

**EKSPERIMENTASI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS *GAME* EDUKASI *QUIZIZZ* TERHADAP HASIL
BELAJAR EKONOMI SISWA KELAS X
SMAN 1 KEDUNGADEM**

SKRIPSI

Oleh

DINA SILVI KHOEROTUNNISAK

NIM : 19210007



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENDIDIKAN SOSIAL
IKIP PGRI BOJONEGORO**

2023

**EKSPERIMENTASI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS *GAME* EDUKASI *QUIZIZZ* TERHADAP HASIL
BELAJAR EKONOMI SISWA KELAS X
SMAN 1 KEDUNGADEM**

SKRIPSI

**Diajukan kepada
IKIP PGRI Bojonegoro
untuk memenuhi salah satu persyaratan
dalam menyelesaikan program Sarjana**

Oleh

DINA SILVI KHOEROTUNNISAK

NIM: 19210007

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENDIDIKAN SOSIAL
IKIP PGRI BOJONEGORO**

2023

LEMBAR PERSETUJUAN

SKRIPSI

EKSPERIMENTASI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN

BERBASIS *GAME* EDUKASI *QUIZIZZ* TERHADAP HASIL

BELAJAR EKONOMI SISWA KELAS X

SMAN 1 KEDUNGADEM

Oleh

DINA SILVI KHOEROTUNNISAK

NIM: 19210007

Disetujui Oleh :

Pembimbing I



Ayis Crusma Fradani.S.Pd., M.Pd
NIDN. 0729048802

Pembimbing II,



Ari Indriani., S.Pd., M.Pd
NIDN. 0706098702

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

EKSPERIMENTASI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN

BERBASIS *GAME* EDUKASI *QUIZZZ* TERHADAP HASIL

BELAJAR EKONOMI SISWA KELAS X

SMAN 1 KEDUNGADEM

Oleh:

DINA SILVI KHOEROTUNNISAK

NIM: 19210007

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 11 Agustus 2023
Dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima
Sebagai kelengkapan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Dewan Penguji

Ketua	: Dr. Taufiq Hidayat, M.Pd	(..... )
Sekretaris	: Rika Pristian Fitri Astuti., S.Pd., M.Pd	(..... )
Anggota	: 1. Ayis Crusma Fradani., S.Pd., M.Pd	(..... )
	2. Dr. Taufiq Hidayat, M.Pd	(..... )
	3. Moh. Fuadul Matin., S.S., M.Pd	(..... )

Mengesahkan

Rektor,

Dr. Junarti, M. Pd
NIDN. 0014016501

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dina Silvi Khoerotunnisak

NIM : 19210007

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Fakultas : FPIPS

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar tulisan saya, dan bukan merupakan plagiasi baik sebagian atau seluruhnya.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil plagiasi, baik sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Bojonegoro, 07 Juli 2023

Yang membuat pernyataan



Dina Silvi Khoerotunnisak

MOTTO

“Belajarlh dari hari kemarin, jalanilah hari ini, dan berharaplah untuk hari esok”

(Albert Einstein)

“ketahuilah bahwa ketenangan itu selalu mengiringi kesabaran, jalan keluar selalu mengiringi cobaan dan kemudian itu selalu mengiringi kesusahan ”

(H.R Tirmidzi)

“ Kebanggan kita yang terbesar adalah bukan tidak pernah gagal tetapi bangkit kembali setiap kali jatuh ”

(Confisius)

* Hiduplah dengan penuh keberanian, ambilah resiko itu atau kau tak akan tau sama sekali *

(penulis)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucap alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT, kita memuji-Nya dan meminta pertolongan, pengampunan serta petunjuk kepada-Nya. Atas semua karunia serta kemudahan yang Engkau berikan akhirnya skripsi sederhana ini dapat terselesaikan. Sholawat serta salam selalu tercurah kepada junjungan Nabi Muhammad SAW. Dengan rasa syukur dan hormat karya sederhana ini kupersembahkan kepada orang-orang yang sangat kusayangi dan kucintai, yaitu

