

SKRIPSI

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
QUIZIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA
MATA PELAJARAN IPA KELAS VIII MTsN 1 SIDRAP**



OLEH

**NURUL SAKINAH FAIQAH
NIM: 2020203884206012**

**PROGRAM STUDI TADRIS ILMU PENGETAHUAN ALAM
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
PAREPARE**

2026

SKRIPSI

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *QUIZIZZ*
TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA
PELAJARAN IPA KELAS VIII MTsN 1 SIDRAP**



OLEH

**NURUL SAKINAH FAIQAH
NIM: 2020203884206012**

Skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Alam Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam
Negeri Parepare

**PROGRAM STUDI TADRIS ILMU PENGETAHUAN ALAM
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
PAREPARE**

2026

PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz*
Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata
Pelajaran IPA Kelas VIII MTsN 1 Sidrap

Nama Mahasiswa : Nurul Sakinah Faiqah
NIM : 2020203884206012
Fakultas : Tarbiyah
Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Alam
Dasar Penetapan Pembimbing : SK. Dekan Fakultas Tarbiyah
Nomor : 4494 Tahun 2023

Disetujui oleh

Pembimbing Utama : Andi Aras, M.Pd.
NIDN : 2006079001

Pembimbing Pendamping : Fajriyani, M.Si.
NIP : 199506152022032002



Mengetahui:
Dekan Fakultas Tarbiyah.



Dr. Andar, M.Pd.I.
NIP. 197612302005012002

PERSETUJUAN KOMISI PENGUJI

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran
Quizizz Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada
Mata Pelajaran IPA Kelas VIII MTsN 1 Sidrap

Nama Mahasiswa : Nurul Sakinah Faiqah

Nomor Induk Mahasiswa : 2020203884206012

Fakultas : Tarbiyah

Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Alam

Dasar Penetapan Penguji : B.4275/In.39/FTAR.01/PP.00.9/11/2024

Tanggal Kelulusan : 06 Juli 2026

Disetujui oleh

Andi Aras, M.Pd. (Ketua)

Fajriyani, M.Si. (Sekertaris)

St. Humaerah Syarif, S.Pd., M.Pd. (Anggota)

Novia Anugra, M.Pd. (Anggota)

Mengetahui:

Dean Fakultas Tarbiyah

Dr. Andar, M.Pd.Ir
NIP. 197612302005012002

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
 الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ وَ عَلَى آلِهِ
 وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ أَمَّا بَعْدُ

Segala puji bagi Allah Tuhan semesta alam. Dia-lah sang pemberi nikmat kesehatan, nikmat kekuatan, dan nikmat kesempatan sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII MTsN 1 Sidrap”. Skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Alam Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare.

Penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada kedua orang tua tercinta, Ayahanda Ruslan dan Ibunda Hadi, S.Ag., yang senantiasa melangitkan doa demi keberhasilan penulis. Dukungan yang diberikan, baik secara moril maupun materiel, telah menjadi motivasi terbesar dan memudahkan penulis dalam menyelesaikan tugas akademik ini tepat pada waktunya.

Penulis menyampaikan penghargaan serta terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak Andi Aras, M.Pd., selaku pembimbing utama, dan Ibu Fajriyani, M.Si., selaku pembimbing pendamping. Atas dedikasi, bimbingan, serta arahan yang telah diberikan dengan penuh kesabaran selama proses penyusunan skripsi ini, penulis senantiasa mendoakan agar Bapak dan Ibu senantiasa diberikan keberkahan dan kesehatan dalam menjalankan tugas.

Selanjutnya, dengan penuh penghormatan penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Darmawati, S.Ag, M.Pd. selaku Rektor IAIN Parepare yang telah bekerja keras mengelola pendidikan di IAIN Parepare.
2. Ibu Dr. Ahdar, M.Pd.I. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah atas pengabdianya telah menciptakan suasana pendidikan yang positif bagi mahasiswa.
3. Ibu Imranah, M.Pd. selaku penanggung jawab program studi Tadris IPA atas segala pengabdian dan bimbingan bagi mahasiswa baik dalam proses perkuliahan maupun diluar perkuliahan.
4. Ibu St. Humaerah Syarif, M.Pd dan ibu Novia Anugra, M.Pd selaku dosen penguji penulis, yang telah meluangkan waktunya untuk menghadiri seminar proposal dan seminar hasil, dan juga telah memberikan kritik dan saran yang membangun untuk skripsi penulis.
5. Dosen pada jurusan Tadris Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang telah meluangkan waktu mereka dalam mendidik penulis selama studi di IAIN Parepare.
6. Jajaran staf administrasi Tarbiyah yang telah banyak membantu mulai dari proses menjadi mahasiswa sampai keberbagai pengurusan untuk berkas penyelesaian studi.
7. Kepala perpustakaan IAIN Parepare beserta jajarannya yang telah memberikan pelayanan kepada penulis selama menjalani studi di IAIN Parepare terutama dalam menyusun skripsi ini.
8. Kepada kedua orang tua serta kakak dan adik saya yang selalu memberikan dukungan dan doa untuk penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Teman-teman mahasiswa Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare, khususnya di Program Tadris Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) angkatan 2020 (CO20NA) yang telah memberikan banyak motivasi agar cepat menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

10. Terakhir, untuk diri ini yang mampu bertahan hingga titik ini dengan melewati begitu banyak proses yang menguras tenaga dan pikiran.

Penulis menyampaikan apresiasi dan ucapan terima kasih yang setinggi-tingginya kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan, baik moril maupun materiel, sehingga penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Semoga segala bantuan dan kebaikan yang diberikan mendapatkan balasan pahala serta rahmat dari Allah SWT sebagai amal jariyah.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan dan memiliki berbagai keterbatasan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik serta saran yang konstruktif dari pembaca guna perbaikan dan pengembangan penelitian di masa mendatang. Akhir kata, semoga karya ilmiah ini dapat memberikan manfaat serta kontribusi positif bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Parepare, 1 Juni 2026 M
15 Dzulhijah 1447 H
Penyusun,



Nurul Sakinah Faiqah
NIM. 2020203884206012

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Mahasiswa yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurul Sakinah Faiqah
NIM : 2020203884206012
Tempat / Tgl. Lahir : Wanio / 30 September 2002
Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)
Fakultas : Tarbiyah
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz*
Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata
Pelajaran IPA Kelas VIII MTsN 1 Sidrap

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini benar merupakan hasil karya saya sendiri. Apabilah dikemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikat, tiruan, plagiat, atau dibuat oleh orang lain, sebagian atau seluruhnya, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Parepare, 1 Juni 2026 M
15 Dzulhijah 1447 H
Penyusun,



Nurul Sakinah Faiqah
NIM. 2020203884206012

ABSTRAK

Nurul Sakinah Faiqah. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII MTsN 1 Sidrap (dibimbing oleh Andi Aras dan Fajriyani).

Penerapan aplikasi *Quizizz* sebagai media interaktif dalam pembelajaran menawarkan sarana yang menarik bagi peserta didik dan guru dengan menyediakan berbagai pertanyaan untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Aplikasi ini juga memudahkan guru dalam mengevaluasi hasil belajar. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran IPA menggunakan media *Quizizz* di kelas VIII MTsN 1 Sidrap dan mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas VIII MTsN 1 Sidrap.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif, dan jenis quasi eksperimen. Penentuan sampel menggunakan teknik *purposive sampling* dengan memilih kelas VIII A sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII B sebagai kelas kontrol. Selain itu, teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, tes (*pretest* dan *posttest*), dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.

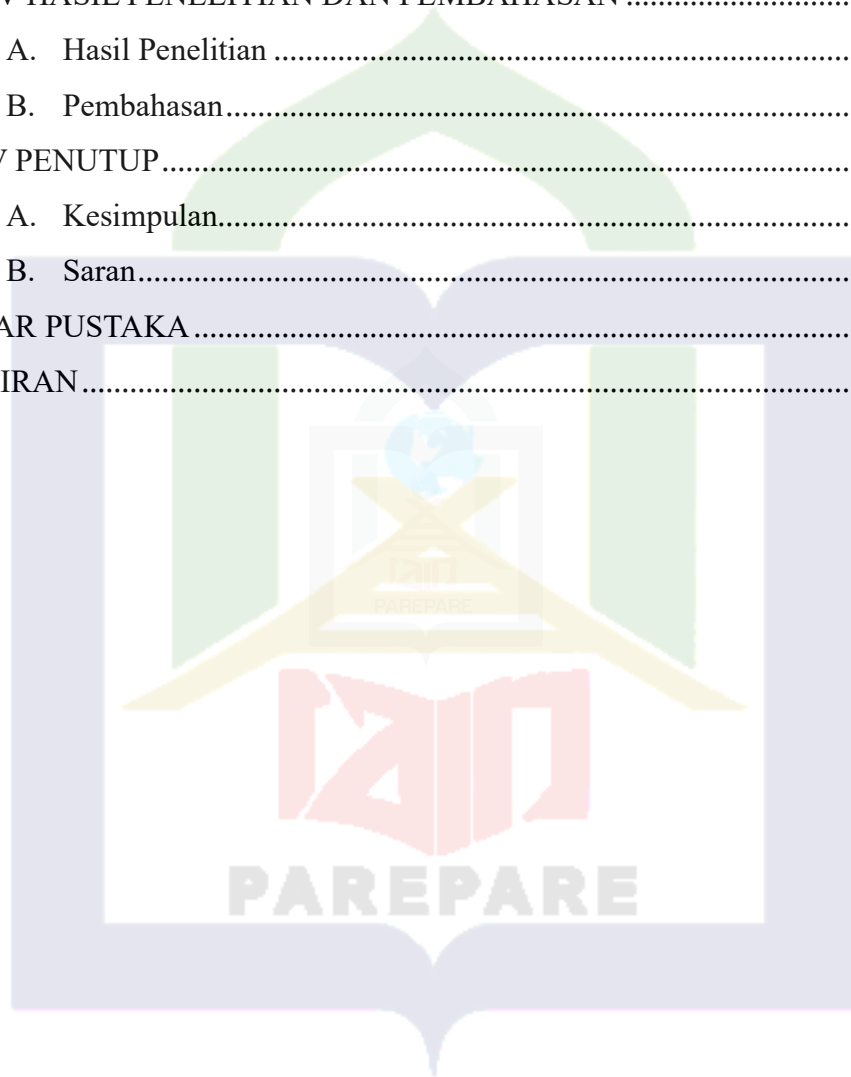
Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) keterlaksanaan pembelajaran IPA menggunakan media *Quizizz* berada pada kategori baik dengan rata-rata persentase keterlaksanaan sebesar 83,75% dengan capaian tertinggi sebesar 95% pada pertemuan keempat. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan mampu mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik melalui penggunaan media *Quizizz*. (2) penggunaan media pembelajaran *Quizizz* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji hipotesis Mann-Whitney U yang menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,001 lebih kecil dari 0.05 ($0,001 < 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen yaitu 87,40 lebih tinggi daripada kelas kontrol 72,80, dengan persentase ketuntasan belajar kelas eksperimen sebesar 92% dan kelas kontrol 44%. Selain itu, hasil perhitungan N-Gain menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh rata-rata sebesar 0,41 dan kelas kontrol sebesar 0,46 yang keduanya berada pada kategori sedang. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Quizizz* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas VIII MTsN 1 Sidrap.

Kata Kunci: Media Pembelajaran *Quizizz*, Hasil Belajar

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL SKRIPSI	ii
PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING	iv
PERSETUJUAN KOMISI PENGUJI.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	viii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
TRANSLASI DAN SINGKATAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian.....	9
D. Kegunaan Penelitian.....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	12
A. Tinjauan Penelitian Relevan.....	12
B. Tinjauan Teoritis.....	23
1. Teori Media Pembelajaran.....	23
2. Teori Aplikasi <i>Quizizz</i>	34
3. Teori Hasil Belajar.....	47
C. Kerangka Pikir.....	56
D. Hipotesis.....	57
BAB III METODE PENELITIAN.....	58
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	58
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	59
C. Populasi dan Sampel	60

D. Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data	61
E. Definisi Operasional Variabel	63
F. Instrumen Penelitian.....	63
G. Teknik Analisis Data	68
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	75
A. Hasil Penelitian	75
B. Pembahasan.....	104
BAB V PENUTUP.....	110
A. Kesimpulan.....	110
B. Saran.....	111
DAFTAR PUSTAKA	I
LAMPIRAN.....	VI



DAFTAR TABEL

NO. TABEL	JUDUL TABEL	HALAMAN
Tabel 2.1	Tabel persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu	19
Tabel 2.2	Sintaks model pembelajaran <i>discovery learning</i>	43
Tabel 3.1	Desain penelitian	59
Tabel 3.2	Kriteria populasi penelitian	60
Tabel 3.3	Lembar observasi aktivitas peserta didik	64
Tabel 3.4	Kisi-kisi instrument <i>pretest</i>	66
Tabel 3.5	Kisi-kisi instrument <i>posttest</i>	67
Tabel 3.6	Persentase keberhasilan keterlaksanaan pembelajaran	70
Tabel 3.7	Kriteria hasil belajar peserta didik	70
Tabel 3.8	Kriteria ketuntasan minimal	71
Tabel 3.9	Kriteria gain ternormalisasi	72
Tabel 4.1	Hasil observasi aktivitas peserta didik	75
Tabel 4.2	Data hasil belajar kelas kontrol	82
Tabel 4.3	Data hasil belajar kelas eksperimen	84
Tabel 4.4	Ketuntasan belajar kelas kontrol	87
Tabel 4.5	Ketuntasan belajar kelas eksperimen	88
Tabel 4.6	Hasil perhitungan n-gain kelas kontrol	91
Tabel 4.7	Hasil perhitungan n-gain kelas eksperimen	93
Tabel 4.8	Statistik deskriptif n-gain kelas eksperimen & kontrol	95
Tabel 4.9	Hasil uji normalitas	98
Tabel 4.10	Hasil uji homogenitas	100
Tabel 4.11	Hasil ranks uji mann-whitney	101
Tabel 4.12	Hasil uji mann-whitney	102

DAFTAR GAMBAR

NO. GAMBAR	JUDUL GAMBAR	HALAMAN
2.1	Tampilan awal setelah klik <i>sign up</i>	36
2.2	Tampilan setelah <i>log in</i>	36
2.3	Tampilan untuk membuat quiz	37
2.4	Tampilan untuk membuat soal serta jawaban, menentukan waktu pengerjaan dan menyimpan hasil soal	38
2.5	Tampilan meme setelah menjawab soal	39
2.6	Tampilan <i>leaderboard & review question</i>	40
2.7	Bagan kerangka pikir	57

TRANSLASI DAN SINGKATAN

A. Transliterasi Arab-Latin

1. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lain lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda.

Daftar huruf bahasa Arab dan Transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada tabel berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Tha	Th	te dan ha
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	h}	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Dhal	Dh	de dan ha
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
Huruf Arab	Nama	Huruf latin	Nama
ص	Sad	s}	es (dengan titik di bawah)
ض	Dad	d}	de (dengan titik di bawah)
ط	Ta	t}	te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	z}	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	koma terbalik ke atas

غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	'	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (').

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau menoftong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	Fathah	A	A
إ	Kasrah	I	I
أ	Dammah	U	U

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أَـ	fathah dan ya	Ai	a dan i
أَوْ	fathah dan wau	Au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : kaifa
 حَوْلَ : h}aula

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
آ / اِ	fathah dan alif atau ya	a>	a dan garis di atas
ي	kasrah dan ya	i>	i dan garis di atas
وُ	dammah dan wau	Ū	u dan garis di atas

Contoh:

مَاتَ : Ma>ta
رَمَى : Rama>
قِيلَ : Qīla
يَمُوتُ : Yamūtu

4. Ta marbutah

Transliterasi untuk *ta marbutah* ada dua:

1. *ta marbutah* yang hidup atau mendapat harkat fathah, kasrah, dan dammah, transliterasinya adalah [t].
2. *ta marbutah* yang mati atau mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *ta marbutah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al- serta bacaan kedua kata tersebut terpisah, maka *ta marbutah* itu ditransliterasikan dengan *ha (h)*.

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : Rauḍah al-aṭfāl
الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : Al-madīnah al-fāḍilah
الْحِكْمَةُ : Al-hikmah

5. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau tasydid yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda tasydid, dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda syaddah.

Contoh :

رَبَّنَا *Rabbana>*

نَجَّيْنَا *Najjaina>*

الْحَقُّ *Al-Haqq*

الْحَجُّ *Al-hajj*

نُعِمْ *Nu‘‘ima*

عُدُوْ *‘Aduwwn*

Jika huruf ع ber-tasydid di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah maka ia ditransliterasikan sebagai huruf *maddah* (i).

Contoh:

عَرَبِيٌّ ‘arabi (bukan ‘arabiyy atau ‘araby)

عَلِيٌّ ‘ali (bukan ‘ally atau ‘aly)

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf لا (alif lam ma’arifah). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, al-, baik ketika ia diikuti oleh huruf syamsiyah maupun huruf qamariyah. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar.

Contohnya:

الشَّمْسُ : Al-Syamsu (bukan asy-syamsu)

الزَّلْزَلَةُ : Al-Zalzalalah (bukan az-zalzalalah)

الْفَلْسَفَةُ : Al-Falsafah

الْبِلَادُ : Al-Bila>du

7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (') hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ : Ta'murūna

النَّوْءُ : An-Nau'

شَيْءٌ : Syai'un

أَمْرٌ : Umirtu

8. Penulisan Kata Bahasa Arab yang lazim digunakan dalam Bahasa Indonesia.

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam Bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari pembendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya kata *Al-Qur'an* (dari *Al-Qur'an*), *sunnah*, khusus dan umum. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka mereka harus ditransliterasi secara utuh.

Contoh:

Fi> z}ila>l al-qur'an

Al-Sunnah qabl al-tadwin

Al-ibara>t bi 'umum al-lafz} la> bi khusus al-sabab

9. Lafz al- Jalalah (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf jar dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudaf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

دَيْنُ اللَّهِ Dīnullāh بِاللَّهِ Bi>lla>h

Adapun *ta marbutah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalalah*, ditransliterasi dengan huruf [t].

Contoh:

هُمُ فِي رَحْمَةِ اللَّهِ Hum fi rahmatillah

10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga berdasarkan pada pedoman Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al-).

Contoh:

Wa ma> muhammadun illa> rasu>l

Inna awwala baitin wudi' alinna>si lalladhi> bi Bakkata muba>rakan

Syahru ramadan al-ladh>i unzila fih al-Qur'an

Nazir al-Din al-Tusi>

Abu> Nasr al- Farabi

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) dan Abu (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi.

Contoh:

Abu> al-Walid Muhammad Ibnu Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abu> al-Wali>d Muhammad (bukan : Rusyd, Abu> al-Walid Muhammad Ibnu Nas}r Hamid Abu> Zaid, ditulis menjadi: Abu> Zaid, Nas}r Hami>d (bukan: Zaid, Nas}r Hami>d Abu>)

B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dilakukan adalah :

- a. Swt. = *subhanahu wa ta'ala*
- b. Saw. = *sallallahu 'alaihi wasallam*
- c. a.s. = *'alaihi al-sallam*
- d. r.a = *radiallahu 'anhu*
- e. QS.../...4 = QS. Al-Baqarah/2:4 atau QS. Al-Imran/3:4
- f. HR = Hadis Riwayat

Beberapa singkatan dalam bahasa Arab:

ص	=	صفحة
دو	=	مكان بدون
صهعى	=	وسلم عليه صلوات الله
ط	=	طبعة
دن	=	بدون ناشر
الخ	=	إلآخره/لآآخرها
خ	=	جزء

Beberapa singkatan yang digunakan secara khusus dalam teks referensi perlu dijelaskan kepanjangannya, diantaranya sebagai berikut:

- ed : Editor (atau, eds. [dari kata editors] jika lebih dari satu orang editor). Karena dalam bahasa Indonesia kata editor berlaku baik untuk satu atau lebih editor, maka ia bisa saja tetap disingkat ed. (tanpa s).
- et al. : “Dan lain-lain” atau dan kawan-kawan” (singkatan dari et alia). Ditulis dengan huruf miring. m Alternatifnya, digunakanmsingkatan dkk. (“dan kawan-kawan”) yang ditulis dengan huruf biasa/tegak.
- Cet. : Cetakan. Keterangan frekuensi cetakan buku atau literatur sejenis.
- Terj. : Terjemahan (oleh). Singkatan ini juga digunakan untuk penulisan karya terjemahan yang tidak menyebutkan nama penerjemahnya.
- Vol. : Volume. Dipakai untuk menunjukkan jumlah jilid sebuah buku atau ensiklopedi dalam bahasa Inggris. Untuk buku-buku berbahasa Arab biasanya digunakan kata juz.
- No. : Nomor. Digunakan untuk menunjukkan jumlah nomor karya ilmiah berkala seperti jurnal, majalah, dan sebagainya.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peranan krusial sebagai instrumen fundamental dalam memperluas cakrawala berpikir, mendiseminasikan pengetahuan, serta mengeskalasi mutu kehidupan manusia secara berkelanjutan.¹ Urgensi pendidikan bagi setiap individu terletak pada fungsinya sebagai media artikulasi untuk mengasimilasi berbagai diseminasi informasi baru sekaligus menjadi fondasi determinan yang menunjang keberhasilan sosio-ekonomis di masa depan.²

Agama Islam juga mengajarkan pentingnya pendidikan atau upaya menuntut ilmu pengetahuan. Sebagai umat islam hendaknya kita memperhatikan dan berupaya menjalankan perintah *iqra* (membaca) dan tidak terbuai oleh kenikmatan duniawi melainkan mengejar tujuan kehidupan yang kekal (akhirat) dengan bekal sebanyak-banyaknya melalui jalan menuntut ilmu setinggi-tingginya. Sebagaimana disebutkan dalam surah Al-Mujadalah ayat 11 yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَقَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا لَِّهِ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ أَنشُرُوا فَانْشُرُوا
يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۚ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ (المجادلة ١١:٥٨)

Terjemahnya:

“Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, “Berdirilah,” (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan

¹Annisa Nabila Salsabila and Fajriani, “Bagian Artikel Pendekatan Saintifik dalam Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Fisika”. *Edukimbiosis: Jurnal Pendidikan IPA* 2 no.1(2024) : <https://doi.org/10.35905/edukimbiosis.v2i1.7538>

²Nur Amaliah Akhmad, Andi Nur Samsi, Fandi Ahmad, Surahman Nur, St.Humaerah Syarif, Rusmidin. “Pelatihan Praktikum Ipa Berbahan Lingkungan Sekitar Pada Guru IPA SMP Kabupaten Maros”. *J-Abdi Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1, No.11, (2022).

mengangkat orang-orang yang beriman di antarmu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Maha Teliti terhadap apa yang kamu kerjakan.” (QS. Al-Mujadalah/58: 11).³

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada hakikatnya merupakan disiplin ilmu yang memiliki korelasi linear dan signifikansi mendalam terhadap dinamika kehidupan manusia serta eksistensi lingkungan sekitarnya.⁴ Urgensi rekonstruksi pedagogis dalam pembelajaran IPA terletak pada kapabilitasnya untuk menstimulasi serta memfasilitasi peserta didik dalam mengartikulasikan rasa ingin tahu (*curiosity*) mereka secara metodologis, khususnya melalui internalisasi pola berpikir kritis dan logis-ilmiah dalam mengonstruksi penalaran terhadap berbagai fenomena alam yang terjadi di lingkungan empiris.⁵ Di samping itu, pembelajaran IPA yang diorientasikan pada perolehan pengalaman langsung (*hands-on experience*) secara simultan mampu mengoptimalkan kapasitas kognitif peserta didik, baik dalam konteks mengasimilasi, retensi memori, maupun mengaplikasikan konsep-konsep sains yang telah diinternalisasi ke dalam situasi kontekstual.⁶

Keberhasilan rekonstruksi pedagogis dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) secara umum diukur berdasarkan parameter pencapaian seluruh indikator tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, di mana manifestasi capaian tersebut dapat dievaluasi secara empiris melalui hasil belajar peserta

³Departemen Agama RI, ‘Al-Qur’an dan Terjemahnya’, (Jakarta: Yayasan Penyelenggara Penerjemahan, (2019), (QS. Al-Mujadalah/58: 11).

