi pembelajaran lainnya. Lebih dari 60 juta orang menggunakannya di seluruh dunia, termasuk 11 juta orang Indonesia. Quizizz resmi masuk dalam daftar kuota belajar Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI pada 26 Oktober 2020. Quizizz dapat diakses baik oleh siswa maupun guru tanpa biaya atau kuota.

### **2.2.3 Kelebihan dan Kekurangan Quizizz**

#### **2.2.3.1 Kelebihan Aplikasi Quizizz**

1. Quizizz adalah aplikasi pendidikan yang menyenangkan dan gratis yang memudahkan guru untuk memberikan kuis kepada siswa.

2. *Bring Your Own Device* (BYOD): artinya bahwa setiap siswa dapat menggunakan perangkatnya sendiri. Siswa dapat memainkan Quizizz di perangkat apa pun yang mendukung *browser*, termasuk komputer desktop, laptop, tablet, dan ponsel cerdas.
3. Kita bisa membuat kuis sendiri jadi setiap orang bisa membuat soal sendiri sesuai dengan keinginannya.
4. Anda dapat dengan mudah mengumpulkan pertanyaan dari kuis apa pun (mengedit kuis publik) dan secara otomatis menambahkan gambar dari internet. Menyimpan banyak fitur dan proses yang belum selesai.
5. Laporan: Untuk setiap kuis yang Anda ikuti, Quizizz menyediakan laporan siswa di kelas yang terperinci. Laporan tersebut juga dapat diunduh sebagai kumpulan data *Excel*.
6. Pertanyaan muncul di layar masing-masing siswa, memungkinkan mereka untuk merespon dengan langkah mereka sendiri dan meninjau tanggapan mereka pada kesimpulan. Setiap peserta didik menjawab pertanyaan dengan benar maka akan muncul beberapa poin yang didapatkan dalam satu soal dan juga mendapat ranking berapa dalam menjawab soal tersebut.
7. Jika peserta didik menjawab salah pertanyaan tersebut, maka akan muncul jawaban yang benar.

8. Jika selesai mengerjakan kuis, pada akhir kuis ada nada tampilan *Review Question* untuk melihat kembali jawaban yang dipilih.
9. Pada saat mengikuti kuis, setiap siswa menerima kumpulan soal yang berbeda dengan siswa lainnya karena kuis tersebut disusun seperti pekerjaan rumah atau pekerjaan rumah, sehingga setiap siswa dapat memilih kumpulan soalnya sendiri.

#### 2.2.3.2 Kekurangan Aplikasi Quizizz

1. Peserta didik dapat membuka tab baru
2. Susah dalam mengontrol ketika peserta didik membuka tab baru
3. Siswa bisa mengalami turun tingkat walaupun soalnya sudah dikerjakan semua. Hal ini dikarenakan lama cepatnya pekerjaan berpengaruh terhadap hasil nilai yang didapatkannya.
4. Quizizz ini sangat dipengaruhi oleh internet yang kuat sehingga bisa terjadi *disconnect* (internetnya teputus atau tidak menyambung). Hal ini bisa menghambat pekerjaan siswa dalam mengisi soal quiz [12].

#### 2.2.3.3 Manfaat Quizizz dalam Pendidikan

1. Penggunaan aplikasi yang mengenalkan metode baru dalam pembelajaran, dan peserta didik pun dapat lebih bisa berpikir kritis.
2. Lebih mudah dalam melaksanakan tugas pembelajaran dengan waktu yang ditentukan.



3. Suasana pembelajaran yang lebih seru, lebih menyenangkan, lebih menantang dan tidak membuat jenuh bagi peserta didik
4. Sebagai alat asesmen alternatif bagi guru untuk digunakan sehari-hari. Ketika guru bertindak sebagai administrator, penguji, atau pembuat soal, mudah bagi mereka untuk mengoperasikannya, dan siswa juga mudah mengerjakan soal [13].

#### 2.2.3.4 Langkah-langkah Penggunaan Quizizz

Langkah-langkah penggunaan aplikasi ada beberapa bagian yaitu langkah-langkah mendaftar akun dan langkah-langkah membuat kuis.

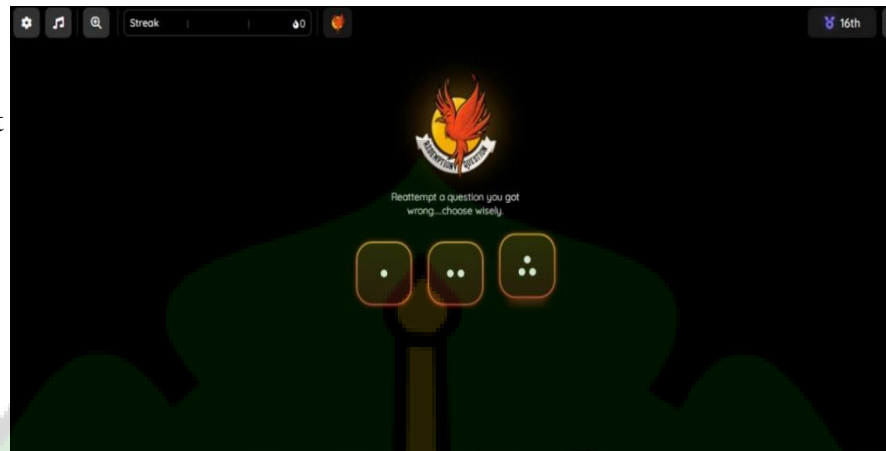
#### 2.2.3.5 Langkah-langkah Mendaftar Akun

1. Masuk ke situs <https://quizizz.com>
2. Klik *sign up* (dapat melalui akun *google* sendiri)
3. Setelah berhasil *sign up*, silahkan klik *a teacher*
4. Pilih Negara
5. Masukkan kode pos
6. Masukkan nama sekolah secara manual dengan klik *can't find your organization*
7. Klik *add organization*
8. Klik *continue*
9. Sampai disini telah sukses membuat akun di Quizizz.com

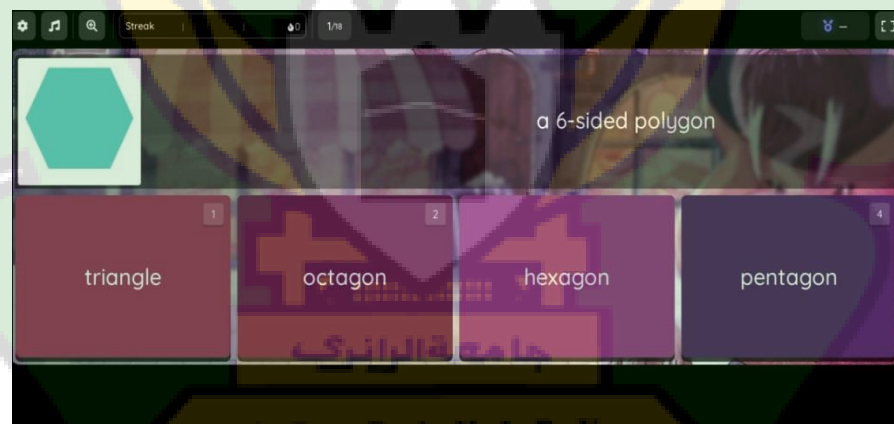
#### 2.2.3.6 Langkah-langkah Membuat Kuis

1. Klik *open quiz creator*
2. Masukkan nama kuis yang akan dibuat
3. Pilih bahasa yang digunakan dalam kuis
4. Masukkan gambar jika diperlukan
5. Selesai, klik *save*
6. Klik *creat new question* untuk mulai membuat soal
7. Dan jawaban bisa berupa *multiple choise* atau uraian
8. Klik *live gim*
9. Melakukan pengaturan dengan misalnya pertanyaan akan di acak, jawaban akan di acak, dan setelah peserta didik selesai menjawab akan diperlihatkan jawaban yang benar
10. Jika sudah selesai, tekan *prooced*. Maka kuis siap dibagikan kepada peserta didik dengan mengetik [join.quizizz.com](http://join.quizizz.com). di browser *handphone* androidnya.

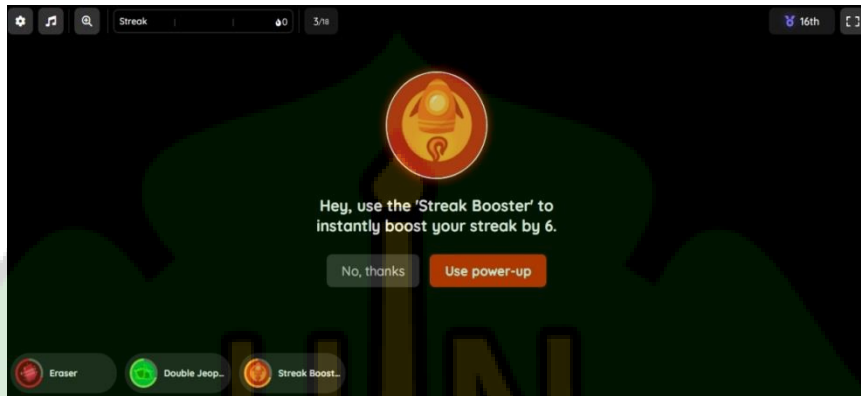
Berikut



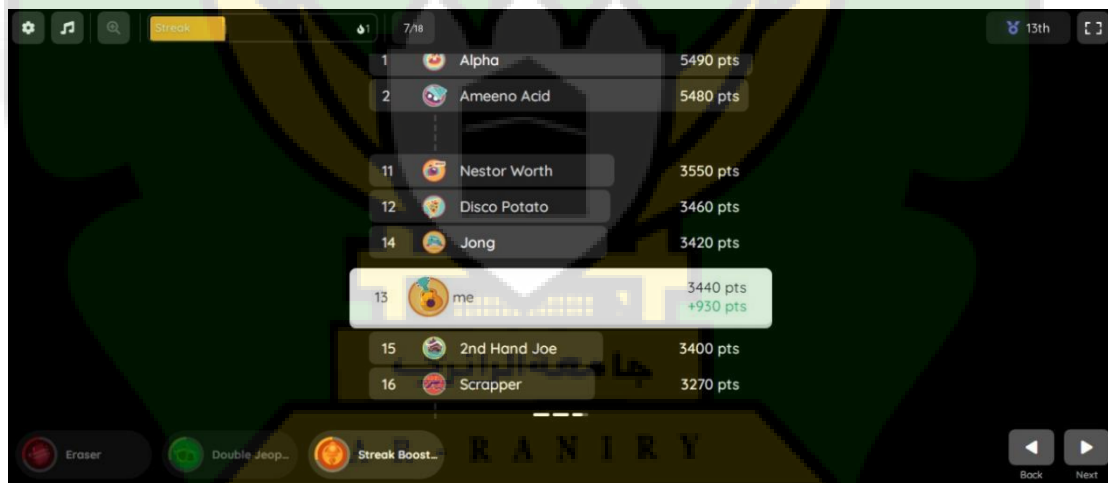
Gambar 2.2 Tampilan awal sebelum memulai