1. Kedua orang tuaku, Bapak Muhammad Mahmud dan Ibu Suciati yang tak henti-hentinya selalu memberikan kasih sayang, motivasi dan cintanya kepadaku, yang selalu mendidik dan mengajarkan untuk selalu hidup dengan sabar dan jujur. Semua itu tiada bisa kubalas dengan semua ini menjadi langkah untuk menuju kesuksesan dan kelak membahagiakanmu.
2. Adiku tercinta Putut Ali Muhammad yang telah memberikan doa dan semangat dalam penyusunan skripsi ini
3. Terimakasih juga untuk mas Muhammad Kurniawan Fanani, yang tak henti menemani , menyemangati dari semester awal hingga akhir ini.
4. Semua teman-teman tercinta prodi pendidikan pendidikan ekonomi angkatan 2019 yang telah berjuang bersama-sama untuk masa depan
5. Serta semua pihak yang telah membantu kelancaran dan membantu terselesaikannya skripsi yang ini yang tidak mungkin bisa saya sebutkan satu persatu
6. Seluruh dosen, khususnya dosen pembimbing yang telah mendidik dan memberikan ilmunya dengan tulus ikhlas
7. Almamater tercinta IKIP PGRI BOJONEGORO

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas berkat dan rahmatNya sehingga penyusun dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi dengan judul " Eksperimentasi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Kedungadem " dengan baik.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan program Sarjana Pendidikan S-1 dalam studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan Sosial IKIP PGRI Bojonegoro. Penulis menyadari bahwa terselesainya penulisan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, melalui kesempatan ini dengan segala kerendahan hati dan rasa hormat penulis mengucapkan terimakasih pada :

1. Keluarga yang selalu memberikan semangat dan dukungan. Khususnya kepada kedua orang tua saya, Bapak Muhammad Mahmud, dan Ibunda Suciati, yang selalu ikhlas mengorbankan segala hal berupa waktu, tenaga, serta materi yang diberikan. Serta tidak pernah lelah untuk selalu mendo'akan disetiap sholatnya. Tidak pernah lelah untuk memberikan dukungan dan semangat untuk terus berkembang. Semoga anakmu inti bisa selalu menjadi kebanggaan kalian. Amin
2. Ibu Dr. Junarti, M.Pd. Selaku rektor IKIP PGRI Bojonegoro.
3. Bapak Ayis Crusma Fradani,.S.Pd.,MPd. Selaku dosen pembimbing 1 yang telah banyak meluangkan waktu, memberikan arahan, bimbingan, motivasi selama pembuatan proposal penelitian sampai terselesaikannya skripsi ini.

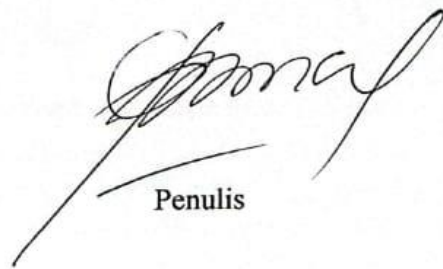
4. Ibu Ari Indriani,.SPd.,M.Pd. Selaku dosen pembimbing 2 yang telah banyak meluangkan waktu, memberikan arahan, bimbingan dan motivasi selama pembuatan proposal penelitian sampai terselesaikannya skripsi ini.
5. Ibu Rika Pristian F,A.,M.Pd. Selaku Kaprodi Jurusan Program Studi Ilmu Pengetahuan Sosial.
6. Bapak Ibu Dosen IKIP PGRI Bojonegoro yang telah mendidik dan mengajar mahasiswanya dengan sabar.
7. Teman-teman Pendidikan Ekonomi angkatan 2019, persahabatan dan kekeluargaan yang telah terjalin selama ini.
8. Bapak Drs. Muhammad Sony, M.Pd. Selaku Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Kedungadem tempat pengambilan data pada skripsi ini.
9. Teruntuk diri saya. Terima kasih kepada diri saya yang sudah kuat melewati lika-liku kehidupan hingga saat ini. Terimakasih pada hari yang tetap segar dan ikhlas menjalani semuanya. Terimakasih kepada raga dan jiwa yang tetap kuat dan waras hingga sekarang. Saya bangga pada diri saya sendiri, kepadanya untuk raga yang tetap kuat, hati yang selalu tegar, maei bekerja untuk tetap berkembang lagi menjadi pribadi yang lebih baik lagi hari ini, esok , dan hari mendatang.
10. Untuk semua pihak yang telah membantu pada skripsi ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, terimakasih atas dukungan dan bantuannya.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat kekurangan. Namun penulis telah berusahasekuat tenaga dan pikiran untuk memperoleh hasil yang terbaik. Oleh karena itu,