⁴Ridha Anugrah Kahar and Novia Anugra, “Penggunaan Laboratorium Virtual Dalam Meningkatkan”, *Edukimbiosis: Jurnal Pendidikan IPA* (2023): 10-17.

⁵Ade Hastuty, Andi Aras, Novia Anugra end Nur Yusaerah, “Pengembangan Keterampilan Tecnological Pedagogical Content Knowledge untuk Guru IPA: Gamifikasi dalam Pembelajaran.” *Amal Ilmiah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 6, no 2 (2024): 422-434.

⁶Nurwahid Syam, “Pengembangan Media Tutorial Pembelajaran IPA Berbasis Web,” *Jurnal Pendidikan Fisika Universitas Muhammadiyah Makassar* 5 (2017): h. 156.

didik.⁷ Kendati demikian, fenomena di lapangan menunjukkan bahwa realitas instruksional di sejumlah institusi pendidikan masih dihadapkan pada problematika rendahnya hasil belajar IPA peserta didik, yang ditandai dengan belum terpenuhinya standar kriteria ketuntasan minimal yang telah dicanangkan.⁸

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Lailatun dan Setyawan menunjukkan bahwa hasil belajar ini berkorelasi linear dengan dominasi penggunaan metode ceramah oleh pendidik dalam proses transformasi ilmu, yang diperparah oleh minimnya diversifikasi model serta media pembelajaran interaktif, sehingga memicu eskalasi hambatan pemahaman konseptual peserta didik terhadap materi IPA.⁹ Sebagai upaya strategis dalam memanifestasikan efektivitas pembelajaran yang optimal, tenaga pendidik dituntut untuk mengintegrasikan dan mengoptimalkan pemanfaatan media pembelajaran kontekstual yang relevan dengan karakteristik materi yang diajarkan. Implementasi inovasi media ini diproyeksikan dapat mereduksi tingkat abstraksi materi sains, memfasilitasi kemudahan retensi kognitif peserta didik, dan pada fasa berikutnya, memberikan kontribusi terhadap akselerasi hasil belajar peserta didik secara komprehensif.¹⁰

Sekarang ini dunia telah memasuki era *society* 5.0 yang ditandai dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang membawa banyak

⁷Saleha dan Nadar, “Pengaruh Penerapan Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Di SDN 165 Pudete Kabupaten Enrekang,” *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2, no. 2 (2021): h. 154.

⁸Nur Amaliah Akhmad, St. Humaerah Syarif, and Syamsuriana Basri, “Perspektif Pendidikan Multikultural Ditinjau Dari Pembelajaran IPA Terpadu”. *Pendekar : Jurnal Pendidikan Berkarakter* 5 No. 3 (2022), h. 198-202.

⁹Agung Setyawan dan Afrilia Lailatun N H, “Identifikasi Permasalahan Pembelajaran IPA Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Socah 2,” *Prosiding* 3, no. 1 (2020): h.209.

¹⁰Dea Anjelia Rahmah dan Risma Delima Harahap, “Analisis Kesulitan Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kurikulum Merdeka Belajar Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* 8, no. 2 (2024): h. 1251.

dampak di kehidupan manusia, salah satunya yaitu dalam dunia pendidikan.¹¹ Di era *society 5.0*, seorang guru harus memiliki keterampilan dibidang digital dan mampu berpikir secara kritis. Menurut Zulfikar Alimuddin dalam penelitian yang dilakukan Faulinda dan Aghni yaitu, ia menyatakan bahwa Director of Hafecs (*Highly Functioning Education Consulting Services*) menilai di era *society 5.0* guru dituntut untuk lebih inovatif dan dinamis dalam mengajar di kelas. Oleh karena itu, ada tiga hal yang harus dimanfaatkan pendidik di era *society 5.0* diantaranya *internet of things*, *augmented reality*, serta pemanfaatan *artificial intelligence*.¹²

Pemanfaatan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar masih sangat minim, banyak sekolah yang kurang mengoptimalkan hasil belajar peserta didik serta kurang memperhatikan motivasi belajar peserta didik.¹³ Sebagaimana, dalam penelitian Riski Yuditya Andiansah menunjukkan bahwa ada beberapa faktor yang menyebabkan kurang optimalnya hasil belajar peserta didik antara lain guru kurang paham kondisi dan karakteristik peserta didik di dalam kelas, sehingga guru memilih model pembelajaran yang kurang sesuai dengan peserta didik serta rendahnya kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran sebagai alternatif belajar peserta didik yang mendukung proses pembelajaran.¹⁴ Selain itu, terdapat penelitian yang dilakukan oleh Lasmini yang

¹¹Jakub Saddam Akbar, *Landasan Pendidikan (Teori Dan Konsep Dasar Landasan Pendidikan Era Industri 4.0 Dan Society 5.0 Di Indonesia)* (Jakarta: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023).

¹²Faulinda Ely Nastiti dan Aghni Rizqi Ni'mal Abdu, "Kesiapan Pendidikan Indonesia Menghadapi Era Society 5.0," *Kajian Teknologi Pendidikan* 5, no. 1 (2022): h. 61–66.

¹³Yunusman Hulu, "Problematika Guru Dalam Pengembangan Teknologi Dan Media Pembelajaran," *Education and Learning Journal* 2, no. 6 (2023): h. 840.

¹⁴Riski Yuditya Andiansah dan Nur Amalia, "Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar Analisis Faktor Penyebab Kurang Optimalnya Hasil Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar Negeri 1 Sobokerto, Kabupaten Boyolali, Jawa Tengah," *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 8, no. 1 (2024): h.143.

menunjukkan bahwa kurang optimalnya hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh beberapa hal diantaranya yaitu guru masih cenderung menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi pembelajaran tanpa adanya metode pembelajaran yang bervariasi serta kurangnya penggunaan media yang mendukung proses pembelajaran di dalam kelas.¹⁵

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di MTsN 1 Sidrap, dalam pembelajaran IPA, proses belajar mengajar masih cenderung monoton, peserta didik hanya duduk mendengar materi pembelajaran, mencatat dan merangkum materi pembelajaran dari buku pelajaran saja. Apabila kondisi ini terus berlangsung, maka dapat berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik. Sebagaimana dalam penelitian yang dilakukan oleh Robert E. Slavin yang menyatakan bahwa proses pembelajaran yang efektif menuntut adanya keaktifan peserta didik, tanpa adanya keterlibatan aktif, peserta didik hanya menjadi penerima informasi saja sehingga nantinya akan berdampak pada rendahnya pemahaman dan hasil belajar peserta didik.¹⁶ Dengan demikian, diperlukan suatu hal yang baru untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, mudah dipahami oleh peserta didik, serta mampu mendorong peserta didik untuk berpikir kritis dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran IPA.

Implementasi media instruksional di dalam kelas merupakan salah satu strategi krusial untuk mengonstruksi atmosfer pembelajaran yang stimulatif dan

¹⁵Ni Wayan Lasmini, "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas V SD Negeri 2 Tatura," *Kreatif Tadulaki* 4, no. 4 (2019): h. 330.

¹⁶ Robert, *Educational Psychology: Theory and Practice*, MyEducationLab Series (Pearson, 2012).

menyenangkan bagi peserta didik.¹⁷ Dalam konteks ini, media pembelajaran memegang peran substansial untuk menstimulasi pemahaman peserta didik melalui penyajian perspektif baru serta rekonstruksi konsep-konsep teoretis yang abstrak menjadi lebih konkret.¹⁸

Dalam perkembangan kontemporer, media pembelajaran yang berbasis teknologi diartikulasikan secara ilmiah sebagai media pembelajaran digital. Instrumen instruksional digital ini didefinisikan sebagai sebuah entitas media yang memiliki kapabilitas untuk mentransformasikan sekaligus menyajikan materi pembelajaran secara kontekstual, yang mengintegrasikan elemen audio serta visual secara simultan demi menciptakan stimulus edukatif yang tidak hanya menarik, tetapi juga bersifat interaktif bagi peserta didik.¹⁹

Salah satu artikulasi konkret dari representasi media pembelajaran berbasis digital adalah platform instruksional *Quizizz*. Aplikasi ini dinilai memiliki tingkat kelayakan yang tinggi untuk diintegrasikan ke dalam proses asistensi pembelajaran yang akomodatif terhadap tuntutan era *Society 5.0*. Selaras dengan dinamika tersebut, kajian empiris yang diidentifikasi oleh Jumini menunjukkan bahwa *Quizizz* sangat prospektif untuk diimplementasikan sebagai media pembelajaran interaktif di era kontemporer ini; hal tersebut didasarkan pada kapabilitas platform dalam mereduksi kompleksitas prosedur pembelajaran, mengakselerasi efisiensi proses evaluasi formatif secara *real-time*, serta secara simultan mampu

¹⁷Halimatu Solikah, "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," *Bapala: Jurnal Mahasiswa UNESA* 7, no. 3 (2020): 1–8.

¹⁸Khadijah Gani Harahap & Hikmah Pradana, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa," *Edu Journal Innovation in Learning and Education* 1, no. 2 (2023): h.17220.

¹⁹Mawar Sari et al., "Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia," *Warta Dharmawangsa* 18, no. 1 (2024): h.207.

menstimulasi motivasi intrinsik dan atensi peserta didik untuk terlibat aktif dalam aktivitas akademik.²⁰

Secara definitif, *Quizizz* merupakan platform instruksional berbasis digital yang mengintegrasikan format evaluasi berbentuk kuis interaktif yang dioperasikan melalui jaringan internet. Kendati memiliki potensi pedagogis yang masif, realitas empiris di lapangan menunjukkan adanya miskonsepsi fungsional, di mana mayoritas pengguna cenderung mereduksi urgensi platform ini sekadar sebagai media hiburan (*game*) berbasis rekreatif. Padahal, jika diintegrasikan secara sistematis ke dalam ekosistem kurikulum, *Quizizz* berkapasitas mutlak untuk menstimulasi eskalasi motivasi intrinsik serta mengoptimalisasi capaian hasil belajar peserta didik. Di samping berdampak positif pada aspek kognitif dan afektif peserta didik, implementasi platform ini juga bertindak sebagai instrumen strategis untuk merekonstruksi sekaligus mengasah kompetensi teknologis para pendidik dalam mengaktualisasikan media pembelajaran inovatif yang relevan dengan tuntutan perkembangan zaman di era digital.²¹

Pertimbangan utama di balik pemilihan platform *Quizizz* dalam penelitian ini didasarkan pada orientasi fokus riset yang diarahkan pada optimalisasi hasil belajar peserta didik. Implementasi media ini diproyeksikan mampu memfasilitasi pendidik dalam melakukan pemantauan (*monitoring*) capaian akademis peserta didik secara *real-time*, sehingga berimplikasi pada eskalasi efektivitas dan efisiensi prosedur evaluasi pembelajaran. Di samping itu, *Quizizz* mengintegrasikan

²⁰Sri Jumini et al., "Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi *Quizizz* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Fisika," *Desember 2022* 6, no. 2 (2022): h.348.

²¹Azzah Amany, "*Quizizz* Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring Pelajaran Matematika," *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran* 2, no. 2 (2020).

karakteristik mekanika gamifikasi secara komprehensif, mencakup komponen kuis interaktif, papan peringkat (*leaderboard*), serta umpan balik seketika (*instant feedback*). Konvergensi elemen-elemen tersebut secara simultan diestimasi dapat menstimulasi keterlibatan aktif (*student engagement*) serta meningkatkan partisipasi peserta didik dalam dinamika instruksional di kelas.

Platform *Quizizz* memberikan kontribusi signifikan dalam mendukung efisiensi proses instruksional melalui penyediaan fitur-fitur komprehensif, mulai dari penyusunan materi ajar, instrumen latihan, hingga evaluasi berupa kuis dengan visualisasi yang interaktif. Di dalam ekosistem digital *Quizizz*, integrasi fitur papan peringkat (*leaderboard*) memungkinkan peserta didik untuk memantau capaian posisi mereka secara aktual, yang secara psikologis efektif dalam menstimulasi motivasi kompetitif untuk meraih hasil belajar yang optimal. Melalui konvergensi unsur-unsur kreatif, inovatif, berbasis petualangan (*adventure-based learning*), dan menyenangkan, platform ini secara simultan mampu memicu daya saing sehat (*competitiveness*) antarpeserta didik sekaligus mengeskalisasi persistensi belajar mereka, yang pada fasa berikutnya berimplikasi pada peningkatan capaian hasil belajar secara signifikan.²²

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis tertarik untuk meneliti lebih jauh tentang ***Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII MTsN 1 Sidrap.***

²² Yulia Isratul Aini, “(Penting) Pemanfaatan Media Pembelajaran *Quizizz* Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu,” *Jurnal Kependidikan* 2, no. 25 (2019): h. 1–6.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran IPA menggunakan media *Quizizz* di kelas VIII MTsN 1 Sidrap?
2. Bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas VIII MTsN 1 Sidrap?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran IPA menggunakan media *Quizizz* di kelas VIII MTsN 1 Sidrap.
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas VIII MTsN 1 Sidrap.

D. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Kegunaan Teoritis

Secara teoretis, penelitian ini diproyeksikan dapat mengaktualisasikan kontribusi ilmiah sebagai salah satu sumber informasi komprehensif sekaligus rujukan literatur mengenai implikasi pemanfaatan media pembelajaran *Quizizz* terhadap eskalasi hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Di samping kontribusi teoretis tersebut, secara praktis penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangsih nyata bagi dunia pendidikan melalui penyediaan rekomendasi aplikatif dan data empiris tambahan. Informasi tersebut dapat dioptimalkan oleh para praktisi pendidikan

sebagai bahan pertimbangan strategis dalam mengintegrasikan platform *Quizizz*, khususnya sebagai instrumen evaluasi yang valid dan efektif untuk mengukur capaian hasil belajar peserta didik.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Penulis

Pelaksanaan kajian ini diproyeksikan dapat memberikan kontribusi signifikan berupa akumulasi pengalaman empiris, perluasan cakrawala keilmuan, serta pemenuhan pilar kompetensi yang berharga sebagai bekal dalam mempersiapkan diri menjadi tenaga pendidik profesional. Secara khusus, urgensi penelitian ini terletak pada internalisasi kemampuan strategis bagi peneliti dalam mengonstruksi, mengintegrasikan, serta mengaktualisasikan rancangan media pembelajaran inovatif di kelas, yang secara konsisten berorientasi pada upaya akselerasi dan optimalisasi hasil belajar peserta didik.

b. Bagi Pendidik

Implementasi berbagai strategi pembelajaran inovatif ini diharapkan mampu memberikan kontribusi substantif dalam memperluas wawasan serta menjadi instrumen reflektif bagi para pendidik. Melalui optimalisasi metode yang relevan, pendidik diharapkan mampu mentransformasikan kualitas pengajaran mereka menuju arah yang lebih progresif, yang pada gilirannya akan berdampak signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Dengan demikian, peningkatan kompetensi profesional pendidik menjadi prasyarat mutlak dalam menciptakan ekosistem pembelajaran yang tidak

hanya menarik secara pedagogis, tetapi juga efektif dalam mencapai target-target capaian kurikulum yang telah ditetapkan.

c. Bagi Peserta Didik

Optimalisasi pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi ini diharapkan mampu memperluas cakrawala pengetahuan peserta didik melalui diversifikasi sumber belajar yang lebih dinamis dan menarik. Selain itu, inisiatif ini diarahkan untuk menstimulasi motivasi intrinsik peserta didik dalam mendayagunakan perangkat *smartphone* mereka sebagai instrumen edukatif, bukan sekadar alat komunikasi. Melalui pendekatan ini, pendidik secara tidak langsung melakukan literasi digital dengan mengenalkan integrasi teknologi dalam kegiatan pembelajaran, sehingga peserta didik dapat memahami urgensi serta potensi pemanfaatan teknologi informasi sebagai sarana pendukung dalam mencapai keberhasilan akademik.

d. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis maupun praktis bagi pihak sekolah dalam upaya meningkatkan minat belajar peserta didik melalui optimalisasi media pembelajaran berbasis *game-based learning*, yakni *Quizizz*. Selain itu, temuan ini dapat menjadi acuan empiris bagi institusi pendidikan dalam melakukan pemilihan serta penetapan media pembelajaran yang efektif dan inovatif. Lebih lanjut, penggunaan *Quizizz* diharapkan mampu menstimulasi kreativitas pendidik dalam merancang instrumen penilaian hasil belajar yang lebih variatif, interaktif, serta mampu mengukur capaian kognitif peserta didik secara lebih efisien dan akuntabel.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Penelitian Relevan

Secara substansial, telaah terhadap kajian penelitian terdahulu diorientasikan untuk memetakan deskripsi komprehensif serta mengonstruksi batasan konseptual mengenai topik yang sedang diteliti dalam hubungannya dengan riset-riset sejenis yang telah dilakukan sebelumnya. Langkah metodologis ini krusial untuk dilakukan guna menjamin keaslian penelitian serta mengantisipasi adanya duplikasi (*plagiarisme*) maupun pengulangan kajian yang tidak signifikan (*redundancy*). Berdasarkan hasil penelusuran literatur dan penelaahan referensi yang telah dilakukan oleh peneliti, terdapat beberapa karya ilmiah terdahulu yang memiliki relevansi serta korelasi linear dengan arah fokus penelitian ini, yang dipaparkan sebagai berikut:

Pertama, penelitian Khaliquil Husna pada tahun 2021 dengan judul penelitian “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IX Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA 3 Pekanbaru”. Temuan empiris dalam penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dan positif dari implementasi media pembelajaran berbasis digital *Quizizz* terhadap eskalasi minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Ekonomi. Hasil ini mengonfirmasi bahwa integrasi platform instruksional tersebut di dalam kelas mampu bertindak sebagai stimulator yang efektif dalam meningkatkan atensi, ketertarikan, serta keterlibatan aktif peserta didik terhadap

substansi materi ekonomi yang diajarkan.²³Diferensiasi fundamental antara kajian yang dilakukan oleh Husna dengan penelitian ini terletak pada aspek metodologi, objek material, serta lokus penelitian. Penelitian terdahulu oleh Husna mengimplementasikan desain penelitian *ex post facto* untuk menginvestigasi implikasi pemanfaatan media pembelajaran *Quizizz* terhadap eskalasi minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Ekonomi di SMA 3 Pekanbaru. Sebaliknya, penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif eksperimental yang difokuskan secara spesifik untuk menganalisis pengaruh penggunaan platform *Quizizz* terhadap capaian hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dengan mengambil lokus di MTsN 1 Sidrap. Melalui perbedaan karakteristik metodologis dan substansi variabel terikat tersebut, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi keilmuan yang baru dan kontekstual.

Kedua, penelitian Sri Jumini pada tahun 2022 dengan judul penelitian “Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi *Quizizz* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Fisika”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi media pembelajaran *Quizizz* memiliki korelasi positif terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik. Hal ini disebabkan oleh karakteristik media tersebut yang mampu mengonstruksi suasana pembelajaran menjadi lebih interaktif, efektif, dan kreatif, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Secara teoretis, peningkatan motivasi belajar yang signifikan tersebut berimplikasi langsung terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Fisika, yang mengindikasikan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran merupakan strategi yang relevan untuk

²³Khaliqul Husna, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IX Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA 3 Pekanbaru,” *Fiseries Research* (2021).

mencapai tujuan instruksional.²⁴ Karakteristik spesifik yang membedakan antara kajian terdahulu oleh Jumini dengan penelitian ini berpusat pada orientasi metodologis, variabel terikat yang dianalisis, serta ruang lingkup disiplin ilmu terkait. Dalam studinya, Jumini menerapkan pendekatan kualitatif deskriptif yang diorientasikan untuk mengeksplorasi fenomena peningkatan motivasi belajar peserta didik melalui pemanfaatan platform *Quizizz* pada ranah pembelajaran Fisika. Sebaliknya, penelitian ini mengadopsi pendekatan kuantitatif yang secara empiris difokuskan untuk menguji derajat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap variabel hasil belajar peserta didik pada cakupan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) secara teoretis dan integratif. Melalui perbedaan mendasar pada domain metodologi dan indikator capaian tersebut, penelitian ini mengisi celah literatur yang belum tereksplorasi pada studi terdahulu.

Ketiga, penelitian Nurul Ulfa pada tahun 2023 dengan judul penelitian “Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media Penilaian Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA Negeri 8 Kota Jambi T.A 2022/2023”. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif untuk menganalisis persepsi peserta didik terhadap penggunaan *Quizizz* dalam penilaian pembelajaran sejarah. Data diperoleh melalui angket yang melibatkan 36 responden dengan meninjau empat indikator utama. Hasil analisis menunjukkan bahwa pada indikator tampilan media, sebesar 91,3% responden memberikan respons dalam kategori “Sangat Suka”. Pada indikator bahasa yang digunakan dalam *Quizizz*, diperoleh persentase

²⁴ Sri Jumini, “Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi *Quizizz* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Fisika,” *Journal on Education* 6, no. 2 (2022): h.88–98.

sebesar 86,67% dengan kategori “Suka”, sementara pada indikator warna, sebesar 85,83% responden memberikan respons dalam kategori “Suka”. Selain itu, indikator materi soal memperoleh persentase tertinggi, yakni 92,31% dengan kategori “Sangat Suka”. Secara akumulatif, penggunaan aplikasi *Quizizz* sebagai media penilaian pada mata pelajaran sejarah di SMA N 8 Kota Jambi memperoleh rerata persentase sebesar 89,02%, yang mengklasifikasikan media tersebut ke dalam kategori “Sangat Efektif”.²⁵ Diferensiasi konseptual dan metodologis antara kajian terdahulu yang dilakukan oleh Ulfa dengan penelitian ini terletak pada desain penelitian, variabel yang diukur, serta lokus dan ruang lingkup disiplin ilmunya. Dalam studinya, Ulfa menerapkan pendekatan kuantitatif deskriptif yang diorientasikan untuk mengidentifikasi tingkat pemanfaatan aplikasi *Quizizz* serta mengeksplorasi respons peserta didik pasca-instruksional pada mata pelajaran Sejarah di kelas X SMA Negeri 8 Kota Jambi. Sebaliknya, penelitian ini mengadopsi pendekatan kuantitatif asosiatif atau eksperimental yang secara spesifik difokuskan untuk menguji dan menganalisis derajat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap variabel hasil belajar peserta didik pada ranah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di MTsN 1 Sidrap. Melalui penekanan pada aspek kausalitas (pengaruh) dan perbedaan karakteristik domain materi tersebut, penelitian ini memosisikan diri sebagai upaya untuk melengkapi serta memperluas khazanah empiris yang belum terakomodasi dalam penelitian terdahulu

Keempat, penelitian Rita Novidayanti pada tahun 2023 dengan judul penelitian “Pengaruh Kualitas Implementasi Metode Pembelajaran Ceramah

²⁵Nurul Ulfa, “Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media Penilaian Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA Negeri 8 Kota Jambi,” *Digilibadmin.Unismuh.Ac.Id* (2023).

