



PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN

***QUIZZ* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA**

(Studi Kasus Pada Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri Arjasa Jember Mata Pelajaran Ekonomi Kompetensi Dasar Menganalisis Konsep dan Metode Perhitungan Pendapatan Nasional Semester Ganjil Tahun Pelajaran

2022/2023)

SKRIPSI

Oleh:

Delvi Milfin

NIM 180210301047

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI

JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS JEMBER

2023



PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN

***QUIZIZZ* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA**

(Studi Kasus Pada Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri Arjasa Jember Mata Pelajaran Ekonomi Kompetensi Dasar Menganalisis Konsep dan Metode Perhitungan Pendapatan Nasional Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2022/2023)

SKRIPSI

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Program Studi Pendidikan Ekonomi (S1) dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:

Delvi Milfin

NIM 180210301047

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER**

2023

PERSEMBAHAN

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan nikmat dan karunia yang luar biasa. Sholawat serta salam kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menuntun manusia ke jalan kebenaran. Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah saya persembahkan skripsi ini kepada:

1. Orang tua saya, Bapak Budiyanto dan Ibu Ene Susilowati yang selalu memberi kasih sayang, doa, dukungan, materi, pengorbanan untuk kesuksesan anak-anaknya;
2. Keluarga besar saya, Alm. Kakek Jono, Uti Supiya, Adikku Alm. Ana Setiawati, Edi Setiawan dan Nadifa Amelia, Om Yudi, Tante Farida, Lek Cik yang selalu memberikan doa, bantuan, hiburan, dan semangat kepada saya;
3. Bapak dan Ibu Guru SD, SMP, SMK serta Bapak dan Ibu Dosen yang telah mendidik dan memberikan ilmu yang sangat bermanfaat kepada saya;
4. Orang-orang spesial yang mempengaruhi saya untuk bersemangat menyelesaikan skripsi ini (Kak Ari, Sella, Anisa, Amel, Dewi, Citra);
5. Almamater saya yaitu Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

MOTO

“Raihlah ilmu, dan untuk meraih ilmu belajarlah untuk tenang dan sabar.”

(Khalifah Umar)¹

“Jangan terlalu dikejar, jika memang jalannya pasti Allah memperlancar karena yang menjadi takdirmu akan mencari jalannya untuk menemukanmu.”

(Ali bin Abi Thalib)²



¹ Tualaka. 2010. *Sepiring Motivasi untuk Sarapan Pagi*. Yogyakarta: Jogja Bangkit Publisher

² Rafi, M. 2022. *Jangan Sedih, Kau Tak Sendiri*. Bogor: Guepedia

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Delvi Milfin

NIM : 180210301047

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Kasus Pada Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri Arjasa Jember Mata Pelajaran Ekonomi Kompetensi Dasar Menganalisis Konsep dan Metode Perhitungan Pendapatan Nasional Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2022/2023)” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi mana pun, dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa ada tekanan dan paksaan dari pihak mana pun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 18 Januari 2023

Yang menyatakan

Delvi Milfin

NIM 180210301047

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *QUIZIZZ*
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
(Studi Kasus Pada Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri Arjasa Jember Mata
Pelajaran Ekonomi Kompetensi Dasar Menganalisis Konsep Dan Metode
Perhitungan Pendapatan Nasional Semester Ganjil Tahun Pelajaran
2022/2023)**

Diajukan guna memenuhi syarat untuk menyelesaikan Pendidikan Program
Sarjana Strata Satu (S1) Program Studi Pendidikan Ekonomi
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial pada
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jember

Oleh:

Nama Mahasiswa : Delvi Milfin
NIM : 180210301047
Program Studi : Pendidikan Ekonomi
Angkatan Tahun : 2018
Tempat, Tanggal Lahir : Jember, 10 September 2000

Disetujui oleh:

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Dr. Sukidin, M.Pd.
NIP. 196603231993011001

Lisana Oktavisanti M, S.Pd., M.Pd.
NRP. 760016847

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Kasus Pada Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri Arjasa Jember Mata Pelajaran Ekonomi Kompetensi Dasar Menganalisis Konsep dan Metode Perhitungan Pendapatan Nasional Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2022/2023)” karya Delvi Milfin telah diuji dan disahkan pada:

Hari, Tanggal : Rabu, 18 Januari 2023

Tempat : Gedung 1 FKIP Universitas Jember

Tim Penguji

Ketua,

Sekretaris,

Dr. Sukidin, M.Pd.
NIP. 196603231993011001

Lisana Oktavisanti M, S.Pd., M.Pd.
NRP. 760016847

Anggota I

Anggota II

Dr. Pudjo Suharso, M.Si.
NIP. 195911161986011001

Mukhamad Zulianto, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198807212015041001

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jember

Prof. Dr. Bambang Soepeno, M.Pd.
NIP. 196006121987021 001

RINGKASAN

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Kasus Pada Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri Arjasa Jember Mata Pelajaran Ekonomi Kompetensi Dasar Menganalisis Konsep dan Metode Perhitungan Pendapatan Nasional Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2022/2023); Delvi Milfin, 180210301047; 2023; 60 Halaman; Program Studi Pendidikan Ekonomi Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Pembelajaran abad 21 dapat dikatakan sebagai proses adaptasi teknologi bagi siswa maupun guru. Tentunya pembelajaran abad 21 merupakan upaya untuk menjaga dan meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Hal ini telah menyebabkan terjadinya perubahan pola pembelajaran yang ditandai dengan perubahan kurikulum, teknologi dan media. Saat ini media pembelajaran terus mengalami perkembangan yang lebih beragam. Sehingga dalam penggunaannya, media pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan pendidikan saat ini.

Hasil observasi yang dilaksanakan peneliti, perencanaan pembelajaran yang diterapkan oleh guru ekonomi kelas XI SMA Negeri Arjasa Jember khususnya pada pelajaran ekonomi sebagian besar menggunakan metode ceramah dan masih menggunakan LKS. Hal ini menyebabkan siswa kurang tertarik saat pelajaran berlangsung. Dampaknya yaitu siswa tidak dapat memahami dengan baik materi yang disampaikan guru. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran *quizizz* terhadap hasil belajar siswa. Penerapan media pembelajaran *quizizz* ini dilatarbelakangi oleh perkembangan teknologi sehingga menjadi landasan bagi sekolah untuk siap memasuki era globalisasi. Teknologi tersebut juga dimanfaatkan guna mengembangkan pembelajaran. Sehingga perkembangan pembelajaran diharapkan mampu mengolah serta meningkatkan hasil dan motivasi belajar siswa SMA Negeri Arjasa Jember melalui pemanfaatan teknologi *handphone* yang dibawanya setiap hari.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian kuasi eksperimental yaitu *non-equivalent control group design*. Tempat penelitian dipilih dengan metode *purposive area*. Penelitian tersebut dilaksanakan di SMA Negeri Arjasa Jember

yang beralamatkan di Jl. Sultan Agung No. 64, Krajan, Arjasa, Kabupaten Jember, Jawa Timur, Indonesia. Penentuan sampel menggunakan teknik *sampling purposive*. Sampel terpilih yaitu seluruh siswa kelas XI IPA 1 sebagai kelas eksperimen dan XI IPA 3 sebagai kelas kontrol. Sampel tersebut dipilih karena terdapat kemiripan karakteristik pada perolehan rata-rata nilai hasil ulangan hariannya. Informasi mengenai kajian penelitian melalui data primer dan sekunder. Metode pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dokumen dan tes. Data yang didapat dianalisis dengan teknik uji t (*independent sample t-test*).

Hasil uji hipotesis menggunakan uji t (*independent sample t-test*) yakni signifikansi $0,017 < 0,05$ yang berarti ada pengaruh yang signifikan. Hasil belajar siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan dari rata-rata nilai *pretest* yaitu 73,59 menjadi rata-rata nilai *posttest* yaitu 80,50. Sedangkan hasil belajar siswa pada kelas kontrol dari rata-rata nilai *pretest* siswa yaitu 73,75 menjadi rata-rata nilai *posttest* yaitu 75,96. Ketuntasan siswa dalam proses pembelajaran sebelum diberikan perlakuan di kelas eksperimen maupun kelas kontrol, pada nilai *pretest* terdapat 9 siswa yang mendapatkan nilai tuntas di atas KKM yakni 80. Sedangkan setelah siswa diberikan perlakuan oleh guru, nilai *posttest* siswa yang memperoleh nilai tuntas pada kelas eksperimen sebanyak 17 siswa dan pada kelas kontrol sebanyak 12 siswa.

Berdasarkan hasil analisis data dalam penelitian yang terkait tentang Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Kasus Pada Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri Arjasa Jember Mata Pelajaran Ekonomi Kompetensi Dasar Menganalisis Konsep Dan Metode Perhitungan Pendapatan Nasional Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2022/2023) dapat ditarik kesimpulan bahwa ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *quizizz* terhadap hasil belajar siswa. Hasil analisis pada kelas eksperimen dan kelas kontrol terbukti ada perbedaan yang signifikan.

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Kasus Pada Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri Arjasa Jember Mata Pelajaran Ekonomi Kompetensi Dasar Menganalisis Konsep Dan Metode Perhitungan Pendapatan Nasional Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2022/2023)”. Skripsi ini disusun guna memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Ekonomi Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Dr. Ir. Iwan Taruna, M.Eng., selaku Rektor Universitas Jember;
2. Prof. Dr. Bambang Soepeno, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
3. Dr. Sumardi, M.Hum., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Dr. Retna Ngesti Sedyati, S.Pd., M.Pd., selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
4. Wiwin Hartanto, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
5. Dr. Sukidin, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Utama dan Lisana Oktavisanti Mardiyana, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Anggota yang telah berkenan membimbing dan meluangkan waktu, pikiran serta pengarahan demi terselesaikannya penyusunan skripsi ini,
6. Dr. Pudjo Suharso, M.Si., selaku Dosen Penguji Utama dan Mukhamad Zulianto, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Panguji Anggota yang telah memberikan kritikan dan masukan demi kesempurnaan skripsi ini;

7. Widiwasito, S.Pd., selaku Kepala SMA Negeri Arjasa, serta seluruh guru dan staf yang telah membantu kelancaran skripsi ini;
8. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat dan pengalaman yang berharga;
9. Teman-teman Program Studi Pendidikan Ekonomi angkatan 2018, serta semua pihak baik yang telah membantu kelancaran penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu-persatu.

Penulis juga menerima segala kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya penulis berharap, semoga skripsi ini dapat bermanfaat.

Jember, 18 Januari 2023

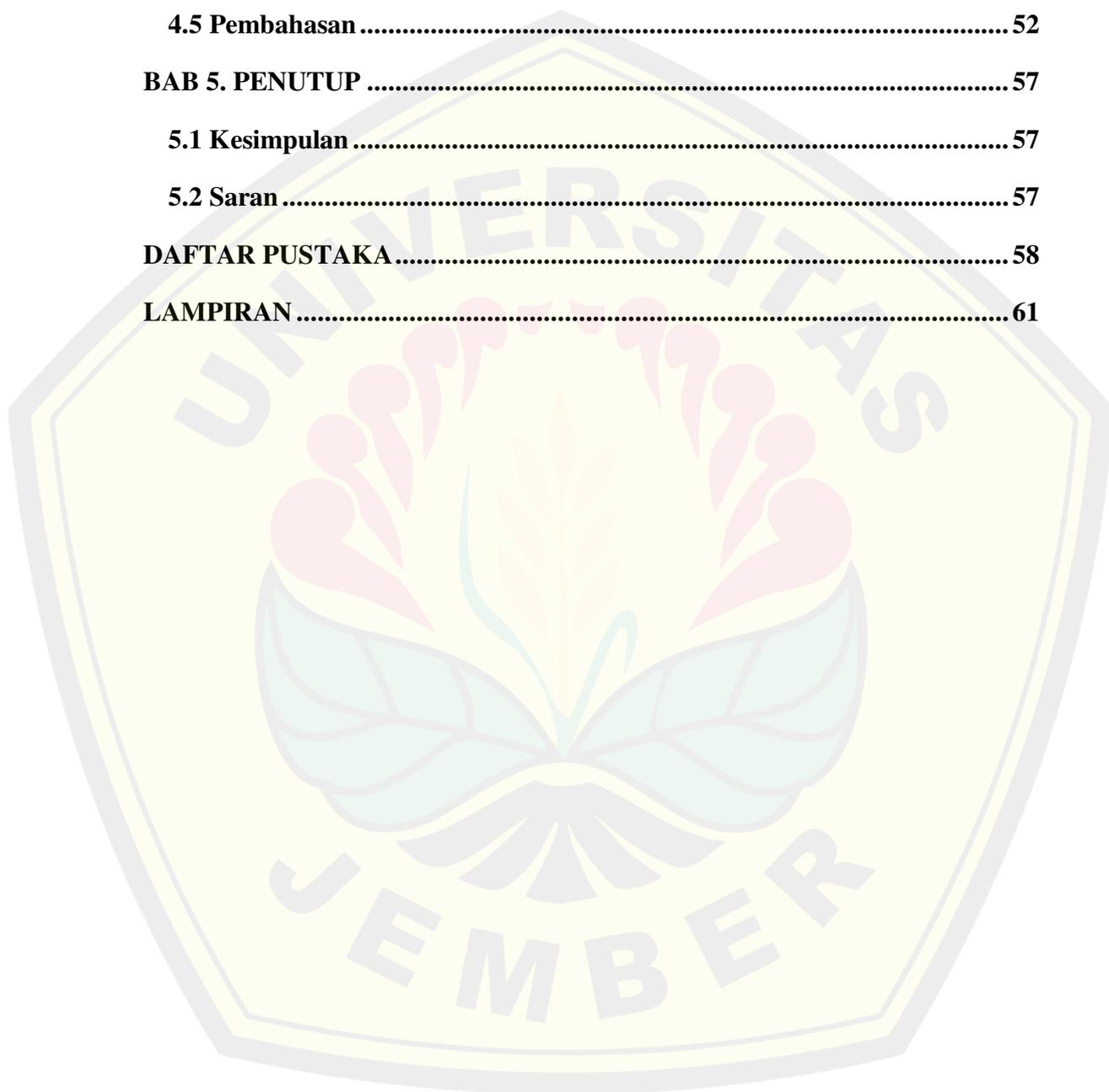
Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
PERSEMBAHAN	iii
MOTO	iv
PERNYATAAN	v
HALAMAN PERSETUJUAN	vi
HALAMAN PENGESAHAN	vii
RINGKASAN.....	viii
PRAKATA	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB 1. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Penelitian Terdahulu	7
2.2 Pembelajaran Konvensional	9
2.3 Media Pembelajaran	10
2.3.1 Teori Kognitif Multimedia Pembelajaran (Richard E. Mayer)	10
2.3.2 Media Pembelajaran Digital	11

2.3.3 Pemilihan Media Pembelajaran Digital.....	12
2.4 <i>Quizizz</i>	14
2.5 Hasil Belajar	21
2.6 Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar.....	22
2.7 Pendapat Nasional	23
2.8 Kerangka Berpikir	27
2.9 Hipotesis Penelitian	29
BAB 3. METODE PENELITIAN.....	30
3.1 Desain Penelitian	30
3.2 Metode Penentuan Lokasi Penelitian.....	32
3.3 Populasi dan Sampel.....	32
3.4 Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	33
3.5 Jenis dan Sumber Data.....	34
3.6 Metode Pengumpulan Data	34
3.7 Instrumen Penelitian	35
3.8 Uji Instrumen Penelitian	36
3.9 Metode Analisis Data.....	37
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN	39
4.1 Data Pendukung	39
4.1.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian	39
4.1.2 Gambaran Penerapan Media Pembelajaran	43
4.2 Paparan Data Penelitian.....	46
4.3 Analisis Data Instrumen.....	47
4.3.1 Uji Validitas	47
4.3.2 Uji Reliabilitas	48

4.4 Pengujian Hipotesis	49
4.4.1 Uji Normalitas.....	50
4.4.2 Uji Homogenitas	50
4.4.3 Uji <i>Independent Sample T-Test</i>	51
4.5 Pembahasan	52
BAB 5. PENUTUP	57
5.1 Kesimpulan	57
5.2 Saran	57
DAFTAR PUSTAKA.....	58
LAMPIRAN.....	61

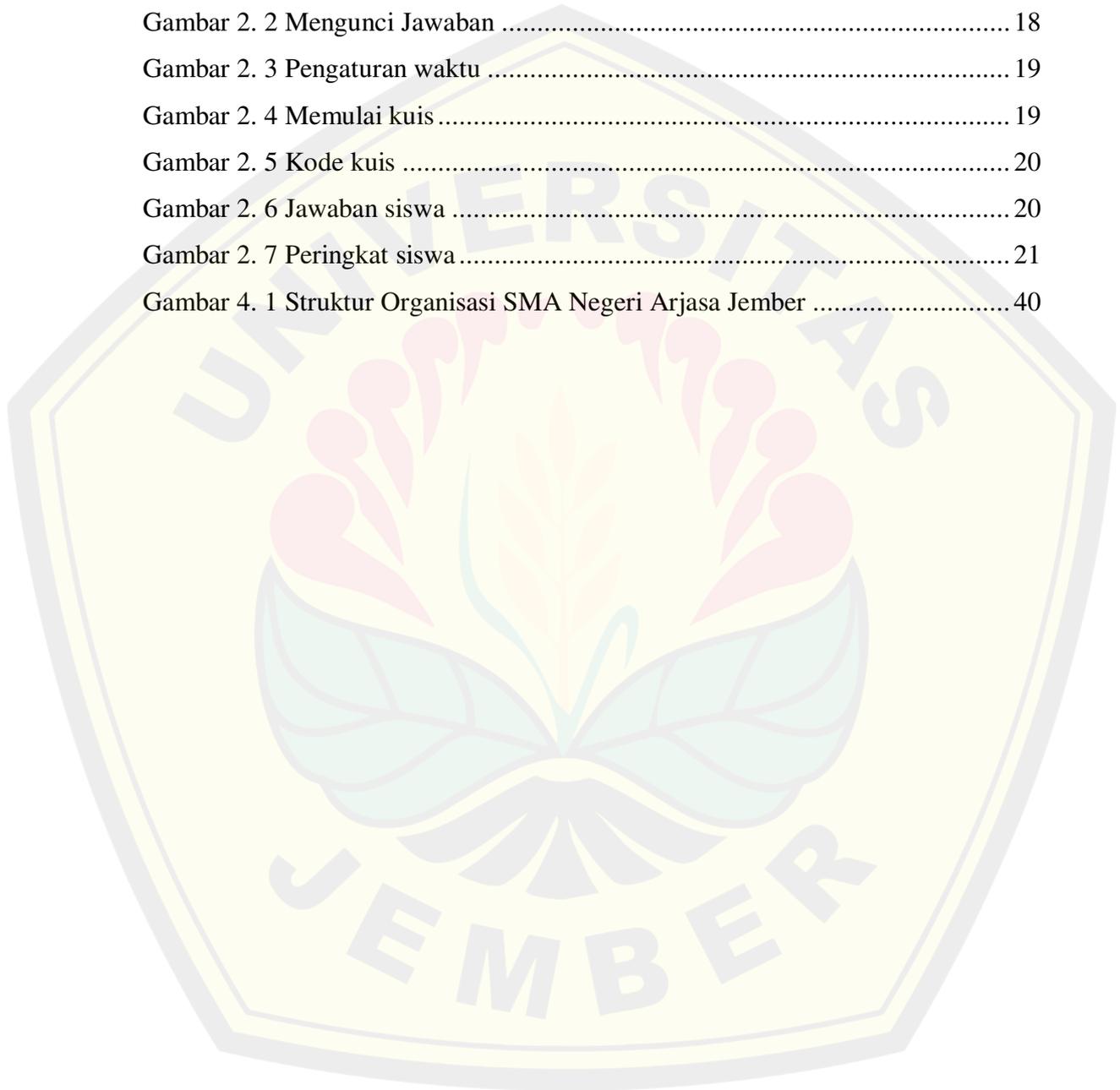


DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3. 1 Rancangan Penelitian	31
Tabel 3. 2 Desain Penelitian.....	31
Tabel 3. 3 Sampel Penelitian.....	33
Tabel 3. 4 Koefisien Korelasi Uji Validitas	36
Tabel 3. 5 Interpretasi Derajat Reliabilitas.....	37
Tabel 4. 1 Data Hasil Tes Pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	47
Tabel 4. 2 Hasil Uji Validitas Soal Pilihan Ganda	48
Tabel 4. 3 Hasil Uji Validitas Soal Essay	48
Tabel 4. 4 Hasil Uji Reliabilitas Soal Pilihan Ganda.....	49
Tabel 4. 5 Hasil Uji Reliabilitas Soal Essay.....	49
Tabel 4. 6 Hasil Uji Normalitas.....	50
Tabel 4. 7 Hasil Uji Homogenitas	51
Tabel 4. 8 Hasil Uji Independent Samples T-Test.....	51

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2. 1 Memasukkan pertanyaan dan jawaban	18
Gambar 2. 2 Mengunci Jawaban	18
Gambar 2. 3 Pengaturan waktu	19
Gambar 2. 4 Memulai kuis	19
Gambar 2. 5 Kode kuis	20
Gambar 2. 6 Jawaban siswa	20
Gambar 2. 7 Peringkat siswa	21
Gambar 4. 1 Struktur Organisasi SMA Negeri Arjasa Jember	40



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Matriks Penelitian	62
Lampiran 2 Tuntunan Penelitian	64
Lampiran 3 Pedoman Observasi.....	65
Lampiran 4 Hasil Observasi	66
Lampiran 5 Pedoman Wawancara	67
Lampiran 6 Transkrip Wawancara.....	69
Lampiran 7 Dokumentasi Wawancara.....	71
Lampiran 8 Data dan Nilai Ulangan Harian Siswa	72
Lampiran 9 Silabus	74
Lampiran 10 RPP Kelas Eksperimen.....	76
Lampiran 11 RPP Kelas Kontrol	78
Lampiran 12 Lembar Penilaian Tes.....	80
Lampiran 13 Soal Pretest-Posttest.....	82
Lampiran 14 Kunci Jawaban	86
Lampiran 15 Hasil <i>Pretest</i>	88
Lampiran 16 Hasil <i>Posttest</i>	90
Lampiran 17 Hasil Analisis Data Instrumen	92
Lampiran 18 Hasil Uji Hipotesis	94
Lampiran 19 Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian.....	96
Lampiran 20 Surat Izin Penelitian	101
Lampiran 21 Surat Selesai Penelitian	102
Lampiran 22 Lembar Konsultasi Pembimbing.....	103
Lampiran 23 Daftar Riwayat Hidup	105

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran abad 21 tidak terlepas dari ketentuan pembelajaran berbasis teknologi, informasi dan komunikasi. Pembelajaran abad 21 dapat dikatakan sebagai proses adaptasi teknologi bagi siswa maupun guru. Sejalan dengan pendapat Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi, Nadiem Makarim saat memberikan sambutan dalam sesi diskusi panel III *How Covid-19 Pandemic Shapes the Future of Innovation and Technology*, yaitu mengutamakan pentingnya mengadaptasi teknologi ke dunia pendidikan di masa sulit ini. Tentunya pembelajaran abad 21 merupakan upaya untuk menjaga dan meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Hal ini telah menyebabkan terjadinya perubahan pola pembelajaran yang ditandai dengan perubahan kurikulum, teknologi dan media.

Media sendiri menjadi kajian menarik dan diminati oleh para ilmuwan karena kemajuan teknologi informasi. Media mengacu pada apa yang digunakan untuk menyampaikan informasi. Adanya media akan memudahkan seseorang untuk melangsungkan komunikasi. Sedangkan pembelajaran adalah proses yang dilakukan untuk mendukung serta membantu siswa belajar dengan baik. Selain itu pembelajaran juga dilakukan agar siswa bisa mengerti isi pelajaran sehingga tujuan yang ditentukan tercapai. Menurut Citra (2020) peran media pembelajaran sebagai suatu objek atau benda yang dimanfaatkan guru selama proses pembelajaran. Media pembelajaran ditujukan untuk meningkatkan daya serap belajar dan daya ingat siswa.

Saat ini media pembelajaran terus mengalami perkembangan yang lebih beragam. Sehingga dalam penggunaannya, media pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan satuan pendidikan saat ini. Salah satu contohnya yaitu media pembelajaran digital yang sudah banyak digunakan oleh guru dalam menciptakan pembelajaran interaktif. Kesesuaian pemilihan media tersebut, dapat menjadikan ketertarikan siswa meningkat dan berdampak baik terhadap keberhasilan yang dicapai siswa.