saran dan kritik yang membangun sangat dibutuhkan penulis dengan harapan untuk kesempurnaan skripsi ini.

Dengan demikian penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya pada pembaca.

Bojonegoro 08 Agustus 2023

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'S. Pratiwi', written in a cursive style. Below the signature is a horizontal line, and underneath that line, the word 'Penulis' is printed in a simple, sans-serif font.

Penulis

ABSTRAK

Silvi, Khoerotunnisak. 2023. “ Ekperimentasi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Kedungadem”. Skripsi, Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ilmu Pengetahuan Sosial, IKIP PGRI Bojonegoro. Pembimbing (1). Ayis Crusma Fradani,S.Pd., M.Pd., Pembimbing (2). Ari Indriani,.SPd.,M.Pd.

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

Latar belakang penelitian ini adalah Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses belajar mengajar untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau ketrampilan seorang pendidik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan media *quizizz* pada mata pelajaran Ekonomi siswa kelas X di SMA Negeri 1 Kedungadem.

Jenis penelitian ini menggunakan metode deskripsif kuantitatif. Penelitian ini dimulai dari tanggal 10 Januari s.d 06 Februari. Teknik pengambilan sample menggunakan teknik sampling jenuh. Untuk kelas ekeperimen kelas X-2 dan kelas kontrol X-3. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes dan dokumentasi. Uji instrumen tes yang digunakan adalah uji validitas, reabilitas, tingkat kesungkaran dan daya pembeda. Uji prasyarat awal yaitu uji normalitas, uji homogenitas, dan uji keseimbangan. Perhitungan uji hipotesis yang digunakan adalah uji-t satu pihak.

Dari hasil perhitungan uji hipotesis nilai t_{tabel} sebesar 1,673 dan nilai $t_{abs} \in DK$ yang artinya H_0 ditolak. Jadi didapatkan kesimpulan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang pembelajarannya menggunakan media *quizizz* dengan siswa yang menggunakan LKS pada mata pelajaran Ekonomi.

ABSTRACT

Silvi, Khoerotunnisak. 2023. "Experimentaton on the use of *quizizz* education game-based learning media on the learning outcomes of class X students of SMA Negeri 1 Kedungadem". Thesis, Economics Education Study Program, Faculty of Social Sciences, IKIP PGRI Bpjnegoro. Advisor (1), Ayis Crusma Fradani,S.Pd.,M.Pd., Advisor (2). Ari Indriani,.S.Pd.,M.Pd.

Keyword: *quizizz* learning media, learning outcomes

The background of this research is that learning media is a tool in the teaching and learning process to stimulate the thoughts, feelings, attention, and abilities or skills of an educator so that it can ecourage the learning process. The purpose of this research is to find out the differences in the learning outcomes of students whose learning uses *quizizz* media in Economics subjects for class X students as SMA Negeri 1 Kedungadem.

This type of research uses a quantitative method. this research started from January 10 to February 06. Sample collection teachnique using saturated sampling technique. For the experimental class X-2 and class control X-3, data collection techniques using observation, tests and documentation. Test instrument test used is a test of validity, reability, level of diffuculty and distinguishing power. The initial prerequisite test is the normality test, homogeneity test, and balance test. The calculation of the hypothesis test used is the one sided test-t.

From the results of the calculation of the hypothesis value t_{table} of 1.673 and the value of $t_{abs} \in DK$ which means H_0 is rejected. So it can be concluded that there are differences in learning outcomes between students whose learning uses *quizizz* media and students who use LKS in Economics subjects.