Berbantuan *Powerpoint* dan *Quizizz* terhadap Hasil Belajar Kognitif dan Psikomotorik Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan di SMA Negeri 12 Malang”. Berdasarkan temuan empirisnya, Novidayanti menyimpulkan bahwa implementasi metode ceramah berbantuan platform *Quizizz* memberikan kontribusi positif yang signifikan terhadap capaian hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif. Indikator keberhasilan tersebut dicerminkan oleh tingginya antusiasme peserta didik untuk merepetisi pengerjaan instrumen soal meskipun alokasi waktu instruksional telah berakhir. Sebaliknya, pada ranah psikomotorik, kombinasi intervensi tersebut diidentifikasi tidak memberikan pengaruh yang berarti terhadap hasil belajar; sebuah anomali yang dihipotesiskan terjadi akibat determinasi konvergensi faktor internal maupun eksternal peserta didik. Perbedaan antara kajian yang dilakukan oleh Novidayanti dengan penelitian ini terletak pada komposisi media pembelajaran, jenjang institusi, serta rumpun disiplin ilmu yang menjadi objek material. Penelitian terdahulu mengombinasikan dua variasi media sekaligus, yaitu *PowerPoint* dan *Quizizz*, dengan mengambil lokus pada mata pelajaran Desain Grafis Percetakan di jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA). Sementara itu, penelitian ini secara spesifik mengisolasi variabel media dengan hanya berfokus pada efektivitas penggunaan platform *Quizizz* tunggal, yang diimplementasikan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di jenjang Madrasah Tsanawiyah (MTs). Melalui reduksi variasi media dan pergeseran karakteristik objek studi tersebut, penelitian ini diharapkan mampu memberikan konfirmasi empiris yang lebih spesifik mengenai generalisasi efisiensi *Quizizz* pada ranah sains tingkat menengah.²⁶

²⁶Dayanti Wijoyo, “Pengaruh Kualitas Implementasi Metode Pembelajaran Ceramah Berbantuan Powerpoint Dan *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Dan Psikomotorik Mata Pelajaran

Kelima, penelitian Muhammad Syaifullah pada tahun 2020 dengan judul penelitian “Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi *Quizizz* pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VII di MTs Negeri 7 Malang”. Hasil penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan *Quizizz* sebagai instrumen evaluasi pada materi kelangkaan dan kebutuhan manusia memiliki keunggulan substantif, di antaranya efisiensi waktu, fleksibilitas operasional yang praktis (*paperless*), serta kemampuannya dalam memitigasi kejenuhan peserta didik sekaligus meningkatkan antusiasme dalam mengikuti proses evaluasi. Terkait dengan pemetaan penelitian, terdapat perbedaan mendasar antara penelitian ini dengan studi yang dilakukan oleh Muhammad Syaifullah. Penelitian Syaifullah menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan luaran berupa instrumen evaluasi berbasis *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) pada mata pelajaran IPS. Sebaliknya, penelitian ini mengadopsi pendekatan kuantitatif yang berfokus secara spesifik untuk menganalisis pengaruh pemanfaatan media pembelajaran *Quizizz* terhadap capaian hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA.²⁷

Keenam, penelitian Muhammad Nasikh pada tahun 2021 dengan judul penelitian “Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Quizizz* dalam Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI MTs Negeri 4 Surabaya”. Berdasarkan temuan empiris dalam studinya, Nasikh menyimpulkan bahwa implementasi platform *Quizizz* secara signifikan mampu mengeskalisasi motivasi belajar peserta didik. Tingginya

Desain Grafis Percetakan Di SMK Negeri 12 Malang,” *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer* 4, no. 4 (2020): h. 1189.

²⁷Mohammad Syaifulloh, “Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi *Quizizz* Pada Pembelajaran IPS Terpadu Kelas VII Di MTS Negeri 7 Malang” (Skripsi Sarjana: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2020).

akseptabilitas serta antusiasme terhadap aplikasi ini didorong oleh karakteristik instrumen evaluasi yang mengadopsi mekanisme permainan (*game-based learning*), sehingga mampu menstimulasi atmosfer kompetitif yang sehat di antara peserta didik saat menyelesaikan tugas yang disajikan. Kendati demikian, terdapat perbedaan fundamental yang membedakan antara kajian tersebut dengan penelitian ini, khususnya pada aspek orientasi metodologis, variabel terikat yang diukur, lokus, serta rumpun disiplin ilmunya. Penelitian terdahulu oleh Nasikh menerapkan pendekatan kualitatif deskriptif untuk mengevaluasi efektivitas pemanfaatan *Quizizz* pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MTsN 4 Surabaya. Sebaliknya, penelitian ini mengadopsi pendekatan kuantitatif yang difokuskan secara spesifik untuk menguji derajat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap variabel hasil belajar peserta didik pada cakupan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di MTsN 1 Sidrap. Melalui perbedaan domain metodologi serta karakteristik objek studi tersebut, penelitian ini memosisikan diri untuk mengisi celah literatur yang belum terakomodasi dalam kajian terdahulu.²⁸

Dalam penelitian ini terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian terdahulu. Adapun persamaan dan perbedaannya yakni sebagai berikut.

²⁸Muhammad Nasikh, “Efektifitas Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Dalam Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas IX Di MTs Negeri 4 Surabaya” (Skripsi Sarjana: UIN Sunan Ampel Surabaya., 2021).

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran <i>Quizizz</i> Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IX Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA 3 Pekanbaru Peneliti : Khaliqul Husna	Di samping adanya beberapa perbedaan eksplanatori, titik temu atau persamaan mendasar antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini terletak pada pemanfaatan platform digital <i>Quizizz</i> sebagai media instruksional utama. Kedua studi ini secara konsisten mengintegrasikan teknologi <i>game-based learning</i> tersebut sebagai instrumen eksperimental guna menguji efektivitasnya terhadap dinamika perkembangan dan capaian performa akademik peserta didik di dalam kelas.	Perbedaan substansial antara penelitian ini dengan studi terdahulu terletak pada orientasi metodologis yang digunakan. Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif yang berfokus secara spesifik untuk menganalisis pengaruh pemanfaatan media pembelajaran <i>Quizizz</i> terhadap capaian hasil belajar peserta didik. Selain itu, terdapat distingsi pada operasionalisasi variabel, di mana penelitian ini memosisikan hasil belajar peserta didik sebagai variabel terikat utama yang menjadi tolok ukur efektivitas media tersebut
Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi <i>Quizizz</i> untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Fisika Peneliti : Sri Jumini	persamaan mendasar antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini terletak pada pemanfaatan platform digital <i>Quizizz</i> sebagai media instruksional utama. Kedua studi ini secara konsisten mengintegrasikan	Perbedaan substansial antara penelitian ini dengan studi terdahulu terletak pada orientasi metodologis yang digunakan. Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif yang berfokus secara spesifik untuk menganalisis pengaruh pemanfaatan media

	teknologi <i>game-based learning</i> tersebut sebagai instrumen eksperimental guna menguji efektivitasnya terhadap dinamika perkembangan dan capaian performa akademik peserta didik di dalam kelas	pembelajaran <i>Quizizz</i> terhadap capaian hasil belajar peserta didik. Selain itu, terdapat distingsi pada operasionalisasi variabel, di mana penelitian ini memosisikan hasil belajar peserta didik sebagai variabel terikat utama yang menjadi tolok ukur efektivitas media tersebut.
Pemanfaatan Aplikasi <i>Quizizz</i> Sebagai Media Penilaian Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA Negeri 8 Kota Jambi T.A 2022/2023 Peneliti : Nurul Ulfa	mendasar antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini terletak pada pemanfaatan platform digital <i>Quizizz</i> sebagai media instruksional utama. Kedua studi ini secara konsisten mengintegrasikan teknologi <i>game-based learning</i> tersebut sebagai instrumen eksperimental guna menguji efektivitasnya terhadap dinamika perkembangan dan capaian performa akademik peserta didik di dalam kelas.	Perbedaan substansial antara penelitian ini dengan studi terdahulu terletak pada orientasi metodologis yang digunakan. Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif yang berfokus secara spesifik untuk menganalisis pengaruh pemanfaatan media pembelajaran <i>Quizizz</i> terhadap capaian hasil belajar peserta didik. Selain itu, terdapat distingsi pada operasionalisasi variabel, di mana penelitian ini memosisikan hasil belajar peserta didik sebagai variabel terikat utama yang menjadi tolok ukur efektivitas media tersebut
Pengaruh Kualitas Implementasi Metode Pembelajaran Ceramah	Persamaan fundamental antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini	Perbedaan mendasar antara penelitian ini dengan studi-studi terdahulu terletak

Berbantuan <i>Powerpoint</i> dan <i>Quizizz</i> terhadap Hasil Belajar Kognitif dan Psikomotorik Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan di SMA Negeri 12 Malang Peneliti : Rita Novidayanti	terletak pada pemanfaatan platform <i>Quizizz</i> sebagai media instruksional utama. Kedua studi ini secara konsisten mengintegrasikan teknologi <i>game-based learning</i> tersebut dengan tujuan yang selaras, yakni sebagai instrumen untuk mengoptimalkan serta meningkatkan capaian hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran	pada spesifikasi cakupan objek dan media yang diimplementasikan. Penelitian ini secara eksklusif menggunakan media pembelajaran <i>Quizizz</i> sebagai variabel bebas utama. Selain itu, penelitian ini memiliki karakteristik unik dalam hal subjek penelitian, di mana fokus investigasi dilakukan pada jenjang Madrasah Tsanawiyah (MTs) dengan meninjau capaian hasil belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)
Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi <i>Quizizz</i> pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VII di MTs Negeri 7 Malang Peneliti : Muhammad Syaifullah	Persamaan mendasar antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini terletak pada pemanfaatan platform digital <i>Quizizz</i> sebagai media instruksional utama. Kedua studi ini secara konsisten mengintegrasikan teknologi <i>game-based learning</i> tersebut sebagai instrumen eksperimental guna menguji efektivitasnya terhadap dinamika perkembangan dan capaian performa akademik peserta didik di dalam kelas	Perbedaan substansial antara penelitian ini dengan studi-studi terdahulu terletak pada orientasi metodologis yang diterapkan. Penelitian ini mengadopsi pendekatan kuantitatif yang bertujuan untuk menganalisis secara empiris signifikansi pengaruh pemanfaatan media pembelajaran berbasis <i>Quizizz</i> terhadap capaian hasil belajar peserta didik. Pendekatan ini dipilih guna memperoleh data yang terukur mengenai korelasi fungsional antara

		penggunaan media tersebut dengan peningkatan performa akademik siswa
Efektivitas Penggunaan Aplikasi <i>Quizizz</i> dalam Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI MTs Negeri 4 Surabaya Peneliti : Muhammad Nasikh	Persamaan fundamental antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini terletak pada penggunaan platform <i>Quizizz</i> sebagai instrumen media pembelajaran utama. Kedua studi tersebut secara konsisten menempatkan media digital ini sebagai variabel atau alat bantu dalam upaya mendukung proses instruksional di kelas	Perbedaan substansial antara penelitian ini dengan studi terdahulu terletak pada orientasi metodologis serta cakupan subjek dan objek penelitian. Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif yang berfokus secara spesifik untuk menganalisis pengaruh pemanfaatan media pembelajaran <i>Quizizz</i> terhadap capaian hasil belajar peserta didik. Selain itu, terdapat distingsi dalam konteks implementasi, di mana penelitian ini dilakukan pada jenjang Madrasah Tsanawiyah (MTs) dengan meninjau mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sebagai fokus utama investigasi

Eksplorasi terhadap sejumlah penelitian terdahulu tersebut berfungsi sebagai landasan teoretis sekaligus rujukan komparatif bagi kajian yang dilakukan saat ini. Secara komparatif, terdapat irisan linieritas sekaligus titik diferensiasi antara riset terdahulu dengan penelitian ini. Episentrum persamaannya terletak pada pemanfaatan platform *Quizizz* sebagai instrumen

instruksional digital. Namun, perbedaan mendasar tampak pada aspek metodologi, orientasi fokus riset, serta substansi materi yang diujikan.

Adapun nilai kebaharuan (*novelty*) yang mengukuhkan orisinalitas penelitian ini berada pada rekonstruksi peran *Quizizz*, yang tidak lagi direduksi sekadar sebagai instrumen evaluasi akhir (*assessment of learning*), melainkan diintegrasikan secara simultan ke dalam inti proses pembelajaran (*assessment for/as learning*) guna mengintervensi hasil belajar peserta didik secara langsung. Melalui rekayasa instruksional ini, implementasi *Quizizz* diproyeksikan mampu memfasilitasi pemahaman konseptual peserta didik lewat stimulasi pengalaman belajar yang interaktif dan variatif. Dinamika tersebut pada fasa berikutnya diharapkan berimplikasi positif terhadap eskalasi hasil belajar peserta didik. Konstruksi konseptual inilah yang menjadi distingsi utama sekaligus pembatas tegas antara penelitian ini dengan jajaran penelitian terdahulu

B. Tinjauan Teoritis

1. Teori Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Secara etimologis, istilah media berakar dari bahasa Latin *medius*, yang secara harfiah diartikan sebagai "tengah", "pengantar", atau "perantara". Sejalan dengan representasi tersebut, dalam khazanah kebahasaan Arab, media diposisikan sebagai wasilah atau perantara yang berfungsi untuk menyalurkan dan menyampaikan pesan dari pihak komunikator (pengirim) kepada komunikan (penerima). Dalam konteks instruksional, konsep perantara ini menjadi landasan teoretis dalam memosisikan media sebagai alat

bantu yang menjembatani transformasi informasi dan pengetahuan di dalam kelas.²⁹

Media pembelajaran merupakan perangkat instruksional konkret yang diimplementasikan oleh pendidik dan peserta didik dalam proses kegiatan belajar-mengajar guna menstimulasi minat serta meningkatkan capaian prestasi akademik siswa. Untuk mengoptimalkan manfaat media pembelajaran yang inovatif, pendidik dituntut untuk meningkatkan kompetensi teknis dalam pemanfaatan media, serta mampu menciptakan desain instruksional yang mendorong interaksi aktif antara guru dan peserta didik selama media tersebut diaplikasikan di dalam kelas.

Gagne dan Briggs (dalam Kristanto, 2016) menegaskan bahwa media pembelajaran mencakup segala bentuk instrumen fisik yang didayagunakan untuk mendistribusikan substansi materi instruksional. Ragam instrumen tersebut meliputi buku teks, *tape recorder*, kaset, video, *video recorder*, film, *slide* (gambar bingkai), foto, lukisan, grafik, televisi, hingga komputer. Melalui penafsiran tersebut, media dapat dikonseptualisasikan sebagai komponen sumber belajar atau wahana material di lingkungan stimulasi peserta didik yang mengintegrasikan materi pembelajaran, sehingga secara psikologis dan kognitif mampu merangsang serta mengeskalasi kesiapan peserta didik untuk terlibat aktif dalam aktivitas belajar.³⁰

Media pembelajaran dapat dikonseptualisasikan sebagai seluruh instrumen instruksional yang didayagunakan dalam proses pembelajaran,

²⁹Abdul Latif dan Ahmad Al Yakin Herlina Ahmad, *Media Quizizz Sebagai Aplikasi Assessment Pembelajaran* (Jakarta: Nas Media Pustaka, 2021), h.231.

³⁰Andi Kristanto, *Media Pembelajaran* (Surabaya: Bintang Surabaya, 2016), h.110.

yang mencakup alat bantu mengajar bagi pendidik sekaligus wahana penyalur pesan dari sumber belajar kepada peserta didik selaku penerima informasi. Dalam kapasitasnya sebagai penyaji dan penyalur pesan, media pembelajaran pada kondisi tertentu memiliki kapabilitas substitutif untuk mewakili pendidik dalam mendiseminasikan informasi dan substansi materi akademis kepada peserta didik. Oleh karena itu, apabila media tersebut dirancang, dikonstruksi, dan dikembangkan secara sistematis serta berbasis pada prinsip-prinsip pedagogis yang tepat, maka media pembelajaran akan mampu berfungsi secara optimal dan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.³¹

Sintesis terhadap beberapa konseptualisasi di atas mengarahkan pada kesimpulan bahwa secara umum, media pembelajaran mengonstruksi segala bentuk wahana yang dapat didayagunakan untuk mendistribusikan pesan instruksional. Media tersebut berfungsi menstimulasi aspek kognitif, mengeskalasi atensi, serta membangkitkan motivasi belajar, yang pada fasa berikutnya mampu mengaselerasi terjadinya proses rekonstruksi pengetahuan dalam diri peserta didik. Secara struktural, media pembelajaran mengonvergensi dua elemen esensial, yakni unsur instrumental atau perangkat keras (*hardware*) serta unsur substansi pesan akademis yang diartikulasikan (*software* atau *message*).

³¹Nunuk Suryani, "Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis It," *Sejarah Dan Budaya : Jurnal Sejarah, Budaya, Dan Pengajarannya* 10, no. 2 (2016): h.186–96.

b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Nurfadhillah (dalam Sanjaya) mengklasifikasikan perangkat instruksional ke dalam beberapa kategori spesifik berdasarkan karakteristik dan sifat optik serta akustiknya, yang dijabarkan sebagai berikut:³²

1) Dilihat dari sifatnya, media dibedakan menjadi beberapa kelompok antara lain sebagai berikut.

- a) Media auditif artinya jenis instrumen instruksional yang orientasi penyampaian pesannya hanya bertumpu pada indra pendengaran (*auditory sense*). Contoh implementasi dari kategori ini adalah penggunaan radio pembelajaran.
- b) Media visual artinya aparatus pembelajaran yang manifestasinya hanya menitikberatkan pada aspek proyeksi visual yang dapat diindrasikan melalui mata. Ragam representasi media ini meliputi *film slide*, dokumentasi foto, lukisan, transparansi, serta beraneka format produk cetak seperti halnya media grafis.
- c) Media audiovisual artinya variasi media mutakhir yang mengonvergensi transmisi stimulus auditori sekaligus proyeksi gambar bergerak secara simultan. Karakteristik dualistik ini tercermin melalui penggunaan rekaman video, sinema edukasi, serta *slide* bersuara (*sound slide*).

2) Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu:

³²Septy Nurfadhillah, *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran* (CV Jejak (Jejak Publisher), 2021).

- a) Media dengan Daya Penetrasi Luas dan Simultan merupakan jenis media yang memiliki kapabilitas untuk mendiseminasikan stimulus informasi secara masif dan serentak tanpa terikat oleh batasan geografis yang ketat. Contoh nyata dari kategori ini adalah penggunaan transmisi televisi dan siaran radio edukasi.
- b) Media yang memiliki liput yang terbatas oleh ruang, waktu, perangkat instruksional yang pemanfaatannya terikat secara spasial dan temporal, sehingga penyampaian pesannya memerlukan kondisi ruang dan waktu tertentu. Ragam representasi media ini meliputi pemutaran sinema (film), pemanfaatan rekaman video pembelajaran, serta instrumen sejenisnya.
- 3) Dilihat dari teknik atau cara pemakaiannya, media dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu:
 - a) Media yang penggunaanya di proyeksikan, seperti film, film slide, dan sebagainya.
 - b) Media yang penggunaanya tidak di proyeksikan, seperti foto, gambar, lukisan, dan sebagainya.

Di samping pengelompokan berdasarkan karakteristik fisiknya, Yuniarti dkk. memetakan taksonomi perangkat instruksional ke dalam dua kategori utama berdasarkan orientasi teknologi dan modernitas pengembangannya, yaitu.³³

- 1) Media pembelajaran konvensional

³³ Anisyah Yuniarti et al., "Media Konvensional Dan Media Digital Dalam Pembelajaran," *JUTECH : Journal Education and Technology* 4, no. 2 (2023): 87.

Media konvensional merujuk pada apparatus pembelajaran tradisional yang eksistensi dan operasionalisasinya tidak mengintegrasikan sistem komputasi, program khusus, maupun aplikasi digital tertentu. Media ini bersifat analog dan umum ditemukan pada ekosistem kelas tatap muka klasik. Beberapa instrumen yang representatif dalam kategori ini meliputi papan tulis (*whiteboard*), buku cetak instruksional, serta modul fisik sejenisnya.

2) Media pembelajaran digital

Media pembelajaran digital didefinisikan sebagai platform instruksional yang memanfaatkan konvergensi teknologi mutakhir dan infrastruktur jaringan sebagai basis operasionalnya. Media tipe ini mengandalkan aksesibilitas internet serta perangkat keras elektronik seperti komputer, laptop, dan telepon pintar untuk mentransmisikan materi. Contoh manifestasi dari media digital mutakhir ini mencakup platform gamifikasi seperti *Quizizz*, perangkat konferensi video seperti Zoom, hingga sistem manajemen pembelajaran (*Learning Management System*) seperti Google Classroom.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Levie & Lentz sebagaimana dikutip dalam (Hamzah, 2022), media pembelajaran memiliki empat fungsi utama yang dapat mengoptimalkan proses instruksional, yaitu:³⁴

1) Fungsi Atensi

³⁴Hamzah Paggara, *Media Pembelajaran*, (Makassar, Badan Penerbit UNM, 2022).

Pada hakikatnya, fungsi inti dari media visual adalah sebagai instrumen atensi, yaitu untuk memikat dan mengorientasikan perhatian peserta didik agar dapat berfokus secara penuh terhadap substansi materi pelajaran yang dipresentasikan melalui representasi visual tersebut. Gejala empiris di lapangan sering kali menunjukkan bahwa pada fase awal instruksional, peserta didik mengalami degradasi ketertarikan terhadap domain materi pelajaran tertentu khususnya pada mata pelajaran yang dipersepsikan sulit atau kurang diminati. Fenomena ini berdampak pada timbulnya sikap apatis dan keengganan peserta didik untuk memperhatikan penjelasan pendidik. Dalam konteks dinamika psikologis inilah, implementasi media visual yang relevan dan terintegrasi dengan teks materi pelajaran memegang peran krusial untuk mengeliminasi kebosanan, merestorasi fokus kognitif, serta menjembatani pemahaman konseptual peserta didik sejak awal pembelajaran dimulai.

2) Fungsi Afektif

Fungsi afektif media visual tecermin melalui indikator kepuasan dan keterlibatan emosional peserta didik dalam proses instruksional, salah satunya terlihat saat siswa menelaah materi berbasis ilustrasi. Stimulus berupa gambar atau simbol visual memiliki kapasitas untuk mengintervensi ranah emosional sekaligus merekonstruksi sikap peserta didik. Sebagai contoh, representasi visual yang memuat isu-isu sosial, humaniora, maupun keberagaman mampu menstimulasi empati, meningkatkan kepekaan sosial, serta memfasilitasi internalisasi nilai-nilai afektif positif dalam diri peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

3) Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif dari media visual direpresentasikan secara jelas melalui berbagai temuan empiris yang menunjukkan bahwa stimulus visual atau ilustrasi gambar memiliki kapabilitas untuk mengakselerasi pencapaian tujuan pembelajaran. Kehadiran lambang-lambang visual tersebut berfungsi sebagai pemandu retensi, yang secara signifikan mempermudah peserta didik dalam mendekode, memahami, serta menginternalisasi informasi atau pesan instruksional yang terkandung di dalam media tersebut. Dalam konteks pemrosesan informasi, integrasi elemen visual ini mampu memperkuat memori jangka panjang (*long-term memory*) peserta didik terhadap substansi materi yang dipelajari.