Hasil belajar bisa digambarkan sebagai keterampilan siswa setelah melalui proses pembelajaran. Kualitas hasil belajar tidak hanya diukur dengan angka maupun simbol saja, tetapi juga diukur dengan sikap atau perilaku. Keberhasilan yang dicapai oleh siswa merupakan suatu kemajuan kepribadian siswa setelah melakukan proses pembelajaran. Mutu pendidikan, proses belajar siswa, dan lingkungan sosial guru dan siswa menimbulkan dampak bagi hasil belajar.

Hasil observasi yang dilaksanakan peneliti, SMA Negeri Arjasa Jember menjalankan pelaksanaan pembelajaran tatap muka 100%. Perencanaan pembelajaran yang diterapkan oleh guru SMA Negeri Arjasa Jember khususnya pada pelajaran ekonomi sebagian besar menggunakan metode ceramah. Selama proses pembelajaran tidak menggunakan media pembelajaran, sehingga siswa kurang memperhatikan guru karena pembelajaran dianggap kurang menarik. Siswa juga diberi kesempatan untuk membawa *handphone* ke sekolah yang berpotensi untuk siswa memainkannya saat pembelajaran berlangsung, sehingga siswa tidak fokus pada pelajaran. Dampaknya yaitu pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan masih kurang.

Guru ekonomi Kelas XI SMA Negeri Arjasa Jember mengatakan kendala yang sering dihadapinya, *“Kendala saat proses pembelajaran ya mungkin beberapa siswa masih kurang merespon. Penyebabnya bisa jadi karena tidak memakai media pembelajaran yang menarik. Saat proses pembelajaran biasanya saya hanya ceramah memakai buku LKS dari sekolah. Untuk pemakaian media seperti quizizz belum pernah pakai karena tidak cukup waktu untuk membuat media sehingga untuk penugasan semuanya saya alihkan ke LKS yang sudah dibeli siswa.”* (Lisno, 2022). Kendala dalam proses pembelajaran juga dirasakan oleh siswa. Kendala tersebut yaitu beberapa siswa menganggap pelajaran IPS adalah kelas yang cukup membosankan. Penyebabnya yakni pembelajaran yang dikemas kurang menarik dan penerapan media belajar siswa kurang variatif, sehingga membuat siswa mengantuk dan kurang memperhatikan saat pembelajaran.

Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan adanya media pengajaran yang sesuai dengan kondisi kelas. Guru dan siswa juga dapat memanfaatkan *handphone* dan internet untuk memaksimalkan proses maupun hasil pembelajaran. Salah satu perangkat pembelajaran yang tepat adalah media *Quizizz* yang disajikan dalam bentuk pembelajaran berbasis internet. Menurut Zahwa dan Syafi'I (2022) media pembelajaran berbasis internet dapat mempermudah dan mempercepat dalam menyampaikan materi dan mengatasi keterbatasan waktu.

Quizizz adalah aplikasi untuk membuat materi pembelajaran berbasis kuis yang memungkinkan guru untuk memasukkan kata, kalimat, gambar, audio dan video untuk memudahkan siswa memahami materi. *Quizizz* dapat memberikan ruang dan waktu yang cukup bagi siswa untuk belajar sehingga bisa mencapai tujuan belajar siswa. *Quizizz* merupakan suatu perangkat pembelajaran daring yang mudah digunakan dan inovatif. *Quizizz* memiliki fungsi utama untuk meningkatkan daya ingat siswa. Bahkan juga memungkinkan guru mengevaluasi kemajuan kelas tentang apa yang telah dipelajari siswa dengan bentuk kuis. *Quizizz* dapat diakses melalui *website* (<https://quizizz.com>) maupun diunduh melalui *playstore*.

Media pembelajaran *Quizizz* memiliki kelebihan yang dapat digunakan sebagai evaluasi kemajuan kelas, diantaranya: 1). Bisa didapatkan secara gratis; 2). Tampilan menarik, terdapat font khusus untuk materi hitung dan dapat memasukkan foto, dan video; 3). Guru dapat memberikan soal dengan beberapa menu pilihan yang guru inginkan; 4). Tersedia menu pekerjaan rumah (PR); 5). Tidak dapat mencontek atau bekerja sama dengan teman karena kuis diatur dengan soal acak; 6). Dapat menentukan waktu pengerjaan pada masing-masing soal; 7). Memungkinkan kompetisi siswa melalui perankingan sehingga siswa bisa lebih semangat dan terpacu untuk bisa menyelesaikan permainan tanpa sadar belajar sambil bermain; 8). Bisa menggunakan bahan ajar (soal kuis atau materi) dari pengguna lain sesuai topik yang kita ajarkan; 9). Dapat diterapkan pada semua mata pelajaran; 10). Bisa mereview pertanyaan yang diberikan setelah mengerjakan soal. 11). Terdapat slide untuk presentasi; 12). Dapat menyimpan hasil belajar dalam bentuk *file excel*.

Menurut Cristiyanda dan Sylvia (2021), *Quizizz* mempengaruhi hasil belajar siswa terkait pemahaman materi yang diajarkan. Banyak sekali variasi suara, gambar, video, warna dan teks membuat materi lebih mudah dipahami siswa. *Quizizz* memiliki proses untuk menyimpan informasi yang dilihat dari materi melalui kuis interaktif. Sehingga siswa dapat mengingat materi yang sudah diajarkan dan tercipta umpan balik dalam proses pembelajaran.

Dalam penelitian ini, peneliti memakai materi terkait pendapatan nasional. Kompetensi dasar pada materi pendapatan nasional ini adalah menganalisis konsep dan metode perhitungan pendapatan nasional. Kemudian akan menyajikan hasil perhitungan pendapatan nasional. Hal tersebut menuntut siswa untuk memahami konsep masing-masing subbab, seperti pengertian, tujuan dan manfaat pendapatan nasional; konsep pendapatan nasional; cara menghitung pendapatan nasional; dan pendapatan per kapita.

Tujuan mempelajari materi pendapatan nasional adalah untuk mengembangkan kualitas berpikir yang bisa mendorong siswa untuk terlibat dalam kehidupan sehari-hari. Melalui penggunaan media pembelajaran *quizizz* melalui fitur kuis, guru akan lebih mudah mengetahui apakah siswa memahami konsep materi atau tidak. Media *quizizz* juga bisa dipergunakan guna mengevaluasi penguasaan materi siswa dalam mata pelajaran sekaligus memotivasi siswa untuk belajar.

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, peneliti hendak melaksanakan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Kasus Pada Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri Arjasa Jember Mata Pelajaran Ekonomi Kompetensi Dasar Menganalisis Konsep dan Metode Perhitungan Pendapatan Nasional Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2022/2023)”**.

1.2 Rumusan Masalah

Mengenai hal yang sudah dijabarkan, dapat disampaikan bahwa rumusan masalah yang akan diangkat dalam penelitian ini yaitu adakah pengaruh penggunaan media *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPA SMA Negeri Arjasa Jember?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, penelitian ini tujuannya adalah agar dapat melihat adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPA SMA Negeri Arjasa Jember.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang sangat diinginkan yaitu:

a. Bagi peneliti

Bisa meluaskan pengetahuan dan pemahaman utamanya mengenai penelitian ilmiah dan meningkatkan daya pikir dalam membuat karya tulis ilmiah.

b. Bagi peneliti lain

Harapannya penelitian yang dilaksanakan bisa menjadi acuan dan perbandingan terkait penelitian yang serupa.

c. Bagi siswa

Dapat memberikan kegiatan pembelajaran yang menarik, interaktif, serta belajar dengan gaya yang berbeda agar dapat menambah pemahaman materi dengan penggunaan media *Quizizz* dalam kegiatan pembelajaran.

d. Bagi guru

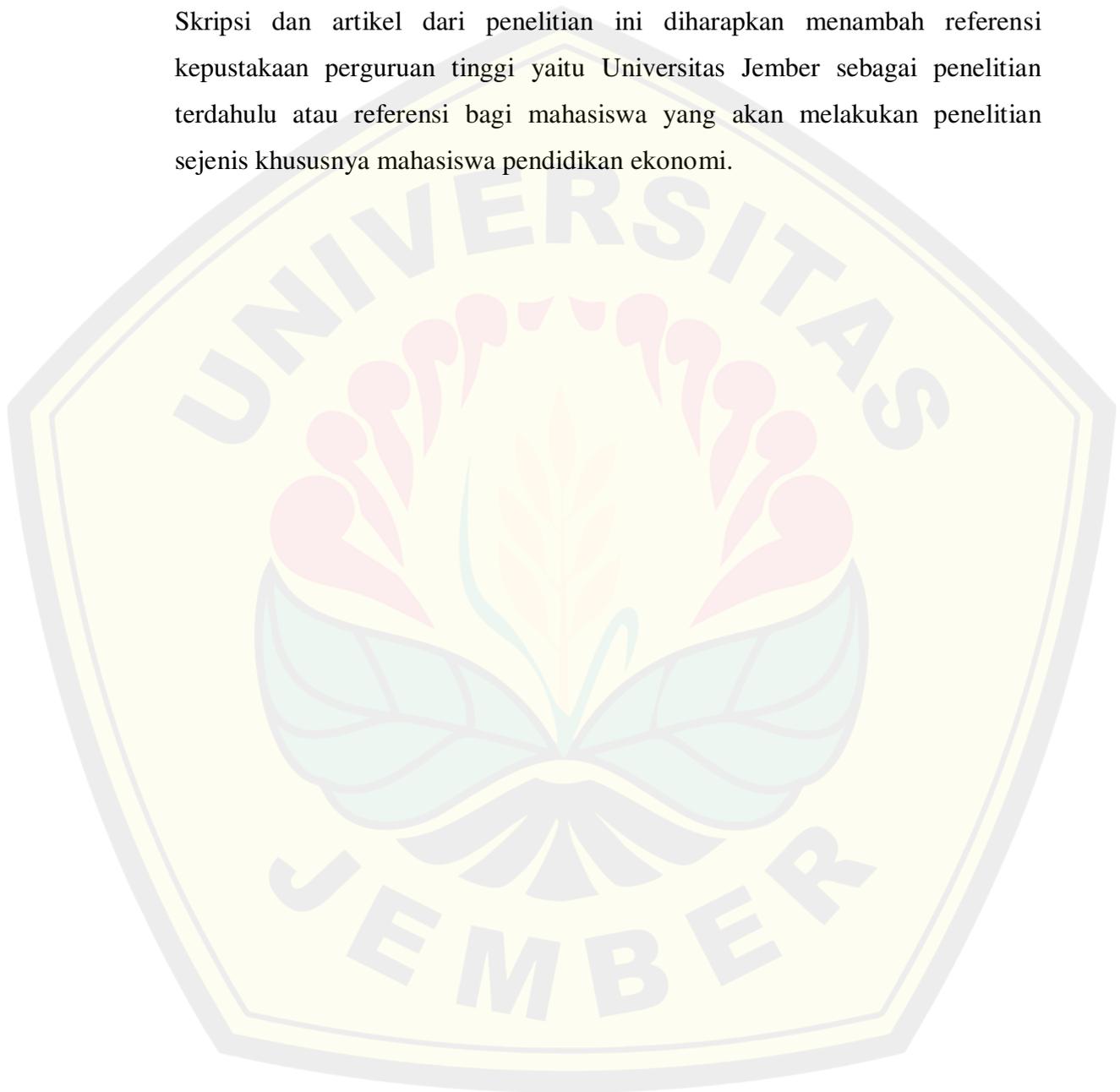
Dapat memberikan solusi terhadap permasalahan guru dengan penggunaan media *Quizizz* dalam pelajaran ekonomi. Dapat juga memungkinkan guru memberikan tugas dan mengevaluasi kemajuan kelas.

e. Bagi sekolah (SMA Negeri Arjasa Jember)

Hasil penelitian yang sudah ada dapat dijadikan masukan guna meningkatkan kualitas pembelajaran.

f. Bagi Perguruan Tinggi

Skripsi dan artikel dari penelitian ini diharapkan menambah referensi kepustakaan perguruan tinggi yaitu Universitas Jember sebagai penelitian terdahulu atau referensi bagi mahasiswa yang akan melakukan penelitian sejenis khususnya mahasiswa pendidikan ekonomi.



BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini akan mengulas terkait penelitian yang dahulu serta teori yang berkenaan pada variabel suatu penelitian digunakan sebagai landasan teori untuk mendukung penelitian tersebut. Tema yang diangkat dalam penelitian memiliki persamaan dengan penelitian terdahulu. Oleh karena itu peneliti menjadikan acuan dalam melakukan penelitian. Tinjauan pustaka dari penelitian ini meliputi: 1). Penelitian terdahulu; 2). Media pembelajaran; 3). *Quizizz*; 4). Hasil belajar; 5). Pendapatan nasional; 6). Pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar; 7). Kerangka berpikir penelitian; 8). Hipotesis penelitian.

2.1 Penelitian Terdahulu

Dibawah ini hendak menerangkan temuan contoh hasil penelitian yang memiliki kemiripan tema, yaitu:

No.	Nama	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Rafika (2021)	Pengaruh penggunaan media game edukasi <i>Quizizz</i> terhadap motivasi dan hasil belajar siswa IPS IPS kelas VII SMP Al-Rifa'ie Gondanglegi	Penelitian tersebut menghasilkan perolehan bahwa penggunaan media permainan kuis (<i>quizizz</i>) pada pelajaran IPS memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Terlihat bahwa rata-rata nilai untuk kelas percobaan (eksperimen) yaitu 83,93 sedangkan rata-rata nilai untuk kelas kontrol yaitu 72,50.
2	Atika Qutrotun Nada Rohmatin (2020)	Pengaruh <i>Game</i> kuis berbasis <i>Android</i> terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran fiqh kelas VIII di MTS Nurul Huda Sedati Sidoarjo	Hasil temuan kelas VIII di MTS Nurul Huda Sedati Sidoarjo adalah rata-rata nilai hasil belajar siswa setelah menggunakan media game kuis (<i>Quizizz</i>) bernilai 84,8 yang berarti nilainya baik sekali.
3.	Nur Azizah Setyaningrum (2021)	Pengaruh media pembelajaran <i>quizizz</i> terhadap motivasi dan hasil	Kesimpulannya yaitu penggunaan media pengajaran <i>quizizz</i> bisa meningkatkan motivasi dan keberhasilan belajar siswa dalam

No.	Nama	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
		belajar siswa kelas VI SD Negeri 1 Kwaren, Kecamatan Klaten tahun ajaran 2020/2021	pembelajaran karakter dan penemu kelas VI. Dengan rata-rata <i>N-gain score</i> pada kelas eksperimen yang memakai media pengajaran <i>Quizizz</i> yaitu 70,2123 atau 70,2% dan memasuki kategori cukup efektif apabila menggunakan media <i>Quizizz</i> .
4.	Cahyani Amildah Citra (2020)	Keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis <i>game edukasi quizizz</i> terhadap hasil belajar teknologi perkantoran siswa kelas X SMK Ketintang Surabaya	Berdasarkan skor hasil <i>posttest</i> , rata-rata kelas eksperimen adalah 85,3. Dari skor hasil <i>posttest</i> , rata-rata skor kelas kontrol adalah 80,7. Kesimpulannya, media pengajaran aplikasi <i>quizizz</i> efektif untuk perkembangan kognitif pada siswa kelas X OTKP pelajaran teknologi perkantoran SMK Ketintang Surabaya
5.	Khusnul Mawaddah (2021)	Efektivitas penggunaan media pembelajaran <i>Quizizz</i> terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa kelas XI IPA MAN 2 Sinjai	Berdasarkan penjabarannya: skor rata-rata keberhasilan belajar matematika siswa setelah menggunakan media <i>quizizz</i> adalah 80,53 tergolong kategori tinggi. Jadi dapat dikatakan penggunaan media pengajaran <i>Quizizz</i> efektif digunakan terhadap minat dan keberhasilan belajar siswa.

Kontribusi penelitian terdahulu yang sudah diuraikan diatas merupakan sebuah acuan atau referensi sebagai bahan pada penelitian yang hendak dilaksanakan. Hasil penelitian sebelumnya dapat dipakai untuk memperkuat hipotesis penelitian dan dapat mendorong peneliti untuk mengetahui hasil penelitian yang dilakukan. Ada kesamaan dan beda antara penelitian sebelum dan yang akan dilaksanakan.

Adapun persamaannya yaitu sama-sama hendak melihat adakah pengaruh penggunaan media pembelajaran *quizizz*. penelitian terdahulu dan penelitian yang dilaksanakan sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif melalui metode kuasi eksperimental serta hipotesis memakai uji t, dan instrumen

penelitiannya menggunakan tes. Sedangkan perbedaannya yaitu, sampel yang digunakan, variabel terikatnya, langkah-langkah pengajarannya.

2.2 Pembelajaran Konvensional

Kegiatan pembelajaran agar berjalan maksimal sesuai capaian yang diinginkan, biasanya guru menerapkan model pembelajaran serta menggunakan media pembelajaran. Pembelajaran ini difungsikan sebagai pedoman guru untuk merencanakan kegiatan belajar mengajar. Sependapatan dengan Joyce dalam (Trianto, 2011) bahwa *“Each model guides us as we design instruction to help student achieve various objectives”*. Artinya setiap model mengarahkan kita dalam merancang pembelajaran guna membantu siswa mencapai tujuan belajarnya.

Model pembelajaran yang populer dan masih digunakan sampai saat ini yaitu pembelajaran konvensional. Dimana guru akan menjadi pusat dalam pembelajaran ini dan akan menjelaskan tentang materi pembelajaran untuk mentransfer pengetahuan baru kepada siswa dengan cara yang terbaik (Doabler and Fien, 2013). Dalam penyampaianya guru sering menggunakan metode ceramah atau presentasi sesuai dengan urutan materi pembelajaran.

Pembelajaran konvensional lebih menekankan siswa agar dapat mengungkapkan kembali isi materi yang disampaikan. Sependapat dengan Brooks & Brooks dalam (Yanto dan Aditya, 2013) bahwa pembelajaran konvensional menekankan pada tujuan pembelajaran berupa perolehan pengetahuan, sehingga pembelajaran dipandang proses meniru, dimana siswa mengungkapkan kembali apa yang telah dipelajarinya melalui kuis atau tes. Menurut Mukhoiyaroh (2021) pembelajaran konvensional dapat dikatakan pembelajaran yang dapat dikombinasikan dengan berbagai macam metode pembelajaran. Tujuannya sendiri untuk penguasaan materi pembelajaran yang dikemas dengan beragam cara, yaitu ceramah atau mengungkapkan kembali suatu materi, tanya jawab, dan melaksanakan latihan soal.

Saat ini penggunaan teknologi baru terus meningkat sehingga mengubah secara signifikan proses pembelajaran. Peningkatan teknologi ini dapat

dikombinasikan dengan pembelajaran konvensional melalui penggunaan media pembelajaran digital. Penggunaan media pembelajaran ini memudahkan guru saat menyampaikan materi dan dapat memadai siswa agar lebih memahami dan mengingat materi yang dijelaskan sehingga memaksimalkan proses pembelajaran.

Kesimpulannya, dalam pembelajaran konvensional guru mengambil peran dalam kelas saat pembelajaran guna memindahkan pengetahuan kepada siswa. Guru juga mengombinasikan pembelajaran konvensional dengan media pembelajaran untuk mencapai tujuan yaitu penguasaan konsep materi pelajaran. Tujuan tersebut dicapai dengan cara memberikan informasi materi pelajaran kepada siswa, tanya jawab dan diakhir pembelajaran siswa diminta untuk melaksanakan latihan melalui kuis. Dalam penerapannya, peneliti akan menggunakan media pembelajaran *Quizizz* sebagai latihan siswa untuk melihat pemahaman siswa.

Langkah-langkah yang di jelaskan oleh (Susanti, 2015) sebagai berikut:

- a. Guru menyiapkan kelas serta memeriksa pengetahuan awal yang dimiliki siswa, memotivasi dan memberitahu capaian pembelajaran;
- b. Guru menyampaikan materi dengan cara ceramah, memberikan contoh konsep yang sudah ditentukan;
- c. Guru memberi siswa kesempatan bertanya serta menjawab pertanyaan;
- d. Untuk melihat dan menilai kemampuan yang dimiliki siswa dalam memahami materi, maka guru akan memberikan tugas dan memberi kesempatan untuk pembedulan jika perlu;
- e. Untuk memahami inti dari isi materi yang dipelajari siswa, guru maupun siswa akan memberikan kesimpulannya.

2.3 Media Pembelajaran

2.3.1 Teori Kognitif Multimedia Pembelajaran (Richard E. Mayer)

Terdapat teori kognitif pembelajaran multimedia yang diperkenalkan oleh Richard E. Mayer. Teori (Mayer, 2014) tersebut memiliki asumsi dasar bahwa otak manusia akan memproses informasi yang diterima ke dalam dua saluran yaitu visual dan auditori. Pembelajaran akan lebih berhasil ketika kedua

saluran digunakan secara bersamaan. Saluran tersebut bekerja ketika guru menyajikan informasi visual seperti kata-kata, gambar, bagan, serta ketika guru mengucapkan kata-kata terkait materi. Dalam hal ini siswa dapat memilih kata-kata atau gambar untuk dipahami dan diingat. Setelah materi yang diingat digabungkan, pengetahuan baru akan dipindahkan ke memori jangka panjang.

Selain asumsi dasar tersebut, ada juga asumsi pembelajaran multimedia sebagai peringatan bagi guru: 1). Kapasitas terbatas. Ketika informasi masuk secara berlebihan, akan membebani memori siswa. Mayer mengatakan bahwa terdapat 3 teori beban kognitif. Pertama, beban kognitif *intrinsic* atau beban pada persyaratan konten siswa; kedua, beban kognitif *germane* atau beban mental siswa akibat tuntutan untuk mengintegrasikan pengetahuan baru dengan pengetahuan sebelumnya; ketiga, beban kognitif *extraneous* atau beban pikiran yang tidak sejalan dengan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, guru dapat menyajikan media yang dapat ditangkap secara berimbang; 2). Pemrosesan aktif. Pembelajaran akan optimal ketika dilakukan secara aktif oleh siswa. Selain itu, guru juga harus memiliki materi presentasi yang mudah dipahami siswa.

Kesimpulan dari teori di atas yaitu pembelajaran dengan menggunakan multimedia pembelajaran dapat menciptakan pembelajaran yang efektif karena multimedia bisa mengelola beban pikiran, mengurangi beban mental dan meningkatkan beban pikiran yang sejalan dengan tujuan. Dengan begitu guru dapat memakai media pembelajaran agar informasi yang masuk pada siswa seimbang. Penelitian ini tujuannya untuk mendeskripsikan media pembelajaran yang diterapkan guna meningkatkan daya ingat siswa.

2.3.2 Media Pembelajaran Digital

Media Pembelajaran terus mengalami perkembangan yang lebih beragam. Perkembangan tersebut tidak boleh kita hindari, namun diadaptasikan dan harus disesuaikan dengan kebutuhan satuan pendidikan saat ini. Media pembelajaran digital sendiri cukup menarik jika dijadikan media karena dapat menghilangkan kebosanan siswa dalam belajar serta diharapkan hasil belajar siswa meningkat.

Pada saat ini siswa sudah terbiasa dengan penggunaan teknologi digital. Bahkan, saat ini membawa *handphone* ke sekolah merupakan hal yang wajib. Sependapat dengan Husein (2021), media pembelajaran digital sebagai media dapat menghasilkan citra digital yang bisa diakses, diolah, didistribusikan melalui perangkat digital. Salah satu contohnya yaitu penggunaan *smartphone* atau *handphone*. Hal ini bisa dimanfaatkan guru guna meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Kesimpulannya, media pembelajaran digital adalah media baru yang erat dengan siswa sebagai alat penyaluran pesan dan informasi pembelajaran untuk menunjang ketercapaian belajar siswa. Hal yang menarik untuk dikaji bukan hanya media, namun juga teknologi. Media pembelajaran yang menggunakan bantuan teknologi dapat meningkatkan ide kreatif guru dalam mengadaptasi perkembangan teknologi. Sehingga media pembelajaran digital yang sesuai akan menghasilkan siswa yang kompeten.

2.3.3 Pemilihan Media Pembelajaran Digital

Penggunaan media pembelajaran begitu bermakna pada saat proses pengajaran berlangsung. Guru harus kritis untuk memilih media pembelajaran digital, sehingga pengaruhnya kepada siswa berdampak baik. Menurut (Bates, 2019) dalam memilih media pembelajaran faktor yang harus dipertimbangkan dapat kita sebut model SECTIONS, yaitu sebagai berikut:

1. *Students* (Siswa)

Kondisi siswa menjadi yang paling utama daripada faktor yang lainnya. Guru harus menganalisis terlebih dahulu kemampuan awal siswa dalam memilih media pembelajaran. selain itu, kebutuhan dan gaya belajar siswa dalam pembelajaran berpengaruh terhadap cepat atau lambatnya siswa mengadopsi materi pembelajaran. Guru juga mengidentifikasi apakah media pembelajaran yang dipilih dapat memfasilitasi sebagian siswa atau semua siswa.