Gambar 2.3 Tampilan soal



Gambar 2.4 Tampilan fitur bantuan



Gambar 2.5 Tampilan *Live score*



Gambar 2.6 Tampilan Fitur bantuan untuk memilih soal yang sudah dijawab salah

## 2.3 Hasil Belajar

### 2.3.1 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan yang di alami seseorang sebagai hasil dari menyelesaikan suatu proses belajar, baik proses itu formal maupun nonformal. Perubahan tersebut dapat berupa perubahan perilaku, pengetahuan, atau sikap [14]. Dimiyati dan Mudjiono menjelaskan bahwa hasil belajar adalah nilai atau angka yang diperoleh siswa setelah mengikuti tes. Hasil belajar ini dibagikan kepada siswa dalam waktu yang telah ditentukan [15]. Perilaku siswa dapat

berubah setelah mereka menyelesaikan pembelajarannya dengan berinteraksi dengan berbagai sumber belajar. Hasil belajar juga dapat diartikan sebagai perilaku yang dapat di amati oleh siswa, dan juga dapat menunjukkan kemampuan siswa.

Berdasarkan penjelasan di atas, ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar adalah perubahan dalam diri seseorang yang terjadi setelah proses belajar selesai. Perubahan tersebut dapat dilihat dari hasil penilaian tertulis maupun tidak tertulis untuk mengetahui sejauh mana kemampuan seseorang.

### **2.3.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Menurut M. Dalyono menegaskan bahwa faktor internal dan eksternal mempengaruhi hasil belajar:

1. Faktor internal, yaitu faktor yang ada pada diri seseorang yang berupa:

a. Kesehatan

Kemampuan belajar sangat dipengaruhi oleh kesehatan jasmani dan rohani seseorang. Jika seseorang tidak sehat, ia tidak akan bersemangat belajar. Sama halnya dengan kesehatan rohani seseorang, semangat belajar seseorang dapat terhambat atau berkurang jika kesehatan rohaninya buruk. Akibatnya, hasil belajar akan buruk karena kurangnya semangat belajar.

b. Bakat

Jika dibandingkan dengan orang yang tidak memiliki bakat, orang yang memiliki bakat akan lebih cepat belajar dan lebih mudah memahami informasi. Oleh karena itu, bakat sangat menentukan keberhasilan seseorang baik dalam proses belajar maupun hasil belajarnya.

c. Motivasi dan Minat

Hasil belajar yang akan diperoleh sangat dipengaruhi oleh dua factor yaitu minat dan motivasi. Hasil belajar yang akan diperoleh juga akan tinggi jika seseorang memiliki tingkat minat belajar yang tinggi, begitu pula sebaliknya. Selama proses belajar, seseorang yang memiliki motivasi belajar yang kuat akan serius melakukannya. Cara guru menjelaskan materi berdampak pada motivasi dan minat belajar siswa, sehingga seorang guru perlu kreatif dalam pendekatannya.

d. Cara Belajar

Satu lagi faktor yang mempengaruhi hasil belajar seseorang adalah bagaimana mereka belajar. Setiap siswa belajar dengan cara yang berbeda. Ada siswa yang lebih baik dalam memahami pelajaran melalui audio daripada memahaminya secara visual.

2. Faktor eksternal, yaitu faktor yang berasal dari luardiri seseorang yang

meliputi:

a. Keluarga

Keluarga memiliki pengaruh yang begitu signifikan terhadap keberhasilan belajar siswa. Baik tidaknya hasil belajar anak juga dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti perhatian orang tua, hubungan anak dengan anggota keluarga lainnya, tingkat pendidikan orang tua, dan besar kecilnya penghasilan orang tua.

b. Sekolah

Hasil belajar siswa juga dipengaruhi oleh tempat belajar atau sekolah. Beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa antara lain fasilitas sekolah, jumlah siswa tiap kelas, kondisi kelas, kualitas guru, metode pembelajaran yang ditetapkan guru, dan kesesuaian kurikulum dengan kemampuan siswa.

c. Masyarakat

Faktor lain yang berpotensi mempengaruhi hasil belajar siswa adalah keadaan masyarakat tempat tinggalnya. Mereka akan termotivasi untuk belajar lebih giat jika orang yang tinggal di dekat tempat tinggalnya adalah orang-orang yang terpelajar.

d. Lingkungan

Hasil belajar juga dipengaruhi oleh lingkungan tempat tinggal seorang siswa. Motivasi belajar mereka akan rendah jika mereka



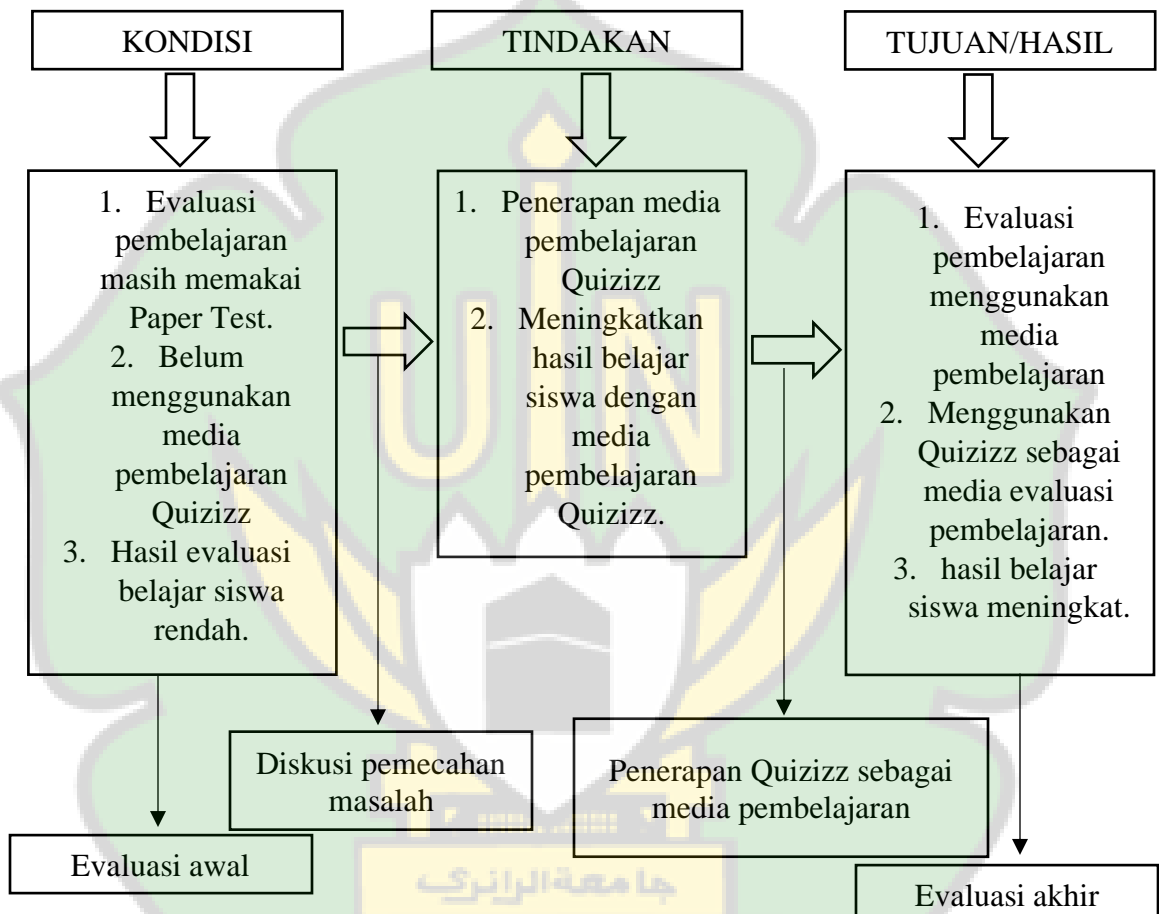
tinggal didaerah yang banyak penduduknya, banyak lalu lintasnya, iklimnya panas, dan udaranya tercemar, tumbuh jika daerah di sekitar mereka damai dan sejuk [16].