4) Fungsi Kompensatoris

Fungsi kompensatoris media visual dijustifikasi oleh berbagai temuan empiris yang menunjukkan bahwa intervensi stimulus visual mampu menyediakan kerangka konteks (*contextual framework*) yang kaya untuk mengonstruksi pemahaman terhadap teks tertulis. Eksistensi media ini sangat kontributif dalam membantu peserta didik yang memiliki keterbatasan atau kelemahan dalam keterampilan membaca (*low reading skills*) untuk mengorganisasikan retensi informasi secara sistematis, sehingga mempermudah proses pemanggilan kembali (*retrieval*) memori tersebut. Melalui manifestasi ini, media pembelajaran pada hakikatnya berfungsi sebagai instrumen akomodatif bagi peserta didik yang mengalami hambatan atau kelambanan dalam mengonstruksi dan

mengasimilasi substansi materi pelajaran jika hanya disajikan dalam format teks konvensional ataupun pemaparan verbal.

Bertolak dari telaah mengenai fungsi media pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media memiliki peran krusial dalam mengoptimalkan penyajian pesan serta diseminasi informasi kepada peserta didik. Melalui pemanfaatan media yang tepat, proses transmisi materi menjadi lebih jelas dan terstruktur, yang pada gilirannya mampu menstimulasi motivasi serta meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran secara keseluruhan.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum, urgensi pemanfaatan media dalam ranah instruksional terletak pada kapabilitasnya untuk mengoptimalkan jembatan komunikasi dan interaksi edukatif antara pendidik dengan peserta didik, sehingga mentransformasikan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Sejalan dengan pandangan tersebut, Nasution (dalam Nurfadhillah & Ramadhanty, 2021) menguraikan beberapa kemanfaatan fundamental dari pengintegrasian media sebagai instrumen bantu pembelajaran, antara lain:³⁵

1) Akselerasi Atensi dan Motivasi Belajar

Penyajian materi berbasis media mampu mengeskalasi daya tarik proses pembelajaran di mata peserta didik. Stimulasi visual maupun auditori yang dihasilkan secara simultan dapat menumbuhkan serta memelihara motivasi belajar intrinsik mereka.

³⁵Septy Nurfadilla dan Salma Ramadhanty, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Microsoft Power Point Di SDN Sarakan II Tangerang," *Jurnal Pendidikan Dan Dakwah* 3, no. 2 (2021): h.373.

2) Konseptualisasi Makna Bahan Ajar

Eksistensi media membuat substansi dan interpretasi materi pelajaran menjadi lebih konkret dan jelas. Hal ini mempermudah peserta didik dalam mendekode informasi, mereduksi verbalisme, serta mengoptimalkan pencapaian indikator kompetensi yang telah dicanangkan.

3) Diversifikasi Metodologi Instruksional

Pemanfaatan media memfasilitasi penerapan metode pembelajaran yang lebih variatif dan dinamis. Aktivitas kelas tidak lagi merujuk pada dominasi komunikasi verbal konvensional melalui ceramah satu arah (teacher-centered). Implikasinya, kejenuhan peserta didik dapat diminimalisasi dan efisiensi energi pendidik dalam mengajar dapat tetap terjaga.

4) Multiaktivitas Peserta Didik

Implementasi media menstimulasi peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam berbagai dimensi aktivitas belajar (student-centered learning). Dalam konteks ini, peran peserta didik berevolusi dari sekadar pendengar pasif menjadi pelaku interaktif yang melakukan observasi langsung, eksperimentasi, mendemonstrasikan fenomena, serta mengonstruksi pengalaman belajar secara mandiri..

Sementara itu, Arsyad (dalam Hamzah, 2022) merumuskan konklusi mengenai urgensi dan implikasi positif dari pengintegrasian media dalam dinamika instruksional sebagai berikut.³⁶

1) Akselerasi Transmisi Informasi dan Hasil Belajar

³⁶Hamzah Paggara, *Media Pembelajaran*, (Makassar, Badan Penerbit UNM, 2022).

Media pembelajaran memiliki kapabilitas untuk mengonkritkan artikulasi pesan serta penyajian informasi. Dampak lanjutannya adalah terciptanya kelancaran adaptasi instruksional yang berkolerasi linear dengan eskalasi proses dan hasil belajar peserta didik.

2) Optimalisasi Atensi, Motivasi, dan Interaksi Kontekstual

Media pembelajaran mampu mengarahkan serta mengeskalasi fokus atensi peserta didik. Fenomena ini menstimulasi kebangkitan motivasi belajar sekaligus memfasilitasi terjadinya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungan belajarnya.

3) Reduksi Keterbatasan Sensorik, Spasial, dan Temporal

Media pembelajaran berfungsi sebagai instrumen untuk mengeliminasi batasan pancaindra, ruang, dan waktu dalam kelas. Objek yang memiliki dimensi terlalu besar untuk dihadirkan secara fisik dapat disubstitusi melalui visualisasi foto, slide, atau tayangan film. Sebaliknya, mikrokosmos atau objek yang terlalu kecil dapat dijustifikasi pemahamannya melalui bantuan mikroskop, film, maupun gambar. Selain itu, rekonstruksi peristiwa historis di masa lampau dapat direpresentasikan kembali secara akurat lewat pemutaran rekaman video, sinema dokumenter, dan dokumentasi foto.

4) Unifikasi Pengalaman Empiris Peserta Didik

Media pembelajaran mampu mengonstruksi dan memberikan kesamaan persepsi serta kesetaraan pengalaman empiris kepada peserta didik mengenai berbagai fenomena atau peristiwa yang terjadi di lingkungan sekitar mereka.

2. Teori Aplikasi *Quizizz*

a. Pengertian *Quizizz*

Purba (dalam Ramdhani) mendefinisikan *Quizizz* sebagai sebuah platform edukasi digital berbasis gamifikasi (*game-based education*) yang mengintegrasikan aktivitas multipemain (*multiplayer*) ke dalam ekosistem kelas melalui latihan interaktif yang stimulatif dan menyenangkan.³⁷ Selaras dengan konseptualisasi tersebut, *Quizizz* diidentifikasi sebagai media daring (*online*) yang memiliki kapabilitas untuk mengonstruksi pemaparan materi dalam format kuis interaktif, serta dilengkapi dengan fitur animasi dan ruang interaksi visual yang menarik sekaligus memiliki tingkat aksesibilitas yang tinggi bagi penggunaanya.³⁸ Platform ini dapat dioperasikan secara fleksibel, baik melalui instalasi aplikasi seluler maupun dengan mengakses situs resmi <http://Quizizz.com>.

Lebih lanjut, Suhartatik (2020) menegaskan bahwa *Quizizz* merupakan instrumen berbasis web (*web tool*) yang didesain untuk menyusun permainan kuis interaktif guna menunjang dinamika pembelajaran di kelas. Dalam konteks evaluasi hasil belajar, platform ini sangat representatif untuk diimplementasikan pada agenda Penilaian Harian (PH), Penilaian Tengah Semester (PTS), hingga Penilaian Akhir Semester (PAS). Operasionalisasi instrumen ini juga tergolong adaptif, di mana kuis interaktif yang

³⁷Yoyok Rahayu Basuki, *Panduan Mudah Quizizz* (Jakarta: Azhar Publisher, 2020), h.19-22.

³⁸Abdul Latif dan Ahmad Al Yakin Herlina Ahmad, *Media Quizizz Sebagai Aplikasi Assessment Pembelajaran* (Jakarta: Nas Media Pustaka, 2021), h.10..

dikembangkan menyediakan opsi pilihan ganda yang terdiri atas empat atau lebih alternatif jawaban yang mencakup satu kunci jawaban yang benar.³⁹

Sintesis terhadap beberapa konseptualisasi di atas mengarahkan pada kesimpulan bahwa *Quizizz* merupakan sebuah platform edukasi digital sekaligus instrumen berbasis web (*web tool*) berbasis gamifikasi (*game based education*) yang mengintegrasikan fitur interaktif secara komprehensif. Platform ini didesain secara khusus untuk menunjang efektivitas pelaksanaan evaluasi pembelajaran serta penilaian hasil belajar peserta didik di dalam ekosistem kelas.

b. Langkah-Langkah Penggunaan *Quizizz*

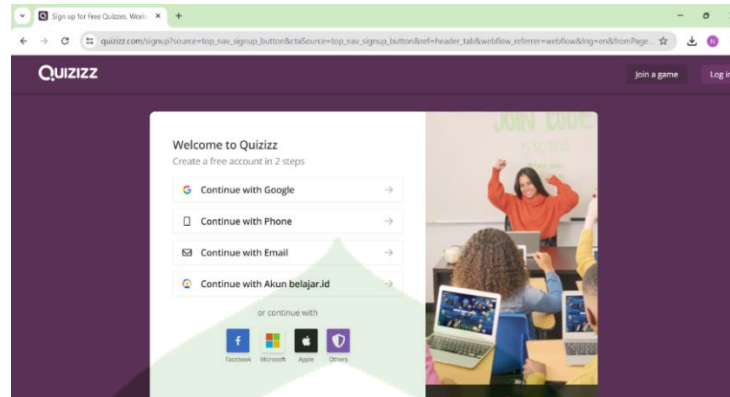
Cara masuk ke aplikasi *Quizizz* yaitu sebagai berikut.⁴⁰

- 1) Masuk situs <http://Quizizz.com/>
- 2) Klik *sign up*, kita dapat menggunakan akun *google* atau dengan memasukkan *email*. Setelah berhasil *sign up*, silahkan klik *a teacher*
- 3) Pilih negara
- 4) Masukkan kode pos
- 5) Masukkan nama sekolah secara manual dengan klik *can't find your organization*
- 6) Klik *add organization*
- 7) Klik *continue*

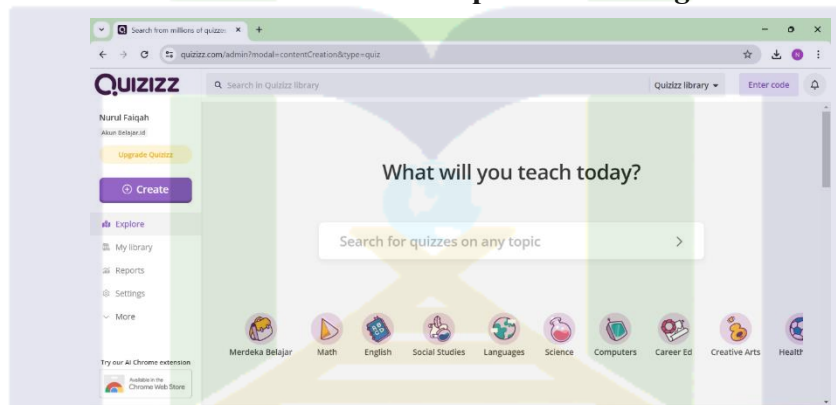
³⁹Tony Suhartatik, *Best Practice Implikasi Media Quizizz Berbasis Android Terhadap Kualitas Pembelajaran Dalam Mencetak Siswa Berprestasi Di Tingkat Nasional* (Ahlimedia Book, 2020).

⁴⁰ Basuki, *Panduan Mudah Quizizz* (Jakarta: Azhar Publisher, 2020), h.22-31.

Gambar 2.1 Tampilan awal setelah klik *sign up*



Gambar 2.2 Tampilan setelah *log in*



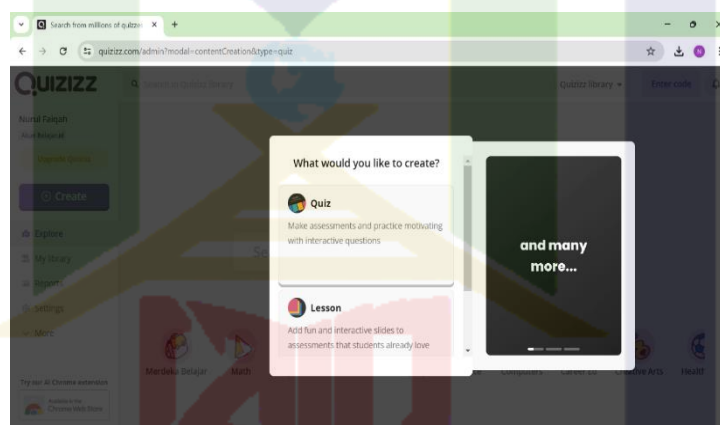
Cara membuat soal menggunakan *Quizizz*:⁴¹

- 1) Klik *open quiz creator*
- 2) Masukkan nama kuis yang akan dibuat
- 3) Pilih bahasa yang akan digunakan pada kuis
- 4) Pilih jenis kuis yang akan dibuat, misalnya pilihan ganda
- 5) Buat soal pada kotak yang pertama (masukkan gambar jika ada)
- 6) Lalu lengkapi pilihan opsi jawaban
- 7) Tetapkan waktu untuk setiap soal, kemudian klik simpan

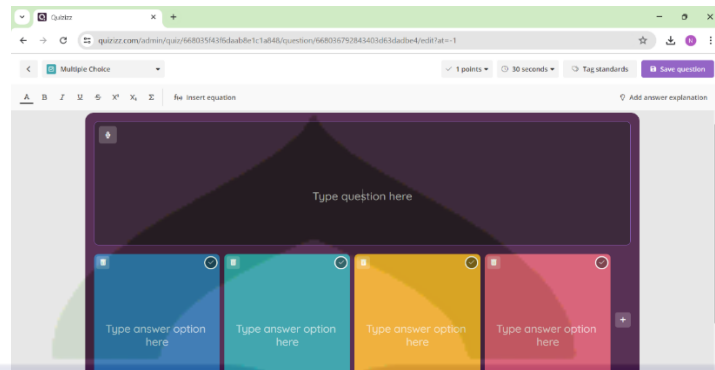
⁴¹Lasia Agustina dan Indra Martha Rusmana, “Pembelajaran Matematika Menyenangkan Dengan Aplikasi Kuis Online *Quizizz*,” *AL-IDARAH Jurnal Kependidikan Islam* 9, no.1 (2019): h.5.

- 8) Lanjutkan dengan cara yang sama untuk membuat soal berikutnya
- 9) Jika sudah menulis semua soal, klik *finish quiz*
- 10) Setelah itu, muncul tampilan *quiz details* (atur kelas dan mata pelajaran yang digunakan), lalu klik *save*
- 11) Selanjutnya, pilih *homework* (jika ingin digunakan sebagai PR) dan pilih *play live* (jika digunakan sekarang)
- 12) Masukkan *deadline* pengerjaan, lalu klik “*procced*”.
- 13) Selanjutnya, akan muncul tampilan kode yang digunakan untuk masuk dalam pengerjaan *quiz*.

Gambar 2.3 Tampilan untuk membuat quiz



Gambar 2.4 Tampilan untuk membuat soal serta jawaban, menentukan waktu pengerjaan dan menyimpan hasil soal



Adapun cara mengerjakan kuis menggunakan media *Quizizz*:⁴²

- 1) Peserta didik membuka link <https://join.Quizizz.com>
- 2) Peserta didik memasukkan 6 digit kode yang diberikan oleh guru, lalu klik “procced”
- 3) Peserta didik memasukkan nama mereka masing-masing, lalu klik “start”
- 4) Peserta didik dapat mengerjakan kuis tersebut sesuai waktu yang telah ditentukan.

c. Kelebihan dan Kelemahan Media *Quizizz*

- 1) Kelebihan Media *Quizizz*

Ada beberapa kelebihan dari *Quizizz* antara lain sebagai berikut:⁴³

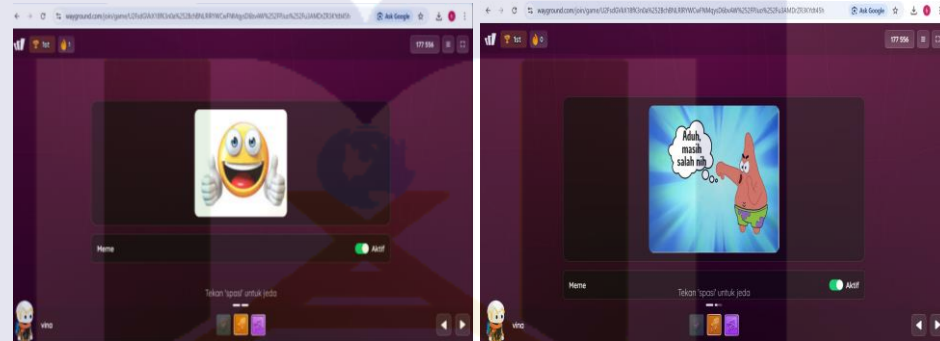
- a) Secara operasional, *Quizizz* mengintegrasikan sistem umpan balik instan (*instant feedback*) dan penguatan positif (*positive reinforcement*) dalam alur permainannya. Ketika peserta didik berhasil menyelesaikan suatu

⁴²Agustina and Martha Rusmana, "Pembelajaran Matematika Menyenangkan Dengan Aplikasi Kuis Online *Quizizz*," *AL-IDARAH Jurnal Kependidikan Islam* 9, no.1 (2019): h.9.

⁴³Meilicien Rajagukguk, "Inovasi Penilaian Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Quizizz* Pada Era Revolusi Industri 4.0," *Prosiding Seminar Nasional PBSI-III Tahun 2020*, 2020, h. 45–50.

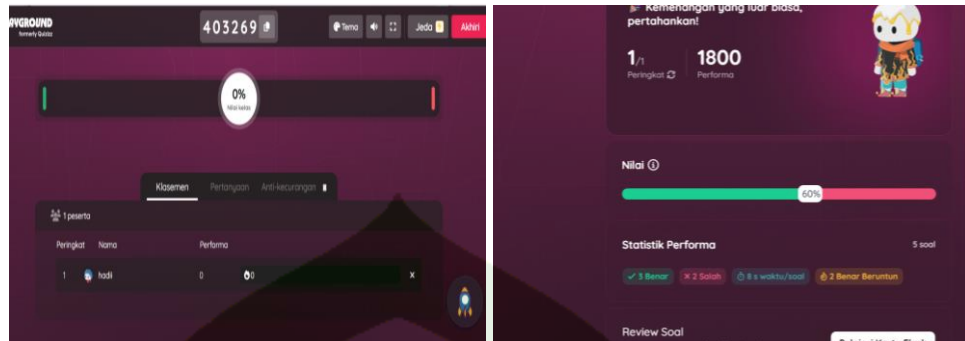
butir soal dengan tepat, sistem secara otomatis akan mengalkulasi dan menampilkan perolehan poin numerik sebagai representasi skor penalaran mereka. Selain akumulasi poin, platform ini juga secara simultan memproyeksikan elemen visual berupa *meme* kontekstual, yang berfungsi sebagai indikator penguat untuk mengonfirmasi secara interaktif apakah estimasi jawaban yang dipilih oleh peserta didik tersebut berstatus benar atau salah.

Gambar 2.5 Tampilan meme setelah menjawab soal



- b) Jika peserta didik menjawab salah pertanyaan tersebut, maka akan muncul jawaban yang benar.
- c) Dalam pengerjaan kuis, setiap peserta didik mendapat daftar pertanyaan yang berbeda dengan peserta didik lainnya karena kuis tersebut dibuat dalam bentuk *homework* sehingga daftar soalnya diacak.
- d) Jika selesai mengerjakan kuis, pada akhir kuis akan ada tampilan *review question* untuk melihat kembali jawaban yang dipilih dan muncul tampilan *leaderboard*.

Gambar 2.6 Tampilan *Leaderboard & Review Question*



Di sisi lain, Lusiani (2020) mengemukakan sejumlah keunggulan yang ditawarkan oleh penggunaan platform *Quizizz* dalam penyajian instrumen evaluasi pembelajaran adalah sebagai berikut:⁴⁴

- a) Aplikasi ini dianggap lebih efisien dari sisi operasional karena meminimalisir penggunaan kertas (*paperless*)
 - b) *Quizizz* memiliki efektivitas dan kepraktisan yang tinggi dalam memproses serta merekam respons peserta didik secara otomatis dan akurat
 - c) Integrasi elemen visual yang berwarna serta fitur audio pada platform ini mampu memitigasi rasa bosan, sehingga menciptakan lingkungan evaluasi yang lebih dinamis dan interaktif bagi peserta didik.
- 2) Kelemahan Media *Quizizz*

Di sisi lain, Salsabila et al. (2020) mengidentifikasi beberapa keterbatasan fundamental dalam penerapan media pembelajaran *Quizizz* antara lain sebagai berikut:⁴⁵

⁴⁴Lusiani, "Penggunaan Aplikasi Online *Quizizz* Dalam Menganalisis Hasil Tes Kognitif Siswa Pada Materi Energi," *Science, and Physics Education Journal (SPEJ)* 4, no. 1 (2020): h.18.

⁴⁵Unik Hanifah Salsabila et al., "Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA," *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi* 4, no. 2 (2020): h. 170.

- a) Operasionalisasi platform ini sangat bergantung pada stabilitas koneksi internet, yang menjadi kendala utama apabila jaringan tidak memadai.
- b) Terdapat celah integritas akademik di mana peserta didik berpotensi melakukan kecurangan dengan membuka *tab* peramban baru untuk mencari jawaban selama sesi berlangsung
- c) Aspek manajemen waktu yang krusial pada *Quizizz* dapat memengaruhi hasil akhir peserta didik yang memiliki kemampuan kognitif baik pun berisiko mengalami penurunan peringkat secara signifikan apabila tidak mampu mengelola durasi pengerjaan soal dengan efektif.

Dalam penelitian ini, peneliti menetapkan platform *Quizizz* sebagai media pembelajaran komparatif atas pertimbangan karakteristiknya yang interaktif, yang secara empiris mampu mentransformasikan dinamika instruksional menjadi lebih efektif serta stimulatif. *Quizizz* mengonvergensi berbagai fitur mekanis yang memfasilitasi keterlibatan aktif (*active engagement*) peserta didik sepanjang proses pembelajaran berlangsung. Di samping itu, keunggulan signifikan dari platform ini terletak pada kapabilitasnya dalam mendistribusikan umpan balik instan (*instant feedback*), sehingga peserta didik dapat melakukan evaluasi mandiri (*self-evaluation*) terhadap capaian hasil kuis yang telah diselesaikan secara riil. Secara komprehensif, implementasi *Quizizz* berkontribusi positif dalam mengeskalasi rekonstruksi pemahaman kognitif peserta didik melalui pendekatan yang interaktif, rekreatif, serta relevan dengan tuntutan integrasi teknologi digital pada era pendidikan modern.

d. Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* dengan Menggunakan Media *Quizizz*

Model instruksional yang diimplementasikan dalam penelitian ini adalah *Discovery Learning*. Sartunut menegaskan bahwa *Discovery Learning* merupakan suatu desain pembelajaran yang mengondisikan peserta didik untuk terlibat secara aktif (*active learning*) dalam proses eksplorasi, sehingga mereka mampu mengonstruksi dan menemukan secara mandiri konsep teoretis maupun pemahaman pengetahuan baru yang sedang dipelajari.⁴⁶ Dalam aktualisasinya di ruang kelas, orientasi peran pendidik bertransformasi menjadi fasilitator dan pembimbing (*guide on the side*). Pendidik bertanggung jawab untuk mengarahkan alur penyelidikan serta menstimulasi stimulasi intelektual, sembari memberikan ruang dan kesempatan seluas-luasnya bagi peserta didik untuk mengaktualisasikan kapasitas belajar mandiri mereka.