2. *Ease of Use* (Mudah digunakan)

Kemudahan pemakaian suatu media pembelajaran harus dipertimbangkan juga oleh guru. Dalam penerapan media tersebut jika guru merasa media

mudah dipakai, namun siswa mengalami kesulitan maka hendaknya guru memberikan petunjuk cara penggunaannya.

3. *Cost* (Biaya)

Biaya menjadi salah satu pertimbangan pemilihan media pembelajaran. adapun biaya-biaya tersebut yaitu biaya produksi, jasa perancangan media, biaya membeli bahan-bahan dan lain-lain. Biaya penggunaan media pembelajaran harus dihitung untuk menjaga kesiapan yang matang saat menggunakannya. Guru dapat meminimalisasi biaya pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan media berbiaya murah dan gratis seperti *youtube*, *google classroom*, *quizizz* dan lain sebagainya.

4. *Teaching and Media Selection* (Relevansi dengan Pembelajaran)

Tidak semua perangkat belajar bisa digunakan untuk semua materi dan tujuan pembelajaran. Karena media mempunyai karakter tertentu dalam penggunaannya. Media pembelajaran diharapkan tidak digunakan sebagai alat penghibur kebosanan siswa saja, namun juga sebagai alat mempermudah pemahaman siswa. Media pembelajaran harus menjadikan kondisi kelas efisien dan efektif.

5. *Interaction* (Interaksi)

Penggunaan media pembelajaran bisa membangkitkan keingintahuan dan semangat siswa, serta memungkinkan terjadinya interaksi antara siswa, guru dan sumber belajarnya. Interaksi memungkinkan proses pengajaran berlangsung dengan sebagaimana mestinya sehingga materi pengajaran yang disajikan guru, siswa bisa dengan mudah menerima dan tujuan belajarnya tercapai. Namun, interaksi tidak selalu dapat berjalan dengan baik karena adanya perbedaan gaya mengajar, keterbatasan daya ingat, perbedaan intelegensi dan lain-lain. Sehingga guru akan membutuhkan media pembelajaran yang mampu memfasilitasi proses komunikasi kepada penggunaannya.

6. *Organization Issue* (Pengelolaan Masalah)

Penggunaan media pembelajaran pasti memiliki permasalahan. Masalah tersebut dapat ditinjau dari literasi digital warga sekolah, fasilitas teknologi dan sumber belajar, dukungan dana, kreativitas guru dan lain-lain.

7. *Networking* (Jaringan)

Jaringan merupakan fitur untuk menghubungkan siswa dengan sumber belajar yang berkualitas. Guru dapat menggunakan jaringan sebagai pertimbangan memilih media pembelajaran. pemilihan tersebut harus menghantarkan siswa kepada informasi yang bermanfaat bagi siswa.

8. *Security and Privacy* (Keamanan dan Privasi)

Keamanan dan privasi begitu penting untuk terhindar dari pelaku kejahatan di dunia maya. Oleh karena itu, guru harus membimbing siswa untuk melindungi data pribadinya dan tidak mengunggah hal yang bersifat pribadi dan sensitif di media sosial.

Uraian tersebut memiliki kesimpulan yaitu begitu banyak jenis media yang bisa dipakai guna mendukung proses belajar mengajar. Ketika melakukan kegiatan pembelajaran, guru perlu memperhatikan dan menganalisis media yang akan guru gunakan untuk meningkatkan motivasi belajar serta pengetahuan dan ingatan siswa terkait materi yang didapatkan. Guru perlu memilih media sesuai dengan kondisi saat ini serta dapat menarik perhatian siswa.

2.4 *Quizizz*

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

Quizizz tergolong dalam jenis perangkat yang sederhana, mudah dipakai dan interaktif dalam pembelajaran online maupun offline. Menurut Purba (2019) *Quizizz* yakni *website* atau aplikasi berbasis mainan yang mendorong kegiatan multigame dan memberikan kesempatan siswa berlatih interaktif dan menyenangkan di kelas. Dalam pemakaian aplikasi *quizizz* bisa memungkinkan kompetisi siswa melalui perangkian. Sehingga siswa bisa lebih semangat dan terpacu untuk bisa menyelesaikan permainan tanpa sadar belajar sambil bermain. Menurut Solikah (2019) *Quizizz* adalah platform kuis online yang dapat digabungkan dalam wujud permainan dan dipakai sebagai media pembelajaran.

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

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

a. Kecepatan siswa

Pertanyaan akan muncul di device atau peralatan siswa. Dengan begitu siswa bisa mengerjakan soal-soal dengan kecepatan yang dimiliki siswa. Apabila siswa menjawab dengan cepat maka pertanyaan selanjutnya juga akan cepat muncul lagi.

b. BYOD (*Bring Your Own Device*)

Siswa bisa memakai perangkat masing-masing. *Quizizz* bisa diaplikasikan menggunakan perangkat apa saja melalui browser, termasuk pc, laptop, smartphone dan sebagainya.

c. Jutaan kuis publik

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

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

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

a. Lebih tertutup

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

b. Gratis

Aplikasi ini merupakan aplikasi yang tidak berbayar. Namun, aplikasi ini juga berbayar jika ingin dapat berlangganan.

c. Tersedia beberapa menu

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

d. Tersedia menu Pekerjaan Rumah (PR)

Menu pekerjaan rumah ini biasanya memiliki batas pengerjaan maksimal dua minggu

e. Tidak dapat mencontek atau bekerja sama dengan teman

Saat dilaksanakan kuis, siswa tidak dapat mencontek atau bekerja sama karena saat kuis berlangsung, setiap soal yang diberikan telah di acak. Hingga masing-masing siswa memperoleh nomor soal yang berbeda.

f. Memungkinkan kompetisi siswa melalui perankingan

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

- g. Bisa menggunakan bahan ajar dari pengguna lain

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

- h. Dapat membuat slide untuk presentasi

Aplikasi ini menyediakan fitur slide presentasi yang menarik untuk digunakan.

- i. Bisa mereview pertanyaan yang diberikan setelah mengerjakan soal.

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

Dapat disimpulkan bahwa dengan adanya kelebihan media pembelajaran di atas dapat membantu guru untuk melaksanakan proses pembelajaran dan dapat mendukung guru untuk menjadi lebih kreatif saat menyusun strategi pembelajaran supaya media di atas tidak menjadi masalah selama proses pembelajaran.

Berikut merupakan langkah-langkah penggunaannya:

- A. Langkah pembuatan akun *quizizz*

- 1) Sebelum membuat akun, pastikan untuk memiliki koneksi internet yang memadai
- 2) Pilih browser yang sering digunakan
- 3) Masuk ke situs (<https://quizizz.com/admin>)
- 4) klik daftar.
- 5) Lakukan proses pendaftaran akun atau masuk melalui *e-mail* / akun google
- 6) Selanjutnya akan ada 3 pilihan "*how are you using Quizizz?*" dengan opsi pilihan "*at a school*", "*at a business*", "*personal use*". Pilih "*at a school*"
- 7) Setelah itu akan ada pilihan lagi "*I am a*" dengan opsi pilihan "*Teacher*" dan "*Student*" silahkan memilih "*Teacher*"
- 8) Akun *quizizz* berhasil dibuat

- B. Langkah pembuatan soal

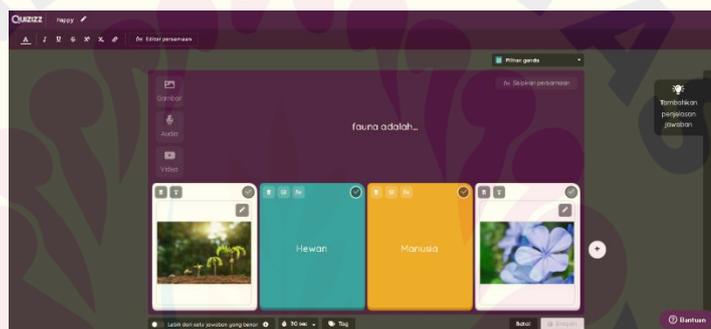
Berikut langkah pembuatannya:

- 1) Pastikan untuk memiliki koneksi internet yang memadai
- 2) Masuk ke situs *quizizz.com*
- 3) Pilih menu buat dan pilih "*Quiz*"

- 4) Tuliskan nama Quiznya (sesuai subjek yang sedang diajar), klik selanjutnya
- 5) Akan muncul pilihan “teleportasi dari perpustakaan quizizz” atau “buat pertanyaan baru” dengan opsi pilihan “pilihan ganda”, “survei”, “isian singkat”, “terbuka”, “seri”, “audio response”, “video response”, dan “slide”.

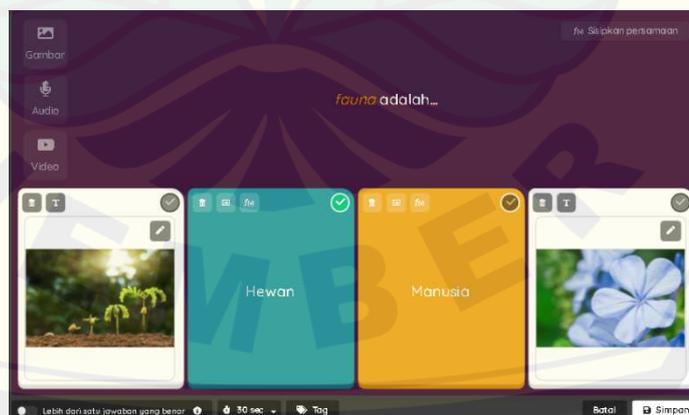
Pilihlah opsi “pilihan ganda”

- 6) Kita dapat langsung memasukkan pertanyaan (dapat berupa kalimat, gambar, audio, atau video) dan memasukkan jawaban (dapat berupa kalimat atau foto). Selain itu, kita dapat merubah font teks(dimiringkan atau digaris bawah) dan di ubah warna teks nya)



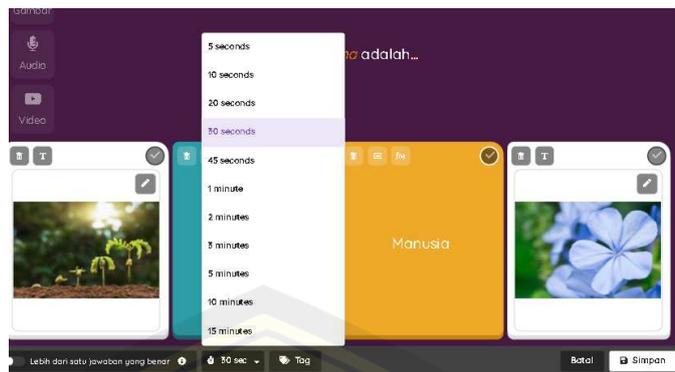
Gambar 2. 1 Memasukkan pertanyaan dan jawaban

- 7) Setelah itu kita dapat mengunci jawaban yang benar dengan cara mencentang jawaban yang benar hingga berwarna hijau



Gambar 2. 2 Mengunci Jawaban

- 8) Dibagian bawah terdapat pengaturan waktu untuk siswa mengerjakan pertanyaan.



Gambar 2. 3 Pengaturan waktu

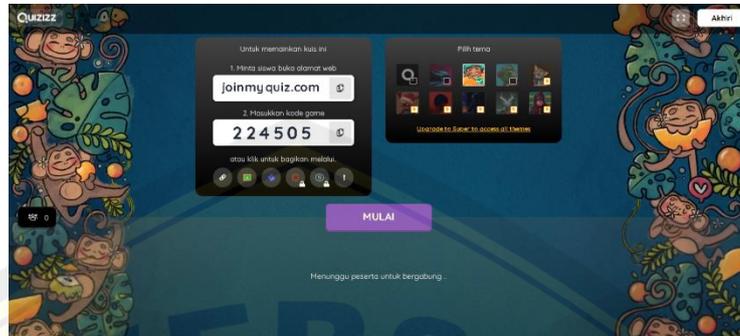
- 9) Setelah selesai mengatur waktu, bisa langsung kita klik simpan.
 - 10) Terakhir, kita dapat mengubah gambar kuis, setting bahasa, memilih nilai, dan siapa yang dapat melihat kuis.
- C. Cara membagikan kuis kepada siswa
- Setelah soal yang akan kita berikan sudah selesai dibuat, selanjutnya kita akan membagikan soal pada siswa:
1. Setelah soal dibuat akan ada pilihan “mulai kuis langsung” dan “berikan pekerjaan rumah”. Jika kita akan menggunakan media di kelas maka kita pilih “mulai kuis langsung”.



Gambar 2. 4 Memulai kuis

2. Setelah memilih “mulai kuis langsung”, akan ada 2 opsi yaitu “klasik” dan “kecepatan guru”. Kita pilih opsi “klasik”
3. Akan ada opsi pilihan lagi, yaitu: “team”, “klasik”, dan “ujian”. Kita pilih opsi “klasik”.
4. Selanjutnya setting pengaturan umum dan pengaturan aktivitas, klik lanjutkan.

- Untuk memainkan kuis, minta siswa buka alamat web “joinmyquiz.com” atau bisa langsung kita salin link dan bagikan melalui kelas (bisa google classroom atau whatsapp).



Gambar 2. 5 Kode kuis

- Lalu siswa akan memasukkan kode game yang kita berikan.
- Tunggu semua siswa bergabung. Setelah semua bergabung, klik *Mulai* untuk memulai kuis.
- Siswa akan mendapatkan pertanyaan mengenai materi yang telah di dapatkan dan harus menjawab pertanyaan tersebut.
- Setelah menjawab pertanyaan, siswa dan guru akan mengetahui siapa yang sudah menjawab pertanyaan paling cepat dan benar. Apakah jawaban tersebut salah atau benar.



Gambar 2. 6 Jawaban siswa

- Setelah siswa menjawab semua pertanyaan, maka akan muncul pemberitahuan atau peringkat skor teratas dalam permainan.



Gambar 2. 7 Peringkat siswa

Permainan *quizizz* dapat guru mainkan dan ditampilkan di kelas dengan menggunakan lcd dan siswa akan langsung berlomba-lomba untuk menjawab dengan tepat dan cepat. Permainan ini dapat memicu siswa untuk lebih semangat lagi. Permainan ini juga dapat digunakan sebagai review terkait pemahaman siswa. Selain muncul peringkatnya, guru dapat mereview pertanyaan bersamaan dengan siswa.

2.5 Hasil Belajar

Semua siswa dalam proses pengajaran ingin mencapai hasil pembelajaran yang dilakukan dengan baik. Dengan begitu, capaian hasil siswa bisa diketahui. Mengetahui hasil belajar siswa sangatlah penting, karena proses pembelajaran bertujuan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman siswa. Hasil belajar yakni keterampilan yang diperoleh siswa sesudah menyelesaikan kegiatan belajarnya (Purwanto, 2016). Menurut Longa (2020) hasil belajar merupakan hasil yang dicapai oleh siswa sesudah pembelajaran dibuktikan dengan skor tes yang diberi guru pada saat pemberian bahan pembelajaran pada suatu mata pelajaran selesai.

Hasil belajar adalah berubahnya perilaku siswa sesudah menerima pengalaman belajar, meliputi bidang kognitif, afektif dan psikomotorik (Sudjana, 2016). Sependapat dengan Sudjana, Hayati (2021) hasil belajar yang dimiliki oleh siswa, meliputi bidang kognitif, afektif, psikomotorik dan belajar bukan hanya penangkapan konsep teoritis pelajaran, namun kebiasaan, persepsi, kegembiraan, minat, bakat, adaptasi sosial, dan berbagai perolehan pengalaman yang telah

terjadi, kemampuan dan aspirasi, keinginan dan harapan. Kemampuan kognitif yakni kecakapan yang dikaitkan dengan kemampuan berfikir.

Kesimpulan dari hasil belajar yakni apapun yang dikuasai sesudah belajar. Keberhasilan belajar bisa menjadi standar untuk menunjukkan seberapa baik keterampilan seorang siswa digunakan dalam materi yang telah dipelajarinya. Dalam penelitian ini, *Output* dari kemampuan yang dimiliki oleh siswa dapat ditandai dengan adanya perubahan secara nyata aspek kognitif siswa setelah mengalami kegiatan belajar berupa nilai ulangan harian mata pelajaran ekonomi.

Pada penelitian ini, yang ditekankan dalam proses pembelajaran yaitu ranah kognitif. Hasil belajar untuk penelitian ini dilakukan supaya melihat perkembangan siswa terhadap kemampuan intelektual berupa pemahaman, penerapan, mengingat, analisis, evaluasi, dan menciptakan. Evaluasi yang dimaksud dalam penelitian dilakukan untuk mengukur tingkat keberhasilan penerapan media pembelajaran yang berupa hasil tes pada kompetensi pendapatan nasional.

2.6 Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar

Media pembelajaran merupakan alat tepat guna dan konstruktif yang mendukung guru memperlancar proses belajar dan memudahkan siswa memahami materi dengan cepat. Salah satu manfaat positif lain penggunaan media sebagai bagian integral dari pendidikan adalah kemampuan untuk meningkatkan kualitas hasil belajar (Anwar, 2016). Teknologi dapat dijadikan sebagai instrumen penilaian untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam belajarnya. Dengan perkembangan teknologi, banyak bermunculan aplikasi yang dapat memudahkan guru untuk melancarkan pembelajaran. Salah satu teknologi aplikasi pendidikan adalah *quizizz* yang tersedia dalam perangkat *mobile* android maupun iOS, serta dalam bentuk *website*.

Quizizz tidak hanya dikombinasikan dalam bentuk permainan saja, namun juga dapat berbasis kuis yang bisa dipakai siswa sebagai pengevaluasian diri. *Quizizz* ada jutaan kuis tentang berbagai materi yang bisa dibuat sendiri dan telah dibuat oleh pengguna lain. sementara itu, *quizizz* berfokus pada aktivitas

pengajaran yang terpusat kepada siswa sehingga dapat lebih aktif dalam belajarnya. Oleh sebab itu, *quizizz* bisa digunakan dalam kegiatan pembelajaran ekonomi untuk membentuk area belajar siswa yang menarik dan menyenangkan serta merangsang perkembangan kognitif siswa bermain sambil belajar melalui proses pembelajaran.

Menurut Cristiyanda dan Sylvia (2021), *Quizizz* mempengaruhi pemahaman konsep siswa, sehingga hasil belajar siswa kelas XI IPS1 pada pembelajaran sosiologi meningkat. Banyak sekali variasi suara, gambar, video, warna dan teks membuat materi lebih mudah dipahami siswa. *Quizizz* memiliki proses untuk menyimpan informasi yang dilihat dari materi melalui kuis interaktif. Sehingga siswa dapat mengingat materi yang sudah diajarkan dan tercipta umpan balik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, keterkaitan berdasarkan penggunaan media *quizizz* dan output (hasil belajar) yaitu aktivitas pengajaran yang berpusat kepada siswa. *Quizizz* dapat menggunakan bentuk ranking berdasarkan jawaban siswa yang benar untuk melihat hasil setiap pertanyaan yang dikerjakan oleh siswa. *Quizizz* bisa juga menantang siswa untuk bersaing dengan teman sekelas sehingga dapat memotivasi dalam proses pembelajaran siswa. Hal tersebut bisa mengembangkan hasil belajarnya dalam mata pelajaran.

2.7 Pendapatan Nasional

Materi pelajaran pendapatan nasional merupakan materi yang ada saat pada pelajaran ekonomi di SMA. Materi tersebut memiliki kompetensi dasar yaitu menganalisis konsep dan metode perhitungan pendapatan nasional. Hal tersebut menuntut siswa untuk memahami konsep masing-masing subbab, seperti pengertian, tujuan dan manfaat pendapatan nasional; konsep pendapatan nasional; cara menghitung pendapatan nasional; dan pendapatan per kapita.

A. Pengertian, Tujuan dan Manfaat Perhitungan Pendapatan Nasional

Pendapatan nasional dapat diartikan sebagai dua makna. Pertama, pendapatan nasional dapat dimaknai dengan cara menjumlah semua pendapatan penerimaan oleh pemilik faktor produksi. Kedua, pendapatan nasional dapat

dimaknai sebagai nilai produk dan jasa akhir yang diciptakan oleh rakyat negara tertentu. Tujuannya dari perhitungan pendapatan nasional yaitu:

1. Untuk melihat perkembangan negara tertentu pada bidang ekonomi dan pembangunan yang dicapai.
2. Untuk mendapatkan estimasi yang akurat tentang nilai produk dan jasa yang diciptakan oleh suatu negara.
3. Mendukung perencanaan dan pelaksanaan program pengembangan lebih lanjut.

Sedangkan manfaat dari menghitung pendapatan nasional yakni:

1. Melihat struktur ekonomi negara.
2. Melihat taraf pertumbuhan perekonomian negara.
3. Membandingkan perekonomian antarwilayah.
4. Memberi bantuan untuk menentukan peraturan pemerintah.

B. Konsep Pendapatan Nasional

Konsep pendapatan nasional ini bisa dikatakan sering muncul dalam soal.

Dalam pendapatan nasional bisa dikelompokkan sebagai berikut:

1. GDP (*Gross Domestic Product*) / PDB (Produk Domestik Bruto)

Artinya nilai produk dan jasa yang diciptakan masyarakat dalam negara tersebut, baik itu penduduk aslinya maupun orang asing yang berada dalam negara tersebut.

2. GNP (*Gross National Product*) / PNB (Produk Nasional Bruto)

Artinya menghitung produk akhir yang diciptakan oleh penduduk negara tertentu, ditambah pendapatan atau produk yang diciptakan oleh penduduk tersebut namun yang bekerja di negara lain. penduduk asing yang ada di negara tersebut tidaklah dihitung. Rumus untuk mencari GNP, kita menggunakan konsep:

$$\mathbf{GNP = GDP + PNLN}$$

Dimana, GNP merupakan simbol dari *Gross National Product*, GDP merupakan simbol dari *Gross Domestic Product*, dan PNLN merupakan simbol dari Pendapatan Netto Luar Negeri.

3. NNP (*Net National Product*) / PNN (Produk Nasional Netto)

Untuk mencari NNP, caranya adalah dengan menyelisihkan antara GNP dengan Penyusutan (depresiasi)

$$\text{NNP} = \text{GNP} - \text{Penyusutan}$$

4. NNI (*Net National Income*) / PNB (Pendapatan Nasional Bersih)

Untuk mencari NNI, caranya adalah dengan menyelisihkan antara NNP dan Pajak tidak langsung + Subsidi

$$\text{NNI} = \text{NNP} - \text{Pajak Tidak Langsung} + \text{Subsidi}$$

5. PI (*Personal Income*) / pendapatan Perorangan

Cara mengitung PI dengan cara NNI ditambah dulu dengan *Transfer Payment* dari pemerintah, lalu dikurangi dengan iuran-iuran yang biasanya kita bayar seperti (iuran asuransi, jaminan sosial, laba ditahan, pajak perseroan). Hal tersebut yakni komponen-komponen yang mempengaruhi pengurangan dari *personal income*.

$$\text{PI} = \text{NNI} + \text{Transfer Payment} - (\text{laba ditahan} + \text{iuran asuransi} + \text{jaminan sosial} + \text{pajak perseroan})$$

6. DI (*Disposable Income*)

Artinya adalah pendapatan masyarakat yang benar-benar siap dibelanjakan. Tentunya sebelum dibelanjakan, harus dikurangi dulu dengan pajak langsung atau sering disebut pajak penghasilan.

$$\text{DI} = \text{PI} - \text{Pajak Langsung}$$

C. Metode Perhitungan Pendapatan Nasional

Ada tiga cara yang akan dipelajari, berikut penjelasannya:

1. Pendekatan produksi

Pada pendekatan ini, menghitung nilai tambah total barang/jasa yang dihasilkan di sektor kegiatan produksi yang berlaku di suatu negara tertentu. Dalam pendekatan ini, kita akan melihat persektornya yang harus dijumlahkan nilai tambahnya. Dapat menggunakan rumus:

$$Y + P_1.Q_1 + P_2.Q_2 + \dots + P_n.Q_n$$

Dimana, nilai tambah sektor produksi n dapat disimbolkan dengan ($P_n.Q_n$), harga barang dan jasa dapat disimbolkan dengan (P_n), dan jumlah barang dan jasa dapat disimbolkan dengan (Q_n).