### **2.3.3 Manfaat Hasil Belajar**

Hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku seseorang yang meliputi kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik setelah mengikuti pelajaran tertentu [17]. Jika seorang siswa mengalami beberapa perubahan sebagai akibat ke ikut sertaannya dalam proses belajar, maka pendidikan dan pengajaran telah berhasil. Pertumbuhan, kemampuan, dan tingkat keberhasilan siswa dalam belajar dapat dilihat dari hasil belajarnya. Hasil belajar harus memberikan beberapa perubahan kearah yang lebih baik, dengan tujuan agar ada beberapa manfaat dari beberapa hal tersebut, khususnya: meningkatkan pengetahuan siswa, memungkinkan mereka untuk mengembangkan keterampilan mereka, memberi mereka perspektif baru, dan memberi mereka rasa hormat yang lebih besar terhadap sesuatu dari yang mereka miliki sebelumnya. Kesimpulannya, hasil belajar adalah perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan seseorang yang terjadi akibat belajar.

## 2.4 Kerangka Berfikir

Berikut ini adalah kerangka berfikir dalam penelitian ini yaitu seperti gambar berikut ini:



Gambar 2.8 Kerangka Penelitian

## 2.5 Hipotesis

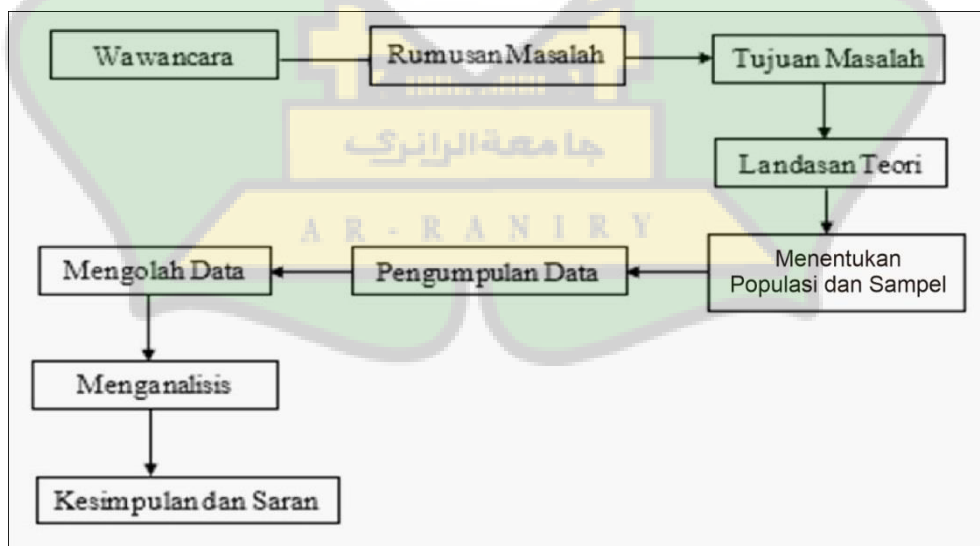
Berdasarkan kerangka berfikir diatas, maka hipotesis penelitian ini yaitu “Terdapat Efektivitas penerapan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran terhadap hasil belajar siswa di MTsN 2 Banda Aceh”.

## BAB III METODOLOGI PENELITIAN

### 3.1 Metode Penelitian

Dalam sebuah penelitian dibutuhkan metode penelitian yang relevan untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Metode penelitian adalah sebuah cara ilmiah agar diperoleh data sesuai dengan tujuan dan juga kegunaannya. Metode penelitian yang akan diteliti akan memberikan pernyataan-pernyataan kepada responden.

Metode kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan kepada filsafat *positivism*, untuk meneliti populasi dan sampel tertentu, pengumpulan datanya dengan instrument penelitian, analisis datanya bersifat kuantitatif atau statistik, tujuannya adalah agar bisa menguji hipotesis yang sudah ditetapkan [18]. Berikut ini adalah tahapan dari penelitian yang akan dilakukan.



Gambar 3.1 Alur Tahapan Penelitian

Berikut ini merupakan penjelasan dari tahapan penelitian yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini:

1. Observasi

Pada tahap ini peneliti meninjau langsung ke lokasi penelitian untuk memperoleh informasi mengenai bagaimana proses pelaksanaan evaluasi pembelajaran yang dilakukan dan media pembelajaran apa yang digunakan di MTsN 2 Banda Aceh sebagai objek Penelitian.

2. Rumusan Masalah

Pada tahap ini peneliti menentukan rumusan masalah yang akan dilakukan dalam penelitian ini yaitu efektivitas penerapan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran terhadap hasil belajar siswa di MTsN 2 Banda Aceh dan bagaimana pengaruh Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran terhadap hasil belajar siswa di MTsN 2 Banda Aceh.

3. Tujuan Masalah

Pada tahap ini peneliti menentukan tujuan masalah dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana efektivitas penerapan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran TIK di MTsN 2 Banda Aceh dan untuk mengetahui hasil belajar siswa saat evaluasi pembelajaran yang menerapkan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran TIK.

#### 4. Landasan Teori

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data untuk mengumpulkan teori agar mendukung sebuah penelitian yang berupa referensi-referensi yang terpercaya yang berupa jurnal penelitian, elektronik, dan juga beberapa sumber lainnya yang ada kaitannya dengan penelitian ini.

#### 5. Menentukan Populasi dan Sampel

Pada tahap ini peneliti menentukan populasi dan sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini.

#### 6. Pengumpulan Data dan Mengolah Data

Pada tahap ini peneliti mengumpulkan data dengan teliti dan juga datanya harus akurat, untuk itu peneliti harus menggunakan instrumen penelitian. Agar instrumen penelitian dapat dipercaya, maka harus diuji validitas dan reliabilitasnya. Setelah instrumen penelitian ini sudah teruji validitas dan reliabilitasnya, maka dapat digunakan untuk mengukur variabel yang telah ditetapkan.

#### 7. Menganalisis Data

Pada tahap ini peneliti menganalisis data dari data yang sudah terkumpul. Analisis diarahkan untuk menjawab rumusan masalah dan hipotesis yang diajukan. Dalam penelitian kuantitatif untuk menganalisis data dengan cara menggunakan statistik. Data hasil analisis kemudian disajikan dan diberikan pembahasan.

## 8. Kesimpulan dan Saran

Pada tahap ini peneliti memberikan kesimpulan. Kesimpulannya berisi jawaban singkat terhadap setiap rumusan masalah berdasarkan data yang sudah dikumpulkan.

### 3.2 Populasi dan Sampel Penelitian

#### 3.2.1 Populasi Penelitian

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek atau subyek yang mempunyai kualitas serta ciri tertentu yang ditetapkan oleh peneliti itu sendiri untuk dapat dipelajari dan juga diambil kesimpulannya [19]. Dalam penelitian ini populasi yang akan digunakan adalah seluruh siswa kelas XI MTsN 2 Banda Aceh. Berikut ini tabel populasi dalam penelitian ini.

No.	Kelas	Jumlah Siswa
1	XI	20 orang

Sumber: guru TIK MTsN 2 Banda Aceh

#### 3.2.2 Sampel Penelitian

Sampel dapat diartikan sebagai bagian dari jumlah dan ciri yang dimiliki oleh populasi [20]. Dalam penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel jenuh karena jumlah populasinya hanya berjumlah 20 orang. Teknik sampel jenuh merupakan teknik pengambilan sampel dengan menggunakan semua anggota populasinya sebagai sampel dengan syarat jumlah populasinya

kurang dari 30 orang. Sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI pada semester genap 2022/2023 dengan jumlah siswa 20 orang.

### **3.3 Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data adalah sebuah teknik untuk memperoleh data yang dilakukan dengan cara tertentu. Teknik pengumpulan data juga merupakan langkah yang begitu penting dalam sebuah penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah untuk memperoleh data, jika seorang peneliti tidak tau bagaimana teknik untuk mengumpulkan data maka peneliti tersebut tidak akan memperoleh data yang sesuai [21].

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### **a. Angket (Kuisisioner)**

Kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab. Teknik ini digunakan untuk mengetahui secara langsung adakah pengaruh antar variabel yang diteliti. Sesuai dengan jumlah populasi dan sampel maka jumlah angket atau kuisisioner yang akan dibagikan adalah kepada 20 responden. Angket atau kuisisioner akan dibagikan kepada siswa kelas XI di MTsN 2 Banda Aceh. Populasi dan sampel ditetapkan supaya angket atau kuisisioner yang akan dibagikan dapat ditujukan kepada

sasaran yang tepat. Jika sasaran angket atau kuesionernya sudah tepat, maka hasil dari perhitungan angket atau kuesioner tidak dapat diragukan lagi.

b. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan metode yang digunakan dalam pengumpulan data untuk melengkapi data hasil observasi. Dokumentasi berupa catatan-catatan, foto, atau gambar peristiwa yang sudah ada.

### 3.4 Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan sesuatu yang berupa atribut atau nilai dari seseorang, obyek ataupun kegiatan yang mempunyai variasinya yang ditetapkan oleh seorang peneliti yang tujuannya adalah untuk dapat dipelajari hingga diperoleh informasi mengenai hal tersebut dan selanjutnya ditarik sebuah kesimpulan [22]. Variabel penelitian juga merupakan objek dari sebuah penelitian atau bisa juga dikatakan sesuatu yang dijadikan sebagai titik perhatian dalam sebuah penelitian. Dalam sebuah penelitian terdapat dua variabel yaitu variabel bebas (*independent variable*) dan variabel terikat (*dependent variable*), berikut penjelasannya:

1. Variabel bebas (*Independent Variable*)

Variabel bebas (X) ialah variabel yang menjadi sebab atau dapat mempengaruhi timbulnya variabel terikat (*dependent variable*).

2. Variabel terikat (*Dependent Variable*)

Variabel terikat (Y) ialah variabel yang menjadi akibat atau dipengaruhi dari adanya variabel bebas (*independent variable*).



Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas (X) adalah Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran, sedangkan yang menjadi variabel terikat (Y) dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa di MTsN 2 Banda Aceh.