Dalam penelitian ini, peneliti mengintegrasikan platform *Quizizz* sebagai instrumen instruksional yang dikombinasikan dengan model pembelajaran *Discovery Learning*. Pemilihan model *Discovery Learning* didasarkan pada kapabilitasnya dalam memfasilitasi keterlibatan aktif (*active engagement*) peserta didik sepanjang dinamika pembelajaran. Melalui model ini, peserta didik didorong untuk mengonstruksi konsepsi sains (IPA) secara mandiri melalui serangkaian aktivitas kognitif, meliputi observasi terstruktur, proses berpikir kritis, serta pemecahan masalah (*problem-solving*). Pendekatan pedagogis ini mentransformasikan proses pembelajaran menjadi lebih bermakna (*meaningful learning*), sebab orientasi belajar bergeser dari sekadar

⁴⁶ Sartunut, *Discovery Learning Solusi Jitu Ketuntasan Belajar* (Penerbit P4I, 2022).

penerimaan informasi pasif (*teacher-centered*) menuju retensi pengetahuan yang dibangun secara mandiri oleh peserta didik (*constructivism*).

Sinergitas antara kedua variabel ini diperkuat oleh implementasi *Quizizz* yang bertindak sebagai katalisator dalam penerapan sintaks *Discovery Learning*. Platform ini menyediakan stimulus berupa butir-butir evaluasi interaktif yang stimulatif, serta dilengkapi dengan sistem umpan balik instan (*instant feedback*) yang membantu peserta didik mengidentifikasi miskonsepsi secara mandiri dan merekonstruksi struktur pemahaman mereka secara aktual. Melalui konvergensi ini, kolaborasi antara media *Quizizz* dan model *Discovery Learning* diproyeksikan mampu mengoptimalkan efektivitas ekosistem pembelajaran, mengeskalasi penguasaan konsep kognitif, serta memberikan implikasi positif yang signifikan terhadap capaian hasil belajar peserta didik.

Adapun penjabaran sintaks dari model pembelajaran *discovery learning* yaitu sebagai berikut.⁴⁷

Tabel 2.2 Sintaks Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Tahapan	Aktivitas Guru	Aktivitas Peserta Didik
Pemberian Rangsangan (<i>Stimulation</i>)	Pada fase <i>stimulation</i> (pemberian rangsangan), pendidik mengondisikan kesiapan kognitif peserta didik melalui pengajuan pertanyaan pemantik, instruksi penelaahan literatur, maupun stimulasi aktivitas belajar relevan lainnya.	- Pada fase ini, peserta didik dihadapkan pada stimulus yang memicu pertanyaan tanpa disertai konklusi awal, guna menstimulasi dorongan investigasi mandiri. - Implementasi stimulasi tersebut bertujuan untuk

⁴⁷ Amir Muhiddin Syamsuddin, *Model Discovery Learning*, 2022.

	Seluruh rangkaian stimulus tersebut didesain secara terstruktur untuk menggugah rasa ingin tahu (<i>curiosity</i>) peserta didik, sekaligus mengorientasikan mereka pada tahapan identifikasi serta pemecahan masalah (<i>problem-solving</i>)	mengondisikan lingkungan instruksional yang akomodatif dalam memfasilitasi dan mengoptimalkan aktivitas eksplorasi materi pelajaran oleh peserta didik.
Pernyataan/Identifikasi Masalah (<i>Problem Statement</i>)	Pada fase <i>problem statement</i> (identifikasi masalah), pendidik memfasilitasi peserta didik untuk menginventarisasi berbagai problematika yang relevan dengan substansi materi pelajaran. Selanjutnya, peserta didik memilih salah satu isu prioritas tersebut untuk diartikulasikan ke dalam bentuk hipotesis atau rumusan jawaban sementara.	Masalah yang telah diprioritaskan kemudian diartikulasikan ke dalam bentuk pernyataan masalah (<i>problem statement</i>). Pernyataan tersebut diposisikan sebagai hipotesis atau jawaban sementara terhadap rumusan pertanyaan penelitian yang diajukan
Pengumpulan Data (<i>Data Collection</i>)	Selama proses eksplorasi berlangsung, pendidik memberikan stimulasi kepada peserta didik untuk menghimpun data dan informasi relevan	• Fase ini bertujuan untuk menguji validitas hipotesis melalui akumulasi data empiris. • Dalam mengimplementasikannya,

	sebanyak mungkin. Aktivitas pengumpulan data ini difungsikan sebagai instrumen empiris untuk menguji serta membuktikan validitas dari hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya	peserta didik diberikan ruang aksibilitas untuk menghimpun berbagai informasi teoretis dan lapangan secara komprehensif, seperti melakukan penelaahan literatur, observasi objek atau fenomena, wawancara dengan narasumber, hingga pelaksanaan eksperimen mandiri.
Pengolahan Data (<i>Data Processing</i>)	Guru melakukan bimbingan dan arahan pada saat peserta didik melakukan pengolahan dan analisis data.	Fase <i>data processing</i> (pengolahan data) melibatkan aktivitas sistematisasi data dan informasi yang dihimpun melalui wawancara, observasi, maupun instrumen lainnya untuk kemudian diinterpretasikan. Seluruh data faktual tersebut diolah, dikategorisasikan, dan diklasifikasikan, serta dapat ditransformasikan melalui kalkulasi statistik tertentu guna menghasilkan penafsiran yang valid pada tingkat kepercayaan yang terukur.
Pembuktian (<i>Verification</i>)	Fase <i>verification</i> (pembuktian) bertujuan untuk mewujudkan proses pembelajaran yang konstruktif, kreatif, dan inovatif. Hal ini diaktualisasikan dengan	Pada tahap ini, peserta didik melakukan validasi secara cermat dan objektif untuk menguji kebenaran hipotesis yang telah dirumuskan. Proses pembuktian tersebut diaktualisasikan dengan cara

	memberikan stimulan dan kesempatan bagi peserta didik untuk mengonstruksi prinsip dasar, teori, aturan, maupun pemahaman konseptual secara mandiri melalui analisis kasus atau contoh empiris yang mereka jumpai dalam kehidupan sehari-hari.	mengonfrontasikan temuan teoretis atau lapangan dengan hasil pengolahan serta analisis data yang telah dilakukan sebelumnya.
Menarik Kesimpulan (<i>Generalization</i>)	Fase ini berorientasi pada inferensi atau penarikan kesimpulan yang diakomodasi oleh hasil verifikasi data. Proses tersebut bertujuan untuk merumuskan prinsip, acuan, atau dalil umum yang memiliki validitas untuk diaplikasikan secara universal pada seluruh fenomena atau problematika sejenis.	Berdasarkan hasil verifikasi yang telah dilakukan, tahapan selanjutnya adalah merumuskan prinsip-prinsip umum yang menjadi landasan dalam menarik generalisasi atau kesimpulan teoretis.

Sumber: Amir Muhiddin, 2022

Berikut ini tahapan pembelajaran IPA menggunakan media *Quizizz*:⁴⁸

- 1) Guru membuka kelas dengan salam dan berdoa

⁴⁸Fadilah Afifah, "Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Aplikasi *Quizizz* Pada Materi Struktur Dan Fungsi Tubuh Makhluk Hidup Kelas VIII.8 SMPN 14 Makassar," *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Belajar* 6, no. 2 (2024): h.788-793.

- 2) Guru memberikan motivasi untuk menambah konsentrasi dan semangat peserta didik
- 3) Guru melakukan apersepsi tentang materi yang akan dipelajari dan menyampaikan tujuan pembelajaran
- 4) Peserta didik membuka link materi di *Quizizz* yang dibagikan melalui WA grup
- 5) Peserta didik mencermati materi dan video pada media interaktif *Quizizz*
- 6) Peserta didik mengumpulkan informasi dengan membaca materi pembelajaran
- 7) Peserta didik dan guru berdiskusi mengenai materi pembelajaran
- 8) Peserta didik mengerjakan soal evaluasi pada *Quizizz*
- 9) Guru memberikan penguatan materi dan kesimpulan pembelajaran
- 10) Guru mengapresiasi hasil kerja peserta didik dan memberikan motivasi
- 11) Guru menutup pembelajaran dengan salam dan berdoa

3. Teori Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merepresentasikan sebuah instrumen evaluasi yang sangat vital guna mengukur sekaligus mengidentifikasi sejauh mana tingkat penguasaan kompetensi serta pemahaman akademis yang telah dicapai oleh peserta didik setelah terlibat dalam penyampaian materi instruksional. Hasil belajar itu sendiri pada hakikatnya merupakan akumulasi dari seluruh capaian, kecakapan, dan penguasaan baru yang diperoleh individu secara nyata setelah mereka menuntaskan rangkaian aktivitas proses pembelajaran dalam kurun waktu tertentu. Di samping itu, parameter ini juga bertindak sebagai indikator

performa utama serta gambaran objektif mengenai tingkat keberhasilan seorang peserta didik dalam mengasimilasi dan mengakomodasi seluruh rangkaian pengalaman belajar yang difasilitasi oleh lingkungan sekolah.⁴⁹

Berdasarkan tinjauan teoretis tersebut, seorang peserta didik baru dapat dinyatakan telah berhasil menempuh proses pembelajaran secara optimal apabila aktivitas belajar yang dilakukannya mampu menstimulasi dan memicu terjadinya transformasi yang nyata pada aspek internal dirinya. Keberhasilan tersebut diindikasikan oleh adanya perubahan, modifikasi, serta penyempurnaan tingkah laku yang substantif dan menetap, yang mencakup perluasan kapasitas kognitif, pematangan sikap afektif, hingga pengembangan keterampilan psikomotorik pada diri peserta didik tersebut.

Berdasarkan taksonomi yang dikemukakan oleh Bloom, hasil belajar secara komprehensif diklasifikasikan ke dalam tiga domain utama yang saling berintegrasi, meliputi kapasitas kognitif, ranah afektif, serta keterampilan psikomotorik.⁵⁰ Selaras dengan pandangan tersebut, Nasution menegaskan bahwa hasil belajar merupakan sebuah bentuk transformasi menyeluruh pada diri individu yang menempuh proses edukasi. Capaian ini tidak hanya berorientasi pada akumulasi pengetahuan teoretis semata, melainkan juga secara fundamental membentuk kecakapan praktis dan pendalaman penghayatan nilai di dalam kepribadian peserta didik. Hamalik mengartikan hasil belajar sebagai perwujudan dari modifikasi serta perubahan tingkah laku peserta didik yang manifestasinya dapat diukur secara kuantitatif maupun

⁴⁹Erlista Maulidhea Vara, “Peningkatan Hasil Belajar Siswa SMK Melalui Pengembangan E-Modul Berbasis EPUB Berbantuan Kotobee,” *Jurnal Ekonomi, Bisnis Dan Pendidikan (JEBP)* 2, no. 3 (2023): h.180–191.

⁵⁰Agus Suprijono, *Cooperative Learning: Teori Dan Aplikasi, Pustaka Belajar*, 2009.

kualitatif melalui perkembangan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Transformasi tersebut pada hakikatnya merepresentasikannya adanya peningkatan kompetensi dan pengembangan kapasitas personal yang jauh lebih progresif serta bermutu dibandingkan dengan kondisi akademis peserta didik sebelum proses pembelajaran berlangsung⁵¹

Sintesis dari berbagai pandangan tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar pada hakikatnya merupakan representasi nilai kuantitatif maupun kualitatif yang diperoleh peserta didik pada akhir fase instruksional. Capaian ini menjadi determinan utama dalam mengukur tingkat keberhasilan akademis serta mengidentifikasi sejauh mana penguasaan materi yang telah diinternalisasi oleh peserta didik. Manifestasi dari hasil belajar ini mengintegrasikan tiga ranah kompetensi secara simultan, yaitu pengetahuan, sikap, dan keterampilan, yang diaktualisasikan melalui perolehan skor atau angka ujian.

Oleh karena itu, pendidik memiliki tanggung jawab untuk melakukan pemantauan secara berkesinambungan terhadap perkembangan capaian belajar tersebut. Data dan informasi yang dihimpun melalui aktivitas evaluasi ini tidak hanya berfungsi sebagai rekam jejak akademis, melainkan juga berperan vital sebagai umpan balik (*feedback*) strategis. Implikasinya, hasil evaluasi tersebut dapat dijadikan acuan utama serta titik tolak bagi pendidik untuk mengonstruksi perbaikan, penyempurnaan, dan peningkatan kualitas proses pembelajaran pada masa mendatang.

⁵¹Ahmadiyanto, "Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Ko-Ruf-Si (Kotak Huruf Edukasi) Berbasis Word Square Pada Materi Kedaulatan Rakyat Dan Sistem Pemerintahan Di Indonesia Kelas VIIIC SMPN 1 Lampihong Tahun Pelajaran 2014/2015.," *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6, no. 2 (2016): h.984.

b. Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar menurut taksonomi bloom dibagi menjadi tiga ranah yaitu, ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.⁵²

1) Ranah Kognitif

Ranah kognitif didefinisikan sebagai dimensi yang merepresentasikan seluruh aktivitas mental dan proses operasional otak manusia. Dengan kata lain, setiap upaya yang melibatkan fungsi kognitif individu dikategorikan ke dalam ranah ini. Taksonomi ranah kognitif secara komprehensif mencakup hierarki kemampuan yang terbagi ke dalam enam aspek utama, yakni: pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*), serta evaluasi (*evaluation*).

2) Ranah Afektif

Ranah afektif merupakan dimensi yang berkaitan erat dengan sistem nilai dan sikap individu. Secara substantif, ranah ini mencakup berbagai manifestasi perilaku yang meliputi perasaan, emosi, sikap, serta internalisasi nilai-nilai tertentu. Dalam konteks pedagogis, penekanan ranah afektif terletak pada pengkajian yang lebih mendalam mengenai pola perilaku, karakteristik personal, serta perkembangan sikap peserta didik selama terlibat dalam dinamika kegiatan belajar mengajar di lingkungan kelas.

⁵²Ina Magdalena, "Ranah Kognitif," *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains* 2, no. 1 (2020): h. 133.

3) Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik merepresentasikan dimensi keterampilan teknis peserta didik yang merupakan manifestasi konkret dari proses pembelajaran di kelas. Penguasaan materi tidak lagi sekadar terbatas pada aspek teoretis atau hafalan semata, melainkan menuntut peserta didik untuk mampu mentransformasikan konsep-konsep abstrak tersebut ke dalam aktualisasi nyata. Implementasi ini berfungsi sebagai instrumen evaluasi yang krusial untuk mengukur kedalaman pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari, sekaligus memvalidasi efektivitas proses internalisasi teori ke dalam praktik keterampilan.

Pada penelitian ini, penulis bermaksud untuk melakukan penelitian di kelas VIII. Berdasarkan panduan dari Kemendikbud, pada tingkatan kelas VIII di tingkat MTs (Madrasah Tsanawiyah) atau SMP/ sederajat, taksonomi bloom yang digunakan umumnya berada pada level kognitif C1 hingga C4.⁵³ Dimana pada tingkatan C1 (*remembering*/mengingat), peserta didik diharapkan mampu mengingat dan mengenali informasi dasar, seperti definisi, fakta dan konsep. Pada tingkatan C2 (*understanding*/memahami), peserta didik diminta untuk menunjukkan pemahaman konsep melalui penjelasan, interpretasi, atau penguraian informasi. Pada tingkatan C3 (*applying*/menerapkan), peserta didik diharapkan mampu menggunakan pengetahuan yang mereka pelajari dalam situasi yang baru atau berbeda. Sedangkan pada tingkatan C4 (*analyzing*/menganalisis), peserta didik mulai diminta untuk membedakan, mengorganisasi, dan memahami

⁵³ Wendhie Prayitno, "Bahan Ajar Pengenalan Pembelajaran (Terintegrasi PPK , Literasi , HOTS , 4Cs)," *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia*, 2019, 8–10.

hubungan antar informasi.⁵⁴ Jadi, pada tingkatan SMP/ sederajat tingkatan taksonomi bloom yang digunakan hanya sampai level kognitif C4. Untuk level kognitif C5 dan C6 akan diterapkan pada jenjang pendidikan selanjutnya.

c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Pencapaian hasil belajar pada hakikatnya dipengaruhi oleh akumulasi berbagai faktor yang kompleks, mengingat aktivitas belajar tidak hanya melibatkan manifestasi fisik melainkan juga mengintegrasikan proses kognitif yang berpusat pada aktivitas berpikir. Secara garis besar, seluruh determinan yang memengaruhi capaian akademis peserta didik tersebut dapat diklasifikasikan ke dalam dua kategori utama, yakni faktor internal yang bersumber dari dalam diri individu dan faktor eksternal yang berasal dari stimulasi lingkungan luar.⁵⁵

1) Faktor Internal

Faktor internal yang melekat pada diri peserta didik memiliki kontribusi yang signifikan terhadap capaian hasil belajar. Secara teoretis, variabel personal yang bersifat inheren ini dapat dikategorisasikan ke dalam beberapa dimensi fundamental, yang meliputi⁵⁶:

a) Faktor Fisiologi

⁵⁴ Dewi Amaliah Nafiati, "Revisi Taksonomi Bloom: Kognitif, Afektif, Dan Psikomotorik," *Humanika* 21, no. 2 (2021): 156–57.

⁵⁵ Ayu Damayanti, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 2 Tulang Bawang Tengah," *SNPE FKIP Universitas Muhammadiyah Metro* 1, no. 1 (2022): h. 101.

⁵⁶ Edi Pranoto, *Model Discovery Learning Dan Problematika Hasil Belajar* (Yogyakarta: Penerbit P4I, 2023), h.7.

Faktor fisiologis merupakan dimensi internal yang berkaitan erat dengan kondisi fisik peserta didik. Secara teoretis, kondisi fisiologis ini mencakup aspek-aspek kesehatan umum, seperti tingkat kebugaran jasmani, ketiadaan kelelahan yang ekstrem, serta kondisi fisik yang prima tanpa hambatan atau disabilitas tertentu. Kondisi fisik yang optimal terbukti memberikan kontribusi yang signifikan terhadap efektivitas proses pembelajaran, di mana kesehatan jasmani yang terjaga akan berdampak positif terhadap peningkatan capaian hasil belajar peserta didik.

b) Faktor Psikologi

Faktor psikologis merupakan dimensi internal yang berkaitan erat dengan aspek personal serta kondisi mental peserta didik. Terdapat berbagai variabel psikologis yang memberikan kontribusi signifikan terhadap pencapaian hasil belajar, di antaranya mencakup minat, taraf kecerdasan, kapasitas intelektual, bakat, daya ingat, sikap, serta motivasi. Secara keseluruhan, elemen-elemen psikologis tersebut merepresentasikan dinamika internal peserta didik yang memengaruhi efektivitas dan keberhasilan proses pembelajaran secara komprehensif.

2) Faktor Eksternal

Selain faktor internal, terdapat pula faktor eksternal, yaitu berbagai variabel yang berasal dari luar diri peserta didik yang memiliki kontribusi signifikan terhadap capaian hasil belajar. Faktor-faktor eksternal ini tidak berdiri sendiri, melainkan bermanifestasi melalui beragam dimensi

lingkungan yang secara langsung maupun tidak langsung memengaruhi proses serta hasil pembelajaran, di antaranya:⁵⁷

a) Lingkungan

Faktor eksternal yang berasal dari lingkungan luar secara umum diklasifikasikan ke dalam dua dimensi utama, yaitu lingkungan keluarga dan lingkungan masyarakat. Lingkungan keluarga memegang peranan krusial sebagai elemen eksternal yang memengaruhi capaian akademis. Dalam hal ini, dinamika atau suasana di dalam rumah, latar belakang pendidikan orang tua, serta kualitas dukungan yang diberikan oleh keluarga secara langsung akan membentuk stimulus yang berdampak pada hasil belajar peserta didik.

Di sisi lain, lingkungan masyarakat juga menjadi determinan eksternal yang tidak kalah penting dalam menentukan keberhasilan studi. Pola interaksi sosial peserta didik, baik saat bergaul di sekitar lingkungan tempat tinggal maupun ketika bersosialisasi di institusi sekolah, memiliki korelasi kuat terhadap capaian belajar mereka. Kedekatan dengan lingkungan pergaulan yang positif dan suportif secara tidak langsung akan menstimulasi peningkatan hasil belajar. Sebaliknya, keterlibatan dalam pola pergaulan yang destruktif atau negatif berpotensi besar menurunkan orientasi akademik dan membawa dampak buruk bagi prestasi belajar yang diraih.

⁵⁷Menek Resti Apridawati, *Penerapan Pendidikan Karakter Disiplin Untuk Meningkatkan Hasil Belajar* (Yogyakarta: Penerbit P4I, 2022), h.32.

b) Sarana dan Prasarana

Dimensi sarana dan prasarana dalam konteks ini secara spesifik merujuk pada ketersediaan media pembelajaran serta kompetensi tenaga pendidik. Media pembelajaran memegang peranan krusial sebagai salah satu instrumen eksternal yang menentukan capaian hasil belajar peserta didik. Apabila proses instruksional diakomodasi oleh pemanfaatan media yang representatif, interaktif, dan menarik, hal tersebut secara langsung akan menstimulasi motivasi serta antusiasme belajar peserta didik yang pada akhirnya berkorelasi positif terhadap optimalisasi hasil belajar mereka. Sebaliknya, keterbatasan atau ketiadaan media yang memadai berpotensi menurunkan efektivitas penyerapan materi dan membawa dampak yang kurang menguntungkan bagi prestasi akademik yang diraih.

Tenaga pendidik merupakan salah satu determinan eksternal yang paling krusial dalam memengaruhi capaian akademis peserta didik. Pendidik yang memiliki kompetensi untuk memahami karakteristik personal peserta didik, mengelola dinamika kelas secara kondusif, serta mentransfer materi instruksional secara artikulatif dan sistematis, akan mampu menstimulasi motivasi serta minat belajar intrinsik peserta didik. Kehadiran figur pendidik dengan kualifikasi tersebut secara signifikan memberikan kontribusi positif terhadap optimalisasi hasil belajar. Sebaliknya, keterbatasan pendidik dalam aspek pedagogis dan pengelolaan kelas berpotensi memicu kejenuhan belajar serta

berdampak kurang menguntungkan bagi prestasi akademik yang diraih peserta didik.

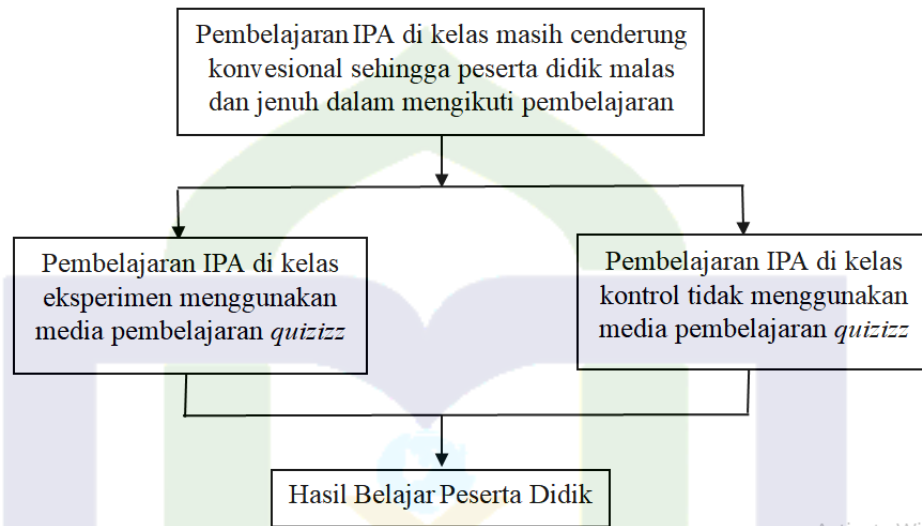
C. Kerangka Pikir

Kondisi objektif proses instruksional di kelas saat ini masih menunjukkan kecenderungan yang bersifat konvensional. Pola pembelajaran didominasi oleh aktivitas pasif, di mana peserta didik hanya duduk mendengarkan paparan materi, mencatat, serta merangkum penjelasan dari pendidik tanpa adanya interaksi dua arah yang dinamis. Monotonitas paradigma mengajar tersebut memicu kejenuhan psikologis, menurunkan motivasi intrinsik, dan memunculkan rasa malas pada diri peserta didik selama mengikuti kegiatan belajar mengajar di ruang kelas.