2. Pendekatan pendapatan

Pada pendekatan ini, menghitung semua jasa yang didapat pemilik faktor produksi (alam, tenaga kerja, modal dan skill) akibat dari penyerahan faktor produksi kepada produsen. Pendekatan ini menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Y = w + i + p + r$$

Dimana, balas jasa dari keempat faktor produksi di atas tenaga kerja memperoleh *wage* (upah), pemilik modal memperoleh *interest* (bunga modal), skill atau pemilik kewirausahaan akan memperoleh *profit* (laba), dan pemilik alam atau tanah akan mendapatkan *rent* (sewa).

3. Pendekatan pengeluaran

Pada pendekatan ini, menghitung semua pengeluaran yang dilakukan oleh rumah tangga yang terlibat dalam kegiatan ekonomi. Pengeluaran pelaku kegiatan ekonomi dapat dijelaskan dan memakai rumus:

$$Y = C + I + G + (X - M)$$

Dimana, ada konsumsi perorangan yang disimbolkan dengan (C), pengeluaran investasi yang disimbolkan dengan (I), pengeluaran belanja pemerintah yang disimbolkan dengan (G), dan selisih antara ekspor dan impor yang disimbolkan dengan (X - M).

D. Pendapatan Per Kapita

Pendapatan per kapita yakni rata-rata jumlah produk dan jasa yang telah tersedia untuk masing-masing penduduk negara atau pendapatan rata-rata penduduk negara tersebut selama periode waktu yang sudah ditentukan. Maksudnya adalah pendapatan nasional dibagi dengan jumlah penduduk. Menghitung pendapatan per kapita tergantung konsep mana yang akan digunakan, boleh memakai GDP (*Gross Domestic Product*) dengan rumus:

$$\text{GDP per kapita} = \frac{\text{GDP tahun } n}{\text{Jumlah penduduk tahun } n}$$

atau GNP (*Gross National Product*) dengan rumus:

$$\text{GNP per kapita} = \frac{\text{GNP tahun } n}{\text{Jumlah penduduk tahun } n}$$

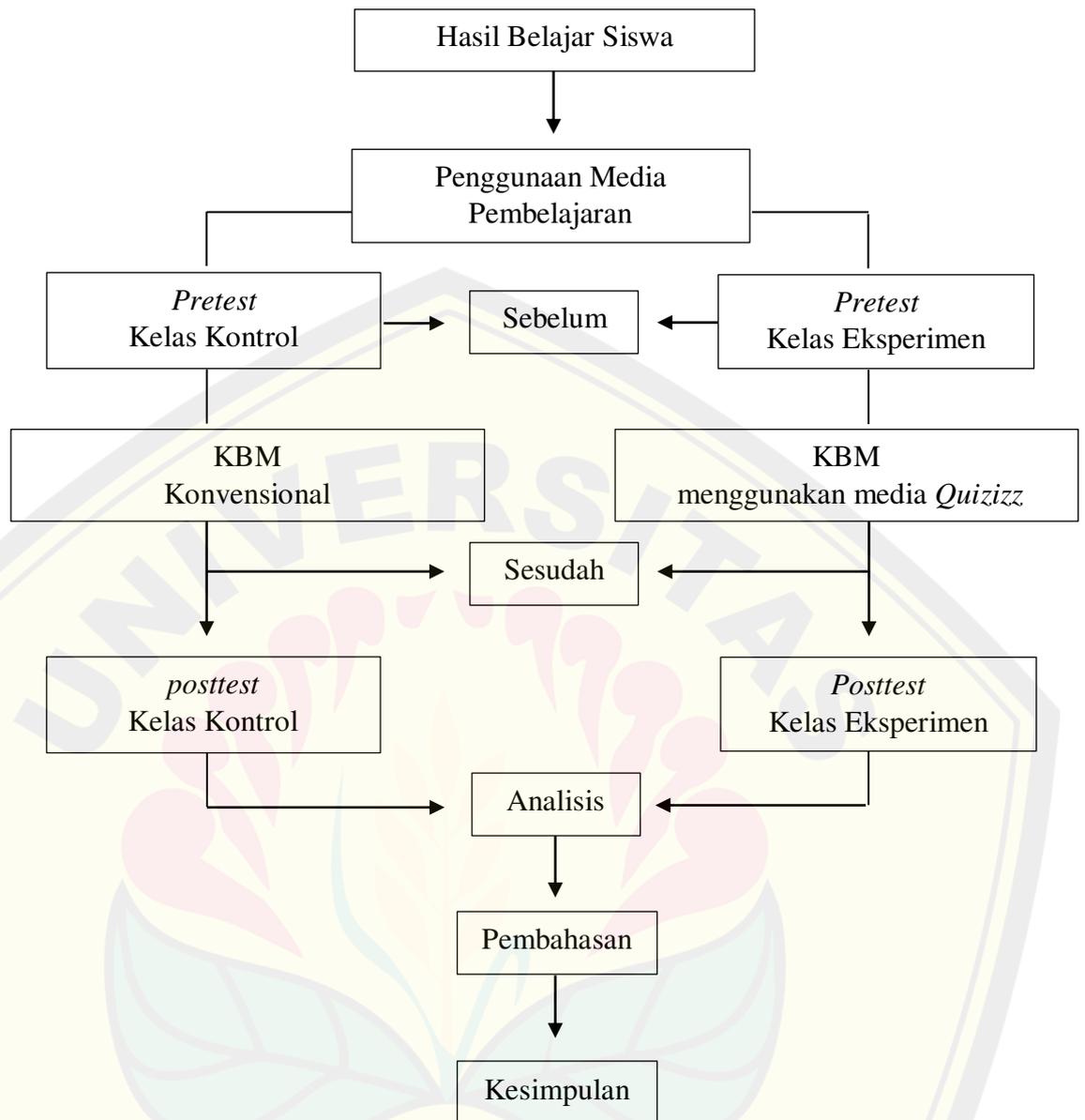
Manfaat pendapatan per kapita sendiri yakni:

- a. Dapat mengetahui tingkat perekonomian negara.
- b. Dapat melihat atau membandingkan kesejahteraan negara yang satu dengan yang lain.
- c. Dapat mengukur kemakmuran suatu negara.

2.8 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir adalah sebuah konsep dasar atau sistematika berfikir dalam melaksanakan penelitian. Kerangka berpikir hendaknya memiliki satu pertanyaan utama, sejak awal mengungkapkan gagasan yang ingin disampaikan dan didukung penjelasan yang logis dan data yang relevan (Purnomo, Dkk., 2013). Menurut Zamzam (2018) kerangka berpikir adalah proses pemilihan aspek kajian teoritis yang berkaitan dengan suatu masalah penelitian. Kerangka pemikiran dibuat dalam bentuk grafik, menggunakan seperangkat konsep dasar yang secara sistematis menggambarkan variabel dan hubungannya.

Dalam penggunaan media pembelajaran *quizizz*, perlu diketahui bahwa melalui media tersebut siswa diharapkan mampu belajar dimana dan kapan saja tanpa memperlumalahkan waktu. Media pengajaran ini bisa memudahkan guru mendidik siswa dalam belajarnya. Kerangka berpikir dalam penelitian adalah Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI pada Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri Arjasa Jember yakni:



2.9 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teoritis dan kerangka berpikir yang dijelaskan oleh peneliti, maka hipotesis penelitian ini adalah: “Ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPA SMA Negeri Arjasa Jember”.



BAB 3. METODE PENELITIAN

Bab ini menjabarkan metode penelitian yang dipakai oleh peneliti. Metode penelitian meliputi desain penelitian, metode penentuan lokasi penelitian, populasi dan sampel, definisi operasional penelitian, jenis data dan sumber data, metode pengumpulan data, insrtumen penelitian, uji instrumen penelitian, dan metode analisis data.

3.1 Desain Penelitian

Sebuah desain penelitian menggambarkan langkah-langkah yang harus diambil sesuai dengan tujuan penelitian guna memperoleh data yang valid. Pendekatan kuantitatif tipe penelitian kuasi eksperimental merupakan jenis penelitian yang dipakai. Tujuannya untuk melihat adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa kelas XI pada pelajaran ekonomi di SMA Negeri Arjasa Jember. Untuk mengetahuinya dengan cara membandingkan kelas kontrol dan kelas eksperimen (percobaan) seusai di beri perlakuan.

Desain penelitian kuasi eksperimental yang digunakan yaitu *non-equivalent control group design*. Kuasi eksperimen ini memiliki minimal dua kelompok sampel yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, gunanya untuk mengukur dampak serta tidak memilih subjek secara acak. Penelitian ini memiliki kelompok kontrol yang sebenarnya tidak berfungsi penuh terhadap pengontrolan dan pengendalian variabel-variabel yang bisa mempengaruhi hasil penelitian pada kelompok eksperimen. Biasanya kelompok kelas yang terpilih diukur sebelum dan sesudah perlakuan. Sebelum dilaksanakan perlakuan, kedua kelas diberi test awal (*pretest*) dengan level setara dengan tujuan mengetahui keadaan kelompok sebelum perlakuan. Setelah itu, kelas eksperimen diberi perlakuan dengan memakai media pembelajaran *Quizizz*, sedangkan kelas kontrol tidak diberi perlakuan. Kemudian, kedua kelas diberikan test akhir (*posttest*) untuk mengetahui keadaan kelas setelah diberi perlakuan.

Tempat penelitian dipilih dengan metode *purposive area*. Subjek penelitian yaitu siswa kelas XI IPA 1 dan XI IPA 3 SMA Negeri Arjasa. Informasi mengenai kajian penelitian melalui data primer dan sekunder. Metode pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dokumen dan tes. Data yang didapat dianalisis dengan teknik uji t (*independent sample t-test*).

Tabel 3. 1 Rancangan Penelitian

Kelas	<i>Pre-test</i>	Perlakuan	<i>Post-test</i>
Eskperimen	O ₁	X	O ₃
Kontrol	O ₂		O ₄

Dengan penjelasan:

X = Perlakuan dengan menggunakan media *Quizizz*

O₁ = *Pre-test* di kelas eksperimen

O₂ = *Pre-test* di kelas kontrol

O₃ = *Post-test* di kelas eksperimen

O₄ = *Post-test* di kelas kontrol

Berdasarkan desain dan pola *non-equivalent control group design* di atas, maka prosedur penelitian sebagai berikut:

Tabel 3. 2 Desain Penelitian

	Pertemuan Ke-			
	1	2	3	4
Kelas Eksperimen	O ₁	X ₁	X ₂	O ₃
Kelas Kontrol	O ₂	X ₃	X ₄	O ₄

Dengan penjelasan:

X₁ dan X₂ = Perlakuan pada kelas eksperimen berupa penerapan media pembelajaran *Quizizz*

X₃ dan X₄ = Perlakuan terhadap kelas kontrol berupa pembelajaran konvensional

O₁ = *Pre-test* di kelas eksperimen

O₂ = *Pre-test* di kelas kontrol

O₃ = *Post-test* di kelas eksperimen

O₄ = *Post-test* di kelas kontrol

Berdasarkan desain penelitian di atas, maka kedua kelas diberi tes sebanyak dua kali. Tes pertama (*pretest*) diberikan pada kedua kelas agar dapat dilihat hasil pemahaman siswa sebelum dilakukan perlakuan. Setelah itu pada tes akhir (*posttest*) dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol agar dapat melihat hasil akhir setelah dilakukan perlakuan. Sesudah melakukan tes akhir, langkah selanjutnya yaitu menguji perbedaan hasil kedua kelas tersebut, nilai yang paling tinggi sesudah dilakukan pengujian pada hasil *posttest* membuktikan media pembelajaran *quizizz* yang diterapkan terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa.

3.2 Metode Penentuan Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian adalah tempat penelitian untuk mendapatkan data yang dibutuhkan. Peneliti secara sadar atau sengaja menentukan lokasi penelitian. Penelitian tersebut dilaksanakan di SMA Negeri Arjasa Jember, dengan pertimbangan sebagai berikut:

1. Peneliti pernah melaksanakan program Asistensi Mengajar di SMA Negeri Arjasa Jember. Oleh karena itu peneliti lebih mudah mendapatkan izin dari pihak sekolah, sehingga memperlancar pelaksanaan penelitian.
2. Adanya kesediaan dari pihak SMA Negeri Arjasa Jember untuk dijadikan tempat penelitian.
3. Guru Ekonomi kelas XI di SMA Negeri Arjasa Jember belum pernah menerapkan *Quizizz* dalam proses pembelajaran.
4. Adanya kesediaan dari guru ekonomi untuk menerapkan *Quizizz* dalam proses pembelajaran.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Penelitian ini memakai metode populasi. Menurut Hermawan (2019) populasi yakni sekelompok individu terdiri dari objek/subyek dengan sifat dan karakteristik tertentu yang ditentukan oleh peneliti dan diambil kesimpulan darinya. Populasi untuk penelitian ini yaitu siswa kelas XI IPA SMA Negeri

Arjasa Jember, yang dikelompokkan dalam 5 kelas dan dibagi menjadi 32-34 siswa dalam satu kelas.

3.3.2 Sampel

Sampel merupakan bagian dari objek atau subjek untuk mewakili populasi (Hermawan I. , 2019). Penentuan sampel memakai teknik *sampling purposive*. Sampel terpilih yaitu seluruh siswa kelas XI IPA 1 XI IPA 1 sebagai kelas eksperimen dan XI IPA 3 sebagai kelas kontrol. Sampel dipilih karena terdapat kemiripan karakteristik pada perolehan rata-rata nilai hasil ulangan hariannya. Berikut data hasil ulangan harian sampel terpilih:

Tabel 3. 3 Sampel Penelitian

No.	Kelas	Rata-rata nilai	Jumlah siswa
1	XI IPA 1	69,47	32
2	XI IPA 3	70,15	32

3.4 Definisi Operasional Variabel Penelitian

Definisi operasional variabel untuk penelitian ini meliputi media pembelajaran *quizizz* (X) dan hasil belajar (Y). Adapun definisi operasional tersebut adalah:

3.4.1 Media Pembelajaran menggunakan *Quizizz*

Media pembelajaran menggunakan *quizizz* merupakan aplikasi untuk membuat materi pembelajaran berbasis kuis yang memungkinkan memasukkan kata, kalimat, gambar, audio, dan video untuk meemudahkan siswa memahami materi pembelajaran. *Quizizz* bisa memberi ruang dan waktu yang cukup bagi siswa untuk belajar guna meningkatkan hasil belajarnya. *Quizizz* memiliki fungsi utama untuk meningkatkan daya ingat siswa. *Quizizz* merupakan media yang hendak dipakai untuk melangsungkan pembelajaran di kelas XI IPA 1 SMA Negeri Arjasa Jember.

3.4.2 Hasil Belajar

Hasil belajar bidang kognitif adalah ketercapaian atau kelengkapan keterampilan dasar yang sudah dicapai siswa setelah mengikuti pembelajaran, dan setiap materi yang diberi guru bisa dipahami oleh siswa. Ketercapaian ini dilihat dari hasil ulangan harian semester ganjil pada mata pelajaran ekonomi siswa kelas XI IPA SMA Negeri Arjasa Jember.

3.5 Jenis dan Sumber Data

Jenis data memakai data primer dan sekunder.

1. Data primer

Data primer yaitu data yang diambil dan didapatkan, selanjutnya dikumpulkan melalui objek yang diteliti yang dianggap dapat memberikan data yang tepat. Data primer untuk penelitian ini adalah hasil *pre-test* dan *post-test* pada pelajaran ekonomi untuk kelas XI IPA 1 dan XI IPA 3.

2. Data sekunder

Data sekunder adalah data yang diolah berupa informasi tambahan tentang proses pembelajaran melalui penggunaan media pembelajaran *Quizizz* SMA Negeri Arjasa Jember. Informasi tambahan ini didapat dari guru pelajaran ekonomi berupa dokumen-dokumen yang tertulis dan dijadikan bukti dalam pelaksanaan penelitian.

3.6 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah langkah yang dilaksanakan guna mendapat data yang berguna dan relevan untuk tujuan penelitian. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data di bawah ini:

3.6.1 Metode observasi

Metode observasi dilaksanakan guna melihat dan mengetahui masalah yang ada di lokasi penelitian sehingga mampu memecahkan masalah tersebut. Metode observasi yang dilaksanakan adalah dengan pengamatan langsung proses pembelajaran ekonomi kelas XI di SMA Negeri Arjasa Jember. Data yang didapat pada observasi ini dijadikan pelengkap dalam penyusunan penelitian.

3.6.2 Metode wawancara

Metode wawancara yakni metode yang memakai sistem tanya jawab kepada guru ekonomi untuk memperoleh keterangan. Wawancara untuk penelitian ini dilakukan kepada guru ekonomi yakni bapak Lisno, S.Pd., M.Si. yang dianggap mengetahui informasi dan keadaan yang sebenarnya tentang pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan di SMA Negeri Arjasa Jember.

3.6.3 Metode dokumen

Metode dokumen ditujukan guna mendapat data yang dibutuhkan dan dijadikan sebagai bukti untuk proses penelitian. Data yang didapatkan berupa data dokumen atau arsip. Data tersebut yaitu: daftar siswa, rencana pelaksanaan pembelajaran, silabus, profil sekolah, struktur organisasi, nilai ulangan harian dan foto kegiatan penelitian.

3.6.4 Metode tes

Metode tes dipakai guna melihat hasil belajar siswa kelas XI IPA SMA Negeri Arjasa Jember. Tes dilakukan melalui pemberian tes berupa pertanyaan pilihan ganda dan uraian. Tes dilaksanakan dua kali di kelas eksperimen dan kontrol sebelum dan sesudah diberi perlakuan memakai media pembelajaran *Quizizz*. Data yang didapatkan berupa hasil *pretest* dan *posttest* siswa.

3.7 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yakni alat yang digunakan untuk memudahkan pengumpulan data penelitian yang dilaksanakan. Berdasarkan metode pengumpulan data, maka alat yang dipakai untuk penelitian ini yaitu dengan memberikan siswa soal terdiri dari 10 soal pilihan ganda meliputi 5 pilihan dan 5 soal esai. Hanya satu jawaban yang benar pada setiap pertanyaan pilihan ganda. Apabila jawaban siswa benar, skornya adalah 10, dan apabila jawaban siswa salah, skornya adalah 0. Begitu juga dengan soal uraian, jika siswa menjawab sepenuhnya benar akan diberikan skor 20. Jika siswa menjawab kurang benar, akan dikonversi persentase tingkat kesalahannya dan dikalikan dengan skor

maksimum 20. Jika siswa menjawab salah, siswa akan diberi skor 0 (nol). Soal tersebut yang digunakan untuk mengukur penguasaan materi pendapatan nasional.

3.8 Uji Instrumen Penelitian

3.8.1 Uji Validitas

Validitas adalah ukuran keabsahan atau validitas suatu alat penelitian (Riyanto dan Hatmawan, 2020). Sebuah instrumen dapat dinyatakan valid jika bisa mengukur sesuatu yang diinginkan. Untuk menguji validitas sebuah instrumen memakai pengujian *product moment* melalui program SPSS. Dengan kriteria setelah diketahui jumlah r_{hitung} maka akan dilihat dengan r_{tabel} pada taraf signifikan 5%. apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$, dinyatakan valid, dan apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$, dinyatakan tidak valid. Kriteria validitas sebagai berikut:

Tabel 3. 4 Koefisien Korelasi Uji Validitas

Koefisien Validitas	Kriteria Validitas
0,81 – 1,00	Kualitas sangat baik
0,61 – 0,80	Kualitas baik
0,41 – 0,60	Kualitas sedang
0,21 – 0,40	Kualitas kurang baik
0,00 – 0,20	Kualitas jelek

Sumber: Arikunto (2018)

3.8.2 Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah penentuan suatu alat ukur agar alat ukur tersebut dapat mengukur objek yang akan diukur (Riyanto dan Hatmawan, 2020). Maknanya adalah akan mendapatkan hasil pengukuran yang sama setiap kali menggunakan instrumen. Untuk menguji reliabilitas dari sebuah instrumen digunakan uji *Cronbach Alpha* melalui program SPSS. Kriterianya yaitu dikatakan reliabel apabila nilai alat ukur $\alpha > r_{tabel}$. Dikatakan tidak reliabel apabila nilai alat ukur $\alpha < r_{tabel}$. Standar interpretasi derajat reliabilitas mengacu pada tabel berikut:

Tabel 3. 5 Interpretasi Derajat Reliabilitas

Koefisien Reliabilitas	Tingkat Reliabilitas
$r_{11} \leq 0,20$	Sangat lemah
$0,20 < r_{11} \leq 0,40$	Lemah
$0,40 < r_{11} \leq 0,60$	Menengah
$0,60 < r_{11} \leq 0,80$	Besar
$0,80 < r_{11} \leq 1,00$	Sangat besar

Sumber: Arikunto (2018)

3.9 Metode Analisis Data

Analisis data bertujuan guna memperoleh bukti adanya pengaruh pemakaian media pembelajaran *quizizz* terhadap hasil belajar siswa, kemudian kesimpulan hipotesisnya diperoleh dari hasil analisis data.

3.9.1 Uji Normalitas

Uji normalitas yakni pengujian guna mengukur apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak hingga pemilihan statistik bisa dilaksanakan dengan benar (Riyanto dan Hatmawan, 2020). Uji *Kolmogrov-Smirnov* merupakan uji normalitas yang dipakai pada penelitian ini. Untuk mengukur data pada penelitian ini ialah nilai signifikansi $> 0,05$ data berdistribusi normal, apabila nilai signifikansi $< 0,05$ data tidak berdistribusi normal.

3.9.2 Uji Homogenitas

Uji Homogenitas dipakai guna melihat atau membuktikan dua atau lebih kelompok data sampel yang asalnya dari satu populasi memiliki kesamaan variasi. Menurut Ismail (2018) uji homogenitas data adalah pengujian untuk memperoleh informasi terkait data penelitian pada tiap kelompok data yang populasinya tidak berbeda secara signifikan keragamannya. Dilakukan uji homogenitas dengan metode statistik Leven's memakai program SPSS dalam penelitian ini. Dengan kriteria keputusan uji homogenitas adalah homogen apabila angka signifikansi $<$

0,05 kedua jenis kelompok tidak sejenis (tidak homogen). Apabila angka signifikansi $> 0,05$ kedua jenis kelompok sejenis (homogen).

3.9.3 Uji Hipotesis

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, digunakan metode uji-t, *independent sample t-test*. Uji ini untuk mengetahui perbandingan rata-rata dari dua kelompok yang tidak berhubungan satu sama lain, dengan tujuan apakah kedua kelompok mempunyai rata-rata yang sama atau tidak (Santoso, 2018). Uji ini dipakai guna menguji beda signifikan pada nilai tertentu dari rata-rata sampel. Perhitungan diatas dilakukan dengan menggunakan program SPSS untuk mengelola data. Uji t dipilih karena data yang didapat merupakan data dari dua kelas yang berbeda. Sebelum dilakukan uji *independent sampel t-test* terhadap dua kelas, langkah pertama untuk penelitian ini yaitu mengadakan uji homogenitas terhadap dua kelas. setelah itu, menganalisis data hasil selisih tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*) yang akan dipakai guna melihat pembeda hasil belajarnya antara siswa pada kedua kelas. Uji-t dapat ditafsirkan kriteria signifikan $> 0,05$ maka tidak ada pengaruh yang signifikan, sedangkan nilai signifikansi $< 0,05$ maka ada pengaruh yang signifikan.

BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Data Pendukung

4.1.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian

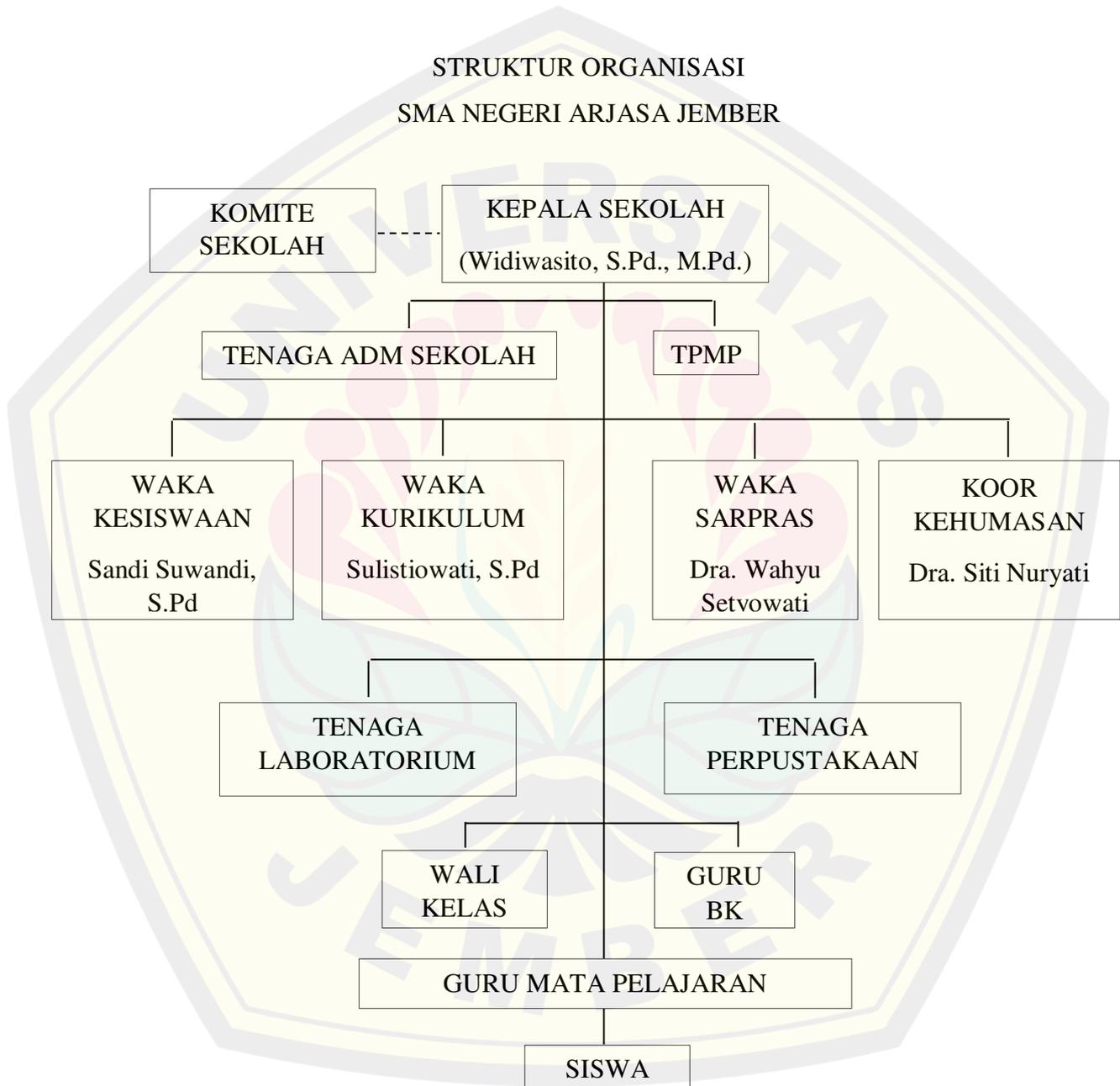
SMA Negeri Arjasa Jember berdiri tanggal 4 Juni 1990. Tanahnya seluas 9268 m², yang didasarkan oleh SK Kantor wilayahh Provinsi Jawa Timur No. 376/104/C/90/TGS. SMA Negeri Arjasa Jember dapat dikatakan masih memiliki usia muda, namun karyanya tidak kalah dengan sekolah lain yang memiliki sejarah panjang. Mulanya SMA Negeri Arjasa Jember diketuai oleh ibu Soesetijati, BA., dan hanya memiliki 3 ruang kelas X, 1 perpustakaan, 3 kamar mandi (siswa putra, siswa putri, dan guru) dan 17 orang guru maupun staf karyawan.

Lembaga sekolah menengah atas ini mempunyai lokasi yang strategis karena berada dipinggir jalan raya jalur Jember-Bondowoso. Selain itu lokasinya juga dekat dengan pemukiman warga serta lapangan arjasa yang biasanya digunakan untuk sarana olahraga. SMA Negeri Arjasa Jember memiliki guru dan karyawan sebanyak 65 orang. Sedangkan untuk fasilitasnya terdiri dari 25 ruang kelas, ruang kepala sekolah, ruang tata usaha, ruang guru, ruang bimbingan dan konseling, ruang tamu, ruang UKS, ruang OSIS, ruang penjaga sekolah, ruang lab komputer, ruang lab IPA, aula, perpustakaan, masjid, gudang, ruangan kesenian, ruang komite sekolah, kantin, kamar mandi, koperasi siswa, dan lapangan. Kondisi sarana dan prasarana cukup bagus sehingga dapat memperlancar proses pelaksanaan pendidikan di SMA Negeri Arjasa Jember.

Penerapan pendidikan di SMA Negeri Arjasa Jember ini berpatokan pada makna filosofi kehidupan manusia yang dinamis. Filosofi tersebut bermakna menggali, memupuk, dan mengembangkan potensi melalui proses pendidikan. Hal ini dapat mewujudkan cita-cita bangsa untuk mempersiapkan generasi yang mandiri, cerdas, intelektual, dan spiritual. Oleh sebab itu, SMA Negeri Arjasa Jember melakukan pendidikan yang memiliki mutu *“Dengan ikhtiar, coa, dan bertawakal kita tingkatkan mutu pendidikan SMA Negeri Arjasa”*.

Selain itu, SMA Negeri Arjasa Jember memiliki struktur organisasi sekolah yang gunanya untuk memudahkan pengaturan dan penerapan pekerjaan. Sehingga kinerja para pelaksana bisa berjalan dengan baik dan bisa diwujudkan dengan kerjasama dan koordinasi antar bidangnya. Adapun struktur organisasi di SMA Negeri Arjasa Jember, sebagai berikut:

STRUKTUR ORGANISASI
SMA NEGERI ARJASA JEMBER



Sumber: SMA Negeri Arjasa Jember, 2022

Gambar 4. 1 Struktur Organisasi SMA Negeri Arjasa Jember

a. Komite Sekolah

Tugas pokok dan fungsi dari komite adalah untuk meningkatkan mutu pelayanan pendidikan. Selain itu tugas dari komite sekolah yakni dapat mempertimbangkan kebijakan yang diambil dalam pelaksanaan pendidikan serta dapat mengawasi kinerja sekolah, kritik, saran yang didapat baik dari siswa, orangtua siswa, maupun masyarakat.

b. Kepala Sekolah

Kepala sekolah fungsinya yakni sebagai *Educator, Manager, Administrator, Supervisor, Leader, Inovator And Motivator*.

c. Tenaga Administrasi Sekolah

Tenaga administrasi sekolah memiliki tugas dan fungsi untuk membuat rangkaian acara tata usaha, merancang dan menyajikan data sekolah, manage finansial sekolah, mengatur administrasi pegawai dan siswa, membimbing dan memaksimalkan potensi karyawan tata usaha, serta membuat laporan kegiatan kepengurusan tata usaha.

d. TPMPS (Tim Penjamin Mutu Program Studi)

TPMPS memiliki tugas dan fungsi menyeimbangkan dan menyelaraskan implementasi penjamin mutu, melaksanakan bimbingan, binaan, mendampingi serta melaksanakan pengawasan dan penilaian yang sudah dilakukan, dan memberi referensi strategi guna meningkatkan mutu sesuai dengan hasil pengawasan dan penilaian.

e. Waka Urusan Kesiswaan

Waka urusan kesiswaan juga memiliki tugas pokok dan fungsi yakni untuk mengelola dan melaksanakan kegiatan akademik maupun non akademik, menyusun jadwal perealisasi bimbingan konseling, membimbing dan mengelola program OSIS, mengusulkan calon siswa yang berhak mendapatkan beasiswa.

f. Waka Urusan Kurikulum

Waka urusana kurikulum tugas dan fungsinya adalah membuat dan membagi jadwal tugas guru dan jadwal mata pelajaran, menyusun rancangan pengajaran, membuat kalender pendidikan, melaksanakan pengaturan kriteria

kenaikan kelas perkembangan hasil belajar dan pembagian rapot serta kelulusan, menjalankan perbaikan dan pengayaan, mengatur perpindahan siswa, dan membuat laporan.

g. Waka Urusan Sarpras

Tugas dan fungsi waka urusan sarpras adalah melakukan pengecekan fasilitas sekolah secara terus menerus dan melengkapi fasilitas yang berhubungan dengan kebutuhan siswa di sekolah, memelihara dan meminjamkan peralatan dan fasilitas yang tersedia dalam lingkungan sekolah, memperhatikan kebersihan dan memberikan inovasi keindahan lingkungan sekolah, dan menyusun laporan kegiatan dan fasilitas secara terus-menerus.

h. Koordinator kehumasan

Tugas dan fungsi koordinator kehumasan yakni menangani perkembangan hubungan dengan komite dan tugas komite, merealisasikan bakti sosial, *study tour* dan membuat laporan.

i. Tenaga Laboratorium

Tugas dan fungsi tenaga laboratorium yakni membuat tata tertib dan jadwal pemakaian, pengecekan secara rutin alat yang telah dipakai setelah pembelajaran berlangsung, mendata siswa yang hendak meminjam peralatan, membuat rencana pengadaan dan pemeliharaan yang diperlukan dan membuat laporan.

j. Tenaga Perpustakaan

Tenaga perpustakaan memiliki tugas pokok dan fungsi yakni melayani pengunjung di perpustakaan, membuat tata tertib kepada setiap orang yang berkunjung di perpustakaan, merencanakan penyediaan buku-buku baru sehingga dapat menunjang belajar siswa, membuat presensi pengunjung, dan membuat laporan kegiatan yang ada di perpustakaan setiap harinya.

k. Wali Kelas

Wali kelas memiliki tugas pokok dan fungsi untuk mengelola kelas, melaksanakan administrasi kelas, membuat tata tertib kelas, membuat daftar piket, daftar absensi dan daftar pelajaran, menyediakan buku khusus mengenai laporan kegiatan hasil belajar siswa, mencatat pemindahan siswa,

mencatat nilai siswa melalui buku laporan, dan membagikan laporan hasil nilai siswa.

l. Guru BK

Guru BK memiliki tugas pokok dan fungsi untuk menyusun agenda dan melaksanakan bimbingan konseling, menjalin kerjasama pada setiap wali kelas agar dapat membantu permasalahan atau kesulitan siswa dalam proses pembelajaran, memberikan pandangan kepada siswa mengenai kehidupan setelah lulus, membimbing siswa untuk mencari solusi permasalahan siswa dan membuat laporan kegiatan bimbingan konseling.

m. Guru Mata Pelajaran

Tugas pokok dan fungsi dari guru mata pelajaran adalah menyusun dan menguasai perangkat pembelajaran, menjalankan aktivitas pembelajaran, melakukan penilaian terhadap ulangan harian siswa dan penilaian tengah semester serta penilaian akhir semester siswa, menyusun hasil kegiatan mengenai kemajuan hasil belajar siswa, mengadakan perbaikan dan pengayaan siswa, mengisi daftar hadir siswa dan daftar nilai siswa, mendidik siswa agar dapat memiliki pemikiran yang kritis dan dapat memfasilitasi siswa dalam proses pembelajaran.

n. Siswa

Tugas pokok siswa yakni belajar, disiplin, patuh dan hormat pada guru dan menjaga nama baik sekolah.

4.1.2 Gambaran Penerapan Media Pembelajaran

Media digital cukup menarik jika dijadikan media pembelajaran pada saat ini karena dapat menghilangkan kebosanan siswa dalam belajar serta diharapkan meningkatkan kualitas belajar siswa. Contoh media digital yang dimaksud yaitu media yang menggunakan *smartphone* atau *handphone*. Media tersebut dapat dimanfaatkan oleh guru untuk meningkatkan keterlibatan siswa pada kegiatan pembelajaran. Salah satu perangkat atau media yang diterapkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *quizizz* sebagai latihan untuk melihat pemahaman siswa.

Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *quizizz* di SMA Negeri Arjasa Jember, peneliti melakukan observasi selama 4 bulan dengan mengikuti program Merdeka Belajar Kampus Merdeka yaitu Asistensi Mengajar. Observasi dilakukan dengan mengajar langsung di kelas sehingga peneliti dapat mengetahui tentang penggunaan media pembelajaran. Peneliti juga menggunakan teknik wawancara terhadap guru mata pelajaran IPS kelas XI.

Penerapan media pembelajaran *quizizz* ini dilatarbelakangi oleh perkembangan teknologi sehingga menjadi landasan bagi sekolah untuk siap memasuki era globalisasi. Teknologi tersebut juga dimanfaatkan guna mengembangkan pembelajaran. Sehingga perkembangan pembelajaran diharapkan mampu mengolah serta meningkatkan motivasi belajar siswa SMA Negeri Arjasa Jember melalui pemanfaatan teknologi *handphone* yang dibawanya setiap hari.

Pemanfaatan *handphone*, dilaksanakan saat pembelajaran berlangsung menggunakan media *quizizz*. Media *quizizz* ini sebagai media permainan interaktif siswa agar siswa tidak bosan saat menerima materi. Selain dapat dipakai untuk berbagai mata pelajaran, *quizizz* juga dapat melibatkan siswa secara langsung saat proses belajar di kelas. Guru maupun siswa bisa melihat jawaban yang salah dan yang benar sehingga bisa menjadi bahan evaluasi untuk pembelajaran selanjutnya.

Penerapan media pembelajaran *quizizz* di SMA Negeri Arjasa Jember ini, dilaksanakan dengan waktu satu jam pelajaran yaitu 45 menit. Waktu tersebut cukup untuk mengerjakan dan membahas ulang soal yang baru saja dikerjakan. Berikut merupakan langkah-langkah yang dilakukan untuk menerapkan media pembelajaran di SMA Negeri Arjasa Jember:

a. Kelas Eksperimen

Media pembelajaran *quizizz* adalah media pembelajaran kuis yang bertujuan untuk melatih pemahaman dan daya ingat siswa terhadap materi yang sudah diberikan oleh guru. Media *quizizz* dapat melibatkan siswa supaya aktif saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Selain itu, media dalam bentuk kuis ini terdapat fitur untuk guru melihat materi mana yang masih belum dipahami oleh siswa sehingga dapat menjadikan bahan evaluasi kemajuan kelas.

Pada pertemuan pertama diberikan soal *pretest* pada siswa yang mana tujuannya untuk mengetahui pemahaman awal siswa terkait materi pendapatan nasional sebelum mendapatkan perlakuan berupa media pembelajaran *quizizz*. Setelah melaksanakan *pretest* guru memberi tahu agar siswa mempelajari materi mengenai pendapatan nasional melalui buku LKS dan buku paket yang disediakan oleh sekolah.

Pertemuan berikutnya guru menerangkan materi dengan dua sub bab dalam satu pertemuan untuk memudahkan siswa memahami materi. Setelah guru menjelaskan materi, selanjutnya guru mempersilahkan siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami. Setelah selesai proses tanya jawab siswa diberikan sebuah link website yang digunakan untuk bermain sambil belajar.

Seluruh siswa diberikan link menuju *website quizizz* untuk bermain kuis yang berhubungan dengan materi pendapatan nasional. Seluruh siswa wajib mengunjungi website tersebut dan harus tersambung ke jaringan sekolah untuk mengaksesnya. Guru akan memberikan kode kepada siswa untuk masuk ke permainan kuis. Setelah semua siswa bergabung, guru akan mengklik mulai untuk memulai kuis tersebut. Siswa akan mendapatkan pertanyaan mengenai materi yang telah didapatkan dan harus menjawab pertanyaan tersebut. Saat permainan *quizizz* berlangsung, siswa dan guru akan mengetahui siapa yang menjawab pertanyaan paling cepat dan benar serta jawaban yang salah atau benar dengan melihat pada tampilan lcd yang ada di depan kelas.

Setelah siswa menjawab semua pertanyaan, maka akan muncul pemberitahuan atau peringkat skor teratas dalam permainan. Permainan ini dapat memicu siswa untuk lebih semangat belajar. Selain muncul peringkatnya, guru dapat *mereview* pemahaman siswa dan membahas ulang pertanyaan-pertanyaan yang ada dalam kuis tersebut bersamaan dengan siswa. Pada tahap terakhir guru dan siswa bersamaan membuat suatu kesimpulan dari materi yang sedang dipelajari. Untuk pertemuan berikutnya, dilakukanlah *posttest* untuk dapat melihat hasil dari pengaruh media pembelajaran *quizizz* yang sudah diterapkan.

b. Kelas Kontrol

Model pembelajaran konvensional lebih menekankan siswa agar dapat mengungkapkan kembali isi materi yang disampaikan melalui kuis atau tes. Pada penelitian ini kelas kontrol menerapkan model pembelajaran konvensional. Pada awal pertemuan guru membuka pelajaran dan memberi apersepsi tentang hal yang akan dilakukan pada bab pendapatan nasional. Selanjutnya siswa diberikan soal *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan.

Setelah selesai melakukan *pretest*, terdapat waktu tersisa yang dimanfaatkan guru untuk menyuruh siswa mempelajari materi mengenai pendapatan nasional yang sedang dipelajari. Setelah melaksanakan *pretest* guru memberi tahu agar siswa mempelajari materi mengenai pendapatan nasional melalui sumber belajar berupa LKS dan buku paket yang disediakan oleh sekolah.

Pada pertemuan selanjutnya guru mengulang materi yang sudah dipelajari sendiri oleh siswa. Guru menerangkan materi dengan dua sub bab dalam satu pertemuan untuk memudahkan siswa memahami materi. Setelah guru menjelaskan materi tersebut, langkah selanjutnya guru memberi pertanyaan terkait materi guna mengetahui pemahaman siswa. Selain itu, guru juga memberi kesempatan siswa untuk bertanya perihal materi yang belum dimengerti. Setelah proses tanya jawab sudah terlaksana guru dan siswa membuat kesimpulan mengenai materi yang sedang dipelajari. Pertemuan berikutnya dilakukan proses pembelajaran yang sama dengan pertemuan sebelumnya. Pertemuan terakhir, siswa diberikan *posttest* agar mengetahui seberapa besar hasil belajar setelah pembelajaran dilaksanakan

4.2 Paparan Data Penelitian

Uji homogenitas digunakan untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data penelitian uji homogenitas ini dianalisa dari nilai ulangan harian siswa sebagai acuan penentuan kelas. Hasilnya memperlihatkan kedua kelas dinyatakan homogen dengan tingkat kemampuan sama sebelum perlakuan.

Penelitian ini menggunakan kuasi eksperimen pola *non-equivalent control group design*. Eksperimen ini memiliki minimal dua kelompok sampel yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, gunanya untuk mengukur dampak serta tidak memilih subjek secara acak. Penelitian ini memiliki kelompok kontrol yang sebenarnya tidak berfungsi penuh terhadap pengontrolan dan pengendalian variabel-variabel yang bisa mempengaruhi hasil penelitian pada kelompok eksperimen. Biasanya kelompok kelas yang terpilih diukur sebelum dan setelah penerapan media. Pemilihan kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah yang tingkat kemampuannya hampir sama yaitu kelas XI IPA 1 dan XI IPA 3.

Hasil belajar siswa pada kedua kelas didapat sebelum dan setelah menerapkan media pembelajaran *quizizz* melalui tes. Pelaksanaan tes dilaksanakan sebanyak 2 kali, pertama sebelum penerapan media *quizizz* (*pretest*) dan setelah penerapan media *quizizz* (*posttest*). Data hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kontrol sebagai berikut.

Tabel 4. 1 Data Hasil Tes Pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Nilai max.	85	93	85	90
Nilai min.	60	65	65	60
Rata-rata	73,59	80,50	73,75	75,96
Siswa tuntas	9	17	9	12
Jumlah siswa	32		32	

Sumber: Data primer yang diolah, 2022.

4.3 Analisis Data Instrumen

Analisis data instrumen terdapat beberapa tahap untuk mengetahui suatu tes atau soal yang memiliki kualitas baik dalam penelitian. Tahap tersebut yaitu uji validitas dan reliabilitas.

4.3.1 Uji Validitas

Uji Validitas digunakan untuk mengetahui valid maupun tidaknya suatu instrumen soal. Untuk menguji validitas sebuah instrumen soal, dapat diukur melalui pengukuran validitas. Pengukuran validitas dalam penelitian ini memakai

pengujian *product moment* melalui program SPSS. Dengan kriteria setelah diketahui jumlah r_{hitung} maka akan dilihat dengan r_{tabel} pada taraf signifikan 5%. apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$, dinyatakan valid, dan apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$, dinyatakan tidak valid.

Tabel 4. 2 Hasil Uji Validitas Soal Pilihan Ganda

Jumlah soal	Pearson Correlation	Nilai Sig.	Kesimpulan
10	0,365 – 0,661	0,00 – 0,04	Valid

Sumber: Data primer yang diolah, 2022

Berdasarkan hasil pengujian validitas soal pilihan ganda pada tabel 4.2 di atas menunjukkan bahwa semua data soal valid. Hal tersebut dibuktikan dengan data dari *pearson correlation* $> 0,349$ dan nilai sig. $< 0,05$ sehingga seluruh soal pilihan ganda dapat digunakan dan dipercaya pada penelitian ini. Interpretasi pada 3 soal pilihan ganda berkategori kurang baik namun bisa digunakan untuk tes kepada siswa. Sedangkan soal lainnya berkategori sedang sampai baik.

Tabel 4. 3 Hasil Uji Validitas Soal Essay

Jumlah soal	Pearson Correlation	Nilai Sig.	Kesimpulan
5	0,480 – 0,751	0,00	Valid

Sumber: Data primer yang diolah, 2022

Berdasarkan hasil pengujian validitas soal essay pada tabel 4.3 di atas menunjukkan bahwa semua data soal valid. Hal tersebut dibuktikan dengan data dari *pearson correlation* $> 0,349$ dan nilai signifikannya $< 0,05$ sehingga seluruh soal pilihan ganda dapat digunakan dan dipercaya pada penelitian ini. Interpretasi pada semua soal essay berkategori baik sehingga bisa digunakan untuk tes kepada siswa.

4.3.2 Uji Reliabilitas

Instrumen penelitian akan mendapatkan hasil pengukuran yang sama setiap kali digunakan berulang-ulang. Maksudnya instrumen tersebut mempunyai reliabilitas yang baik. Untuk menguji reliabilitas dari sebuah instrumen penelitian ini digunakan uji *Cronbach Alpha* melalui program SPSS. Kriterianya yaitu

dikatakan reliabel apabila nilai alat ukur $\alpha > 0,60$. Dikatakan tidak reliabel apabila nilai alat ukur $\alpha < 0,60$.

Tabel 4. 4 Hasil Uji Reliabilitas Soal Pilihan Ganda

Reliability Statistics	
Cronbach Alpha	N of Item
0,648	10

Sumber: Data primer yang diolah, 2022

Berdasarkan hasil uji reliabilitas soal pilihan ganda pada tabel 4.4 di atas menunjukkan bahwa semua data soal reliabel. Hal tersebut dibuktikan dengan data dari *Cronbach' Alpha* $> 0,60$. Standar interpretasi reliabilitas sesuai dengan ketentuan yaitu besar, sehingga soal pilihan ganda tersebut dapat digunakan pada penelitian ini.

Tabel 4. 5 Hasil Uji Reliabilitas Soal Essay

Reliability Statistics	
Cronbach Alpha	N of Item
0,655	5

Sumber: Data Primer yang diolah, 2022

Berdasarkan hasil pengujian reliabilitas soal essay pada tabel 4.5 di atas menunjukkan bahwa semua data soal tersebut reliabel. Hal tersebut dibuktikan dengan data dari *Cronbach' Alpha* $> 0,60$. Sesuai dengan standar interpretasi reliabilitas dengan ketentuan yaitu besar, sehingga soal essay tersebut dapat digunakan pada penelitian ini.

4.4 Pengujian Hipotesis

Pembahasan pada pengujian hipotesis yaitu menganalisis data perolehan hasil *pretest* dan *posttest* yang dikerjakan oleh siswa. Pengujian ini melalui beberapa tahap untuk memperoleh data dalam penerapan media pembelajaran *quizizz* apakah terdapat perbedaan antara kemampuan siswa yang menerapkan dan tidak menerapkan media pembelajaran *quizizz*. Tahap tersebut yaitu uji normalitas, uji homogenitas dan uji t (*independent sample t-test*).

4.4.1 Uji Normalitas

Uji normalitas yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov* dengan signifikansi sebesar 5%. Untuk mengukur data pada penelitian ini memakai kriteria seperti berikut: jika data berdistribusi normal maka nilai signifikansinya melebihi tingkat *alpha* yang ditentukan (0,05). Sebaliknya bila nilai signifikansinya kurang dari 0,05 data tidak berdistribusi dengan normal.