### 3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian ialah alat untuk mengumpulkan data yaitu untuk mengukur suatu fenomena alam ataupun sosial yang diamati [23]. Jadi kegunaan dari instrument penelitian adalah untuk memperoleh informasi secara menyeluruh mengenai suatu permasalahan, fenomena alam dan juga fenomena sosial.

Dalam penelitian ini perlu untuk menggunakan instrumen penelitian yaitu supaya data dapat dihasilkan dengan akurat dengan menggunakan sebuah skala. Skala yang digunakan dalam instrument penelitian ini adalah skala Likert. *Skala Likert* digunakan untuk dapat mengukur pendapat, sikap, dan juga persepsi seseorang maupun sekelompok orang mengenai suatu fenomena sosial yang terjadi. Peneliti menggunakan jenis instrumen yang berupa angket atau kuesioner dalam penelitian ini, dengan pemberian skor seperti berikut ini:

Tabel 3.1 Skala Likert

Keterangan	Skor
Sangat Tidak Setuju (STS)	1
Tidak Setuju (TS)	2
Netral (N)	3
Setuju (S)	4
Sangat Setuju (SS)	5

Agar hasil penelitian dapat memuaskan, maka peneliti perlu merancang kisi-kisi untuk instrumen penelitian. Kisi-kisi instrumen penelitian ini mempunyai tujuan

yaitu agar bisa menunjukkan bagaimana kaitannya antara variabel yang diteliti dengan sumber data atau teori yang diambil. Adapun kisi-kisi instrumen penelitian yang akan diberikan kepada responden dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2 Instrumen Penelitian Quizziz Media Evaluasi Pembelajaran

NO	Pertanyaan	Jawaban				
		SS	S	RG	TS	STS
1	Pembelajaran menggunakan media Quizziz membantu saya memahami gambaran umum pelajaran					
2	Pembelajaran menggunakan media Quizziz membantu saya memahami soal					
3	Saya lebih termotivasi belajar ketika menggunakan Quizziz					
4	Saya senang jika guru menggunakan Quizziz dalam ulangan					
5	Saya bersungguh-sungguh saat mengerjakan soal dengan menggunakan Quizziz					
6	Dengan menggunakan Quizziz saya dapat memperoleh pengalaman baru pada proses pembelajaran					
7	Quizziz membantu saya untuk berpikir kritis					
8	Memperoleh nilai tinggi saat menggunakan media Quizziz membuat saya lebih semangat belajar					
9	Saya selalu tertantang mengerjakan soal melalui Quizziz					
10	saya mudah memahami soal-soal dan keterangan yang ada pada media Quizziz					

Tabel 3.3 Instrumen Penelitian Hasil Belajar Menggunakan Quizziz

NO	Pertanyaan	Jawaban				
		SS	S	RG	TS	STS
1	Saya dapat memahami pengertian dari internet					
2	Saya dapat menyebutkan manfaat-manfaat					

	dari internet					
3	Saya dapat menjelaskan kelebihan internet					
4	Saya dapat memahami pengertian dari intranet					
5	Saya dapat menyebutkan perangkat lunak dan keras yang dibutuhkan untuk akses internet					
6	Saya dapat Menjelaskan pengertian enkripsi					
7	Saya dapat Menjelaskan cara kerja enkripsi					
8	Saya dapat Menjelaskan ukuran kecepatan akses internet					
9	Saya dapat Menjelaskan konektivitas internet melalui jaringan kabel					
10	Saya dapat Menjelaskan konektivitas internet melalui jaringan nirkabel					

### 3.5.1 Uji Instrumen

#### 1. Uji Validitas

Uji validitas yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah dengan cara *Corrected item-total corelation* dimana nantinya uji validitas ini akan mengkorelasikan nilai skor yang ada dari setiap item dengan jumlah skor totalnya. Untuk melakukan uji validitas ini peneliti menggunakan SPSS 20.0.0, dengan teknik korelasi *product moment*. Untuk mengetahui valid atau tidaknya sebuah butir instrumen, maka hasil koefisien korelasi tiap butir dikorelasikan pada r tabel *product moment* pada taraf signifikansi 5% dengan jumlah subjek (N). Apabila r hitung > r tabel, maka butir soal dianggap valid. Namun jika r hitung < r tabel, maka tidak valid. Adapun rumusnya adalah sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Ket:

r : Koefisien korelasi *product moment*

$\sum x$  : Jumlah *item*

$\sum y$  : Jumlah skor total

$\sum xy$  : Jumlah antara skor x dan y

n : Jumlah sampel

## 2. Uji Realibilitas

Uji realibilitas ini dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui apakah kuesioner yang dibagi ke responden akan menghasilkan hasil yang tetap konsisten jika pengukurannya diulang. Butir soal evaluasi ini akan dapat dikatakan *reliable* jika pertanyaan yang sama diulang kepada seseorang, maka jawaban yang dihasilkan tetap sama dari waktu ke waktu. Uji realibilitas akan dilakukan dengan SPSS 20.0.0 dengan metode *Cronbach's alpha*. Variabel dikatakan *reliable* jika nilai *Cronbach Alpha* > 0,6. Adapun rumusnya adalah sebagai berikut:

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

Ket:

r<sub>11</sub> : Reliabilitas instrumen

k : Banyaknya jumlah pertanyaan

$\sum \sigma_b$  : Jumlah varian butir

$\sigma_t^2$  : Varian total

### **3.6 Teknik Analisa Data**

Analisis data ialah sebuah kegiatan dimana setelah diperoleh data dariseluruh responden atau sumber data yang telah dikumpulkan [24]. Dalam analisis data ada kegiatan untuk mengelompokkan data berdasarkan variabel dan juga jenis respondennya, kemudian mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh respondennya, kemudian data dari tiap variabel yang diteliti disajikan, kemudian dilakukannya proses perhitungan yaitu untuk menguji hipotesis. Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden terkumpul. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### **3.6.1 Analisis Deskriptif**

Analisis deskriptif digunakan untuk menganalisis seluruh data kuantitatif yang sudah diperoleh. Yaitu data mengenai penggunaan media Quizizz terhadap hasil belajar hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK di MTsN 2 Banda Aceh. Skala likert instrumen variabel X dan Y mempunyai gradasi dari sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju dan sangat tidak setuju. Jawaban dari gradasi sangat setuju diberi skor 5, sangat setuju = 5, setuju =4, ragu-ragu = 3, tidak setuju = 2 dan sangat tidak setuju = 1. Termasuk dalam analisis deskriptif antara lain adalah penyajian data tabel, grafik, diagram, perhitungan modus, mean, median, standar deviasi dan persentase. Adapun langkah-langkah analisis yang dilakukan yaitu:

1. Rentang nilai

$$R = \text{data tertinggi} - \text{data terendah}$$

2. Banyak kelas interval

$$K = 1 + 3,3 \log n$$

3. Panjang kelas

$$P = \frac{R}{K}$$

4. Rata-rata

Rata-rata mean merupakan suatu nilai yang mewakili suatu kelompok data.

$$\bar{X} = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i}$$

Keterangan :

$f_i$  = frekuensi untuk kelas interval ke-i

$x_i$  = nilai tengah untuk kelas interval ke-i

5. Standar Deviasi (SD)

$$SD = \sqrt{\frac{\sum f_i (x_i - \bar{x})^2}{n-1}}$$

Keterangan :

$f_i$  = Frekuensi

$x_i$  = Nilai Tengah

$\bar{x}$  = Nilai Rata-rata

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian, data yang diperoleh berupa hasil jawaban 20 responden dari hasil sebuah kuiser penggunaan media Quizizz sebagai media pembelajaran dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK di MTsN 2 Banda Aceh.

Adapun langkah-langkah dalam mengakses Aplikasi Quizizz adalah sebagai berikut:

##### 1. Langkah-langkah Mendaftar Akun bagi Guru :

- a. Masuk ke situs <https://quizizz.com>
- b. Klik *sign up* (dapat melalui akun *google* sendiri)
- c. Setelah berhasil *sign up*, silahkan klik *a teacher*
- d. Pilih Negara
- e. Masukkan kode pos
- f. Masukkan nama sekolah secara manual dengan klik *can't find your organization*
- g. Klik *add organization*
- h. Klik *continue*
- i. Sampai disini telah sukses membuat akun di Quizizz.com

## 2. Langkah-langkah Membuat Kuis

- a. Klik *open quiz creator*
- b. Masukkan nama kuis yang akan dibuat
- c. Pilih bahasa yang digunakan dalam kuis
- d. Masukkan gambar jika diperlukan
- e. Selesai, klik *save*
- f. Klik *creat new question* untuk mulai membuat soal
- g. Dan jawaban bisa berupa *multiple choise* atau uraian
- h. Klik *live gim*
- i. Melakukan pengaturan dengan misalnya pertanyaan akan di acak, jawaban akan di acak, dan setelah peserta didik selesai menjawab akan diperlihatkan jawaban yang benar
- j. Jika sudah selesai, tekan *prooced*. Maka kuis siap dibagikan kepada peserta didik dengan mengetik *join.quizizz.com*. di *browser handphone* androidnya.