Menghadapi problematika tersebut, pengintegrasian instrumen edukatif yang adaptif menjadi sebuah urgensi yang mutlak diperlukan untuk mentransformasi sekaligus merevitalisasi dinamika kelas. Pemanfaatan media pembelajaran memegang peranan yang sangat fundamental dalam mengelevasi kualitas dan efektivitas penyampaian materi kurikulum. Pengembangan media yang berbasis pada kreativitas dan inovasi diorientasikan untuk menstimulasi keterlibatan aktif peserta didik, meningkatkan daya serap informasi, sekaligus mengeliminasi kebosanan akibat atmosfer belajar yang kaku.

Oleh karena itu, penelitian ini mengimplementasikan media pembelajaran berbasis gamifikasi melalui pemanfaatan aplikasi *Quizizz* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Sebagai platform digital berbasis permainan, *Quizizz* mampu menghadirkan aktivitas komparatif yang interaktif, stimulatif, dan menyenangkan ke dalam lingkungan kelas melalui latihan soal multitonggak. Melalui penerapan media gamifikasi ini, diharapkan restrukturisasi iklim belajar

dapat terwujud secara optimal sehingga berkorelasi positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik, yang alur keterkaitannya dirumuskan ke dalam bagan kerangka berpikir sebagai berikut.



Gambar 2.7 Bagan Kerangka Pikir

D. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah dalam penelitian. Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas VIII MTsN 1 Sidrap

H_1 : Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas VIII MTsN 1 Sidrap

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Metodologi penelitian ini mengadopsi pendekatan kuantitatif yang secara teoretis berlandaskan pada paradigma positivisme. Pendekatan ini dioperasionalkan secara spesifik untuk menguji fenomena pada populasi atau sampel tertentu. Prosedur pengumpulan data dilakukan melalui pengembangan instrumen penelitian yang terukur, yang kemudian dianalisis menggunakan teknik statistik kuantitatif dengan tujuan utama untuk menguji serta memverifikasi hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya. Sejalan dengan tujuan tersebut, desain penelitian yang diimplementasikan dalam studi ini adalah *quasi-experiment* atau eksperimen semu. Mulyatiningsih menjelaskan bahwa varian eksperimen ini berfungsi secara efektif untuk mendeteksi dan mengukur sejauh mana pengaruh dari suatu perlakuan atau perlakuan intervensi terhadap karakteristik subjek tertentu yang menjadi fokus amatan peneliti. Dalam pelaksanaannya, komparasi dilakukan dengan melibatkan dua kelas sampel yang terpisah, di mana satu kelompok bertindak sebagai kelas eksperimen yang menerima perlakuan, sementara satu kelompok lainnya diposisikan sebagai kelas kontrol yang berjalan secara konvensional.

Desain penelitian yang secara spesifik diadopsi dalam eksperimen ini adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Formulasi desain ini menegaskan bahwa kelompok eksperimen akan dikenai perlakuan khusus berupa pemanfaatan media baru, sedangkan kelompok kontrol tidak mendapatkan perlakuan tersebut, sehingga fluktuasi pengaruh dan perbandingan capaian di antara kedua kelompok dapat

diidentifikasi secara presisi setelah intervensi berakhir. Adapun visualisasi serta konseptualisasi dari desain penelitian ini dipaparkan melalui skema bagan berikut

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Kelompok	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Eksperimen	T ₁	X	T ₂
Kontrol	T ₃	Y	T ₄

Keterangan:

T₁ : *Pretest* di kelas eksperimen

T₂ : *Pretest* di kelas kontrol

T₃ : *Posttest* di kelas eksperimen

T₄ : *Posttest* di kelas kontrol

X : Perlakuan di kelas eksperimen (pembelajaran dengan menggunakan media *Quizizz*)

Y : Perlakuan di kelas kontrol (pembelajaran tidak menggunakan media *Quizizz*)

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini berlokasi di Jalan Poros Pinrang No. 1A, Kelurahan Duampanua, Kecamatan Baranti, Kabupaten Sidenreng Rappang. Pelaksanaan pengambilan data di lapangan berlangsung selama kurang lebih satu bulan, dengan alokasi waktu yang disesuaikan menurut kebutuhan pemenuhan instrumen penelitian. Penetapan lokasi ini didasarkan pada pertimbangan bahwa optimalisasi media pembelajaran inovatif di sekolah tersebut masih belum maksimal. Terbatasnya pemanfaatan media dalam proses instruksional berdampak pada iklim belajar kelas, sehingga berimplikasi pada capaian hasil belajar peserta didik yang secara umum masih tergolong rendah.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi didefinisikan sebagai keseluruhan subjek yang menjadi pusat perhatian dalam suatu aktivitas penelitian. Pada penelitian ini, populasi yang ditetapkan mencakup seluruh peserta didik kelas VIII di MTsN 1 Sidrap yang terdaftar pada semester genap tahun pelajaran 2025/2026. Subjek tersebut tersebar ke dalam 7 kelas paralel dengan akumulasi jumlah peserta didik secara keseluruhan mencapai 180 orang. Adapun spesifikasi karakteristik dari populasi penelitian ini diuraikan sebagai berikut.

Tabel 3.2 Karakteristik Populasi Penelitian

No	Kelas	Perempuan	Laki-Laki	Jumlah	Rata-Rata Nilai
1	VIII A	14	11	25	78
2	VIII B	20	6	26	78
3	VIII C	20	7	27	77
4	VIII D	18	8	26	76
5	VIII E	20	5	25	77
6	VIII F	18	7	25	75
7	VIII G	20	6	26	75

Sumber: MTsN 1 Sidrap

2. Sampel

Sampel merupakan representasi atau sebagian dari jumlah populasi yang dipilih untuk dianalisis dalam penelitian. Teknik penarikan sampel dalam penelitian ini menerapkan metode *purposive sampling*, yakni penentuan sampel yang didasarkan pada pertimbangan atau kriteria spesifik tertentu. Pertimbangan utama yang ditetapkan oleh peneliti adalah memilih kelas yang memiliki nilai

rata-rata hasil belajar relatif homogen atau berada pada kualifikasi sedang, sehingga mampu merepresentasikan kondisi populasi secara akurat. Melalui pendekatan tersebut, diambil dua kelas dari total 7 kelas pararel yang tersedia, di mana kelas VIII A ditetapkan sebagai kelompok eksperimen dan kelas VIII B diposisikan sebagai kelompok kontrol.

D. Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data

Teknik pengumpulan data merupakan metodologi atau strategi spesifik yang diaplikasikan untuk menghimpun seluruh data empiris yang diperlukan dalam penelitian. Proses pengumpulan ini diorientasikan untuk memperoleh instrumen materi, keterangan factual, serta informasi valid yang memiliki tingkat kredibilitas dan akurasi tinggi guna mendukung objektivitas analisis penelitian.⁵⁸ Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Observasi

Observasi didefinisikan sebagai teknik pengamatan dan pencatatan yang dilakukan secara sistematis terhadap seluruh fenomena atau gejala yang teramati pada objek penelitian. Implementasi teknik ini bertujuan untuk meninjau kondisi empiris secara langsung di lapangan, sehingga peneliti mampu memperoleh deskripsi serta gambaran yang lebih komprehensif mengenai substansi dan urgensi permasalahan yang sedang dikaji.⁵⁹ Dalam penelitian ini, observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas pembelajaran peserta didik selama proses penelitian berlangsung dengan menggunakan tahapan model pembelajaran *discovery learning* dengan berbantuan media pembelajaran *Quizizz*.

⁵⁸ Mukhtazar, *Prosedur Penelitian Pendidikan* (Bandung: Absolute Media, 2020), h. 98.

⁵⁹ Mukhtazar, *Prosedur Penelitian Pendidikan* (Bandung: Absolute Media, 2020), h. 102.

2. Tes

Teknik tes didefinisikan sebagai instrumen pengumpulan data yang diimplementasikan melalui pendistribusian serangkaian butir soal kepada peserta didik guna mengukur penguasaan atas materi pembelajaran yang telah disampaikan. Metode ini diaplikasikan secara sistematis dengan tujuan untuk mengevaluasi tingkat kompetensi akademik individu, sekaligus memverifikasi efektivitas proses pembelajaran melalui analisis kedalaman pemahaman peserta didik terhadap substansi materi yang telah dipelajari.⁶⁰ Tes adalah instrument pengumpulan data untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam aspek kognitif atau tingkat kemampuan penguasaan pelajaran. Tes digunakan untuk melihat hasil belajar peserta didik kelas VIII MTsN 1 Sidrap pada mata pelajaran IPA.

3. Dokumentasi

Dokumentasi didefinisikan sebagai teknik pengumpulan data yang bersumber dari dokumen resmi serta berbagai literatur pustaka guna dijadikan sebagai basis analisis dalam penelitian. Dalam konteks studi ini, data yang diperoleh melalui teknik dokumentasi meliputi profil institusi pendidikan, bukti visual berupa dokumentasi aktivitas penelitian, arsip data sekolah, data demografis peserta didik, serta berbagai dokumen pendukung lainnya yang relevan dalam memperkuat validitas serta keabsahan hasil penelitian.

⁶⁰Nizamuddin dan Khairul Azan, *Metodologi Penelitian; Kajian Teoritis Dan Praktis Bagi Mahasiswa* (Jakarta: CV. Dotplus Publisher, 2021).

E. Definisi Operasional Variabel

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

1. Media Pembelajaran *Quizizz*

Platform edukasi *Quizizz* merupakan media pembelajaran berbasis digital yang dirancang untuk menyajikan pemaparan materi melalui format kuis interaktif. Media ini dilengkapi dengan fitur animasi dan elemen interaksi yang stimulatif, namun tetap memiliki fleksibilitas tinggi serta kemudahan dalam operasionalisasinya. Implementasi *Quizizz* mampu memberikan ruang dan waktu belajar yang lebih adaptif bagi peserta didik dalam mengonstruksi pemahaman materi, sehingga berorientasi pada peningkatan capaian hasil belajar. Dalam penelitian ini, *Quizizz* ditetapkan sebagai media instruksional utama yang akan diterapkan pada proses pembelajaran di kelas VIII MTsN 1 Sidrap.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan capaian atau representasi kompetensi yang diperoleh peserta didik setelah menuntaskan aktivitas pembelajaran, sekaligus menjadi indikator objektif atas keberhasilan mereka dalam proses instruksional. Dalam konteks penelitian ini, konstruk hasil belajar tersebut dioperasionisasikan dan diukur secara empiris melalui perolehan nilai ulangan harian peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di kelas VIII MTsN 1 Sidrap.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian didefinisikan sebagai alat bantu atau perangkat ukur spesifik yang dirancang dan digunakan oleh peneliti untuk menghimpun data empiris dari objek penelitian. Alat ini memegang peranan krusial dalam

mentransformasikan fenomena di lapangan menjadi data kuantitatif yang objektif, valid, dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.⁶¹ Berdasarkan teknik pengumpulan data maka instrumen penelitian yang digunakan yaitu

1) Lembar Observasi

Lembar observasi dalam penelitian kuantitatif merupakan instrumen terstruktur yang diposisikan sebagai alat pengumpul data empiris melalui aktivitas pengamatan langsung di lapangan. Instrumen ini secara spesifik difungsikan untuk memantau, mengukur, dan merekam dinamika serta intensitas aktivitas peserta didik secara objektif selama proses pembelajaran berlangsung di kelas. Pengamatan dilakukan berdasarkan indikator yang telah disusun pada tabel observasi, seperti keaktifan peserta didik, partisipasi dalam mengerjakan kuis maupun diskusi, serta keterlibatan peserta didik dalam penggunaan media *Quizizz*. Hasil pengamatan dicatat pada lembar observasi dalam bentuk tabel *checklist* sesuai dengan kondisi yang diamati. Adapun lembar observasi pada penelitian ini yaitu sebagai berikut.

Tabel 3.3 Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik

No	Aspek Yang di Nilai	SKOR			
		1	2	3	4
1	Peserta didik memperhatikan penjelasan guru tentang penggunaan media pembelajaran <i>Quizizz</i>				
2	Peserta didik mampu mengakses <i>Quizizz</i> dengan baik				

⁶¹Karimuddin Abdullah, Misbahul Ummul Aiman 'Metodologi Penelitian Kuantitatif', (Jakarta: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2022).

3	Peserta didik mengamati video yang ditampilkan di <i>Quizizz</i> dan mencatat hal-hal menarik yang ditemukan				
4	Peserta didik aktif dalam menjawab soal pada <i>Quizizz</i>				
5	Peserta didik menjawab soal pada <i>Quizizz</i> secara mandiri tanpa bergantung kepada teman				
6	Peserta didik fokus dalam mengerjakan soal pada <i>Quizizz</i>				
7	Peserta didik menyelesaikan seluruh rangkaian kuis pada <i>Quizizz</i> sesuai waktu yang telah ditentukan				
8	Peserta didik menunjukkan antusiasme selama menggunakan media <i>Quizizz</i>				
9	Peserta didik berpartisipasi dalam diskusi kelompok				
10	Peserta didik merumuskan kesimpulan dari materi yang telah dipelajari				
Jumlah					
Persentase = $\frac{\text{Skor yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal (40)}} \times 100\%$					

Keterangan skor:

1 = Sangat Kurang

2 = Kurang

3 = Baik

4 = Sangat Baik

2) Instrumen Tes

Dalam penelitian ini, tes diposisikan sebagai instrumen pengumpulan data objektif untuk mengukur kompetensi kognitif serta tingkat penguasaan materi pelajaran peserta didik. Instrumen ini diimplementasikan dalam bentuk alat evaluasi pilihan ganda (*multiple choice*). Pengukuran dilakukan sebanyak dua kali, baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol, yang meliputi tahap sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) pemberian perlakuan berupa pemanfaatan media pembelajaran *Quizizz*. Data empiris yang diperoleh dari kedua tahapan tersebut difungsikan untuk menganalisis fluktuasi hasil belajar peserta didik kelas VIII MTsN 1 Sidrap pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Adapun konstruksi dan distribusi materi evaluasi tersebut disusun berdasarkan kisi-kisi instrumen *pretest* dan *posttest* berikut.

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen *Pretest*

No	Indikator Soal	Taksonomi Bloom				Ket
		C1	C2	C3	C4	
1	Mengidentifikasi lapisan-lapisan bumi beserta karakteristiknya	1	6			2
2	Membedakan kerak samudra dan kerak benua berdasarkan ciri-cirinya		8,9			2
3	Menjelaskan pengertian lempeng tektonik dan jenis-jenis batas lempeng	11	2			2
4	Menjelaskan proses subduksi dan bukti pergerakan lempeng tektonik	13	4			2

5	Menjelaskan teori Pangaea dan menghubungkan pergerakan lempeng dengan bencana alam	5		3		2
6	Menjelaskan proses terbentuknya gunung berapi dan material yang dikeluarkannya	17	10		19	3
7	Membedakan jenis-jenis gempa bumi berdasarkan penyebab dan kedalamannya	15	14	18		3
8	Menganalisis dampak pergerakan lempeng dan manfaat gunung berapi bagi kehidupan		20		16	2
9	Mengidentifikasi upaya mitigasi bencana gempa bumi yang tepat			12		1
10	Menganalisis fenomena tsunami dan cara penanggulangannya				7	1
Jumlah		6	8	3	3	20

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen *Posttest*

No	Indikator Soal	Taksonomi Bloom				Ket
		C1	C2	C3	C4	
1	Mengidentifikasi lapisan-lapisan bumi beserta karakteristiknya	2	1			2
2	Membedakan kerak samudra dan kerak benua berdasarkan ciri-cirinya		4,9			2
3	Menjelaskan pengertian lempeng tektonik dan jenis-jenis batas lempeng	5	6			2
4	Menjelaskan proses subduksi dan bukti pergerakan lempeng tektonik		3,7			2

5	Menjelaskan teori Pangaea dan menghubungkan pergerakan lempeng dengan bencana alam	10		8		2
6	Menjelaskan proses terbentuknya gunung berapi dan material yang dikeluarkannya	15			11	2
7	Membedakan jenis-jenis gempa bumi berdasarkan penyebab dan kedalamannya	13, 19	12			3
8	Menganalisis dampak pergerakan lempeng dan manfaat gunung berapi bagi kehidupan		16		14	2
9	Mengidentifikasi upaya mitigasi bencana gempa bumi yang tepat			18		1
10	Menganalisis fenomena tsunami dan cara penanggulangannya			17	20	2
Jumlah		6	8	3	3	20

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan tahapan sistematis dalam proses penelitian yang dilaksanakan setelah seluruh data empiris yang diperlukan untuk memecahkan rumusan masalah berhasil dihimpun. Dalam penelitian ini, implementasi analisis data dibagi menjadi dua tahapan utama, yaitu teknik analisis statistik deskriptif dan teknik analisis statistik inferensial.

1. Teknik Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif merupakan metode statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara memaparkan, menyederhanakan, dan menggambarkan karakteristik data yang telah

dihimpun secara objektif apa adanya. Penerapan teknik ini hanya berfokus pada penyajian reduksi data sampel yang diteliti, tanpa ada intensi untuk melakukan inferensi atau menarik kesimpulan umum yang berlaku bagi populasi secara luas (generalisasi).

a. Keterlaksanaan Pembelajaran

Keterlaksanaan pembelajaran dalam penelitian ini dioperasionalkan sebagai intensitas aktivitas peserta didik selama mengikuti proses instruksional berbasis media *Quizizz*. Data tersebut dihimpun melalui lembar observasi aktivitas peserta didik yang dinilai langsung oleh pengamat (*observer*). Setiap indikator amatan diberi skor berdasarkan tingkat keterlaksanaannya, yang kemudian diakumulasikan untuk memperoleh skor total. Skor maksimal ditetapkan berdasarkan hasil perkalian antara jumlah seluruh indikator dengan bobot tertinggi pada skala Likert, yaitu 4. Nilai persentase akhir yang diperoleh dari kalkulasi tersebut digunakan untuk menginterpretasikan tingkat keterlaksanaan pembelajaran secara menyeluruh.

Rumus :

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Target keberhasilan implementasi pembelajaran dalam penelitian ini ditetapkan minimal mencapai kualifikasi dengan kriteria baik. Untuk mengukur tingkat ketercapaian tersebut, berikut disajikan interval persentase beserta kriteria interpretasi nilai keterlaksanaan proses pembelajaran yang digunakan sebagai acuan.

Tabel 3.6 Persentase Keberhasilan Keterlaksanaan Pembelajaran

No	Persentase	Kriteria
1	81% - 100%	Sangat Baik
2	61% - 80%	Baik
3	41% - 60%	Kurang
4	$\leq 40\%$	Sangat Kurang

b. Hasil Belajar

1) Deskripsi Hasil Belajar

Hasil belajar didefinisikan sebagai manifestasi perubahan perilaku yang mencakup dimensi kognitif, afektif, maupun psikomotorik, yang diinternalisasi oleh peserta didik setelah menempuh proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, data hasil belajar peserta didik diolah menggunakan teknik analisis statistik deskriptif. Pendekatan ini diterapkan untuk memaparkan dan menguraikan capaian nilai kuantitatif pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), sehingga diperoleh deskripsi serta gambaran yang komprehensif mengenai tingkat penguasaan materi siswa. Adapun interval dan kriteria yang diimplementasikan untuk mengategorikan tingkat keberhasilan hasil belajar peserta didik dipaparkan sebagai berikut.

Tabel 3.7 Kriteria Hasil Belajar Peserta Didik

No	Nilai	Kriteria
1	$90 \leq x \leq 100$	Sangat Tinggi
2	$80 \leq x < 90$	Tinggi

3	$70 \leq x < 80$	Sedang
4	$55 \leq x < 70$	Rendah
5	$0 \leq x < 55$	Sangat Rendah

2) Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) merupakan ambang batas nilai akumulatif yang ditetapkan oleh satuan pendidikan sebagai indikator keberhasilan peserta didik dalam mencapai target hasil belajar. Dalam konteks penelitian ini, standar acuan KKM yang berlaku dan diterapkan oleh lembaga pendidikan yang bersangkutan adalah sebesar 75.

Tabel 3.8 Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)

No	KKM	Kriteria Ketuntasan
1	$75 \leq x \leq 100$	Tuntas
2	$0 \leq x < 75$	Tidak Tuntas

3) N-Gain

Peningkatan (*gain*) hasil belajar peserta didik diukur dengan membandingkan perolehan nilai antara *pretest* dan *posttest*. Untuk mengalkulasi signifikansi peningkatan tersebut, penelitian ini menerapkan analisis *gain* ternormalisasi (*normalized gain*). Besarnya efektivitas dan peningkatan capaian kognitif sebelum dan sesudah perlakuan dihitung menggunakan formula berikut.

Rumus

$$g = \frac{S_{pos} - S_{pre}}{S_{mak} - S_{pre}}$$

Keterangan:

g : gain ternormalisasi

s_{pre} : skor *pretest*

s_{pos} : skor *posttest*

s_{mak} : skor maksimum ideal

Adapun kriteria gain ternormalisasi yaitu sebagai berikut.

Tabel 3.9 Kriteria Gain Ternormalisasi

No	Interval	Kriteria
1	$g \geq 0,7$	Tinggi
2	$0,3 \leq g < 0,7$	Sedang
3	$g < 0,3$	Rendah

2. Teknik Analisis Statistik Inferensial

Analisis statistik inferensial merupakan suatu metode statistik yang difokuskan pada pengolahan serta pengujian data yang diperoleh dari sampel penelitian, di mana kesimpulan akhir yang dihasilkan akan digeneralisasikan sebagai representasi bagi populasi secara lebih luas. Dalam konteks penelitian eksperimental, metode ini diimplementasikan secara sistematis untuk menguji hipotesis penelitian, sehingga peneliti dapat menarik simpulan yang valid dan akurat mengenai signifikansi pengaruh variabel perlakuan terhadap objek studi yang sedang diteliti.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan prosedur statistik fundamental yang diimplementasikan untuk mengevaluasi serta memastikan apakah data empiris yang diperoleh dalam penelitian memiliki distribusi normal atau tidak. Pemenuhan asumsi normalitas ini menjadi prasyarat krusial yang menentukan validitas pemilihan metode analisis data selanjutnya, baik yang bersifat parametrik maupun non-parametrik, sehingga peneliti dapat

menetapkan teknik statistik yang paling tepat dan akurat dalam menguji hipotesis penelitian.⁶² Uji *Shapiro-Wilk* 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.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas diimplementasikan untuk menganalisis serta memverifikasi apakah dua atau lebih kelompok data sampel yang berasal dari populasi yang sama memiliki variansi yang setara (homogen).⁶³ Secara substantif, pengujian ini ditujukan untuk memperoleh informasi mengenai konsistensi keragaman data antar kelompok, guna memastikan bahwa perbedaan yang muncul tidak bersifat signifikan secara statistik. Dalam penelitian ini, prosedur uji homogenitas dilakukan melalui penerapan uji *Levene's* dengan bantuan perangkat lunak statistik SPSS, sebagai langkah preventif untuk memenuhi prasyarat analisis data selanjutnya. 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).