Tabel 4. 6 Hasil Uji Normalitas

Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a		
		Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	Pretest Eksperimen	0,143	32	0,097
	Posttest Eksperimen	0,143	32	0,094
	Pretest Kontrol	0,150	32	0,066
	Posttest Kontrol	0,142	32	0,099

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: Data primer yang diolah, 2022

Hasil analisis uji normalitas dengan menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* di atas menunjukkan bahwa nilai signifikansi $> 0,05$. Untuk kelas eksperimen antara *pretest* dan *posttest* mendapatkan nilai signifikansi 0,097 dan 0,094. Sedang kelas kontrol antara *pretest* dan *posttest* mendapatkan nilai signifikansi 0,066 dan 0,099. berdasarkan tabel di atas tersebut, hasil analisis data uji normalitas bisa dikatakan berdistribusi normal.

4.4.2 Uji Homogenitas

Dilakukan uji homogenitas dengan metode statistik Leven's memakai program SPSS dalam penelitian ini. Dengan kriteria keputusan kedua kelompok tersebut sejenis (homogen) yaitu bila angka signifikansi pada *Based on Mean* $< 0,05$ artinya kedua jenis kelompok populasi tersebut tidak homogen dan apabila angka signifikansi *Based on Mean* $> 0,05$ artinya kedua jenis kelompok populasi tersebut sejenis (homogen).

Tabel 4. 7 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
Hasil Belajar	Based on Mean	1,218	1	62	0,274
	Based on Median	0,766	1	62	0,385
	Based on Median and with adjusted df	0,766	1	60,894	0,385
	Based on trimmed mean	1,168	1	62	0,284

Sumber: Data primer yang diolah, 2022

Hasil uji homogen pada tabel 4.7 menunjukkan data kedua kelompok populasi yakni homogen. Hal tersebut dilihat pada nilai signifikansi dimana nilai tersebut lebih besar dari kriteria keputusan yaitu 0,05.

4.4.3 Uji t (*Independent Sample T-Test*)

Pengujian ini untuk mengetahui perbandingan siswa yang menerapkan dan tidak menerapkan media pembelajaran *quizizz* terhadap hasil belajarnya. Uji t (*Independent Sample T-Test*) adalah uji yang dipakai pada penelitian ini. Uji-t ditafsirkan kriteria signifikan $> 0,05$ maka tidak ada pengaruh yang signifikan. Sedangkan nilai signifikansi $< 0,05$ dikatakan ada pengaruh yang signifikan.

Tabel 4. 8 Hasil Uji Independent Samples T-Test

		Leven's Test for Equality of Variances				t-test for Equality of Means				
		F	Sig.	t	df	Sig.(2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Lower	Upper
Hasil Belajar	Equal Variances assumed	1,218	0,274	2,443	62	0,017	4,531	1,855	0,823	8,239
	Equal variances not assumed			2,443	60,524	0,018	4,531	1,855	0,822	8,241

Sumber: Data primer yang diolah, 2022

Hasil analisis uji *independent Samples T-Test* di atas dapat dinyatakan terdapat perbedaan yang signifikan. Hasil tersebut dilihat pada nilai (sig. 2-tailed) yakni $0,017 < 0,05$, artinya ada perbedaan yang signifikan antara kelas yang menerapkan dan tidak menerapkan media pembelajaran *quizizz*.

4.5 Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk melihat adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran *quizizz* terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri Arjasa Jember menggunakan dua kelas. Pada kelas eksperimen (XI IPA 1) menerapkan media pembelajaran *quizizz* sedangkan pada kelas kontrol (XI IPA 3) menerapkan pembelajaran konvensional.

- a. Pembelajaran ekonomi menggunakan media pembelajaran *Quizizz* di Kelas XI IPA SMA Negeri Arjasa Jember

Quizizz berfokus pada aktivitas pengajaran yang berpusat ke siswa sehingga dapat belajar lebih aktif. Menurut Solikah (2019) *quizizz* adalah platform kuis online yang dapat digabungkan dalam wujud permainan dan dipakai sebagai media pembelajaran. *Quizizz* digunakan dalam kegiatan pembelajaran ekonomi guna membentuk area belajar siswa yang menarik dan menyenangkan serta merangsang perkembangan kognitif siswa bermain sambil belajar melalui proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan pada kelas XI IPA 1 sebagai kelas eksperimen setelah diterapkannya media pembelajaran *quizizz* dapat memberi pengaruh signifikan pada hasil belajarnya.

Berdasarkan hasil analisis data pada hasil belajar siswa kelas XI IPA 1 diketahui rata-rata nilai *pretest* yakni 73,59, sedangkan rata-rata nilai *posttest* yakni 80,50. Hasil *pretest* yang dilakukan di kelas eksperimen tersebut sebelum penerapan media pembelajaran *quizizz* terdapat 9 siswa yang tuntas di atas KKM yakni 80. Sedangkan setelah penerapan media pembelajaran *quizizz*, hasil *posttest* menunjukkan bahwa 17 siswa memperoleh tuntas di atas KKM. Sesuai dengan hasil tersebut maka dapat dikatakan penerapan media *quizizz* ini mengalami peningkatan yang signifikan.

b. Pembelajaran ekonomi menggunakan model konvensional

Model pembelajaran yang begitu populer dan masih sering digunakan yaitu pembelajaran konvensional. Saat pelaksanaan penelitian, guru menggunakan metode ceramah sesuai dengan urutan materi ajar yang mengacu pada LKS yang dibeli siswa di sekolah. Penguasaan materi pembelajaran yang dikemas oleh guru dengan beragam cara, yaitu ceramah, tanya jawab, dan melaksanakan latihan soal.

Berdasarkan hasil analisis data pada hasil belajar siswa kelas XI IPA 3 diketahui rata-rata nilai *pretest* siswa yakni 73,75, sedangkan rata-rata nilai *posttest* yakni 75,96. Hasil *pretest* yang dilakukan di kelas kontrol tersebut terdapat 9 siswa yang mendapatkan nilai tuntas di atas KKM. Sedangkan setelah pemaparan materi pembelajaran oleh guru, hasil *posttest* menunjukkan bahwa 12 siswa memperoleh nilai tuntas di atas KKM. Sesuai dengan hasil tersebut maka dapat dikatakan penerapan metode konvensional ini mengalami peningkatan.

c. Pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa

Berdasarkan penelitian yang sudah dilaksanakan, dinyatakan penerapan media pembelajaran *quizizz* di kelas eksperimen ini lebih baik dari pada penerapan pembelajaran konvensional di kelas kontrol. Pernyataan tersebut dapat dibuktikan dimana hasil *pretest* dengan rata-rata nilai yakni 73,59 dan hasil *posttest* yakni 80,50 pada kelas eksperimen. Sementara hasil *pretest* dengan rata-rata nilai yakni 73,75 dan hasil *posttest* yakni 75,96 pada kelas kontrol.

Hasil dari observasi menunjukkan bahwa siswa pada kelas eksperimen lebih tertarik untuk belajar. Proses pembelajaran pada penelitian ini, guru menyesuaikan perangkat pembelajaran dengan materi sehingga suasana di kelas menjadi lebih menarik dan siswa mencapai proses dan hasil belajar yang baik. Hal ini didukung oleh Anwar (2016) bahwa salah satu manfaat positif dari penggunaan media pembelajaran adalah kemampuan untuk meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.

Pada penerapan media pembelajaran *quizizz* dikemas dalam bentuk permainan serta juga berbasis kuis secara online yang mana dalam kuis tersebut berisikan materi-materi yang sudah dipelajari saat pembelajaran berlangsung.

Penerapan media pembelajaran *quizizz* menyediakan penilaian yang sesuai dengan kecepatan dan ketepatan siswa, melalui cara yang menyenangkan. *Quizizz* bisa dipakai dalam pembelajaran dengan memberikan ruang dan waktu yang cukup untuk belajar siswa hingga meningkat hasil belajarnya. Hal tersebut sejalan dengan penelitian dari Cristiyanda dan Sylvia (2021) *quizizz* mempengaruhi pemahaman konsep siswa melalui kuis interaktif. Hal itu dapat membuat siswa mengingat materi yang sudah diajarkan dan tercipta peningkatan dalam belajarnya.

Hasil tes pada siswa yang sudah dilaksanakan memiliki kesimpulan bahwa terdapat perbedaan terhadap hasil belajar siswa secara signifikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini menjadi tolak ukur dalam proses pembelajaran. Pada kelas eksperimen dalam hasil perolehan nilai *pretestnya*, terdapat 9 siswa yang mendapatkan nilai tuntas. Setelah pelaksanaan *posttest* hasil perolehan nilainya terdapat 17 siswa yang tuntas. Sedangkan pada kelas kontrol untuk hasil *pretestnya* sama dengan kelas eksperimen yaitu terdapat 9 siswa yang mendapatkan nilai tuntas. Namun setelah pelaksanaan *posttest* hasil perolehan nilainya terdapat 12 siswa yang tuntas.

Berdasarkan hasil di atas, masih terdapat siswa yang belum bisa menuntaskan hasil belajarnya dikarenakan terdapat kendala pada saat pembelajaran. Kendala pada kelas eksperimen saat pembelajaran salah satunya yaitu jaringan sekolah yang tersedia kurang maksimal sehingga menghambat proses penerapan media pembelajaran *quizizz*. Media ini membutuhkan jaringan internet yang baik. Oleh karena itu jika jaringan internet bermasalah, maka siswa akan terlambat untuk bergabung dalam permainan yang juga akan mempengaruhi sistem ranking di dalamnya.

Dalam media ini, terdapat sistem ranking yang tujuannya agar siswa dapat lebih semangat dan terpacu untuk bisa menyelesaikan permainan tanpa sadar belajar sambil bermain. Selain itu, siswa bisa mengerjakan soal yang ada dalam media ini dengan kecepatan dan ketepatan menjawab soal. Artinya, kecepatan dan ketepatan siswa yang mengerjakan soal akan mempengaruhi peringkatnya. Selain kendala di atas, terdapat satu siswa yang tidak membawa

handphone untuk mengakses media *quizizz*. Supaya proses pembelajaran berjalan lancar dan semua siswa dapat menerapkan media *quizizz* maka siswa yang tidak membawa *handphone* dapat melihat *handphone* teman sebangku yang dapat mengakses media.

Kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional mengacu pada buku LKS pada proses pembelajarannya. Kelas ini juga memiliki kendala yang sudah tidak asing lagi terjadi. Kendala tersebut yaitu beberapa siswa menganggap pelajaran IPS adalah kelas yang cukup membosankan. Penyebabnya yakni pembelajaran yang dikemas kurang menarik dan penerapan media belajar siswa kurang variatif, sehingga membuat siswa mengantuk dan kurang memperhatikan saat pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan Rafika (2021) dari hasil analisis datanya, dapat diketahui penggunaan media pembelajaran *quizizz* dalam kegiatan belajar IPS memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hasil tersebut terlihat dari rata-rata nilai *posttest* pada kelas eksperimen yang tinggi yakni 83,92 dengan menerapkan media pembelajaran *quizizz* dan rata-rata nilai *posttest* pada kelas kontrol yakni 72,50 dengan menerapkan pembelajaran konvensional *powerpoint* yang mengacu pada buku LKS. Berdasarkan hasil rata-rata, bisa disimpulkan bahwa dua kelas tersebut mengalami perbedaan hasil belajar yang signifikan. Hal ini menunjukkan penggunaan media pembelajaran *quizizz* mempunyai pengaruh positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Pada penelitian yang dilakukan, hasil belajar siswa di kelas eksperimen lebih tinggi daripada di kelas kontrol. Hasil tersebut diketahui setelah diberikan tes kepada siswa dengan memberikan soal pilihan ganda dan soal essay tentang pendapatan nasional. Hasil belajar di kelas eksperimen terjadi peningkatan dari rata-rata nilai *pretest* sebesar 73,59 ke rata-rata nilai *posttest* sebesar 80,50. Jika dilihat dari uji t (*independent sample t-test*) diketahui hasil pada nilai (sig. 2-tailed) yakni $0,017 < 0,05$ yang berarti ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *quizizz* terhadap hasil belajar siswa.

Adanya pengaruh pada penggunaan media pembelajaran *quizizz* didukung oleh pernyataan guru ekonomi bahwa “Pembelajaran dengan

menggunakan dan tidak menggunakan media quizizz benar-benar merubah suasana kelas yang awalnya siswa kebanyakan bosan dan mengantuk menjadi bersemangat. Nilai siswa di kelas yang menerapkan media pembelajaran quizizz juga lebih bagus dari kelas yang tidak menerapkan media ini. Tapi sayangnya jaringan kurang maksimal dan ada siswa yang tidak membawa handphone untuk mengakses media”.

Perolehan hasil penelitian tersebut sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilaksanakan oleh Cahyani Amildah (2020) dengan judul penelitiannya “Efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi quizizz terhadap hasil belajar siswa kelas X SMK Ketintang Surabaya. Hasil penelitiannya dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada kelas yang menerapkan media pembelajaran *quizizz* dapat meningkat. Hasil belajar kognitif siswa pada kelas kontrol mendapat rata-rata nilai *posttest* yakni 80,7 sedangkan pada kelas eksperimen mendapat rata-rata nilai *posttest* yakni 85,3. Selain itu hasil hitung uji beda (uji t) mendapat perbandingan nilai *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan pengujian *independent sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi $0,036 < 0,05$. Diketahui juga bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan nilai $2,154 > 2,002$ artinya penerapan media yang berbasis game *quizizz* ini efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan analisis di atas, dapat dibuktikan bahwa ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *quizizz* terhadap hasil belajar siswa pada siswa kelas XI IPA SMA Negeri Arjasa Jember mata pelajaran ekonomi. Penyebab media pembelajaran *quizizz* ini memiliki hasil yang lebih tinggi yaitu dikarenakan *quizizz* dipandang sebagai pembelajaran yang menarik dan menciptakan suasana baru untuk membantu siswa memahami mata pelajaran.

BAB 5. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dalam penelitian yang terkait tentang Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Kasus Pada Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri Arjasa Jember Mata Pelajaran Ekonomi Kompetensi Dasar Menganalisis Konsep Dan Metode Perhitungan Pendapatan Nasional Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2022/2023) dapat disimpulkan ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *quizizz* terhadap hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan uji-t (*independent sample t-test*) yakni dengan signifikansi $0,017 < 0,05$ yang berarti ada pengaruh yang signifikan. Hasil belajar siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan dari rata-rata nilai *pretest* yaitu 73,59 menjadi rata-rata nilai *posttest* yaitu 80,50.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, saran yang dapat diberikan peneliti adalah perlu adanya penciptaan suasana belajar yang menyenangkan dan dapat memudahkan siswa untuk memahami materi. Salah satu contohnya dapat menggunakan media pembelajaran *Quizizz* maupun media pembelajaran lain sesuai dengan materi pembelajaran. Selain itu, bagi peneliti lain yang hendak melaksanakan penelitian serupa, perlu memperhatikan kondisi sarana prasarana yang ada di sekolah agar dapat meminimalisir kesulitan dalam pelaksanaan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, K. 2016. *Pembelajaran Berbasis Inkuiri Metode dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bates, A. 2019. *Teaching in a Digital Age-Second Edition*. . Vancouver: Tony Bates Associates.
- Batubara, H. 2021. *Media Pembelajaran Digital*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Citra, C. 2020. Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, Volume 8, Nomor 2, 263.
- Cristiyanda dan Sylvia. 2021. Pengaruh Penggunaan Webquiz Terhadap Hasil Belajar Sosiologi Siswa di SMA N 16 Padang. *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran*.
- Doabler and Fien. 2013. Explicit Mathematic Instruction: What Theacher Can Do for Teaching Student With Mathematic Difficulties. *SAGE Journals*, Volume 48(5).
- Fadli, dkk. 2017. Penggunaan Multimedia Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*.
- Hayati, S. (2021). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS Terpadu dengan Model Cooperative Learning Tipe Two Stay Two Stray di Kelas VII 1 MTSN 11. *JOTE*, 51-58.
- Hermawan, I. 2019. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan Mixed Methode*. Kuningan: Hidayatul Quran Kuningan.
- Hermawan, I. 2019. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan Mixed Method*. Kuningan: Hidayatul Qur'an Kuningan.
- Ismail, F. 2018. *Statistika Untuk Penelitian Pendidikan dan Ilmu-ilmu Sosial*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Longa, A. 2020. Penggunaan Aplikasi Google Classroom dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas X IPS 3 SMAN 1 Maumere. *JOTE*, 49-57.

- Mawaddah, K. 2021. *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI IPA MAN 2 Sinjai*. Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Sinjai.
- Mayer, R. 2014. *3 - Cognitive Theory of Multimedia Learning*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Mukhoiyaroh. 2021. *Kegigihan Belajar pada Pembelajaran Berbasis Inquiry*.
- Purba, L. 2019. Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *JDP*.
- Purnomo, Dkk. 2013. *Panduan Praktis Penelitian Pendidikan dan Sosial*. Jember: LaksBang Pressindo Yogyakarta.
- Purwanto, A. 2016. Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar siswa Pada Mata Pelajaran IPA dengan Menggunakan Metode Example Non Example di Kelas VII H SMP 5 Kudus Semester II Tahun Pelajaran 2014/2015. *JPK2*, 36-41.
- Rafika. 2021. *Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi Quizizz Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII SMP AL-RIFA'IE Gondanglegi*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Malang: Central Library Of Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Of Malang.
- Riyanto dan Hatmawan. 2020. *Metode Riset Pendidikan Kuantitatif*. Yogyakarta: Deepublish.
- Rohmatun, A. 2020. *Pengaruh Game Kuis Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqh Kelas VIII Di MTS Nurul Huda Sedati Sidoarjo*. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Surabaya: Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Santoso, S. 2018. *Mahir Statistik Parametrik*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Setyaningrum, N. 2021. *Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas VI Sekolah Dasar Negeri 1 Kwaren Kecamatan Ngawen Kabupaten Klaten Tahun Pelajaran 2020/2021*. Universitas Widya Dharma Klaten, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Klaten.

- Solikah, H. 2019. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020. 1-8.
- Sudjana. 2016. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Susanti, I. 2015. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Number Head Together (NHT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII di MTs Muhammadiyah 2 Palembang*. Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang, Palembang.
- Trianto. 2011. *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam KTSP*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yanto dan Aditya. 2013. *Efektifitas penerapan teori Bruner dalam pembelajaran matematika pokok bahasan sifat-sifat bangun ruang terhadap hasil belajar siswa kelas 5 SD Negeri Rembes 01 dan SD Negeri Rembes 02 semester 2 tahun pelajaran 2012/2013*. Universitas Kristen Satya Wacana, Faculty of Education and Teaching. Salatiga: Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP-UKSW.
- Zahwa F. dan Syafi'i I. 2022. Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, vol 19.
- Zamzam, F. d. 2018. *Aplikasi Metodologi Penelitian*. Sleman: Deepublish.



LAMPIRAN

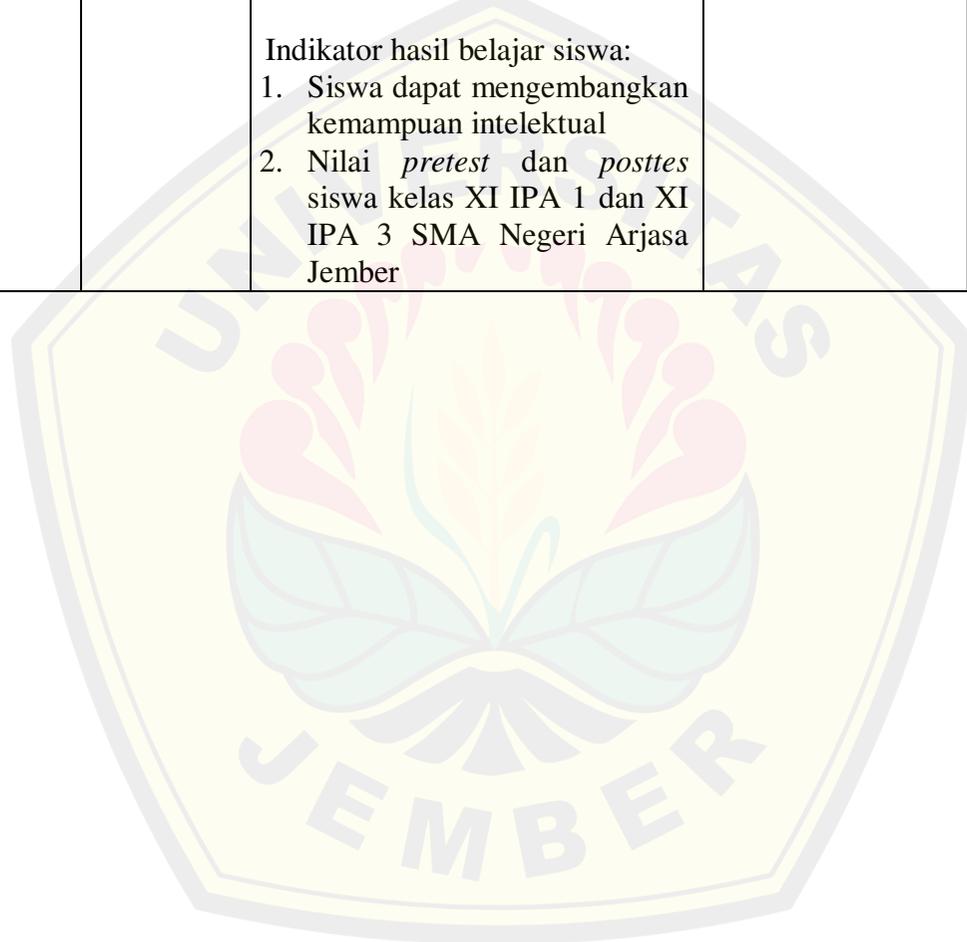
LAMPIRAN

Lampiran 1 Matriks Penelitian

MATRIKS PENELITIAN

Judul Penelitian	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Hipotesis
Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Kasus Pada Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri Arjasa Jember Mata Pelajaran Ekonomi Kompetensi Dasar Menganalisis Konsep dan Metode Perhitungan Pendapatan	Adakah pengaruh penggunaan media <i>Quizizz</i> terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPA SMA Negeri Arjasa Jember?	1. Media <i>Quizizz</i> (X) 2. Hasil Belajar (Y)	Indikator media pembelajaran <i>quizizz</i> : 1. Guru menyampaikan materi secara garis besar sesuai rencana belajar 2. Guru memberikan permasalahan berdasarkan kompetensi dasar 3. Siswa diberi kesempatan untuk menanggapi dan bertanya hal yang belum dipahami 4. Seluruh siswa diarahkan untuk mengerjakan kuis melalui <i>Quizizz</i> yang telah disediakan 5. Membahas bersama soal kuis yang telah dikerjakan oleh siswa 6. Guru dan siswa membuat kesimpulan terkait materi	Data Primer: Nilai <i>pretest</i> dan <i>posttes</i> siswa kelas XI IPA 1 dan XI IPA 3 SMA Negeri Arjasa Jember Data Sekunder: Dokumen-dokumen yang tertulis seperti nilai ulangan harian, RPP, silabus, daftar siswa.	1. Lokasi penelitian: SMA Negeri Arjasa Jember 2. Responden Penelitian: Kelas XI IPA SMA Negeri Arjasa Jember 3. Pengumpulan data: observasi, wawancara, dokumen dan tes 4. Analisis data: analisis hipotesis menggunakan uji t sampel berpasangan (<i>paired sample t-test</i>)	Ada pengaruh media pembelajara <i>Quizizz</i> terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPA SMA Negeri Arjasa Jember

Nasional Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2022/2023)		yang telah disampaikan. Indikator hasil belajar siswa: 1. Siswa dapat mengembangkan kemampuan intelektual 2. Nilai <i>pretest</i> dan <i>posttes</i> siswa kelas XI IPA 1 dan XI IPA 3 SMA Negeri Arjasa Jember			
-----------------------------------------------------	--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--



Lampiran 2 Tuntunan Penelitian

TUNTUNAN PENELITIAN

1. Tuntunan Observasi

No.	Data yang ingin diraih	Sumber data
1	Penggunaan media pembelajaran saat mengajar	Guru ekonomi kelas XI SMA Negeri Arjasa Jember
2	Pengamatan secara langsung di kelas	Siswa kelas XI IPA SMA Negeri Arjasa Jember

2. Tuntunan Wawancara

No.	Data yang ingin diraih	Sumber data
1	Penggunaan media pembelajaran mata pembelajaran ekonomi	Guru Ekonomi kelas XI IPA SMA Negeri Arjasa Jember

3. Tuntunan Dokumentasi

No.	Data yang ingin diraih	Sumber data
1	Daftar nama siswa kelas XI IPA 2 dan IPA 3	Guru ekonomi kelas XI IPA SMA Negeri Arjasa Jember
2	Perangkat pembelajaran (rencana pelaksanaan pembelajaran, silabus)	Dokumentasi
3	Foto kegiatan penelitian	

4. Tuntunan Tes

No.	Data yang ingin diraih	Sumber data
1	Hasil <i>pretest</i> (tes awal)	Siswa kelas XI IPA SMA Negeri Arjasa Jember
2	Hasil <i>posttest</i> (tes akhir)	

Lampiran 3 Pedoman Observasi

PEDOMAN OBSERVASI

Petunjuk observasi:

1. Peneliti mengamati proses pembelajaran
2. Memberi tanda centang pada pilihan yang ada dalam tabel dengan memilih ya atau tidak sesuai hasil pengamatan kondisi guru serta siswa dalam kelas

No	Aspek yang diamati	Hasil pengamatan	
		Ya	Tidak
1	Terdapat fasilitas yang memadai untuk menunjang pembelajaran		
2	Guru menyampaikan materi menggunakan media pembelajaran		
3	Guru menggunakan media pembelajaran untuk mendorong siswa secara aktif belajar		
4	Guru menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan keterampilan dasar		
4	Guru mengutamakan keterlibatan siswa dalam penggunaan media pembelajaran		
5	Guru melakukan evaluasi akhir sesuai dengan kemampuan siswa		
6	Guru melibatkan siswa untuk membuat ringkasan pembelajaran		
7	Guru memberi tugas untuk tindak lanjut		

Lampiran 4 Hasil Observasi

HASIL OBSERVASI

No	Aspek yang diamati	Hasil pengamatan	
		Ya	Tidak
1	Terdapat fasilitas yang memadai untuk menunjang pembelajaran	√	
2	Guru menyampaikan materi menggunakan media pembelajaran		√
3	Guru menggunakan media pembelajaran untuk mendorong siswa secara aktif belajar		√
4	Guru menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan keterampilan dasar		√
4	Guru mengutamakan keterlibatan siswa dalam penggunaan media pembelajaran	√	
5	Guru melakukan evaluasi akhir sesuai dengan kemampuan siswa	√	
6	Guru melibatkan siswa untuk membuat ringkasan pembelajaran	√	
7	Guru memberi tugas untuk tindak lanjut	√	

Lampiran 5 Pedoman Wawancara

PEDOMAN WAWANCARA

Nama Sekolah :

Nama Guru :

Guru Mapel :

Berikut merupakan pedoman wawancara yang dilakukan peneliti saat melaksanakan observasi.