DAFTAR ISI

SAMPUL.....	i
JUDUL.....	..ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	..iii
LEMBAR PENGESAHAN.....	..iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	v
HALAMAN MOTTO.....	..vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	..vii
KATA PENGANTAR.....	..viii
ABSTRAK.....	..xi
ABSTRACTxii
DAFTAR ISI.....	..xiii
DAFTAR TABEL.....	..xvi
DAFTAR BAGAN.....	..xvii
DAFTAR GAMBAR.....	..xviii
DAFTAR LAMPIRAN.....	..xix
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian.....	5
E. Definisi Operasional.....	6
BAB II KAJIAN TEORI.....	8

A. Kajian Teoritis.....	8
1. Media Pembelajaran.....	8
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	8
b. Manfaat Media Pembelajaran.....	10
2. Game Edukasi Quizizz.....	13
a. Pengertian Game Edukasi Quizizz.....	13
b. Pengertian Quizizz.....	16
3. Kelebihan dan Kekurangan Game Edukasi Quizizz.....	18
a. Kelebihan.....	18
b. Kekurangan.....	21
4. Cara menggunakan Quizizz.....	23
5. Mata pelajaran Ekonomi.....	28
6. Hasil Belajar.....	28
a. Pengertian Hasil Belajar.....	28
b. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	31
c. Prinsip-prinsip Hasil Belajar.....	34
d. Indikator Hasil Belajar.....	37
B. Hasil penelitian Yang Relevan.....	32
C. Kerangka Berpikir.....	39
D. Hipotesis Penelitian.....	47
BAB III METODE PENELITIAN.....	48
A. Rancangan Penelitian.....	48
1. Jenis Penelitian.....	48
2. Tempat Penelitian.....	50

3. Tahap Persiapan.....	50
4. Tahap Pelaksanaan.....	50
5. Tahap Penyesuaian.....	50
6. Variabel Penelitian.....	50
B. Populasi dan Sampel.....	52
1. Populasi.....	52
2. Sampel.....	52
3. Teknik Sampling.....	53
C. Teknik Pengumpulan Data.....	54
1. Dokumentasi.....	54
2. Observasi.....	55
3. Tes.....	50
D. Instrumen Penelitian.....	59
1. Tes.....	59
2. Analisis Butir Soal.....	60
E. Teknik Analisis Data.....	61
1. Uji Prasyarat.....	62
2. Uji Keseimbangan.....	64
3. Uji Hipotesis.....	65
BAB IV ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN.....	67
A. Penyajian Data.....	61
B. Analisis Data.....	70
1. Hasil Uji Coba Instrumen Penelitian.....	70
2. Analisis Tahap Awal.....	73

3. Analisis Tahap Akhir.....	77
C. Pembahasan.....	82
BAB V PENUTUP.....	87
A. Kesimpulan.....	87
B. Saran,.....	87
DAFTAR RUJUKAN.....	90
LAMPIRAN.....	92

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1. Hubungan Prestasi Belajar Dengan Hasil Belajar.....	37
Tabel 2. 2. Hasil Penelitian Yang Relevan.....	40
Tabel 3. 1. Rencana Penelitian.....	49
Tabel 3. 2. Jumlah siswa.....	52
Tabel 3. 3. Kriteria Validitas Instrumen.....	57
Tabel 4. 1. Deskripsi Data Kemampuan Awal.....	69
Tabel 4. 2. Deskripsi Data Kemampuan Akhir.....	70
Tabel 4. 3. Hasil Uji Validitas Butir Soal.....	71
Tabel 4. 4. Ringkasan Uji Reabilitas Butir Soal.....	72
Tabel 4. 5. Ringkasan Hasil Uji Taraf Kesukaran.....	72
Tabel 4. 6. Ringkasan Hasil Perhitungan Daya Beda Soal.....	73
Tabel 4. 7. Ringkasan Hasil Uji Normalitas.....	74
Tabel 4. 8. Ringkasan Hasil Analisis Uji Homogenitas.....	75
Tabel 4. 9. Ringkasan Hasil Uji Normalitas.....	77
Tabel 4. 10. Ringkasan Hasil Homogenitas.....	78

DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	31
Bagan 2.2. Kerangka Berfikir.....	46