### 4.1.1 Hasil Uji Validitas

Hasil uji untuk mengetahui valid atau tidaknya sebuah butir instrumen, hasil koefisien korelasi tiap butir dikorelasikan pada  $r$  tabel *product moment* pada taraf signifikansi 5% dengan jumlah subjek (N). Apabila  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel, maka butir soal dianggap valid. Namun jika  $r$  hitung  $<$   $r$  tabel, maka tidak valid. Hasil uji validitas diperoleh menggunakan *SPSS*. Berdasarkan perhitungan dengan jumlah 10 kuesioner penerapan media Quizizz (X) dan 10 kuesioner hasil belajar siswa pada mata



pelajaran TIK (Y), dengan jumlah responden 20 orang siswa diperoleh hasil validitas sebagai berikut:

Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas Kuesioner Variabel X

No.Item	r hitung	r tabel	Keterangan
1	0,523	0,444	Valid
2	0,484	0,444	Valid
3	0,575	0,444	Valid
4	0,557	0,444	Valid
5	0,469	0,444	Valid
6	0,580	0,444	Valid
7	0,578	0,444	Valid
8	0,479	0,444	Valid
9	0,461	0,444	Valid
10	0,536	0,444	Valid

Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas Kuesioner Variabel Y

No.Item	r hitung	r tabel	Keterangan
1	0,471	0,444	Valid
2	0,474	0,444	Valid
3	0,539	0,444	Valid
4	0,523	0,444	Valid
5	0,573	0,444	Valid
6	0,644	0,444	Valid
7	0,685	0,444	Valid
8	0,457	0,444	Valid
9	0,481	0,444	Valid
10	0,612	0,444	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas instrumen yang diperoleh menggunakan SPSS pada variabel X dan variabel Y, didapatkan hasil r tabel sebesar 0,444 dengan taraf signifikansi 5%, dimana nilai r hitung > r tabel dan kedua instrumen variabel X dan Y dinyatakan Valid.

#### 4.1.2 Hasil Uji Reabilitas

Reliabilitas digunakan untuk mengetahui sejauh mana alat pengukur dapat dipercaya. Reliabilitas dilakukan terhadap butir-butir soal yang dianggap valid dengan menggunakan *Cronbach's Alpha* pada *SPSS*. Variabel dikatakan reliable jika nilai *Cronbach's Alpha*  $> 0,6$ . Hasil uji reliabilitas dari masing-masing instrumen adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil Uji Reabilitas Variabel X

<b>Cronbach's Alpha</b>	<b>N of Items</b>
.696	10

Tabel 4.4 Hasil Uji Reabilitas Variabel Y

<b>Cronbach's Alpha</b>	<b>N of Items</b>
.726	10

Berdasarkan tabel 4.3, hasil uji reliabilitas variabel X menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* diperoleh koefisien reliabilitas sebesar 0,696. Hal ini berarti bahwa  $0,696 > 0,6$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen variabel X dalam penelitian ini dapat digunakan. Kemudian berdasarkan tabel 4.4, hasil uji reliabilitas variabel Y menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* diperoleh koefisien reliabilitas sebesar 0,726. Hal ini berarti bahwa  $0,726 > 0,6$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen variabel Y dalam penelitian ini dapat digunakan.

Berikut ini menghitung uji reabilitas variabel X menggunakan rumus sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[ \frac{k}{k-1} \right] \left[ 1 \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_1^2} \right]$$

$$r_{11} = \left[ \frac{10}{10-1} \right] \left[ 1 \frac{\sum 7,05}{18,86} \right]$$

$$r_{11} = 0,696$$

#### 4.1.3 Hasil Analisis Kuesioner

##### 1. Penerapan media quizziz sebagai media evaluasi pembelajaran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di MTsN 2 Banda Aceh, maka didapat data mengenai penerapan media Quizziz melalui metode angket/kuesioner dari 20 responden sebagai berikut:

Tabel 4.5 Hasil kuesioner variabel X (Penerapan media quizziz)

SISWA	Item Soal										TOTAL
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	2	3	4	3	4	4	5	4	5	3	37
2	4	4	4	3	4	3	1	2	5	2	32
3	4	3	2	3	3	4	5	4	2	5	35
4	4	5	5	3	5	5	5	3	4	5	44
5	2	4	4	3	5	5	4	4	3	2	36
6	5	4	4	4	2	4	4	3	4	5	39
7	4	5	4	3	4	4	4	5	4	5	42
8	4	4	5	4	5	5	5	4	5	5	46
9	5	5	5	3	4	5	5	4	4	5	45
10	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
11	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	46
12	4	5	5	4	4	3	4	5	3	4	41
13	4	4	5	2	4	5	4	3	3	3	37
14	4	4	5	3	5	5	5	4	5	5	45
15	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	43
16	4	4	5	5	5	5	4	3	4	4	43
17	5	4	5	4	5	5	5	4	5	2	44

<b>18</b>	5	4	3	4	4	4	4	5	4	4	<b>41</b>
<b>19</b>	2	4	5	3	5	4	5	3	3	4	<b>38</b>
<b>20</b>	3	5	4	4	4	4	5	3	5	3	<b>40</b>

Dari tabel di atas maka di analisis sebagai berikut:

a. Menghitung rentang nilai

$R = \text{data tertinggi} - \text{data terendah}$

$$R = 50 - 32$$

$$= 18$$

b. Banyak kelas interval

$$K = 1 + 3,3 \log n$$

$$= 1 + 3,3 \log 20$$

$$= 1 + 3,3 (1,30)$$

$$= 1 + 4,29$$

$$= 5,29 = 5$$

c. Panjang kelas interval

$$P = \frac{R}{K}$$

$$P = \frac{18}{5} = 3,6 = 4$$

d. Membuat tabel distribusi frekuensi skor penerapan Quizizz di kelas XI di MTsN 2

Banda Aceh

Tabel 4.6 Daftar distribusi frekuensi

Interval	Frekuensi (f)	Persentase (%)
32-35	2	10%
36-40	6	30%
41-44	7	35%
45-49	4	20%
50-54	1	5%
<b>Jumlah</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

e. Rata-rata (Mean)

Tabel 4.7 Daftar nilai Mean

Interval	$f_i$	$x_i$	$f_i \cdot x_i$
32-35	2	33	66
36-40	6	37	222
41-44	7	43	259
45-49	4	45	148
50-54	1	52	37
<b>Jumlah</b>	<b>20</b>	<b>210</b>	<b>732</b>

$$\bar{X} = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i}$$

$$\bar{X} = \frac{732}{20} = 36,6 = 37$$

Kemudian skor maksimum total yang diperoleh adalah 50 dan skor minimum total sebesar 32. Adapun kategori variabel X adalah:

Tabel 4.8 Kategori Skor Variabel X

Skor	Keterangan	Presentase
0 - 10	Sangat Buruk	20%
11 - 20	Buruk	40%
21 - 30	Cukup	60%
31 - 40	Baik	80%
41 - 50	Sangat Baik	100%

f. Standar Deviasi (SD)

Tabel 4.9 Daftar Standar Deviasi

Interval	$f_i$	$x_i$	$x_i - \bar{x}$	$(x_i - \bar{x})^2$	$f_i(x_i - \bar{x})^2$
32-35	2	33	-6	36	72
36-40	6	37	0	0	0
41-44	7	43	6	36	252
45-49	4	45	8	64	256
50-54	1	52	15	225	225
<b>Jumlah</b>	<b>20</b>	<b>210</b>			<b>805</b>

$$SD = \sqrt{\frac{\sum f_i(x_i - \bar{x})^2}{n-1}}$$

$$SD = \sqrt{\frac{805}{20-1}}$$

$$SD = \sqrt{\frac{805}{19}} = \sqrt{42} = 6,4 = 6$$

Variabel penerapan *Quizizz* adalah variabel bebas yang meliputi *Quizizz* mudah diakses, manfaat dalam pembelajaran, dan kenyamanan serta ketertarikan dalam menggunakan media *Quizizz*. Maka dapat diketahui bahwa nilai rata-rata / *mean* untuk skor penggunaan media *Quizizz* sebesar 37 dengan nilai standar deviasi 6.

Nilai standar deviasi dikatakan baik jika nilainya lebih kecil dibandingkan

dengan nilai rata-rata. Semakin rendah nilai standar deviasi, maka semakin mendekati rata-rata, sedangkan jika nilai standar deviasi semakin tinggi, artinya semakin lebar rentang variasi datanya. Jika standar deviasi sama dengan 0, maka menunjukkan bahwa setiap nilai dalam dataset sama persis dengan nilai mean atau rata-ratanya. Jika standar deviasi mendekati nol, maka terdapat variabilitas data yang lebih rendah yang artinya nilai rata-rata lebih dapat diandalkan. Standar deviasi dapat menggambarkan seberapa besar variasi data, dimana jika nilai standar deviasi lebih besar dari nilai mean berarti nilai mean merupakan representasi yang buruk dari keseluruhan data.

Berdasarkan kategori nilai variabel X, maka dapat disimpulkan bahwa rata-rata variabel X (penerapan *Quizizz*) berada pada kategori baik, yaitu dengan skor 37 dengan presentase 80%. Berdasarkan hal tersebut, maka penerapan media pembelajaran *Quizizz* efektif diterapkan terhadap siswa pada mata pelajaran TIK di di MTsN 2 Banda Aceh.

## 2. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK di MTsN 2 Banda Aceh

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di MTsN 2 Banda Aceh, maka didapat data mengenai hasil belajar siswa ada mata pelajaran TIK kelas XI melalui metode angket/kuesioner dari 20 responden sebagai berikut:

Tabel 4.10 Hasil kuesioner variabel Y (Hasil belajar)

SISWA	Item Soal										TOTAL
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	4	4	3	3	4	5	3	2	3	4	35
2	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	33
3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	37

4	5	2	4	3	4	3	3	4	4	5	37
5	3	5	5	4	4	4	3	4	2	4	38
6	5	4	4	4	5	4	4	3	4	5	42
7	3	2	4	3	4	2	4	4	4	3	33
8	4	3	5	3	4	4	5	5	5	5	43
9	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	38
10	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	37
11	2	4	4	4	4	3	4	4	3	3	35
12	3	3	5	4	3	4	4	5	5	3	39
13	5	4	5	3	4	2	3	4	4	5	39
14	4	5	4	4	4	3	3	3	5	4	39
15	5	4	5	4	4	4	4	4	4	5	43
16	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	43
17	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	48
18	3	5	3	4	5	4	4	3	4	5	40
19	4	4	5	4	5	5	5	5	4	5	46
20	3	3	5	3	3	3	3	4	4	3	34

Dari tabel di atas maka di analisis sebagai berikut:

a. Menghitung rentang nilai

$R = \text{data tertinggi} - \text{data terendah}$

$$R = 48 - 33 = 15$$

b. Banyak kelas interval

$$K = 1 + 3,3 \log n$$

$$= 1 + 3,3 \log 15$$

$$= 1 + 3,3 (1,17)$$

$$= 1 + 3,86$$

$$= 4,86 = 5$$



c. Panjang kelas interval

$$P = \frac{R}{K}$$

$$P = \frac{15}{5} = 3$$

c. Membuat tabel distribusi frekuensi skor penerapan Quizizz di kelas XI di

MTsN 2 Banda Aceh

d.