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Metode apa yang biasa dipakai saat kegiatan belajar mengajar?	
2	Apakah media yang sering dipakai saat proses pembelajaran?	
3	Kendala apa yang sering dijumpai pada saat pembelajaran berlangsung?	
4	Bagaimana cara bapak memberikan penilaian tingkat ketuntasan materi?	
5	Apakah bapak pernah menggunakan media <i>Quizizz</i> ?	
6	Apa kendala dalam menerapkan media pembelajaran?	

PEDOMAN WAWANCARA

Nama Sekolah :

Nama Guru :

Guru Mapel :

Berikut merupakan pedoman wawancara yang dilakukan peneliti setelah melaksanakan penelitian.

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah penggunaan media pembelajaran <i>quizizz</i> mempermudah bapak untuk menyampaikan materi?	
2	Apakah media pembelajaran <i>quizizz</i> dapat memotivasi siswa dalam belajar?	
3	Apa kendala dalam menerapkan media pembelajaran <i>quizizz</i> ?	

Lampiran 6 Transkrip Wawancara

TRANSKIP WAWANCARA

Nama Sekolah : SMA Negeri Arjasa Jember

Nama Guru : Lisno, S.Pd., M.Si

Guru Mapel : Ekonomi

Berikut merupakan hasil wawancara yang dilakukan peneliti setelah melaksanakan observasi.

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Metode apa yang biasa dipakai saat kegiatan belajar mengajar?	Selama proses pembelajaran saya masih cenderung menggunakan metode ceramah dalam penyampaian materi
2	Apakah media yang sering dipakai saat proses pembelajaran?	Selama pembelajaran biasanya memakai buku LKS, tapi terkadang juga pakai <i>power point</i>
3	Kendala apa yang sering dijumpai pada saat pembelajaran berlangsung?	Beberapa siswa masih kurang aktif atau kurang merespon dalam mengikuti proses pembelajaran
4	Bagaimana cara bapak memberikan penilaian tingkat ketuntasan materi?	Biasanya setiap pertemuan saya beri tugas, setelah semua tugas di bab tersebut terkumpul baru mengolah data nya
5	Apakah bapak pernah menggunakan media <i>Quizizz</i> ?	Belum pernah memakai
6	Apa kendala dalam menerapkan media pembelajaran?	Tidak cukup waktu untuk membuat media sehingga untuk materi memakai LKS yang sudah dibeli siswa, terkadang memakai <i>powerpoint</i>

TRANSKIP WAWANCARA

Nama Sekolah : SMA Negeri Arjasa Jember

Nama Guru : Lisno, S.Pd., M.Si

Guru Mapel : Ekonomi

Berikut merupakan hasil wawancara yang dilakukan peneliti setelah melaksanakan penelitian.

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah penggunaan media pembelajaran <i>quizizz</i> mempermudah bapak untuk menyampaikan materi?	Sebenarnya media <i>quizizz</i> ini memang membantu saya untuk menyampaikan materi tanpa harus berceramah di depan kelas. Tapi saya masih belum menguasai cara mengoperasikan media tersebut.
2	Apakah media pembelajaran <i>quizizz</i> dapat memotivasi siswa dalam belajar?	Pembelajaran dengan memakai dan tidak memakai media <i>quizizz</i> benar-benar merubah suasana kelas yang awalnya siswa kebanyakan bosan dan mengantuk menjadi bersemangat. Nilai siswa di kelas yang menggunakan media pembelajaran <i>quizizz</i> juga lebih tinggi dari yang tidak menggunakan media ini. Tapi sayangnya jaringan kurang maksimal dan ada siswa yang tidak membawa handphone untuk mengakses media.
3	Apa kendala dalam menerapkan media pembelajaran <i>quizizz</i> ?	Jaringan di kelas kurang maksimal dan ada siswa yang tidak membawa handphone untuk mengakses media <i>quizizz</i> .

Lampiran 7 Dokumentasi Wawancara

DOKUMENTASI WAWANCARA

1. Wawancara dengan guru mata pelajaran Ekonomi



Gambar 1 Wawancara Guru Ekonomi

2. Proses pembuatan media pembelajaran *Quizizz*



Gambar 2 Pembuatan Media Pembelajaran *Quizizz*

Lampiran 8 Data dan Nilai Ulangan Harian Siswa

DATA SISWA DAN NILAI ULANGAN HARIAN SISWA

1. Kelas XI IPA 1

No.	Nama	UH
1	ALINDA DWI KAMILA ARAF	85
2	ANA SAFIROTUL	65
3	ANENDITA ALIFIA PUTRI	60
4	ARDYTA DESCA HABIBI	65
5	ARKA PRAMARTA YUDHA	75
6	BAYU LEKZA FIRGANTARA	80
7	CIKA YULIATUL KHOIROT	75
8	DINDA AYU SAFITRI	70
9	DYAH FARA AMALIA	75
10	EGGI APRIYA NUGRAH	70
11	ELISA RAHMAWATI	80
12	FEBYLATUL HASANAH	70
13	FEBRIYANSAH YUNIAWAN SAPUTRA	85
14	FIRMAN KURNIAWAN	65
15	GIO TRIWIJAYA	60
16	GIOVANIE AULIA ALAMSYAH	65
17	HERLINA	75
18	HIRUS SOLIHIN	80
19	JUMROTUL HASANAH	75
20	M. RIVALDO HAMMAM A.	70
21	MILDATUS MAFTUHAH	75
22	MOCH. RIFKI RAMADANI	70
23	MUHAMMAD DAVIN PRAKASA	80
24	MUHAMMAD HABIBI	70
25	MUHAMMAD WAHID AGUS PRASETYO	75
26	NING WIDYA KURNIAWATI	65
27	NURUL HIKMAH KAMELIA RAHMAWATI	70
28	RACHMAT RIZKI FIRDAUS	85
29	RISMAYANDA SATRIA DWI DARMA	75
30	RIVAL EFENDI	85
31	SEKAR AYU	85
32	SAFIQOTUL 'ALA	75

2. Kelas XI IPA 3

No.	Nama	UH
1	ACHMAD FAHMI RIANTONO	60
2	ADI MAHENDRA SETIAWAN	65
3	AKBAR MAHBOBY	75
4	ALDO PERMANA KUSUMA	65
5	ALIYA DINA FITRIAH	70
6	ANDI HENDRATNO	80
7	DEA NUR AINI	85
8	DENDI	75
9	DIAH ROSITA DEWI	85
10	DWI PUTRI ANANTA UCI ASTUTI	70
11	FAJAR AULIA RAHMAN	75
12	FATHIA ALIA NURIANTI	85
13	FIKA RISKI ISNA WATI	70
14	HAMDI PURNOMO	75
15	HOIRIAH	80
16	JANNATUL NURFAIQOH	80
17	LINA AURA SAFILA	70
18	M. HASAN SAPUTRO	80
19	M. RIVALDI HAMMAM A.	75
20	M. YAHYA PUTRA AZIKA	70
21	M. VIKI ROHMAN	85
22	MITA MIA RAMADHANI	75
23	MOCH. ARIFFURROHMAN	60
24	MUFIDATUL HASANAH	70
25	MUHAMMAD SYARIFUDIN	65
26	NABILA KHAIRUNNISA	70
27	QORIK ATUZ HASANAH	75
28	REGITA DIANA PRAMESWARI	65
29	RENDI JUNI SAPUTRA	85
30	RISKA DIANA PUTRI RAMADHANI	75
31	SAFINA NURUL AMALIA	75
32	SINDY DWI ANTIKA	70

DIGITAL REPOSITORY UNIVERSITAS JEMBER

Lampiran 9 Silabus

SILABUS

Mata Pelajaran : Ekonomi
 Satuan Pendidikan : SMAN Arjasa Jember
 Kelas : XI (sebelas)
 Kompetensi Inti :

- **KI-1 dan KI-2:** menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianut. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, santu, peduli (gotong royong, kerja sama, toleransi, damai), bertanggung jawab, responsif, dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, kawasan regional, dan kawasan internasional.
- **KI-3:** memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tau tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawaasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
- **KI-4:** mengolah, menalar dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran
3.1 Menganalisis konsep dan metode perhitungan	<ul style="list-style-type: none"> • Memahami pengertian pendapatan nasional 	Pendapatan Nasional <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian pendapatan 	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca berbagai sumber belajar yang relevan tentang

DIGITAL REPOSITORY UNIVERSITAS JEMBER

pendapatan nasional	<ul style="list-style-type: none"> • Memahami manfaat pendapatan nasional • Menganalisis komponen-komponen/konsep pendapatan nasional • Menganalisis metode perhitungan pendapatan nasional • Menjelaskan konsep pendapatan per kapita • Memahami konsep distribusi pendapatan • Menganalisis pola hubungan data/informasi yang diperoleh untuk menyimpulkan tentang konsep dan metode perhitungan pendapatan nasional 	<p>nasional</p> <ul style="list-style-type: none"> • Manfaat perhitungan nasional • Komponen-komponen / konsep pendapatan nasional • Metode perhitungan pendapatan nasional • Pendapatan per kapita • Distribusi pendapatan 	<p>konsep dan metode perhitungan pendapatan nasional</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat dan mengajukan pertanyaan serta berdiskusi sebagai klarifikasi tentang konsep dan metode perhitungan pendapatan nasional • Membuat pola hubungan informasi/data yang diperoleh untuk menyimpulkan tentang konsep dan metode perhitungan pendapatan nasional • Menyajikan hasil analisis perhitungan pendapatan nasional melalui media lisan dan tulisan
4.1 Menyajikan hasil perhitungan pendapatan nasional	<ul style="list-style-type: none"> • Menyajikan hasil analisis perhitungan pendapatan nasional melalui media lisan dan tulisan 		

Lampiran 10 RPP Kelas Eksperimen

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**KELAS EKSPERIMEN**

Sekolah	: SMAN Arjasa Jember	Kelas/Semester	: XI IPA 2/1
Materi Pelajaran	: Ekonomi	Alokasi Waktu	: 8 JP (8x20 menit)
Materi Pokok	: Pendapatan Nasional		

A. Tujuan Pembelajaran

KD. 3.1	KD. 4.1
Menganalisis konsep dan metode perhitungan pendapatan nasional	Menyajikan hasil perhitungan pendapatan nasional
Indikator Pencapaian Kompetensi	
<ul style="list-style-type: none"> • Memahami pengertian pendapatan nasional • Memahami manfaat pendapatan nasional • Menganalisis komponen-komponen / konsep pendapatan nasional • Menganalisis metode perhitungan pendapatan nasional • Menjelaskan konsep pendapatan per kapita • Memahami konsep distribusi pendapatan • Menganalisis pola hubungan data/informasi yang diperoleh untuk menyimpulkan tentang konsep dan metode perhitungan pendapatan nasional 	Menyajikan hasil analisis perhitungan pendapatan nasional melalui media lisan dan tulisan
<p>Melalui pembelajaran tatap muka siswa diharapkan mampu menganalisis konsep, metode perhitungan pendapatan nasional dan menyajikan hasil perhitungan pendapatan nasional dengan mengembangkan sikap religius, kemandirian (kreatif), aktif (hadir dalam kegiatan pembelajaran) dan tanggungjawab.</p>	

B. Kegiatan Pembelajaran

Media	Alat/Bahan	Sumber Belajar
<ul style="list-style-type: none"> • Grup WhatsApp • Power Point • Quizizz 	<ul style="list-style-type: none"> • Laptop, Handphone • LCD proyektor 	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Ekonomi kelas XI • Bahan ajar, internet, dan sumber lain yang terkait
Kegiatan Pendahuluan		
1. Memulai pembukaan dengan salam dan doa		
2. Mengecek kehadiran siswa		
3. Mengaitkan materi pembelajaran yang akan dilaksanakan dengan pengalaman siswa, lalu		

mengajukan pertanyaan sebagai pengingat, serta menghubungkannya dengan materi berikutnya
4. Menyampaikan motivasi terkait apa yang dapat dicapai dengan mempelajari materi pendapatan nasional
5. Menjelaskan hal yang perlu dipelajari, kompetensi ketercapaian, serta metode pembelajaran yang akan dilaksanakan
Kegiatan Inti
1. Siswa diberi motivasi dan bahan bacaan terkait konsep pembelajaran materi pendapatan nasional
2. Siswa diberi permasalahan dan yang berkaitan dengan pendapatan nasional. siswa juga diberi kesempatan untuk menanggapi
3. Guru menawarkan siswa untuk bertanya hal yang belum dipahami terkait materi pendapatan nasional
4. Setelah itu, seluruh siswa diarahkan untuk mengerjakan kuis melalui <i>Quizizz</i> yang telah disediakan
5. Membahas bersama soal kuis yang telah dikerjakan oleh siswa. Siswa diberi kesempatan bertanya mengenai kesulitan yang dihadapi dalam mengerjakan soal kuis pendapatan nasional. Kemudian guru dan siswa saling bekerjasama dalam menanggapi
6. Guru memberikan tugas tambahan untuk dikerjakan di rumah
Kegiatan Penutup
1. Siswa diberi kesempatan untuk menyimpulkan point penting dalam kegiatan pembelajaran yang baru saja dilakukan
2. Guru memberikan motivasi dan mengaitkan dengan materi dipertemuan selanjutnya
3. Memberi apresiasi kepada siswa
4. Menutup pembelajaran dengan salam

C. Penilaian Pembelajaran

Sikap	Observasi saat pembelajaran tentang kesantunan, tanggungjawab dan disiplin
Pengetahuan	Berupa kuis pilihan ganda dan uraian
keterampilan	Keaktifan berdiskusi dan tanya jawab

Lampiran 11 RPP Kelas Kontrol

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
KELAS KONTROL

Sekolah	: SMAN Arjasa Jember	Kelas/Semester	: XI IPA 3/1
Materi Pelajaran	: Ekonomi	Alokasi Waktu	: 8 JP (8x20 menit)
Materi Pokok	: Pendapatan Nasional		

A. Tujuan Pembelajaran

KD. 3.1	KD. 4.1
Menganalisis konsep dan metode perhitungan pendapatan nasional	Menyajikan hasil perhitungan pendapatan nasional
Indikator Pencapaian Kompetensi	
<ul style="list-style-type: none"> • Memahami pengertian pendapatan nasional • Memahami manfaat pendapatan nasional • Menganalisis komponen-komponen / konsep pendapatan nasional • Menganalisis metode perhitungan pendapatan nasional • Menjelaskan konsep pendapatan per kapita • Memahami konsep distribusi pendapatan • Menganalisis pola hubungan data/informasi yang diperoleh untuk menyimpulkan tentang konsep dan metode perhitungan pendapatan nasional 	Menyajikan hasil analisis perhitungan pendapatan nasional melalui media lisan dan tulisan
<p>Melalui pembelajaran tatap muka siswa diharapkan mampu menganalisis konsep, metode perhitungan pendapatan nasional dan menyajikan hasil perhitungan pendapatan nasional dengan mengembangkan sikap religius, kemandirian (kreatif), aktif (hadir dalam kegiatan pembelajaran) dan tanggungjawab.</p>	

B. Kegiatan Pembelajaran

Media	Alat/Bahan	Sumber Belajar
<ul style="list-style-type: none"> • Grup WhatsApp • Power Point 	<ul style="list-style-type: none"> • Laptop, Handphone • LCD proyektor 	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Ekonomi kelas XI • Bahan ajar, internet dan sumber lain yang terkait
Kegiatan Pendahuluan		
1. Memulai pembukaan dengan salam dan doa		
2. Mengecek kehadiran siswa		
3. Mengaitkan materi pembelajaran yang akan dilaksanakan dengan pengalaman siswa, lalu		

mengajukan pertanyaan sebagai pengingat, serta menghubungkannya dengan materi berikutnya
4. Menyampaikan motivasi terkait apa yang dapat dicapai dengan mempelajari materi pendapatan nasional
5. Menjelaskan hal yang perlu dipelajari, kompetensi ketercapaian, serta metode pembelajaran yang akan dilaksanakan
Kegiatan Inti
1. Siswa diberi motivasi dan bahan bacaan terkait konsep pembelajaran materi pendapatan nasional
2. Siswa diberi permasalahan yang berkaitan dengan pendapatan nasional
3. Siswa juga diberi kesempatan untuk menanggapi
4. Guru menawarkan siswa untuk bertanya hal yang belum dipahami terkait materi pendapatan nasional
5. Guru mengecek pemahaman siswa dan memberi umpan balik
6. Guru memberikan tugas tambahan untuk dikerjakan di rumah
Kegiatan Penutup
1. Siswa diberi kesempatan untuk menyimpulkan point penting dalam kegiatan pembelajaran yang baru saja dilakukan
2. Guru memberikan motivasi dan mengaitkan dengan materi dipertemuan selanjutnya
3. Memberi apresiasi kepada siswa
4. Menutup pembelajaran dengan salam

C. Penilaian Pembelajaran

Sikap	Observasi saat pembelajaran tentang kesantunan, tanggungjawab dan disiplin
Pengetahuan	Berupa kuis pilihan ganda dan uraian
keterampilan	Keaktifan berdiskusi dan tanya jawab

Lampiran 12 Lembar Penilaian Tes

LEMBAR PENILAIAN TES (*PRETEST-POSTTEST*)

1. Tes Pilihan Ganda

Indikator	Butir Soal	Jumlah Soal
1. Menjelaskan pengertian pendapatan nasional	1,4	2
2. Menjelaskan manfaat pendapatan nasional	8	1
3. Menganalisis konsep pendapatan nasional	6,7	2
4. Menganalisis metode perhitungan pendapatan nasional	2,10	2
5. Menjelaskan konsep pendapatan per kapita	3,5,9	3

Prinsip penskoran soal Pilihan Ganda

Kualitas soal nomor 1-10 = 10

Jumlah skor maksimal = 100

Nilai Pilihan Ganda = $\frac{\text{Jumlah skor perolehan}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$

2. Tes Uraian

Indikator	Butir Soal	Jumlah Soal
1. Menjelaskan metode perhitungan pendapatan nasional	1,4	2
2. Menjelaskan konsep pendapatan nasional	2	1
3. Menjelaskan tujuan pendapatan nasional	3	1
4. Menghitung pendapatan per kapita	5	1

Prinsip Skor Soal Uraian

Nomor Soal	Kualitas	Standard					Skor
		0	5	10	15	20	
1	20						
2	20						
3	20						
4	20						
5	20						
Total Skor	100						

Kriteria penskoran

- Siswa menjawab sepenuhnya benar akan diberikan skor 20
- Siswa menjawab tidak sepenuhnya benar akan dikonversi persentase ketidakbenarannya, kemudian dikalikan dengan skor maksimum yaitu 20
- Siswa menjawab salah maka diberikan nilai 0 (nol)

Rumus penjumlahan nilai uraian

$$\text{Nilai Uraian} = \frac{\text{Jumlah skor perolehan}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Lampiran 13 Soal Pretest-Posttest

SOAL PRETEST-POSTTEST**Soal Pilihan Ganda**

1. Pendapatan nasional memiliki pengertian yang tepat di bawah ini.
 - a. Nilai tambah total dari usaha produksi yang dilakukan oleh warga dan dinyatakan dalam satuan moneter dalam satu tahun
 - b. Nilai untuk setiap peningkatan aset berwujud dan tidak berwujud di negara, dinyatakan secara moneter
 - c. Nilai total produk dan jasa yang dihasilkan oleh rumah tangga keluarga dan perusahaan dalam satu tahun, dinyatakan dengan satuan uang
 - d. Output dari semua rumah tangga keluarga dan perusahaan dalam satu tahun, dinyatakan dalam unit uang
 - e. Representasi moneter dari nilai semua produk konkret yang diproduksi oleh suatu negara dalam satu tahun
2. Dibawah ini merupakan komponen-komponen perhitungan pendapatan nasional.
 - 1) Konsumsi dan bunga
 - 2) pertambangan
 - 3) pertanian
 - 4) laba usaha
 - 5) sewa dan upahkomponen pendekatan pendapatan adalah nomor
 - a. 1, 2 dan 3
 - b. 1, 4 dan 5
 - c. 2, 3 dan 4
 - d. 2, 4 dan 5
 - e. 3, 4 dan 5
3. Maksud dari pendapatan per kapita yaitu
 - a. Semua pendapatan netto
 - b. menambahkan semua pengeluaran

- c. Pendapatan nasional (PDB atau PNB) dibagi dengan jumlah penduduk tahun n
 - d. Pendapatan nasional bersih dikurangi pajak langsung
 - e. Semua penjumlahan barang dan jasa
4. Rumah tangga keluarga melaksanakan kegiatan ekonomi yang biasa dikatakan
- a. Membeli barang di luar negeri
 - b. berinvestasi
 - c. Belanja di pasar
 - d. Wajib bayar pajak
 - e. Menyediakan faktor produksi
5. Untuk mengukur tingkat kesejahteraan negara dengan melihat....
- a. Sumber daya alam
 - b. Jumlah uang beredar
 - c. Depresiasi
 - d. Pendapatan per kapita
 - e. kuota
6. Diketahui data GNP Rp770.000.000.000, penyusutan Rp150.600.000.000, pajak langsung Rp125.000.000.000, besarnya NNP yaitu
- a. Rp625.000.000.000
 - b. Rp619.400.000.000
 - c. Rp694.400.000.000
 - d. Rp645.000.000.000
 - e. Rp675.400.000.000
7. Jika pendapatan pribadi seseorang dikurangi dengan pajak yang wajib dibayarkan, sisanya dapat juga dikatakan
- a. Produk nasional neto
 - b. Produk domestik bruto
 - c. *Personal income*
 - d. Pendapatan nasional bersih
 - e. Pendapatan perorangan siap konsumsi (*disposable income*)

8. Manfaat yang didapat saat menghitung pendapatan nasional dibawah ini, kecuali
- Meningkatkan minat seseorang untuk investasi
 - Memberi bantuan untuk merumuskan kebijakan pemerintah
 - Melihat struktur ekonomi negara
 - Membandingkan perekonomian antarwilayah
 - Melihat taraf pertumbuhan perekonomian negara
9. Pada tahun 2019 negara K mendapatkan GNP sejumlah Rp400 triliun, pada tahun yang sama jumlah penduduknya sebanyak 80 juta jiwa. Berapakah pendapatan per kapita di negara K tersebut
- Rp5.000.000
 - Rp3.200.000
 - Rp500.000
 - Rp50.000
 - Rp500
10. Perhitungan dengan menambah/menjumlahkan semua pengeluaran masyarakat dinamakan pendekatan
- Konsumsi
 - Penerimaan
 - Produksi
 - Pengeluaran
 - Pendapatan

Soal Uraian

1. Apa saja metode yang dipakai guna menghitung pendapatan nasional? Jelaskan!
2. Bagaiamanakah perhitungan NNI?
3. Terangkan tujuan dari menghitung pendapatan nasional!
4. Diketahui data keuangan di bawah ini:

Gaji pekerja	Rp1.400.000	Investasi	Rp75.000.000
Belanja negara	Rp250.000.000	Ekspor	Rp50.000.000
Pendapatan masyarakat	Rp3.472.000	Impor	Rp35.000.000
Konsumsi masyarakat	Rp80.000.000	Laba Usaha	Rp40.000.000
Pendapatan sewa	Rp25.000.000		

Hitung pendapatan nasional menggunakan pendekatan pengeluaran!