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis diimplementasikan guna melakukan verifikasi empiris terkait signifikansi pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap capaian hasil belajar peserta didik. Prosedur ini dilaksanakan secara

89. ⁶² Nuryady, "*Buku Ajar Dasar-Dasar Statistik Penelitian*," (Jakarta: Sibuku Media, 2017), h.

⁶³ Nuryadi et al.

ketat setelah seluruh asumsi prasyarat analisis data terpenuhi. Dalam hal data penelitian terbukti memenuhi asumsi distribusi normal serta homogenitas variansi, maka pengujian hipotesis dilakukan melalui analisis statistik parametrik, yakni *Independent Sample t-Test*. Sebaliknya, apabila ditemukan ketidaknormalan distribusi data pada salah satu kelompok, maka prosedur pengujian akan dialihkan menggunakan metode statistik non-parametrik melalui *Mann-Whitney U Test*. Dasar pengambilan keputusan yaitu jika nilai Asymp. Sig. (2-tailed) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sedangkan jika nilai Asymp. Sig. (2-tailed) $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

H_0 = Tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas VIII MTsN 1 Sidrap

H_a = Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas VIII MTsN 1 Sidrap

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Analisis Statistik Deskriptif

a. Keterlaksanaan Pembelajaran

Keterlaksanaan pembelajaran dalam penelitian ini diukur melalui observasi langsung terhadap aktivitas peserta didik selama proses instruksional berbasis media *Quizizz*. Data deskriptif tersebut dihimpun menggunakan lembar observasi aktivitas siswa yang dinilai secara objektif oleh pengamat (*observer*), yaitu Dra. Hj. Hasnawati Madani selaku guru pamong mata pelajaran IPA di MTsN 1 Sidrap. Akumulasi serta distribusi data hasil pengamatan terhadap aktivitas belajar peserta didik tersebut disajikan secara rinci pada tabel berikut.

Tabel 4. 1 Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik

No	Aspek Yang Nilai	Pertemuan			
		1	2	3	4
1	Peserta didik memperhatikan penjelasan guru tentang penggunaan media pembelajaran <i>Quizizz</i>	3	3	3	4
2	Peserta didik mampu mengakses <i>Quizizz</i> dengan baik	3	3	4	4
3	Peserta didik mengamati video yang ditampilkan di <i>Quizizz</i> dan mencatat hal-hal menarik yang ditemukan	3	3	4	4
4	Peserta didik aktif dalam menjawab soal pada <i>Quizizz</i>	3	3	4	4
5	Peserta didik menjawab soal pada <i>Quizizz</i> secara mandiri	3	3	3	4

No	Aspek Yang Nilai	Pertemuan			
		1	2	3	4
6	tanpa bergantung kepada teman Peserta didik fokus dalam mengerjakan soal pada <i>Quizizz</i>	3	3	3	3
7	Peserta didik menyelesaikan seluruh rangkaian kuis pada <i>Quizizz</i> sesuai waktu yang telah ditentukan	3	3	3	3
8	Peserta didik menunjukkan antusiasme selama menggunakan media <i>Quizizz</i>	4	4	4	4
9	Peserta didik berpartisipasi dalam diskusi kelompok	2	4	4	4
10	Peserta didik merumuskan kesimpulan dari materi yang telah dipelajari	2	3	3	4
Jumlah		29	32	35	38
Persentase		72,5 %	80 %	87,5 %	95 %
Kriteria		Baik	Baik	Sangat Baik	Sangat Baik

Sumber Data: Olahan Peneliti Tahun 2026

Berdasarkan data yang tersaji pada Tabel 4.1, hasil observasi aktivitas peserta didik pada pertemuan pertama menunjukkan perolehan skor sebesar 29 dari total skor maksimal 40. Capaian tersebut menghasilkan persentase keterlaksanaan sebesar 72,5%, yang secara kualitatif diklasifikasikan ke dalam kategori baik. Pada orientasi awal ini, peserta didik mulai diintroduksi pada pemanfaatan media *Quizizz* dalam proses instruksional. Konsekuensinya, sebagian peserta didik terpantau masih berada dalam fase adaptasi dan penyesuaian terhadap regulasi serta langkah-langkah operasional media pembelajaran tersebut.

Pada beberapa indikator amatan, seperti memperhatikan eksplanasi pendidik, mengakses platform *Quizizz*, mencermati materi instruksional yang ditayangkan, hingga menyelesaikan instrumen soal yang diberikan, mayoritas peserta didik telah menunjukkan artikulasi keterlibatan yang positif. Kendati demikian, masih teridentifikasi sebagian kecil peserta didik yang belum berpartisipasi secara aktif dan konsisten mempertahankan fokus sepanjang stimulan pembelajaran berlangsung. Fenomena ini diindikasikan terjadi karena beberapa peserta didik masih berada dalam fase adaptasi untuk mengonstruksi pemahaman terkait mekanisme operasional *Quizizz*, sekaligus memerlukan waktu guna menyesuaikan diri dengan iklim pembelajaran berbasis digital yang berbeda dari metode konvensional.

Data hasil observasi pada pertemuan kedua menunjukkan adanya eskalasi aktivitas belajar peserta didik dibandingkan dengan tahapan sebelumnya. Skor akumulatif yang diperoleh meningkat menjadi 32 dari total skor maksimal 40, sehingga menghasilkan persentase keterlaksanaan sebesar 80% yang tetap berada dalam kualifikasi kategori baik. Kenaikan linier ini mengindikasikan bahwa peserta didik mulai mengadaptasi dan membiasakan diri terhadap operasionalisasi media *Quizizz*, yang berimplikasi positif pada kelancaran mengikuti alur pembelajaran.

Pada siklus ini, artikulasi keaktifan peserta didik dalam mengakses platform, mencermati paparan materi, dan menyelesaikan instrumen evaluasi terpantau lebih optimal. Kendati menunjukkan tren positif,

beberapa peserta didik diidentifikasi belum berpartisipasi secara maksimal dalam dinamika diskusi kelompok. Di samping itu, kompetensi siswa dalam mengonstruksi konklusi pembelajaran masih memperlihatkan disparitas karena sebagian besar dari mereka tetap membutuhkan stimulasi dan arahan dari pendidik. Secara umum, hasil pengamatan pertemuan kedua merefleksikan adanya progresivitas aktivitas belajar, meskipun beberapa dimensi instruksional masih memerlukan penguatan lebih lanjut.

Pada pertemuan ketiga, data hasil observasi merefleksikan adanya eskalasi positif yang konsisten pada aktivitas belajar peserta didik. Capaian skor teridentifikasi meningkat menjadi 35 dari total skor maksimal 40, sehingga menghasilkan persentase keterlaksanaan sebesar 87,5% yang menempatkan proses pembelajaran ini ke dalam kualifikasi kategori sangat baik. Representasi data kuantitatif tersebut mengindikasikan bahwa tingkat adaptasi peserta didik terhadap integrasi media *Quizizz* dalam ekosistem pembelajaran telah terbentuk secara mapan.

Secara kualitatif, peserta didik mengartikulasikan keaktifan yang lebih optimal, meliputi aspek konsentrasi terhadap eksplanasi pendidik, kemandirian dalam mengakses platform, kedalaman mencermati tayangan materi, hingga efisiensi penyelesaian instrumen soal pada *Quizizz*. Di samping itu, iklim kooperatif dalam dinamika diskusi kelompok juga menunjukkan perbaikan signifikan, di mana siswa mampu berkolaborasi secara resiprokal untuk menuntaskan beban tugas

instruksional. Kendati demikian, masih ditemukan sebagian kecil peserta didik yang memerlukan stimulasi serta arahan terbimbing dalam mengonstruksi konklusi pembelajaran secara komprehensif. Secara menyeluruh, tren progresif pada siklus ketiga ini membuktikan bahwa pemanfaatan media *Quizizz* tidak hanya efektif dalam mengonstruksi atensi, melainkan juga mampu mengakselerasi keterlibatan aktif peserta didik pada setiap tahapan pembelajaran.

Pada pertemuan keempat, akumulasi hasil observasi aktivitas belajar peserta didik mencapai skor 38 dari total skor maksimal 40, dengan persentase keterlaksanaan sebesar 95% yang menempatkannya pada kualifikasi kategori sangat baik. Dalam siklus final ini, peserta didik mengartikulasikan atensi yang tinggi terhadap eksplanasi pendidik, memiliki kemahiran optimal dalam mengoperasikan platform *Quizizz*, serta berpartisipasi aktif dalam penyelesaian instrumen soal maupun dinamika kolaborasi kelompok. Indikator afektif juga memperlihatkan antusiasme dan motivasi belajar yang tinggi sepanjang proses instruksional, yang terefleksi dari efisiensi penuntasan tugas serta resprositasi siswa dalam memberikan tanggapan kritis terhadap materi pelajaran.

Eskalasi aktivitas pada pertemuan keempat ini membuktikan bahwa pengintegrasian media *Quizizz* mampu mengonstruksi iklim pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Berdasarkan hasil refleksi bersama pengamat (*observer*), tren progresif ini terjadi karena peserta didik telah mencapai tahap pembiasaan yang matan terhadap

operasionalisasi platform dan memahami alur sintaks pembelajaran secara menyeluruh. Pengamat menilai bahwa pemanfaatan *Quizizz* terbukti efektif menciptakan atmosfer akademis yang rekreatif, sehingga mampu mengonstruksi fokus, memelihara antusiasme, dan memaksimalkan keterlibatan aktif siswa secara konsisten.

Sintesis data hasil observasi selama empat kali pertemuan menunjukkan adanya eskalasi aktivitas belajar peserta didik yang konsisten dengan capaian rerata sebesar 83,75%. Secara rinci, persentase keterlaksanaan aktivitas meningkat secara linier dari 72,5% pada pertemuan pertama, menjadi 80% pada pertemuan kedua, kemudian naik sebesar 87,5% pada pertemuan ketiga, hingga mencapai akumulasi optimal 95% pada pertemuan keempat. Tren progresif yang signifikan ini membuktikan bahwa pengintegrasian media *Quizizz* dalam proses instruksional mampu mengakselerasi dan meningkatkan keaktifan belajar peserta didik secara bertahap menuju kualifikasi yang lebih tinggi.

Eskalasi aktivitas peserta didik tersebut mengonfirmasikan bahwa integrasi media *Quizizz* berkontribusi signifikan dalam mengonstruksi atmosfer pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Kehadiran platform ini memicu artikulasi keaktifan siswa secara menyeluruh, yang tercermin dari peningkatan fokus terhadap eksplanasi pendidik, responsivitas dalam menjawab stimulus pertanyaan, keterlibatan dinamis dalam diskusi, hingga efisiensi penuntasan tugas-tugas akademis. Di samping itu, optimalisasi fitur gamifikasi yang tersedia pada *Quizizz*

terbukti mampu memelihara motivasi serta antusiasme internal peserta didik, sehingga mereka terlibat secara mendalam (*engaged*) dalam seluruh ritme instruksional. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran *Quizizz* memberikan dampak positif yang linear terhadap peningkatan aktivitas belajar siswa. Atas dasar tersebut, platform ini sangat representatif untuk diimplementasikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran inovatif guna mendukung efektivitas proses pembelajaran IPA.

b. Hasil Belajar

1) Kriteria Hasil Belajar

Data capaian hasil belajar peserta didik dihimpun melalui perolehan nilai *pretest* dan *posttest* yang diselenggarakan pada dua kelompok sampel. Kelompok pertama adalah kelas eksperimen (kelas VIII A) yang mengintegrasikan media pembelajaran *Quizizz* berkolaborasi dengan model *Discovery Learning*. Kelompok kedua adalah kelas kontrol (kelas VIII B) yang menerapkan model *Discovery Learning* secara konvensional tanpa intervensi media *Quizizz*. Distribusi dan deskripsi teoretis mengenai perolehan data hasil belajar pada kelas kontrol tersebut disajikan secara komprehensif pada tabel berikut:

Tabel 4. 2 Data Hasil Belajar Kelas Kontrol

Tes	N	Min	Maks	Std. Deviasion	Mean	Kriteria
Pretest	25	25	80	17.588	49.80	Sangat Rendah
Posttest	25	45	100	14.654	72.80	Sedang

Sumber: Output IBM SPSS 26, 2026

Berdasarkan paparan data pada Tabel 4.2, hasil analisis statistik deskriptif pada kelas kontrol mengindikasikan adanya eskalasi capaian kognitif peserta didik pascainstruksi. Pada tahap *pretest*, diperoleh nilai rerata (*mean*) sebesar 49,80, dengan nilai minimum 25, nilai maksimum 80, serta standar deviasi 17,588. Mengacu pada standardisasi kriteria yang ditetapkan, rerata *pretest* tersebut diklasifikasikan ke dalam kategori sangat rendah. Kondisi ini merefleksikan bahwa kompetensi awal (*prior knowledge*) peserta didik sebelum adanya perlakuan masih terbatas dan belum menguasai materi secara komprehensif, sehingga intervensi pembelajaran mutlak diperlukan.

Setelah implementasi model *Discovery Learning* tanpa integrasi *Quizizz*, diselenggarakan *posttest* guna mengukur capaian akhir peserta didik. Hasil evaluasi menunjukkan nilai rerata meningkat secara linear menjadi 72,80, dengan rentang nilai minimum 45, maksimum 100, serta standar deviasi 14,654. Secara kualitatif, capaian akhir ini berada pada kategori sedang. Peralihan nilai rerata dari 49,80 menuju 72,80 tersebut membuktikan bahwa konstruksi

pembelajaran yang diterapkan tetap mampu menstimulasi pemahaman akademis peserta didik terhadap materi terkait.

Selain itu, nilai maksimum peserta didik juga mengalami peningkatan dari 80 pada saat *pretest* menjadi 100 pada saat *posttest*. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peserta didik yang mampu mencapai penguasaan materi secara optimal setelah mengikuti pembelajaran. Nilai minimum juga meningkat dari 25 menjadi 45, yang mengindikasikan bahwa kemampuan peserta didik dengan nilai terendah pun mengalami peningkatan. Ditinjau dari nilai standar deviasi, terjadi penurunan dari 17,588 pada *pretest* menjadi 14,654 pada *posttest*. Penurunan standar deviasi menunjukkan bahwa sebaran nilai peserta didik setelah pembelajaran menjadi lebih merata dibandingkan sebelum pembelajaran. Dengan kata lain, perbedaan kemampuan antar peserta didik semakin berkurang setelah mengikuti proses pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik secara keseluruhan.

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa capaian hasil belajar kognitif peserta didik pada kelas kontrol mengalami eskalasi positif pascaproses instruksional. Indikator perkembangan ini terefleksi dari peralihan nilai rerata yang berprogres dari kualifikasi sangat rendah menuju kategori sedang, adanya peningkatan pada batas skor minimum dan maksimum, serta reduksi nilai standar deviasi yang mengindikasikan sebaran data yang semakin rapat (homogen).

Kendati menunjukkan tren bias ke atas, akumulasi capaian akhir yang masih tertahan pada kategori sedang menandakan bahwa model *Discovery Learning* tanpa alat bantu belum mampu mengakselerasi hasil belajar ke tingkat yang lebih tinggi. Rekam data ini menegaskan perlunya pengintegrasian strategi atau media pembelajaran yang lebih inovatif guna menstimulasi performa akademis peserta didik secara lebih optimal.

Adapun data hasil belajar kelas eksperimen sebelum dan sesudah perlakuan menggunakan media pembelajaran *Quizizz* disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.3 Data Hasil Belajar Kelas Eksperimen

Tes	N	Min	Maks	Std. Deviasion	Mean	Kriteria
Pretest	25	25	95	17.507	62.60	Rendah
Posttest	25	45	100	14.224	87.40	Tinggi

Sumber: Output IBM SPSS 26, 2026

Berdasarkan paparan data pada Tabel 4.3, hasil analisis statistik deskriptif pada kelas eksperimen mengindikasikan adanya eskalasi capaian kognitif peserta didik setelah diintegrasikannya media pembelajaran *Quizizz* pada mata pelajaran IPA. Pada tahapan awal (*pretest*), kelompok sampel yang terdiri dari 25 peserta didik ini memperoleh nilai minimum 25 dan nilai maksimum 95, dengan capaian rerata (*mean*) sebesar 62,60 yang secara kualitatif diklasifikasikan ke dalam kategori rendah. Adapun perolehan nilai

standar deviasi sebesar 17,507 merefleksikan bahwa kompetensi awal (*prior knowledge*) antarpeserta didik masih cukup heterogen. Fenomena empiris ini menunjukkan bahwa sebelum adanya intervensi berupa pemanfaatan platform *Quizizz*, mayoritas peserta didik belum menguasai substansi materi secara optimal.

Pascaintervensi melalui pemanfaatan media *Quizizz* dalam proses instruksional, hasil *posttest* menunjukkan eskalasi capaian yang signifikan. Nilai minimum peserta didik teridentifikasi naik menjadi 45, sementara nilai maksimum berhasil mencapai batas optimal 100. Nilai rerata (*mean*) hasil belajar kelompok eksperimen ini juga mengalami kenaikan menjadi 82,40, yang secara kualitatif menempatkannya pada kategori tinggi. Di samping itu, perolehan nilai standar deviasi sebesar 14,224 merefleksikan dispersi atau variasi sebaran nilai siswa yang lebih kecil dibandingkan tahapan *pretest*. Indikator statistik tersebut membuktikan bahwa kompetensi kognitif peserta didik mengalami pemerataan yang lebih baik setelah mengikuti pembelajaran berbasis *Quizizz*.

Peningkatan rerata nilai sebesar 19,80 poin, yakni dari 62,60 pada *pretest* menjadi 82,40 pada *posttest*, mengonfirmasi efektivitas penggunaan media *Quizizz* dalam memfasilitasi pemahaman materi pembelajaran secara lebih komprehensif. Kenaikan capaian kognitif tersebut diindikasikan sebagai dampak positif dari fitur-fitur integral dalam *Quizizz*, seperti antarmuka visual yang atraktif, penyediaan umpan balik (*feedback*) seketika, serta atmosfer instruksional yang

interaktif dan rekreatif. Kombinasi elemen-elemen tersebut terbukti mampu mengakselerasi semangat dan meningkatkan kedalaman keterlibatan peserta didik selama seluruh tahapan proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan paparan analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa implementasi media pembelajaran *Quizizz* pada kelas eksperimen memberikan kontribusi positif yang signifikan terhadap capaian hasil belajar IPA peserta didik. Efektivitas ini terbukti melalui peningkatan rerata nilai yang signifikan, transisi kualifikasi hasil belajar dari kategori rendah menuju kategori tinggi, serta reduksi tingkat variasi nilai pascaproses instruksional yang menunjukkan pemerataan kompetensi siswa. Temuan ini menegaskan bahwa *Quizizz* merupakan instrumen media pembelajaran yang representatif dan layak diintegrasikan sebagai salah satu alternatif strategis untuk mengoptimalkan kualitas proses pembelajaran IPA.

2) Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh MTsN 1 Sidrap pada mata pelajaran IPA adalah 75. Peserta didik yang memperoleh nilai ≥ 75 dinyatakan tuntas, sedangkan yang memperoleh nilai < 75 dinyatakan tidak tuntas. Adapun hasil ketuntasan belajar peserta didik pada kelas kontrol disajikan sebagai berikut.

Tabel 4. 4 Ketuntasan Belajar Kelas Kontrol

Tes	Ketuntasan	
	Tuntas	Tidak Tuntas
Pretest	4 (16%)	21 (84%)
Posttest	11 (44%)	14 (56%)

Sumber: Output IBM SPSS 26, 2026

Berdasarkan data pada Tabel 4.4, profil ketuntasan belajar peserta didik pada kelas kontrol menunjukkan progresivitas pascainstruksi. Pada tahapan *pretest*, dari total 25 peserta didik, hanya 4 orang (16%) yang berhasil melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan dikategorikan tuntas. Sebaliknya, 21 peserta didik (84%) lainnya belum mencapai ambang batas ketuntasan yang ditetapkan. Temuan ini merefleksikan bahwa sebelum intervensi pembelajaran diberikan, mayoritas peserta didik masih menghadapi kendala substantif dalam memahami materi, sehingga tingkat ketuntasan klasikal pada tahap awal ini tergolong rendah.

Berdasarkan analisis hasil *posttest* pada kelas kontrol, yang menerapkan model *discovery learning* tanpa bantuan media *Quizizz*, ditemukan adanya peningkatan jumlah peserta didik yang mencapai kriteria ketuntasan belajar. Secara kuantitatif, jumlah peserta didik yang tuntas meningkat menjadi 11 orang (44%), sementara jumlah peserta didik yang belum mencapai ketuntasan mengalami penurunan menjadi 14 orang (56%). Peningkatan capaian tersebut mengindikasikan bahwa model pembelajaran yang diterapkan memberikan kontribusi positif terhadap pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Meskipun demikian, persentase ketuntasan klasikal pada kelas kontrol belum sepenuhnya tercapai, mengingat lebih dari separuh jumlah peserta didik masih berada dalam kategori tidak tuntas.

Peningkatan hasil belajar peserta didik yang meningkat dari 4 orang menjadi 11 orang menunjukkan adanya progresivitas yang signifikan pasca-pelaksanaan pembelajaran. Namun, efektivitas peningkatan ini dinilai belum optimal, sebagaimana dibuktikan dengan masih terdapatnya 14 peserta didik yang belum melampaui nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Fakta tersebut menegaskan bahwa meskipun model *discovery learning* pada kelas kontrol berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar, capaian tersebut masih berada di bawah performa kelas yang menggunakan media pembelajaran *Quizizz*. Oleh karena itu, diperlukan integrasi media pembelajaran yang lebih inovatif guna menstimulasi peningkatan hasil belajar peserta didik agar dapat mencapai ketuntasan klasikal secara maksimal.

Adapun hasil ketuntasan belajar peserta didik pada kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran *Quizizz* disajikan sebagai berikut.

Tabel 4. 5 Ketuntasan Belajar Kelas Eksperimen

Tes	Ketuntasan	
	Tuntas	Tidak Tuntas
Pretest	10 (40%)	15 (60%)
Posttest	23 (92%)	2 (8%)

Sumber: Output IBM SPSS 26, 2026

Berikut adalah parafrase teks tersebut dengan gaya bahasa akademik yang formal untuk penulisan skripsi:

Merujuk pada data yang tersaji dalam Tabel 4.5, capaian ketuntasan belajar peserta didik pada kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang signifikan setelah diterapkannya media pembelajaran

Quizizz. Pada tahap *pretest*, tercatat sebanyak 10 peserta didik (40%) telah mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan dinyatakan tuntas, sementara 15 peserta didik sisanya (60%) belum memenuhi kriteria tersebut, sehingga dikategorikan sebagai tidak tuntas. Temuan awal ini memberikan indikasi bahwa kemampuan prasyarat atau pemahaman awal peserta didik sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) masih berada pada tingkat yang relatif rendah, yang merefleksikan bahwa sebagian besar peserta didik belum mampu menguasai substansi materi pembelajaran secara komprehensif.