Tabel 4.11 Daftar distribusi frekuensi

<b>Interval</b>	<b>Frekuensi (f)</b>	<b>Persentase (%)</b>
33-35	5	25%
36-38	5	25%
39-41	4	20%
42-44	4	20%
45-47	2	10%
<b>Jumlah</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

e. Rata-rata (Mean)

Tabel 4.12 Daftar nilai Mean

<b>Interval</b>	<b><math>f_i</math></b>	<b><math>x_i</math></b>	<b><math>f_i \cdot x_i</math></b>
33-35	5	34	170
36-38	5	37	185
39-41	4	39	156
42-44	4	43	172
45-47	2	46	92
<b>Jumlah</b>	<b>20</b>	<b>199</b>	<b>775</b>

$$\bar{X} = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i}$$

$$\bar{X} = \frac{775}{20} = 38,7 = 39$$

Adapun kategori variabel Y adalah:

Tabel 4.13 Kategori Skor Variabel Y

Skor	Keterangan	Presentase
0 - 10	Sangat Buruk	20%
11 - 20	Buruk	40%
21 - 30	Cukup	60%
31 - 40	Baik	80%
41 - 50	Sangat Baik	100%

f. Standar Deviasi (SD)

Tabel 4.14 Daftar Standar Deviasi

Interval	$f_i$	$x_i$	$x_i - \bar{x}$	$(x_i - \bar{x})^2$	$f_i(x_i - \bar{x})^2$
33-35	5	34	-5	25	125
36-38	5	37	-2	4	20
39-41	4	39	0	0	0
42-44	4	43	4	16	64
45-47	2	46	7	49	98
<b>Jumlah</b>	<b>20</b>	<b>199</b>			<b>307</b>

$$SD = \sqrt{\frac{\sum f_i(x_i - \bar{x})^2}{n-1}}$$

$$SD = \sqrt{\frac{307}{20-1}}$$

$$SD = \sqrt{\frac{307}{19}} = \sqrt{16} = 4$$

Variabel hasil belajar merupakan bentuk dari penerapan media Quizizz dari peserta didik dimana indikasi penilaian dilihat dari kues angket mengenai materi pelajaran TIK yang telah di isi oleh siswa. Maka dapat diketahui bahwa nilai rata-rata/ *mean* untuk skor penggunaan media *Quizizz* sebesar 39 dengan standar deviasi 4.

Berdasarkan kategori nilai variabel Y, maka dapat disimpulkan bahwa rata-rata variabel Y (hasil belajar) berada pada kategori baik, yaitu dengan skor 39 dengan presentase 80%. Berdasarkan hal tersebut, maka penerapan media pembelajaran Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK di di MTsN 2 Banda Aceh.



## **BAB V**

### **KESIMPULAN**

#### **4.2 Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di MTsN 2 Banda Aceh, diperoleh bahwa :

- 1) Penerapan media pembelajaran Quizizz efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran TIK, yang diperoleh dari hasil analisis deskriptif pada angket/kuesioner penerapan media Quizizz dengan perolehan skor 37 dalam kategori baik
- 2) Hasil belajar siswa saat menerapkan media Quizizz sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran TIK diperoleh hasil skor 39 pada angket/kuesioner hasil belajar siswa, yang berarti hasil belajar siswa dalam kategori baik ketika menggunakan media Quizizz dalam proses belajar mengajar.

#### **4.3 Saran**

Adapun beberapa saran yang dapat menjadi pertimbangan sebagai penyempurnaan berbagai hal yang berkaitan dengan penelitian ini, dimana hasil penelitian ini diharapkan menjadi suatu informasi bagi sekolah dalam penggunaan media pembelajaran aplikasi quizizz dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK, diharapkan juga dapat menjadi masukan bagi guru untuk mengatasi permasalahan penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan

efektivitas dan hasil belajar siswa, kemudian hasil penelitian ini dapat menjadi bahan referensi bagi penulis selanjutnya dalam melakukan penelitian sehubungan dengan variabel penggunaan media pembelajaran aplikasi quizizz dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK.



## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Amany, A. (2020). Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring Pelajaran Matematika. In *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran* (Vol. 2, pp. 1–11).
- [2] Putri, N. E., & Aisiah, A. (2021). Efektivitas Pelaksanaan Evaluasi Hasil Belajar Sejarah Menggunakan Quizizz di SMA Negeri 2 Padang. *Jurnal Kronologi*, 3(4), 336–342.
- [3] Hati, S. M. (2021). Efektivitas penggunaan aplikasi quizizz dalam melakukan asesmen diagnostik non kognitif siswa kelas 12 IPS lintas minat di SMA YPHB Kota Bogor. *Arus Jurnal Pendidikan*, 1(3), 70–75. Retrieved from <http://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajup/article/view/22>
- [4] Gede, I., Heriawan, T., Dewi, I. A., Mpu, S., & Singaraja, K. (2021). Efektivitas Pembelajaran Daring Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Melalui Media Pembelajaran Quizizz Di Kaum Pelajar Masa Kini. *Jurnal Pusat Penjaminan Mutu*, 2(2), 2746–7074.
- [5] Magdalena, I., Septiani, R., Ilmah, S. N., & Faridah, D. N. (2020). Analisis Kompetensi Guru dalam Proses Pelaksanaan Evaluasi Pembelajaran di SDN Peninggilan 05. *NUSANTARA*. Retrieved from <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara/article/view/814>  
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara/article/download/814/55>
- [6] Febrianto, R., & Puspitaningsih, F. (2020). PENGEMBANGAN BUKU AJAR EVALUASI PEMBELAJARAN. *Education Journal : Journal Educational Research and Development*, 4(1), 1–18. <https://doi.org/10.31537/ej.v4i1.297>
- [7] Sun'iyah, S. L. (2020). Media Pembelajaran Daring Berorientasi Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pai Di Tingkat Pendidikan Dasar. *Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan Dan Humaniora*, 7(1), 1–18. Retrieved from [http://www.unp.ac.id/sites/default/files/2018-05/pengembangan\\_pembelajaran\\_daring.pdf](http://www.unp.ac.id/sites/default/files/2018-05/pengembangan_pembelajaran_daring.pdf)
- [8] Zaenal, A. (2016). *Evaluasi pembelajaran. Remaja Rosdakarya* (p. 73).
- [9] Suharsimi. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : BumiAksara

- [10] Alfiriani, A. (2016). Buku Ajar Evaluasi Pembelajaran dan Implementasinya. Padang: Sukabina Press.
- [11] Nugroho, A. S. (2020). Implementasi Penggunaan Media Quizizz pada Kegiatan Penutup Peajaran Pengantar Akuntansi Materi Jurnal Penyesuaian di Kelas X AKKL 2 SMK Negeri 1 Yogyakarta Tahun Pelajaran 2019/2020. Universitas Sanata Dharma.
- [12] Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran Matematika Melalui Media Gim Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Smp 2 Bojonegara. 03(01), 64–73.
- [13] Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu. Jurnal Kependidikan, 2(25), 1–6.
- [14] Daniati, Bambang Ismanto, & Dwi Iga Luhasi. 2020. “Upaya Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa dengan Penerapan Model Pembelajaran eLearning Berbasis Google Classroom pada Masa Pandemi Covid-19,” dalam Jurnal Kependidikan : Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran, 6 no. 3 (2020), hal. 601608.
- [15] Mudjiono, Dimiyati. (2015). Belajar Dan Pembelajaran. Jakarta: Reneka Cipta.
- [16] Indriana Dian, Widowati Irvin Amerti, dan Surjawati. (2016). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Akademik : Studi Kasus Pada Mahasiswa Program Studi Akuntansi Semarang. Universitas Semarang.
- [17] Darmawan, Yuda. 2019. Penggunaan Aplikasi Google Classroom dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas X IPS 3 SMA Batik 2 Surakarta. Surakarta : Skripsi tidak Diterbitkan.
- [18] Emzir. (2017). Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- [19] Ali Sadikin & Afreni Hamidah. (2020). “Pembelajaran Daring Di Tengah Wabah Covid-19.” Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi 6(2):214–24.
- [20] Hadi, Elyas Ananda. (2018). “Penggunaan Model Pembelajaran E-Learning Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran.” Jurnal Warta Edisi : 56 (1829–7463).
- [21] Manuhutu, Silvia. (2015). “Analisis Motivasi Belajar Internal Siswa Program Akselerasi Kelas VIII SMP Negeri 6 Ambon.” Jurnal Promosi 3(1):104–15.

[22] Riduwan. (2012). Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian. Bandung, Alfabeta

[23] Wihartanti, L. V., Wibawa, R. P., Astuti, R. I., & Aji, B. (2019). Penggunaan Aplikasi Quizizz Berbasis Smartphone dalam Membangun Kemampuan Berpikir Kritis mahasiswa. 362–368.

[24] Yoselia Alvi Kusuma. (2020). Eektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Daring (Online) Fisika pada Materi Usaha dan Energi Kelas X MIPA di SMA Masehi Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020. Universitas Sanata Dharma.