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. Halaman Pertama Aplikasi Quizizz.....	23
Gambar 2. 2. Halaman Pilih Organisasi.....	24
Gambar 2. 3. Halaman Pembuatan Kuis.....	25
Gambar 2. 4. Halaman Membuat Pertanyaan.....	25
Gambar 2. 5. Halaman Alamat Situs.....	26
Gambar 2. 6. Pengaturan Halaman Web.....	27

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Silabus Pembelajaran.....	92
Lampiran 2. RPP Kelas Eksperimen.....	97
Lampiran 3. RPP Kelas Kontrol.....	103
Lampiran 4. Materi Ekonomi.....	108
Lampiran 5. Kisi-Kisi Instrumen Soal Uji Coba.....	113
Lampiran 6. Soal Uji Coba dan Kunci Jawaban.....	114
Lampiran 7. Kisi-Kisi Tes Hasil Belajar.....	123
Lampiran 8. Soal Tes Hasil Belajar dan Kunci Jawaban.....	124
Lampiran 9. Absensi Siswa Kelas Eksperimen.....	130
Lampiran 10. Absensi Siswa Kelas Kontrol.....	131
Lampiran 11. Nilai UAS Kelas Eksperimen.....	132
Lampiran 12. Nilai UAS Kelas Kontrol.....	133
Lampiran 13. Lembar Observasi Kelas Eksperimen.....	134
Lampiran 14. Lembar Observasi Kelas Kontrol.....	136
Lampiran 15. Uji Normalitas Nilai UAS Kelas Eksperimen.....	138
Lampiran 16. Uji Normalitas Nilai UAS Kelas Eksperimen.....	139
Lampiran 17. Uji Homogenitas Nilai UAS.....	140
Lampiran 18. Uji Keseimbangan Nilai UAS.....	143
Lampiran 19. Nilai Tes Hasil Belajar Kelas Eksperimen.....	146
Lampiran 20. Nilai Tes Hasil Belajar Kelas Kontrol.....	149
Lampiran 21. Uji Normalitas Nilai Hasil Belajar Kelas Eksperimen.....	148
Lampiran 22. Uji Normalitas Nilai Hasil Belajar Kelas Kontrol.....	149
Lampiran 23. Uji Normalitas Homogenitas Nilai Hasil Belajar.....	150

Lampiran 24. Uji Hipotesis.....	153
Lampiran 25. Kegiatan Pembelajaran.....	158
Lampiran 26. Tabel Nilai Kritik Uji Liliefors.....	162
Lampiran 27. Tabel Nilai Chi Kuadrat.....	163
Lampiran 28. Tabel Nilai-Nilai Dalam Distribusi.....	164
Lampiran 29. Surat Izin Pencarian Data.....	165
Lampiran 30. Surat Keterangan Perizinan Dari Sekolah.....	166
Lampiran 31. Surat Keterangan Selesai Bimbingan Skripsi.....	167
Lampiran 32. Kartu Konsultasi Skripsi.....	168
Lampiran 33. Lembar Validitas 1.....	170
Lampiran 34. Lembar Validitas 2.....	173
Lampiran 35. Surat Keterangan Perbaikan Ujian Skripsi.....	176

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut UUD No.20 Tahun 2003 mengenai sistem pendidikan nasional, menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha secara sadar, terencana untuk mewujudkan suasana belajar, dan proses pembelajarannya agar siswa aktif dalam mengembangkan potensi-potensi yang terdapat dalam dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak yang mulia dan keterampilan yang diperlukan oleh dirinya sendiri, bangsa dan negara serta masyarakat. Selain itu menurut irawan pendidikan berperan dalam kemajuan kehidupan bangsa, dalam sistem pendidikan saat ini terus berkembang guna menghasilkan lulusan yang berkualitas seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi, sitem pendidikan dapat dikembangkan melalui beberapa aspek, mulai dari aspek sumber daya manusia, fasilitas, materi, metode dan proses pembelajaran. Dalam suatu proses pembelajaran meliputi siswa,guru,sarana dimana semua pihak saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan. Dalam suatu proses pembelajaran yang berperan meliputi siswa, guru, sarana dimana pihak saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan. Dalam suatu proses pembelajaran yang berperan penting adalah guru, karena dijadikan sebuah panutan yang menciptakan kondisi kelas agar siswa tetap dapat melakukan kegiatan belajar.