5. Pada tahun 2019 terdapat suatu negara A yang memiliki produk nasional bruto sejumlah Rp6.344.000.000.000 dan memiliki jumlah penduduk 1.220.000.000 jiwa. Dengan pernyataan tersebut pada tahun 2019 berapa pendapatan per kapita negara A?

Lampiran 14 Kunci Jawaban

Kunci Jawaban Soal *Pretest-Posttest***Pilihan Ganda**

- | | | | |
|---|---|----|---|
| 1 | C | 6 | B |
| 2 | B | 7 | E |
| 3 | C | 8 | A |
| 4 | E | 9 | A |
| 5 | D | 10 | D |

Uraian

1. Ada tiga metode yang akan dipelajari, berikut penjelasannya:

a. Pendekatan produksi

Pendekatan ini menghitung seluruh nilai tambah dari barang/jasa yang dihasilkan dalam suatu sektor kegiatan produksi yang berlaku di suatu negara tertentu. Dapat menggunakan rumus:

$$Y + P1.Q1 + P2.Q2 + \dots + Pn.Qn$$

b. Pendekatan pendapatan

Pendekatan ini menghitung seluruh balas jasa yang diterima oleh pemilik faktor produksi (alam, tenaga kerja, modal dan skill) akibat dari penyerahan faktor produksi kepada produsen. Pendekatan ini menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Y = w + i + p + r$$

c. Pendekatan pengeluaran

Pendekatan ini menghitung seluruh pengeluaran yang dikeluarkan oleh rumah tangga pelaku kegiatan ekonomi. Pengeluaran pelaku kegiatan ekonomi dapat dijelaskan dan dirumuskan sebagai berikut:

$$Y = C + I + G + (X - M)$$

2. Cara menghitung NNI yaitu dengan mengurangi PNN (Produk Nasional Neto) dengan pajak tidak langsung yang bebannya bisa dilimpahkan pada orang lain.

$$\mathbf{NNI = PNN - Pajak Tidak Langsung}$$

3. Tujuannya yaitu:
- Untuk melihat perkembangan suatu negara di bidang ekonomi dan pembangunan yang dicapai.
 - Untuk mendapatkan taksiran akurat tentang nilai nilai barang dan jasa yang dihasilkan oleh suatu negara.
 - Mendukung perencanaan dan pelaksanaan program pengembangan lebih lanjut.
4. $Y = C + I + G + (X - M) = 80.000.000 + 75.000.000 + 250.000.000 + (50.000.000 - 35.000.000) = \mathbf{Rp420.000.000}$

5. Pendapatan per kapita = $\frac{PNB}{Jumlah\ penduduk} = \frac{Rp6.344.000.000.000}{1.220.000.000} =$
 $\mathbf{Rp5.200}$

Lampiran 15 Hasil *Pretest***HASIL PRETEST**

1. Kelas XI IPA 1 (Kelas Eksperimen)

No.	Nama	UH
1	ALINDA DWI KAMILA ARAF	85
2	ANA SAFIROTUL	65
3	ANENDITA ALIFIA PUTRI	60
4	ARDYTA DESCA HABIBI	65
5	ARKA PRAMARTA YUDHA	75
6	BAYU LEKZA FIRGANTARA	80
7	CIKA YULIATUL KHOIROT	75
8	DINDA AYU SAFITRI	70
9	DYAH FARA AMALIA	75
10	EGGI APRIYA NUGRAH	70
11	ELISA RAHMAWATI	80
12	FEBYLATUL HASANAH	70
13	FEBRIYANSAH YUNIAWAN SAPUTRA	85
14	FIRMAN KURNIAWAN	65
15	GIO TRIWIJAYA	60
16	GIOVANIE AULIA ALAMSYAH	65
17	HERLINA	75
18	HIRUS SOLIHIN	80
19	JUMROTUL HASANAH	75
20	M. RIVALDO HAMMAM A.	70
21	MILDATUS MAFTUHAH	75
22	MOCH. RIFKI RAMADANI	70
23	MUHAMMAD DAVIN PRAKASA	80
24	MUHAMMAD HABIBI	70
25	MUHAMMAD WAHID AGUS PRASETYO	75
26	NING WIDYA KURNIAWATI	65
27	NURUL HIKMAH KAMELIA RAHMAWATI	70
28	RACHMAT RIZKI FIRDAUS	85
29	RISMAYANDA SATRIA DWI DARMA	75
30	RIVAL EFENDI	85
31	SEKAR AYU	85
32	SAFIQOTUL 'ALA	75

2. Kelas XI IPA 3 (Kelas Kontrol)

No.	Nama	UH
1	ACHMAD FAHMI RIANTONO	60
2	ADI MAHENDRA SETIAWAN	65
3	AKBAR MAHBOBY	75
4	ALDO PERMANA KUSUMA	65
5	ALIYA DINA FITRIAH	70
6	ANDI HENDRATNO	80
7	DEA NUR AINI	85
8	DENDI	75
9	DIAH ROSITA DEWI	85
10	DWI PUTRI ANANTA UCI ASTUTI	70
11	FAJAR AULIA RAHMAN	75
12	FATHIA ALIA NURIANTI	85
13	FIKA RISKI ISNA WATI	70
14	HAMDI PURNOMO	75
15	HOIRIAH	80
16	JANNATUL NURFAIQOH	80
17	LINA AURA SAFILA	70
18	M. HASAN SAPUTRO	80
19	M. RIVALDI HAMMAM A.	75
20	M. YAHYA PUTRA AZIKA	70
21	M. VIKI ROHMAN	85
22	MITA MIA RAMADHANI	75
23	MOCH. ARIFFURROHMAN	60
24	MUFIDATUL HASANAH	70
25	MUHAMMAD SYARIFUDIN	65
26	NABILA KHAIRUNNISA	70
27	QORIK ATUZ HASANAH	75
28	REGITA DIANA PRAMESWARI	65
29	RENDI JUNI SAPUTRA	85
30	RISKA DIANA PUTRI RAMADHANI	75
31	SAFINA NURUL AMALIA	75
32	SINDY DWI ANTIKA	70

Lampiran 16 Hasil *Posttest***HASIL POSTTEST**

1. Kelas XI IPA 1 (Kelas Eksperimen)

No.	Nama	UH
1	ALINDA DWI KAMILA ARAF	85
2	ANA SAFIROTUL	65
3	ANENDITA ALIFIA PUTRI	70
4	ARDYTA DESCA HABIBI	65
5	ARKA PRAMARTA YUDHA	75
6	BAYU LEKZA FIRGANTARA	85
7	CIKA YULIATUL KHOIROT	78
8	DINDA AYU SAFITRI	75
9	DYAH FARA AMALIA	78
10	EGGI APRIYA NUGRAH	75
11	ELISA RAHMAWATI	85
12	FEBYLATUL HASANAH	83
13	FEBRIYANSAH YUNIAWAN SAPUTRA	80
14	FIRMAN KURNIAWAN	90
15	GIO TRIWIJAYA	85
16	GIOVANIE AULIA ALAMSYAH	85
17	HERLINA	78
18	HIRUS SOLIHIN	88
19	JUMROTUL HASANAH	75
20	M. RIVALDO HAMMAM A.	93
21	MILDATUS MAFTUHAH	93
22	MOCH. RIFKI RAMADANI	88
23	MUHAMMAD DAVIN PRAKASA	75
24	MUHAMMAD HABIBI	83
25	MUHAMMAD WAHID AGUS PRASETYO	83
26	NING WIDYA KURNIAWATI	78
27	NURUL HIKMAH KAMELIA RAHMAWATI	78
28	RACHMAT RIZKI FIRDAUS	83
29	RISMAYANDA SATRIA DWI DARMA	83
30	RIVAL EFENDI	78
31	SEKAR AYU	83
32	SAFIQOTUL 'ALA	78

2. Kelas XI IPA 3 (Kelas Kontrol)

No.	Nama	UH
1	ACHMAD FAHMI RIANTONO	75
2	ADI MAHENDRA SETIAWAN	70
3	AKBAR MAHBOBY	78
4	ALDO PERMANA KUSUMA	65
5	ALIYA DINA FITRIAH	88
6	ANDI HENDRATNO	85
7	DEA NUR AINI	90
8	DENDI	70
9	DIAH ROSITA DEWI	88
10	DWI PUTRI ANANTA UCI ASTUTI	75
11	FAJAR AULIA RAHMAN	80
12	FATHIA ALIA NURIANTI	80
13	FIKA RISKI ISNA WATI	73
14	HAMDY PURNOMO	83
15	HOIRIAH	80
16	JANNATUL NURFAIQOH	83
17	LINA AURA SAFILA	75
18	M. HASAN SAPUTRO	73
19	M. RIVALDI HAMMAM A.	85
20	M. YAHYA PUTRA AZIKA	75
21	M. VIKI ROHMAN	90
22	MITA MIA RAMADHANI	75
23	MOCH. ARIFFURROHMAN	73
24	MUFIDATUL HASANAH	63
25	MUHAMMAD SYARIFUDIN	73
26	NABILA KHAIRUNNISA	65
27	QORIK ATUZ HASANAH	65
28	REGITA DIANA PRAMESWARI	65
29	RENDI JUNI SAPUTRA	83
30	RISKA DIANA PUTRI RAMADHANI	73
31	SAFINA NURUL AMALIA	70
32	SINDY DWI ANTIKA	65

Lampiran 17 Hasil Analisis Data Instrumen

HASIL ANALISIS DATA INSTRUMEN

1. Uji Validitas

a. Soal Pilihan Ganda

No. soal	Pearson Correlation	Nilai Sig.	Kesimpulan
1	0,380	0,032	Valid
2	0,638	0,000	Valid
3	0,421	0,016	Valid
4	0,661	0,000	Valid
5	0,381	0,031	Valid
6	0,485	0,005	Valid
7	0,365	0,040	Valid
8	0,529	0,002	Valid
9	0,423	0,016	Valid
10	0,577	0,001	Valid

b. Soal Essay

No. soal	Pearson Correlation	Nilai Sig.	Kesimpulan
1	0,480	0,005	Valid
2	0,751	0,000	Valid
3	0,708	0,000	Valid
4	0,747	0,000	Valid
5	0,551	0,001	Valid

2. Uji Reliabilitas

a. Soal Pilihan Ganda

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	32	100,0
	Excluded ^a	0	0,0
	Total	32	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure

Reliability Statistics		
	Cronbach Alpha	N of Item
	0,648	10

b. Soal Essay

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	32	100,0
	Excluded ^a	0	0,0
	Total	32	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure

Reliability Statistics		
	Cronbach Alpha	N of Item
	0,655	5

Lampiran 18 Hasil Uji Hipotesis

HASIL UJI HIPOTESIS

1. Uji Normalitas

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Kelas		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Pretest Eksperimen	0,143	32	0,097	0,934	32	0,050
	Posttest Eksperimen	0,143	32	0,094	0,955	32	0,194
	Pretest Kontrol	0,150	32	0,066	0,934	32	0,051
	Posttest Kontrol	0,142	32	0,099	0,947	32	0,119

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

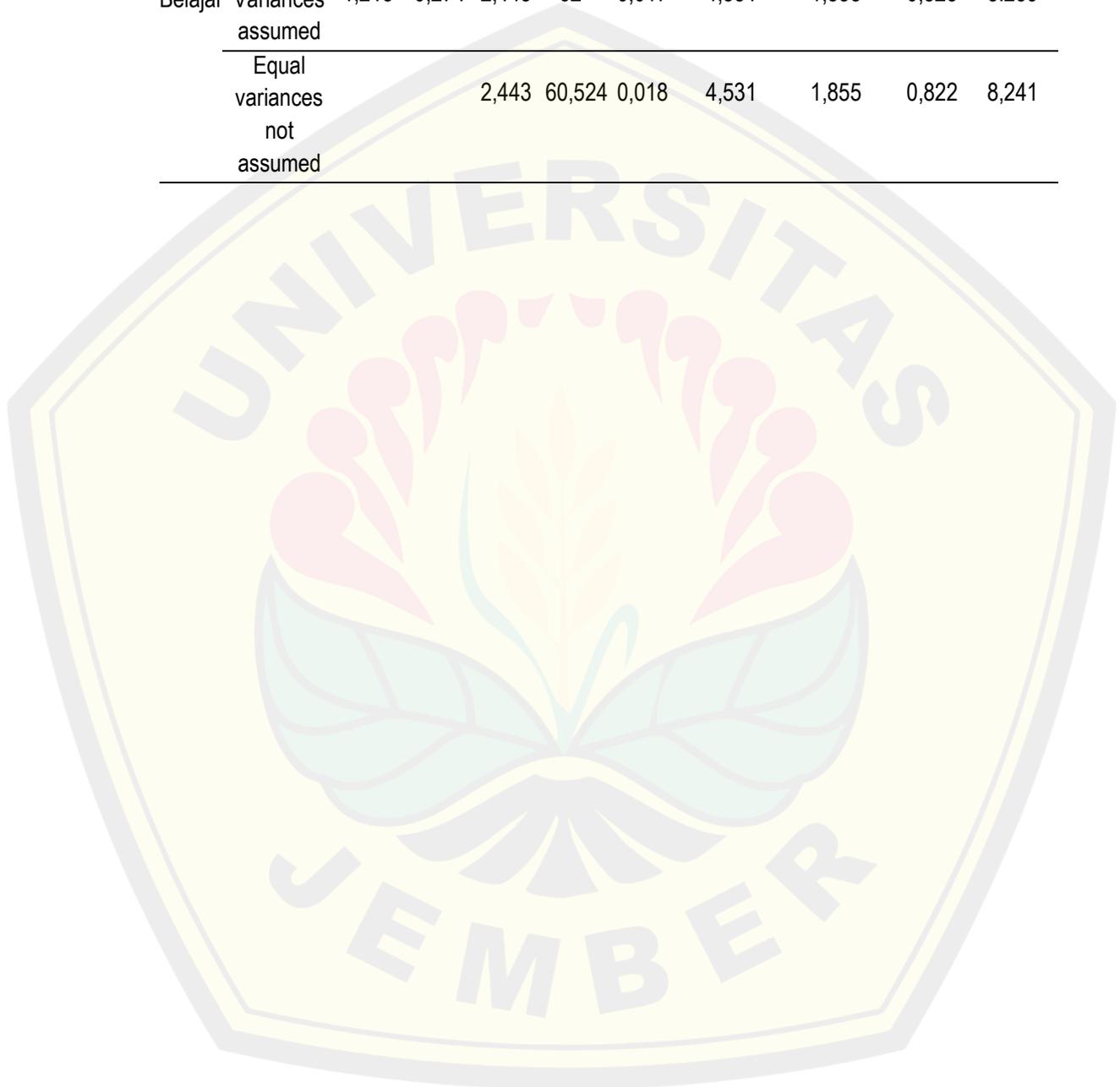
a. Lilliefors Significance Correction

1. Uji Homogenitas

		Test of Homogeneity of Variance				
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.	
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	1,218	1	62	0,274	
	Based on Median	0,766	1	62	0,385	
	Based on Median and with adjusted df	0,766	1	60,894	0,385	
	Based on trimmed mean	1,168	1	62	0,284	

2. Uji t (*Independent Sample T-Test*)

Independent Sample Test										
Leven's Test for Equality of Variances					t-test for Equality of Means					
		F	Sig.	t	df	Sig.(2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Lower Upper	
Hasil Belajar	Equal Variances assumed	1,218	0,274	2,443	62	0,017	4,531	1,855	0,823	8.239
	Equal variances not assumed			2,443	60,524	0,018	4,531	1,855	0,822	8,241



Lampiran 19 Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian

DOKUMENTASI PELAKSANAAN PENELITIAN

1. Dokumentasi Kelas Eksperimen



Gambar 3 Siswa Melakukan *Pretest*



Gambar 4 Guru Menjelaskan Media Pembelajaran yang Akan Digunakan



Gambar 5 Siswa Menggunakan Media Pembelajaran *Quizizz*



Gambar 6 Guru dan Siswa Mereview Soal



Gambar 7 Dokumentasi Siswa Yang Mendapat Ranking 1 dan 2



Gambar 8 Siswa Melaksanakan *Posttest*

2. Dokumentasi Kelas Kontrol



Gambar 9 Siswa Melaksanakan *Pretest*



Gambar 10 Guru Menjelaskan Materi



Gambar 11 Siswa Melakukan *Posttest*



Lampiran 20 Surat Izin Penelitian

SURAT IZIN PENELITIAN

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kalimantan Nomor 37 Kampus Bumi Tegalboto Jember 68121
Telepon: 0331-334988, 330738 Fax: 0331-334988
Laman: www.fkip.unej.ac.id

Nomor **10038** /UN25.1.5/SP/2022 19 JUL 2022
Lampiran : -
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yth. Kepala Sekolah
SMA Negeri Arjasa

Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini:

Nama : Delvi Milfin
NIM : 180210301047
Jurusan : Pendidikan IPS
Program Studi : Pendidikan Ekonomi
Rencana Penelitian : Juli - Agustus 2022

Berkenaan dengan penyelesaian studinya, mahasiswa tersebut bermaksud melaksanakan penelitian dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Kasus Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri Arjasa Jember Mata Pelajaran Ekonomi Kompetensi Dasar Menganalisis Konsep dan Metode Perhitungan Pendapatan Nasional Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2022/2023)". Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.

Demikian permohonan ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan
Wakil Dekan I,
DR. Nurhan, Ph.D.
NIP. 19506011993021001



Lampiran 21 Surat Selesai Penelitian

SURAT SELESAI PENELITIAN


PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR
DINAS PENDIDIKAN
SMA NEGERI ARJASA
 Jalan Sultan Agung 64 ☎ (0331) - 540133 Arjasa, 68191
 website: www.smanarjasajember.sch.id - email : smaarjasa@gmail.com
JEMBER

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
Nomor : 670/704/101.6.5.10/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: WIDIWASITO, S.Pd.,M.Pd.
NIP	: 19690415 199703 1 010
Pangkat/Golongan	: Pembina TK.I, IV/b
Jabatan	: Kepala Sekolah
Unit Kerja	: SMA Negeri Arjasa Jember

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama	: Delvi Milfin
NIM	: 180210301047
Jurusan	: Pendidikan IPS
Program Studi	: Pendidikan Ekonomi
Universitas Asal	: Universitas Jember

Judul Penelitian : "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Kasus Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri Arjasa Jember Mata Pelajaran Ekonomi Kompetensi Dasar Menganalisis Konsep dan Metode Perhitungan Pendapatan Nasional Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2022/2023."

Tanggal Pelaksanaan : 26 Juli s.d 25 Agustus 2022

Yang bersangkutan benar-benar telah melaksanakan Penelitian di SMA Negeri Arjasa Jember.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya agar dapat dipergunakan dengan sebagaimana mestinya.


 Jember, 21 Desember 2022
 Kepala Sekolah,
WIDIWASITO, S.Pd., M.Pd
 NIP. 19690415 199703 1 010

Lampiran 22 Lembar Konsultasi Pembimbing

LEMBAR KONSULTASI PEMBIMBING**(Dosen Pembimbing 1)**



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**
Alamat : Jl. Kalimantan III/3 Kampus Tegalboto Kotak Pos 162 Telp./Fax
(0331) 334988 Jember 68121

LEMBAR KONSULTASI PENYUSUNAN SKRIPSI

Nama : Delvi Milfin
NIM/ Angkatan : 180210301047/2018
Jurusan/ Prog. Studi : IPS/Pendidikan Ekonomi
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Kasus Pada Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri Arjasa Mata Pelajaran Ekonomi Kompetensi Dasar Menganalisis Konsep dan Metode Perhitungan Pendapatan Nasional Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2022/2023)
Pembimbing I : Dr. Sukidin, M.Pd

KEGIATAN KONSULTASI

NO	Hari/Tanggal	Materi Konsultasi	TT. Pembimbing I
1.	Kamis, 28-10-2021	konsultasi Matriks	
2.	Senin, 24-1-2022	Pengajuan judul	
3.	Kamis, 10-2-2022	Bab 1	
4.	Kamis, 10-3-2022	Pengajuan ganti judul	
5.	Senin, 21-3-2022	Bab 1 dan 2	
6.	Selasa, 29-3-2022	Revisi Bab 1 dan 2	
7.	Selasa, 26-4-2022	Bab III	
8.	Rabu, 11-5-2022	Revisi Bab 3	
9.			
10.			
11.			
12.	Rabu, 4-1-2023	Pengajuan Bab 4 dan 5	
13.	Kamis, 5-1-2023	Bab 4 dan 5	
14.	Selasa, 10-1-2023	Revisi Bab 4 dan 5	
15.			

Catatan:

- Lembar ini harus dibawa dan diisi setiap melakukan konsultasi.
- Lembar ini harus dibawa sewaktu Seminar Proposal Skripsi dan Ujian Skripsi

LEMBAR KONSULTASI PEMBIMBING
(Dosen Pembimbing 2)



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Alamat : Jl. Kalimantan III/3 Kampus Tegalboto Kotak Pos 162 Telp./Fax
(0331) 334988 Jember 68121

LEMBAR KONSULTASI PENYUSUNAN SKRIPSI

Nama : Delvi Milfin
NIM/ Angkatan : 180210301047/2018
Jurusan/ Prog. Studi : IPS/Pendidikan Ekonomi
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Kasus Pada Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri Arjasa Mata Pelajaran Ekonomi Kompetensi Dasar Menganalisis Konsep dan Metode Perhitungan Pendapatan Nasional Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2022/2023)
Pembimbing II : Lisana Oktavisanti M, S. Pd., M.Pd

KEGIATAN KONSULTASI

NO	Hari/Tanggal	Materi Konsultasi	TT. Pembimbing II
1.	Rabu, 26-1-2022	Pengajuan judul	<i>LM</i>
2.	Senin, 11-4-2022	Bab 1	<i>LM</i> <i>LM</i>
3.	Selasa, 17-5-2022	Revisi Bab 1	<i>LM</i>
4.	Selasa, 7-6-2022	Bab 2 dan 3	<i>LM</i> <i>LM</i>
5.	Senin, 13-6-2022	Revisi Bab 2 dan 3	<i>LM</i> <i>LM</i>
6.	Rabu, 15-6-2022	ACC Seminar Proposal	<i>LM</i> <i>LM</i>
7.	Kamis, 5-1-2023	pengajuan Bab 4 dan 5	<i>LM</i> <i>LM</i>
8.	Jumadi, 6-1-2023	Bab 4 dan 5	<i>LM</i> <i>LM</i>
9.	Senin, 9-1-2023	Revisi Bab 4 dan 5	<i>LM</i> <i>LM</i>
10.	Selasa, 10-1-2023	Pingkasan	<i>LM</i> <i>LM</i>
11.	Rabu, 11-1-2023	Revisi Ringkasan	<i>LM</i> <i>LM</i>
12.	Kamis, 12-1-2023	ACC Sidang Skripsi	<i>LM</i> <i>LM</i>
13.			
14.			
15.			

Catatan:

- Lembar ini harus dibawa dan diisi setiap melakukan konsultasi.
- Lembar ini harus dibawa sewaktu Seminar Proposal Skripsi dan Ujian Skripsi

Lampiran 23 Daftar Riwayat Hidup

DAFTAR RIWAYAT HIDUP**A. Identitas**

Nama : Delvi Milfin
Tempat, tanggal lahir : Jember, 10 September 2000
Jenis kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Nama orang tua
a). Ayah : Budiyanto
b). Ibu : Ene Susilowati
Alamat : Jalan Cumedak No. 48, Sukosari, Sukowono,
Jember
Email : delvi.milfin@gmail.com

B. Pendidikan

No.	Sekolah	Tempat	Tahun Lulus
1	SD Negeri 3 Sukosari	Sukowono, Jember	2012
2	SMP Negeri 1 Sukowono	Sukowono, Jember	2015
3	SMK Negeri 3 Jember	Patrang, Jember	2018