## Lampiran 1 : Uji Validitas dan Reabilitas

### Hasil Uji Validitas Variabel X

		Correlations										
		VAR0 0001	VAR0 0002	VAR0 0003	VAR0 0004	VAR0 0005	VAR0 0006	VAR0 0007	VAR0 0008	VAR0 0009	VAR0 0010	TOT AL
VAR0 0001	Pearson Correlation	1	.274	.093	.385	-.178	.186	-.031	.240	.237	.375	.523 <sup>†</sup>
	Sig. (2- tailed)		.242	.698	.093	.454	.433	.898	.308	.314	.103	.018
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
VAR0 0002	Pearson Correlation	.274	1	.435	.203	.192	.050	.018	.185	.150	.228	.484 <sup>†</sup>
	Sig. (2- tailed)	.242		.055	.391	.417	.833	.940	.436	.528	.333	.031
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
VAR0 0003	Pearson Correlation	.093	.435	1	.172	.581 <sup>**</sup>	.412	.199	-.092	.357	.057	.575 <sup>**</sup>
	Sig. (2- tailed)	.698	.055		.468	.007	.071	.400	.700	.123	.812	.008
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
VAR0 0004	Pearson Correlation	.385	.203	.172	1	.147	.061	.150	.266	.373	.185	.557 <sup>†</sup>
	Sig. (2- tailed)	.093	.391	.468		.536	.798	.527	.257	.106	.435	.011
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
VAR0 0005	Pearson Correlation	-.178	.192	.581 <sup>**</sup>	.147	1	.540 <sup>†</sup>	.229	.095	.317	-.175	.469 <sup>†</sup>
	Sig. (2- tailed)	.454	.417	.007	.536		.014	.330	.692	.173	.460	.037
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
VAR0 0006	Pearson Correlation	.186	.050	.412	.061	.540 <sup>†</sup>	1	.524 <sup>†</sup>	.056	.187	.138	.580 <sup>**</sup>
	Sig. (2- tailed)	.433	.833	.071	.798	.014		.018	.816	.431	.563	.007
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20

VAR0 0007	Pearson Correlation	-.031	.018	.199	.150	.229	.524*	1	.388	.006	.446*	.578**
	Sig. (2- tailed)	.898	.940	.400	.527	.330	.018		.091	.980	.049	.008
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
VAR0 0008	Pearson Correlation	.240	.185	-.092	.266	.095	.056	.388	1	-.042	.337	.479*
	Sig. (2- tailed)	.308	.436	.700	.257	.692	.816	.091		.862	.146	.033
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
VAR0 0009	Pearson Correlation	.237	.150	.357	.373	.317	.187	.006	-.042	1	-.103	.461*
	Sig. (2- tailed)	.314	.528	.123	.106	.173	.431	.980	.862		.667	.041
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
VAR0 0010	Pearson Correlation	.375	.228	.057	.185	-.175	.138	.446*	.337	-.103	1	.536*
	Sig. (2- tailed)	.103	.333	.812	.435	.460	.563	.049	.146	.667		.015
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
TOTA L	Pearson Correlation	.523*	.484*	.575**	.557*	.469*	.580**	.578**	.479*	.461*	.536*	1
	Sig. (2- tailed)	.018	.031	.008	.011	.037	.007	.008	.033	.041	.015	
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).												
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).												

### Hasil Uji Validitas Variabel Y - RANIRY

Correlations												
		VAR0 0001	VAR0 0002	VAR0 0003	VAR0 0004	VAR0 0005	VAR0 0006	VAR0 0007	VAR0 0008	VAR0 0009	VAR0 0010	TOT AL
VAR0 0001	Pearson Correlation	1	.034	.211	-.162	.280	.149	.000	-.094	.306	.693**	.471*
	Sig. (2- tailed)		.888	.372	.494	.232	.530	1.000	.694	.190	.001	.036
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20

VAR0 0002	Pearson Correlation	.034	1	.062	.519 <sup>*</sup>	.475 <sup>*</sup>	.482 <sup>*</sup>	.066	-.228	-.098	.228	.474 <sup>*</sup>
	Sig. (2- tailed)	.888		.794	.019	.035	.031	.784	.334	.682	.334	.035
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
VAR0 0003	Pearson Correlation	.211	.062	1	.101	-.208	.162	.330	.722 <sup>**</sup>	.312	.148	.539 <sup>*</sup>
	Sig. (2- tailed)	.372	.794		.673	.379	.496	.155	.000	.180	.534	.014
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
VAR0 0004	Pearson Correlation	-.162	.519 <sup>*</sup>	.101	1	.434	.385	.371	.301	.085	.033	.523 <sup>*</sup>
	Sig. (2- tailed)	.494	.019	.673		.056	.094	.108	.197	.722	.889	.018
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
VAR0 0005	Pearson Correlation	.280	.475 <sup>*</sup>	-.208	.434	1	.378	.465 <sup>*</sup>	-.104	.013	.565 <sup>**</sup>	.573 <sup>**</sup>
	Sig. (2- tailed)	.232	.035	.379	.056		.101	.039	.663	.958	.009	.008
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
VAR0 0006	Pearson Correlation	.149	.482 <sup>*</sup>	.162	.385	.378	1	.454 <sup>*</sup>	.113	.048	.229	.644 <sup>**</sup>
	Sig. (2- tailed)	.530	.031	.496	.094	.101		.044	.636	.840	.332	.002
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
VAR0 0007	Pearson Correlation	.000	.066	.330	.371	.465 <sup>*</sup>	.454 <sup>*</sup>	1	.531 <sup>*</sup>	.478 <sup>*</sup>	.202	.685 <sup>**</sup>
	Sig. (2- tailed)	1.000	.784	.155	.108	.039	.044		.016	.033	.394	.001
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
VAR0 0008	Pearson Correlation	-.094	-.228	.722 <sup>**</sup>	.301	-.104	.113	.531 <sup>*</sup>	1	.332	.004	.457 <sup>*</sup>
	Sig. (2- tailed)	.694	.334	.000	.197	.663	.636	.016		.153	.987	.043
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20

VAR0009	Pearson Correlation	.306	-.098	.312	.085	.013	.048	.478*	.332	1	.172	.481*
	Sig. (2-tailed)	.190	.682	.180	.722	.958	.840	.033	.153		.468	.032
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
VAR0010	Pearson Correlation	.693**	.228	.148	.033	.565**	.229	.202	.004	.172	1	.612**
	Sig. (2-tailed)	.001	.334	.534	.889	.009	.332	.394	.987	.468		.004
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
TOTAL	Pearson Correlation	.471*	.474*	.539*	.523*	.573**	.644**	.685**	.457*	.481*	.612**	1
	Sig. (2-tailed)	.036	.035	.014	.018	.008	.002	.001	.043	.032	.004	
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).												
*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).												

### Hasil Uji Reabilitas Variabel X

#### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.696	10

### Hasil Uji Reabilitas Variabel Y

#### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.726	10

## Lampiran 2 : Hasil data kuesioner

### Hasil Kuesioner Variabel X

RESPONDEN	PERTANYAAN										TOTAL
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	2	3	4	3	4	4	5	4	5	3	37
2	4	4	4	3	4	3	1	2	5	2	32
3	4	3	2	3	3	4	5	4	2	5	35
4	4	5	5	3	5	5	5	3	4	5	44
5	2	4	4	3	5	5	4	4	3	2	36
6	5	4	4	4	2	4	4	3	4	5	39
7	4	5	4	3	4	4	4	5	4	5	42
8	4	4	5	4	5	5	5	4	5	5	46
9	5	5	5	3	4	5	5	4	4	5	45
10	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
11	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	46
12	4	5	5	4	4	3	4	5	3	4	41
13	4	4	5	2	4	5	4	3	3	3	37
14	4	4	5	3	5	5	5	4	5	5	45
15	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	43
16	4	4	5	5	5	5	4	3	4	4	43
17	5	4	5	4	5	5	5	4	5	2	44
18	5	4	3	4	4	4	4	5	4	4	41
19	2	4	5	3	5	4	5	3	3	4	38
20	3	5	4	4	4	4	5	3	5	3	40

### Hasil Kuesioner Variabel Y

RESPONDEN	PERTANYAAN										TOTAL
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	4	4	3	3	4	5	3	2	3	4	35
2	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	33
3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	37
4	5	2	4	3	4	3	3	4	4	5	37
5	3	5	5	4	4	4	3	4	2	4	38
6	5	4	4	4	5	4	4	3	4	5	42
7	3	2	4	3	4	2	4	4	4	3	33
8	4	3	5	3	4	4	5	5	5	5	43

<b>9</b>	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	38
<b>10</b>	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	37
<b>11</b>	2	4	4	4	4	3	4	4	3	3	35
<b>12</b>	3	3	5	4	3	4	4	5	5	3	39
<b>13</b>	5	4	5	3	4	2	3	4	4	5	39
<b>14</b>	4	5	4	4	4	3	3	3	5	4	39
<b>15</b>	5	4	5	4	4	4	4	4	4	5	43
<b>16</b>	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	43
<b>17</b>	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	48
<b>18</b>	3	5	3	4	5	4	4	3	4	5	40
<b>19</b>	4	4	5	4	5	5	5	5	4	5	46
<b>20</b>	3	3	5	3	3	3	3	4	4	3	34