Menurut Tafonao, Talizaro (2018) Media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan seorang pendidik sehingga dapat mendorong

terjadinya proses belajar. Adapun fungsi media pembelajaran antara lain sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif, sebagai salah satu komponen yang saling berhubungan dengan skomponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan, mempercepat proses belajar, serta meningkatkan proses belajar mengajar Nurseto (2011) Pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan semangat dan merangsang kegiatan belajar. Ketepatan dalam memilih media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses belajar sangat berpengaruh terhadap tercapaiannya tujuan pendidikan Arsyad (2011). Dalam pemilihan media pembelajaran guru harus menyesuaikan dengan materi pelajaran serta situasi lainnya agar tetap mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang dilaksanakan pada tanggal 10 Januari 2023 kepada salah satu guru mata pelajaran ekonomi di SMAN 1 Kedungadem, beliau mengatakan bahwa kemampuan siswa dalam memahami mata pelajaran ekonomi masih belum maksimal. Salah satu faktor yang mempengaruhi belum maksimalnya pemahaman siswa pada mata pelajaran ekonomi adalah kurangnya pemanfaatan media pembelajaran, masih banyaknya siswa terlihat kurang antusias karena dalam pembelajaran tatap muka, guru menyampaikan materi dengan LKS yang hanya berisi tulisan-tulisan saja, sehingga menurut pengakuan beberapa siswa kurang aktif dalam bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru, sehingga dalam pembelajaran terlihat hanya berpusat pada guru. Berdasarkan permasalahan tersebut berdampak terhadap hasil belajar siswa. Hal ini terlihat bahwa yang mendapatkan nilai yang kurang mencapai KKM sebesar 51% dan sisanya masih

mendapatkan nilai dibawah KKM, dimana KKM mata pelajaran ekonomi yang telah ditentukan disekolah disebut adalah 75.

Dengan adanya permasalahan tersebut diharapkan guru dapat menggunakan media pembelajaran yang tepat saat pembelajaran sehingga dapat membuat siswa lebih tertarik, aktif, dan tidak merasa bosan ketika proses pembelajaran berlangsung. Menurut Sukiyasa, Sukoco (2017) menjelaskan bahwa media pembelajaran yang diberikan dapat memberikan penjelasan dari pelajaran abstrak menjadi konkrit, materi pelajaran yang membuat visualisasi ke dalam bentuk gambar animasi lebih bermakna menarik, lebih mudah diterima, dipahami, dan lebih dapat memotivasi peserta didik. Sedangkan menurut Rudi Susilana dan Cepi Riyana (2008) media game edukasi merupakan bahan dari teknologi multimedia yang dapat digunakan sebagai salah satu alternatif dalam pengajaran dan dijadikan lingkungan belajar efektif dan lebih bermakna. Salah satu media game edukasi yang menjadi solusi saat pembelajaran dan mudah diakses dan dapat membuat siswa lebih tertarik, aktif dan tidak merasa bosan adalah media *game edukasi quizizz*.

Media *game edukasi quizizz* memiliki kelebihan-kelebihan yang dapat dimanfaatkan salah satunya yaitu dapat digunakan sebagai media belajar dirumah (PR), dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar di luar kelas, yaitu dikelas maya sebagai wadah belajar sekaligus bermain. Pembelajaran yang kreatif, inovatif, menantang, dan menyenangkan akan menimbulkan motivasi bagi keinginan belajar peserta didik.

Cahyani Amilda Citra, dan Brilliant roy (2020) menyimpulkan bahwa penggunaan media game edukasi *quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar siswa

pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X OTKP di SMK Ketintang Surabaya pada kelas kontrol selisih nilai rata-rata adalah 35,2. Sehingga penggunaan *quizizz* dalam proses pembelajaran dapat membantu meningkatkan hasil belajar.

Rahmania Rahman, Erric kondoy, Awaluddin Hasrin (2020) mengatakan bahwa penggunaan aplikasi *quizizz* untuk memberikan kuis kepada mahasiswa Pendidikan IPS Universitas Negeri Manado memiliki dampak positif serta signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar melalui hasil uji korelasi sebesar 56,25%. Hasil tersebut menggambarkan bahwa motivasi belajar mahasiswa IPS tergolong tinggi.

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “EKSPERIMENTASI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *GAME EDUKASI QUIZIZZ* TERHADAP HASIL BELAJAR EKONOMI SISWA KELAS X SMAN 1 KEDUNGADEM”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dikemukakan diatas, maka peneliti dapat merumuskan permasalahan dalam penelitian ini, yaitu Bagaimana perbedaan hasil belajar antara siswa yang pembelajarannya menggunakan media *Game Edukasi Quizizz* dengan siswa yang menggunakan LKS terhadap hasil belajar Ekonomi siswa kelas X SMAN 1 KEDUNGADEM ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara siswa yang pembelajarannya

menggunakan media pembelajaran *Game Edukasi Quizizz* dengan siswa yang menggunakan LKS terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi siswa kelas X SMAN 1 Kedungadem.

D. Manfaat Penelitian

Dilihat dari manfaat yang ada, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi pemikiran secara teoritis maupun praktis :

1. Manfaat secara teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam mengaplikasikan teori penggunaan media pembelajaran *Game Edukasi Quizizz* dan menggunakan teori yang telah ada guna memperluas wacana dalam bidang pendidikan.

2. Manfaat secara praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar guna untuk menghasilkan hasil belajar yang maksimal.

b. Bagi Guru

Penelitian ini digunakan untuk menambah informasi tentang pemilihan media pembelajaran yang efektif bagi siswa.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat membantu pihak sekolah dalam merencanakan media pembelajaran yang efektif.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai sarana untuk berlatih dalam mengembangkan ilmu pengetahuan melalui sebuah kegiatan penelitian dan menambah wawasan bagi peneliti, ketika menjadi seorang pelajar mampu menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dengan pemilihan media pembelajaran yang tepat dan dapat menarik siswa untuk belajar.

E. Definisi Operasional

Dalam penelitian ini istilah-istilah yang perlu dijelaskan untuk memberi batasan-batasan pengertian adalah sebagai berikut :

1. Media Game Edukasi *Quizizz*

Dewi, C. K. (2018) menyatakan *quizizz* merupakan salah satu aplikasi game online yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Pembelajaran berbasis permainan mempunyai potensi yang baik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif karena dapat merangsang komponen visual dan verbal. *Quizizz* dapat dipergunakan sebagai media dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan menarik dan menyenangkan. Selain itu, *quizizz* juga dapat dipergunakan untuk melaksanakan evaluasi pembelajaran. *Quizizz* memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik menghibur dalam proses pembelajaran. *Quizizz* juga memungkinkan peserta didik untuk saling bersaing sehingga memotivasi mereka untuk terlibat secara aktif selama proses pembelajaran. Peserta didik dapat mengambil kuis pada saat yang sama di kelas dan melihat peringkat langsung mereka di papan peringkat. Pengajar

dapat memantau prosesnya dan mengunduh hasilnya ketika kuis selesai untuk mengevaluasi kinerja peserta didik. Menggunakan ini aplikasi membantu merangsang minat dan meningkatkan konsentrasi peserta didik.

2. Hasil Belajar

Purwanto (2010) mengatakan belajar merupakan proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya, purwanto juga mengatakan bawa perubahan itu diperoleh melalui usaha (bukan karena kematangan), menetap dalam waktu yang relatif lama, dan merupakan hasil pengalaman.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses pembelajaran berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya.

3. Pokok Bahasan

Mengingat luasnya pelajaran yang mencakup dikelas IPS , maka untuk memudahkan, penulis perlu membatasi pokok bahasan yang akan diteliti agar penelitian ini dapat terarah dan mendalam, sehingga lebih difokuskan pada hasil belajar ekonomi siswa kelas X SMAN 1 Kedungadem.