Lampiran 3 : Tabel Distribusi Nilai r tabel signifikansi

N	The Level of Significance		N	The Level of Significance	
	5%	1%		5%	1%
3	0.997	0.999	38	0.320	0.413
4	0.950	0.990	39	0.316	0.408
5	0.878	0.959	40	0.312	0.403
6	0.811	0.917	41	0.308	0.398
7	0.754	0.874	42	0.304	0.393
8	0.707	0.834	43	0.301	0.389
9	0.666	0.798	44	0.297	0.384
10	0.632	0.765	45	0.294	0.380
11	0.602	0.735	46	0.291	0.376
12	0.576	0.708	47	0.288	0.372
13	0.553	0.684	48	0.284	0.368
14	0.532	0.661	49	0.281	0.364
15	0.514	0.641	50	0.279	0.361
16	0.497	0.623	55	0.266	0.345
17	0.482	0.606	60	0.254	0.330
18	0.468	0.590	65	0.244	0.317
19	0.456	0.575	70	0.235	0.306
20	<b>0.444</b>	0.561	75	0.227	0.296
21	0.433	0.549	80	0.220	0.286
22	0.432	0.537	85	0.213	0.278
23	0.413	0.526	90	0.207	0.267
24	0.404	0.515	95	0.202	0.263
25	0.396	0.505	100	0.195	0.256
26	0.388	0.496	125	0.176	0.230
27	0.381	0.487	150	0.159	0.210
28	0.374	0.478	175	0.148	0.194
29	0.367	0.470	200	0.138	0.181
30	0.361	0.463	300	0.113	0.148
31	0.355	0.456	400	0.098	0.128
32	0.349	0.449	500	0.088	0.115
33	0.344	0.442	600	0.080	0.105
34	0.339	0.436	700	0.074	0.097
35	0.334	0.430	800	0.070	0.091
36	0.329	0.424	900	0.065	0.086
37	0.325	0.418	1000	0.062	0.081



**Lampiran 4 : Dokumentasi Penelitian**



Gambar 1 : Mengerjakan Soal Menggunakan *Paper Tes*



Gambar 2 : Mengerjakan Soal Menggunakan Aplikasi *Quizizz*



## Lampiran 5 : SK Proposal Skripsi

445

**SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**  
**NOMOR: B-3035/Un.06/FTK/KP.07.6/02/2023**  
**TENTANG:**  
**PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**  
**UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**  
**DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**

**Menimbang** : a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan;  
b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.

**Mengingat** : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;  
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;  
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Sistem Pendidikan Tinggi;  
4. Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah Ri Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;  
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;  
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;  
7. Peraturan Menteri Agama Ri Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;  
8. Peraturan Menteri Agama Ri Nomor 12 Tahun 2020, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;  
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 550 Tahun 2022, tentang Pemberi Kuasa Pengangkatan, Pemindahan, dan Pemberhentian PNS Pada Kementerian Agama;  
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;  
11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;

**Memperhatikan** : Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi Pendidikan Teknologi Informasi tanggal 09 Februari 2023

**MEMUTUSKAN**

**Menetapkan** :  
**PERTAMA** : Menunjuk Saudara:  
1. Mira Maisura, M.Sc sebagai pembimbing pertama  
2. Aulia Syarif Aziz, S.Kom., M.Sc. sebagai pembimbing kedua

Untuk membimbing skripsi :  
Nama : Mochd. Reza Indayansyah  
NIM : 170212132  
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi  
Judul Skripsi : Efektivitas Penerapan Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di MTsN 2 Banda Aceh

**KEDUA** : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2023.

**KETIGA** : Surat Keputusan ini berlaku sampai 6 (enam) bulan sejak tanggal ditetapkan.

**KEEMPAT** : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh  
Pada tanggal : 09 Februari 2023  
An. Rektor  
Dekan  
  
Safrun Mulya

**Tembusan**  
1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;  
2. Ketua Prodi Pendidikan Teknologi Informasi;  
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk diteliti dan dilaksanakan;  
4. Yang bersangkutan.

## Lampiran 6 : Surat Keterangan Lulus Plagiasi



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI**  
Alamat: Lantai 1 Gedung B FTK UIN Ar-Raniry Darussalam  
Telp.06517552155, email: [ftk.prodi@ar-raniry.ac.id](mailto:ftk.prodi@ar-raniry.ac.id), Website: <https://pti.ftk.ar-raniry.ac.id>

**SURAT KETERANGAN LULUS PLAGIASI**  
Nomor: B-0189/Un.08/PTI/PP.00.9/07/2023

Ketua Prodi Pendidikan Teknologi Informasi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh menerangkan bahwa:

Nama : Mochd Reza Irdayansyah  
NIM : 170212132  
Bidang Peminatan : Teknik komputer dan Jaringan (TKJ)  
Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi

Telah dinyatakan **LULUS** hasil pengecekan plagiasi dari naskah **Skripsi** dengan menggunakan aplikasi Turnitin dengan nilai **22%** pada tanggal **10 Juli 2023**.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Banda Aceh, 11 Juli 2023  
Ketua Prodi,



*Mira Maisura*  
Mira Maisura

## Lampiran 7 : Rekomendasi Melakukan Penelitian Kemenag

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA BANDA ACEH**  
Jalan Mohd. Jam No. 29 Telp: 6300597 Fax: 22907 Banda Aceh Kode Pos 23242  
Website : kemenagbna.web.id

Nomor : B-1506/Kk.01.07/4/TL.00/03/2023 6 Maret 2023  
Sifat : Biasa  
Lampiran : Nihil  
Hal : **Rekomendasi Melakukan Penelitian**

Yth. Kepala MTsN 2  
Kota Banda Aceh

*Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh*

Sehubungan dengan surat Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry nomor : B-4359/Jn.08/FTK.1/TL.00/02/2023 tanggal 02 Maret 2023, perihal sebagaimana tersebut dipokok surat, maka dengan ini kami mohon bantuan saudara untuk dapat memberikan data maupun informasi lainnya yang dibutuhkan dalam rangka memenuhi persyaratan bahan penulisan Skripsi, kepada saudara/i :

Nama : **Mochd Reza Irdayansyah**  
NIM : 170212132  
Prodi/Jurusan : Pendidikan Teknologi Informasi  
Semester : XI

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Harus berkonsultasi langsung dengan Kepala Madrasah yang bersangkutan dan sepanjang tidak mengganggu proses belajar mengajar.
2. Tidak memberatkan Madrasah.
3. Tidak menimbulkan keresahan-keresahan lainnya di Madrasah.
4. Tetap mematuhi protokol kesehatan yang berlaku di Madrasah.
5. Bagi yang bersangkutan supaya menyampaikan foto copy hasil penelitian sebanyak 1 (satu) eksemplar ke Kantor Kementerian Agama Kota Banda Aceh.

Demikian rekomendasi ini kami keluarkan, atas perhatian dan kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh*


Kepala,  
  
Abbar Zym



Tembusan :

1. Kepala Kantor Wilayah Kementerian Agama Provinsi Aceh
2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
3. Mahasiswa Yang Bersangkutan.

## Lampiran 8 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA BANDA ACEH**  
Jalan Mohd. Jam No. 29 Telp. 8300597 Fax. 22907 Banda Aceh Kode Pos 23242  
Website : kemenagba.web.id

---

Nomor : B-1564/IKk.01.07/4/TL.00/03/2023 6 Maret 2023  
Sifat : Biasa  
Lampiran : Nihil  
Hal : Rekomendasi Melakukan Penelitian

Yth, Kepala MTsN 2  
Kota Banda Aceh

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Sehubungan dengan surat Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry nomor : B-4359/Un.08/FTK.1/TL.00/02/2023 tanggal 02 Maret 2023, perihal sebagaimana tersebut dipokok surat, maka dengan ini kami mohon bantuan saudara untuk dapat memberikan data maupun informasi lainnya yang dibutuhkan dalam rangka memenuhi persyaratan bahan penulisan Skripsi, kepada saudara/i :

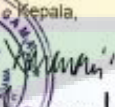
Nama : Mochd Reza Irdayansyah  
NIM : 170212132  
Prodi/Jurusan : Pendidikan Teknologi informasi  
Semester : XI


Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Harus berkonsultasi langsung dengan Kepala Madrasah yang bersangkutan dan sepanjang tidak mengganggu proses belajar mengajar.
2. Tidak memberatkan Madrasah.
3. Tidak menimbulkan keresahan-keresahan lainnya di Madrasah.
4. Tetap mematuhi protokol kesehatan yang berlaku di Madrasah.
5. Bagi yang bersangkutan supaya menyampaikan foto copy hasil penelitian sebanyak 1 (satu) eksemplar ke Kantor Kementerian Agama Kota Banda Aceh.

Demikian rekomendasi ini kami keluarkan, atas perhatian dan kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Kepala,  
  
Abbar Zym



Tembusan :

1. Kepala Kantor Wilayah Kementerian Agama Provinsi Aceh.
2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
3. Mahasiswa Yang Bersangkutan.



## RIWAYAT HIDUP PENULIS

1. Nama Lengkap : Mochd. Reza Irdayansyah
2. Tempat/Tanggal Lahir : Lhok Sukon, 10 Maret 1999
3. Jenis Kelamin : Laki - Laki
4. Agama : Islam
5. Kebangsaan : Indonesia
6. Alamat : Jl. Iskandar Sani, Gg Family, Kp Muetia, Langsa
7. Pekerjaan/NIM : Mahasiswa/ 170212132
8. Telp/HP : 0852 9693 0959
9. E-Mail institusi : 170212132@student.ar-raniry.ac.id
10. Nama Orang Tua,
  - a. Ayah : Amir Syarifuddin
  - b. Ibu : Azizah Sirda S.Pd.,
  - c. Pekerjaan Ayah : Wiraswasta
  - d. Pekerjaan Ibu : PNS
11. Alamat Orang Tua : Jl. Iskandar Sani, Gg Family, Kp Muetia, Langsa
12. Riwayat Pendidikan:
  - a. SD : SD Negeri 1 Kota Langsa
  - b. SMP : Madrasah Tsanawiyah Ulumul Qur'an Langsa
  - c. SMA : SMA Negeri 3 Kota Langsa

Banda Aceh, 25 Juni 2023

**MOCHD. REZA IRDAYANSYAH**  
**170212132**