Pasca-penerapan media pembelajaran *Quizizz* pada kelas eksperimen, hasil *posttest* menunjukkan peningkatan capaian ketuntasan belajar yang sangat signifikan. Data menunjukkan bahwa jumlah peserta didik yang mencapai kriteria ketuntasan belajar meningkat tajam menjadi 23 orang (92%), sementara jumlah peserta didik yang belum tuntas mengalami reduksi hingga tersisa 2 orang (8%). Capaian tersebut mengindikasikan bahwa sebagian besar peserta didik telah mampu menginternalisasi materi pembelajaran secara optimal setelah mengikuti proses pembelajaran dengan bantuan media *Quizizz*. Persentase ketuntasan yang tinggi ini merefleksikan efektivitas media *Quizizz* dalam mengonstruksi suasana belajar yang lebih atraktif dan interaktif, sehingga secara efektif mampu memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi lebih aktif selama kegiatan pembelajaran.

Apabila dilakukan analisis komparatif terhadap hasil *pretest*, terjadi peningkatan jumlah peserta didik yang tuntas sebanyak 13

orang, yakni dari 10 peserta didik menjadi 23 peserta didik. Sejalan dengan hal tersebut, jumlah peserta didik yang dikategorikan tidak tuntas mengalami penurunan yang substansial, dari 15 peserta didik menjadi hanya 2 peserta didik. Hasil ini membuktikan secara empiris bahwa penggunaan media *Quizizz* memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Integrasi fitur-fitur dalam *Quizizz*, seperti kuis interaktif, umpan balik (*feedback*) langsung, antarmuka yang menarik, serta elemen gamifikasi, terbukti mampu menstimulasi minat dan semangat belajar, yang pada akhirnya berkorelasi positif terhadap peningkatan pemahaman konsep serta pencapaian ketuntasan belajar peserta didik.

Berdasarkan paparan data tersebut, dapat disintesis bahwa persentase ketuntasan belajar peserta didik pada kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang jauh lebih signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol. Temuan ini secara empiris menegaskan bahwa implementasi media pembelajaran *Quizizz* memberikan pengaruh positif terhadap pencapaian ketuntasan belajar peserta didik, serta terbukti mampu menjadi instrumen pendukung yang efektif dalam mengoptimalkan proses pembelajaran mata pelajaran IPA.

3) N-Gain

N-Gain digunakan untuk mengukur besarnya peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran. Adapun hasil perhitungan N-Gain kelas kontrol sebagai berikut.

Tabel 4.6 Hasil Perhitungan N-Gain Kelas Kontrol

No	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	N-Gain	Kategori
1	55	70	0.33	Sedang
2	65	80	0.43	Sedang
3	40	60	0.33	Sedang
4	50	65	0.30	Sedang
5	60	75	0.38	Sedang
6	45	60	0.27	Rendah
7	30	75	0.64	Sedang
8	35	70	0.54	Sedang
9	40	80	0.67	Sedang
10	35	75	0.62	Sedang
11	60	85	0.63	Sedang
12	80	70	-0.50	Rendah
13	45	65	0.36	Sedang
14	75	100	1.00	Tinggi
15	25	45	0.27	Rendah
16	45	70	0.45	Sedang
17	80	90	0.50	Sedang
18	75	90	0.60	Sedang
19	25	55	0.40	Sedang
20	70	95	0.83	Tinggi

No	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	N-Gain	Kategori
21	30	50	0.29	Rendah
22	65	100	1.00	Tinggi
23	45	60	0.27	Rendah
24	30	70	0.57	Sedang
25	40	65	0.42	Sedang
Rata-Rata	49.80	72.80	0.46	Sedang

Sumber: Output IBM SPSS 26, 2026

Berdasarkan data yang disajikan pada Tabel 4.6, perolehan rata-rata *N-Gain* pada kelas kontrol berada pada angka 0,46, yang diklasifikasikan ke dalam kategori sedang. Secara rinci, distribusi capaian *N-Gain* peserta didik menunjukkan bahwa 3 peserta didik (12%) mencapai kategori tinggi, 17 peserta didik (68%) berada pada kategori sedang, dan 5 peserta didik (20%) termasuk dalam kategori rendah. Perlu dicatat bahwa meskipun rata-rata nilai *N-Gain* kelas kontrol (0,46) secara deskriptif sedikit lebih tinggi dibandingkan dengan kelas eksperimen (0,41), perbedaan tersebut harus diinterpretasikan dengan mempertimbangkan kondisi awal (nilai *pretest*) kedua kelas. Rata-rata skor *pretest* pada kelas kontrol lebih rendah (49,80) dibandingkan dengan kelas eksperimen (62,60). Kondisi ini secara teoretis memberikan ruang peningkatan (*gain*) yang lebih luas bagi peserta didik di kelas kontrol, sehingga capaian *N-Gain* yang dihasilkan mencerminkan dinamika peningkatan dari basis skor yang

lebih rendah. Adapun hasil perhitungan *N-Gain* untuk kelas eksperimen adalah sebagai berikut.

Tabel 4.7 Hasil Perhitungan N-Gain Kelas Eksperimen

No	Pretest	Posttest	N-Gain	Kategori
1	55	75	0.44	Sedang
2	25	90	0.87	Tinggi
3	45	100	1.00	Tinggi
4	75	75	0.00	Rendah
5	55	80	0.56	Sedang
6	45	80	0.64	Sedang
7	55	75	0.44	Sedang
8	75	100	1.00	Tinggi
9	35	100	1.00	Tinggi
10	45	85	0.73	Tinggi
11	60	95	0.88	Tinggi
12	60	95	0.88	Tinggi
13	65	100	1.00	Tinggi
14	90	55	-3.50	Rendah
15	75	95	0.80	Tinggi
16	75	90	0.60	Sedang
17	50	95	0.90	Tinggi
18	80	100	1.00	Tinggi

No	Pretest	Posttest	N-Gain	Kategori
19	40	45	0.08	Rendah
20	75	95	0.80	Tinggi
21	80	95	0.75	Tinggi
22	70	90	0.67	Sedang
23	75	95	0.80	Tinggi
24	95	80	-3.00	Rendah
25	65	100	1.00	Tinggi
Rata-Rata	62.60	87.40	0.41	Sedang

Sumber: Output IBM SPSS 26, 2026

Merujuk pada data Tabel 4.7, perolehan rata-rata *N-Gain* pada kelas eksperimen berada pada nilai 0,41, yang mengindikasikan bahwa peningkatan hasil belajar berada pada kategori sedang. Analisis distribusi capaian *N-Gain* menunjukkan bahwa sebanyak 15 peserta didik (60%) mencapai kategori tinggi, 6 peserta didik (24%) berada pada kategori sedang, dan 4 peserta didik (16%) masuk dalam kategori rendah. Lebih lanjut, pencapaian nilai *N-Gain* tertinggi mencapai 1,00 yang diperoleh oleh beberapa peserta didik. Fenomena tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Quizizz* memiliki efektivitas yang optimal dalam menstimulasi peningkatan hasil belajar secara maksimal pada kelompok eksperimen.

Berikut ini statistik deskriptif *N-Gain* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 4.8 Statistik Deskriptif N-Gain Kelas Kontrol & Kelas Eksperimen

Kelas	N	Mean	Median	Min	Maks	Std. Deviation
Kontrol	25	0.4638	0.4286	-0.50	1.00	0.29081
Eksperimen	25	0.4130	0.8000	-3.50	1.00	1.13670

Sumber: Output IBM SPSS 26, 2026

Analisis statistik deskriptif terhadap *N-Gain* yang disajikan pada Tabel 4.8 bertujuan untuk mengukur tingkat progresivitas hasil belajar peserta didik pasca-pelaksanaan proses pembelajaran. Skor *N-Gain* merepresentasikan besaran peningkatan kemampuan peserta didik yang dikalkulasikan melalui selisih antara hasil *pretest* dan *posttest*. Secara teoretis, semakin tinggi skor *N-Gain* yang diperoleh, maka semakin signifikan pula peningkatan hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik setelah intervensi pembelajaran diberikan.

Berdasarkan data pada kelas kontrol, diperoleh nilai rata-rata (*mean*) *N-Gain* sebesar 0,4638, dengan nilai median 0,4286, nilai minimum -0,50, nilai maksimum 1,00, serta standar deviasi sebesar 0,29081. Mengacu pada kriteria klasifikasi *N-Gain*, perolehan rata-rata sebesar 0,4638 dikategorikan ke dalam tingkat sedang, yakni berada pada rentang $0,3 \leq g < 0,7$. Hasil ini mengindikasikan bahwa model pembelajaran yang diimplementasikan pada kelas kontrol efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada taraf moderat. Selain itu, nilai standar deviasi yang relatif kecil menunjukkan bahwa distribusi

peningkatan hasil belajar di kelas kontrol cenderung homogen, dengan disparitas kemampuan antarpeserta didik yang tidak terlalu kontras.

Di sisi lain, analisis terhadap kelas eksperimen menunjukkan bahwa perolehan rata-rata (*mean*) *N-Gain* berada pada angka 0,4130, dengan nilai median 0,8000, nilai minimum -3,50, nilai maksimum 1,00, serta standar deviasi sebesar 1,13670. Berdasarkan kriteria tersebut, peningkatan hasil belajar peserta didik di kelas eksperimen juga diklasifikasikan ke dalam kategori sedang. Perlu diperhatikan bahwa nilai median yang relatif tinggi mengindikasikan adanya kecenderungan sebagian besar peserta didik dalam mencapai peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah mengikuti proses pembelajaran dengan integrasi media *Quizizz*. Namun demikian, adanya beberapa skor pencilan (*outliers*) yang bernilai sangat rendah menyebabkan penurunan pada nilai rata-rata *N-Gain* serta menyebabkan tingkat variabilitas data yang ditunjukkan oleh nilai standar deviasi menjadi lebih besar jika dibandingkan dengan hasil pada kelas kontrol.

Secara deskriptif, perolehan rata-rata *N-Gain* pada kedua kelas menunjukkan bahwa keduanya mengalami peningkatan hasil belajar pada kategori sedang. Namun, jika ditinjau dari hasil *posttest* dan persentase ketuntasan belajar yang telah dianalisis sebelumnya, kelas eksperimen menunjukkan capaian yang lebih unggul dibandingkan dengan kelas kontrol. Perbedaan capaian ini menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran *Quizizz* memberikan pengaruh positif

dan signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Media *Quizizz* terbukti efektif dalam mengonstruksi iklim pembelajaran yang lebih interaktif, atraktif, dan menyenangkan, yang pada gilirannya mampu meningkatkan motivasi serta keterlibatan peserta didik dalam menyerap dan memahami substansi materi pembelajaran.

2. Analisis Statistik Inferensial

a. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan tahapan krusial yang harus dilakukan guna memastikan apakah data penelitian terdistribusi secara normal atau tidak, mengingat hal ini menjadi prasyarat bagi pemilihan analisis statistik selanjutnya. Dalam penelitian ini, pengujian normalitas dilakukan melalui perangkat lunak *IBM SPSS Statistics 26* dengan menerapkan metode *Shapiro-Wilk* pada taraf signifikansi 5% . Adapun kriteria pengambilan keputusan dalam uji normalitas tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Jika nilai signifikansi (Sig.) $> 0,05$, maka data berdistribusi normal.
- b. Jika nilai signifikansi (Sig.) $< 0,05$, maka data tidak berdistribusi normal.

Berikut ini merupakan tabel terkait penjabaran dari uji normalitas pada penelitian ini.

Tabel 4.9 Hasil Uji Normalitas

Kelas	Kolmogrov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Kontrol	0.168	25	0.68	0.932	25	0.96
Posttest Kontrol	0.136	25	0.200	0.968	25	0.597
Pretest Eksperimen	0.161	25	0.95	0.971	25	0.672
Posttest Eksperimen	0.223	25	0.002	0.807	25	0.001

Sumber: Output IBM SPSS 26, 2026

Merujuk pada Tabel 4.9, hasil uji normalitas terhadap data *pretest* pada kelas kontrol menunjukkan nilai signifikansi *Shapiro-Wilk* sebesar 0,960. Mengingat nilai tersebut melampaui ambang batas signifikansi 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data *pretest* kelas kontrol berdistribusi secara normal. Senada dengan temuan tersebut, hasil uji normalitas pada data *posttest* kelas kontrol menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,597. Karena nilai tersebut juga berada di atas 0,05, maka data *posttest* kelas kontrol dinyatakan memenuhi asumsi normalitas. Dengan demikian, secara keseluruhan, data hasil belajar pada kelas kontrol, baik pada tahap awal (*pretest*) maupun tahap akhir (*posttest*), telah memenuhi prasyarat asumsi normalitas yang diperlukan untuk pengujian statistik selanjutnya.

Pada kelas eksperimen, hasil uji normalitas terhadap data *pretest* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,672. Mengingat nilai tersebut berada di atas taraf signifikansi 0,05, maka dapat dinyatakan bahwa data *pretest* pada kelas eksperimen berdistribusi secara normal. Sebaliknya,

hasil uji normalitas terhadap data *posttest* kelas eksperimen menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,001. Oleh karena nilai tersebut lebih kecil daripada ambang batas 0,05, maka data *posttest* pada kelas eksperimen diklasifikasikan sebagai data yang tidak terdistribusi normal.

Ketidaknormalan distribusi data *posttest* pada kelas eksperimen dimungkinkan oleh adanya disparitas peningkatan hasil belajar yang signifikan antarpeserta didik pasca-penerapan media pembelajaran *Quizizz*. Fenomena ini diperkuat dengan ditemukannya beberapa kasus di mana nilai *pretest* peserta didik justru lebih tinggi dibandingkan perolehan nilai *posttest*-nya. Kondisi anomali tersebut menyebabkan penyebaran data menjadi tidak homogen atau tidak merata. Secara metodologis, fluktuasi nilai yang ekstrem tersebut mengakibatkan asumsi normalitas pada data *posttest* kelas eksperimen tidak terpenuhi, sehingga distribusi datanya dinyatakan tidak normal.

Berdasarkan hasil uji normalitas yang telah dipaparkan, dapat disintesis bahwa tiga kelompok data yakni *pretest* kelas kontrol, *posttest* kelas kontrol, dan *pretest* kelas eksperimen telah memenuhi asumsi distribusi normal. Sebaliknya, data *posttest* pada kelas eksperimen dinyatakan tidak berdistribusi normal. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa prasyarat penggunaan statistik parametrik tidak terpenuhi secara menyeluruh. Oleh karena itu, pengujian hipotesis penelitian ini beralih menggunakan pendekatan statistik nonparametrik, tepatnya melalui uji *Mann-Whitney U*. Penggunaan uji ini dimaksudkan untuk menganalisis secara komparatif apakah terdapat perbedaan yang

signifikan pada hasil belajar antara kelas eksperimen yang memperoleh perlakuan berupa media pembelajaran *Quizizz* dengan kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional (tanpa media *Quizizz*).

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilaksanakan untuk menguji kesamaan varians antar-kelompok data hasil belajar peserta didik, guna memastikan apakah data tersebut bersifat homogen atau heterogen. Dalam penelitian ini, pengujian homogenitas dilakukan dengan menerapkan *Levene's Test* melalui perangkat lunak SPSS. Hasil komputasi uji homogenitas terhadap data hasil belajar peserta didik disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.10 Hasil Uji Homogenitas

Variabel	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Peserta Didik	0.060	1	48	0.808

Sumber: Output IBM SPSS 26, 2026

Merujuk pada Tabel 4.10, hasil perhitungan *Levene's Test* menunjukkan nilai statistik sebesar 0,060 dengan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,808. Mengingat perolehan nilai signifikansi tersebut lebih besar daripada ambang batas 0,05 ($0,808 > 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa varians data hasil belajar peserta didik pada kelompok yang diuji bersifat homogen. Temuan ini mengonfirmasi bahwa asumsi homogenitas telah terpenuhi, sehingga data yang diperoleh dinyatakan layak untuk digunakan dalam tahapan analisis statistik selanjutnya guna menguji hipotesis penelitian.

c. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara empiris signifikansi pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap hasil belajar peserta didik. Merujuk pada hasil uji normalitas yang telah dipaparkan sebelumnya, teridentifikasi bahwa data *posttest* pada kelas eksperimen tidak memenuhi asumsi distribusi normal, dengan nilai signifikansi yang lebih kecil dari 0,05. Konsekuensi metodologis dari temuan tersebut adalah penggunaan statistik parametrik melalui *Independent Sample t-Test* tidak dapat diaplikasikan. Oleh karena itu, pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan pendekatan statistik nonparametrik, yakni uji *Mann-Whitney U Test*, guna menentukan apakah terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas yang menggunakan media *Quizizz* dengan kelas kontrol.

Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap hasil belajar peserta didik.

H_a : Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap hasil belajar peserta didik.

Tabel 4.11 Hasil Ranks Uji Mann-Whitney

Kelas	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Posttest Kontrol	25	18.50	462.50
Posttest Eksperimen	25	32.50	812.50

Sumber: Output IBM SPSS 26, 2026

Merujuk pada data yang tersaji, populasi penelitian pada kelas kontrol dan kelas eksperimen masing-masing terdiri atas 25 peserta didik. Hasil analisis menunjukkan bahwa *Mean Rank* pada kelas eksperimen berada pada angka 32,50, yang lebih tinggi dibandingkan dengan *Mean Rank* pada kelas kontrol sebesar 18,50. Perolehan nilai *Mean Rank* yang lebih tinggi pada kelompok eksperimen tersebut memberikan indikasi empiris bahwa hasil belajar peserta didik yang menggunakan media pembelajaran *Quizizz* cenderung lebih unggul dibandingkan dengan peserta didik pada kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran tanpa bantuan media tersebut. Sejalan dengan temuan itu, nilai *Sum of Ranks* pada kelas eksperimen yang mencapai 812,50 juga melampaui perolehan pada kelas kontrol sebesar 462,50. Hal ini menegaskan bahwa secara agregat, skor hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen menunjukkan performa yang lebih optimal dibandingkan dengan kelas kontrol.

Selanjutnya, guna menguji signifikansi perbedaan hasil belajar antara kedua kelompok tersebut, dilakukan analisis statistik melalui uji *Mann-Whitney U Test*. Hasil pengujian tersebut disajikan secara terperinci dalam tabel berikut.

Tabel 4.12 Hasil Uji Mann-Whitney U

Test Statistic	
Mann-Whitney U	137.500
Wilcoxon W	462.500
Z	-3.418
Asymp. Sig. (2-tailed)	0.001

Sumber: Output IBM SPSS 26, 2026

Berdasarkan tabel 4.12, diperoleh nilai Mann-Whitney U sebesar 137,500, nilai Z sebesar -3,418, dan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar

0,001. Dasar pengambilan keputusan dalam uji Mann–Whitney adalah dengan membandingkan nilai signifikansi (Sig.) dengan taraf signifikansi 0,05.

- a. Apabila nilai signifikansi (Sig.) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
- b. Apabila nilai signifikansi (Sig.) $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Berdasarkan hasil uji statistik, diperoleh nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,001. Mengingat nilai tersebut lebih kecil daripada taraf signifikansi 0,05 ($0,001 < 0,05$), maka keputusan statistik yang diambil adalah menolak H_0 dan menerima H_a . Dengan demikian, pada taraf kepercayaan 95%, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap hasil belajar peserta didik. Temuan ini mengonfirmasi adanya perbedaan hasil belajar yang nyata antara kelompok eksperimen yang menggunakan media *Quizizz* dengan kelompok kontrol yang tidak menggunakan media tersebut

Hasil penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa integrasi media pembelajaran *Quizizz* memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Penggunaan *Quizizz* mampu mengonstruksi iklim pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan atraktif melalui penyajian instrumen evaluasi berbasis kuis yang menarik serta fitur umpan balik (*feedback*) instan. Dinamika pembelajaran tersebut terbukti efektif dalam memicu keterlibatan kognitif dan motivasi intrinsik peserta didik, sehingga mereka menjadi lebih fokus, antusias, dan partisipatif. Pada akhirnya, peningkatan intensitas keterlibatan dalam proses pembelajaran ini berdampak langsung pada optimalisasi pencapaian hasil belajar peserta didik.

B. Pembahasan

1. Keterlaksanaan Pembelajaran IPA Menggunakan Media *Quizizz* di Kelas VIII MTsN 1 Sidrap

Berdasarkan hasil analisis data, tingkat keterlaksanaan pembelajaran IPA dengan mengintegrasikan media *Quizizz* di kelas VIII MTsN 1 Sidrap diklasifikasikan ke dalam kategori sangat baik, dengan rerata persentase keterlaksanaan selama empat kali pertemuan mencapai 83,75%. Tren peningkatan yang konsisten, yakni dari 72,5% pada pertemuan pertama hingga mencapai 95% pada pertemuan keempat, mengindikasikan adanya adaptasi positif dan peningkatan responsivitas peserta didik terhadap penggunaan media tersebut. Realitas ini tecermin dari tingginya level keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Media *Quizizz* tidak sekadar berperan sebagai instrumen evaluasi, melainkan juga berfungsi sebagai katalisator yang mampu mengoptimalkan atensi dan partisipasi aktif peserta didik dalam kegiatan belajar-mengajar. Temuan ini selaras dengan teori yang dikemukakan oleh Suhartatik (2020), yang menegaskan bahwa *Quizizz* merupakan platform pendidikan berbasis permainan (*game-based learning*) yang bersifat interaktif, fleksibel baik untuk proses pembelajaran maupun evaluasi, serta efektif dalam menstimulasi keterlibatan peserta didik secara berkelanjutan.⁶⁴

Selama proses pembelajaran berlangsung, peserta didik menunjukkan tingkat antusiasme yang tinggi seiring dengan diimplementasikannya media pembelajaran *Quizizz*. Fitur-fitur interaktif yang tersedia dalam *Quizizz* seperti antarmuka soal yang atraktif, sistem pemberian skor secara *real-time*, *leaderboard*, serta mekanisme umpan balik (*feedback*) otomatis terbukti menjadi daya tarik utama yang meningkatkan keterlibatan peserta didik.

⁶⁴ Suhartatik, *Implikasi Media Quizizz Berbasis Android Terhadap Kualitas Pembelajaran Dalam Mencetak Siswa Berprestasi Di Tingkat Nasional*.

Fenomena ini selaras dengan teori yang dikemukakan oleh Herlina dan Latif (2021), yang menyatakan bahwa *Quizizz* merupakan media integratif yang memadukan fungsi evaluasi dan pembelajaran dalam satu platform yang interaktif. Keunggulan tersebut efektif dalam mengonstruksi iklim pembelajaran yang lebih dinamis (*lively*) serta berorientasi pada peserta didik (*student-centered learning*).⁶⁵

Keberhasilan implementasi media pembelajaran *Quizizz* tidak terlepas dari kemampuannya dalam mengonstruksi lingkungan belajar yang interaktif. Melalui platform ini, peserta didik didorong untuk berpartisipasi secara aktif dalam menjawab pertanyaan, berinteraksi dengan rekan sejawat, serta melakukan refleksi atas capaian hasil belajarnya. Dengan demikian, paradigma pembelajaran bertransformasi dari pola konvensional yang bersifat satu arah menjadi proses komunikatif-kolaboratif yang melibatkan interaksi multifaset antara guru, peserta didik, dan media pembelajaran sebagai sarana fasilitasi.

Media pembelajaran berperan fundamental sebagai instrumen fasilitator yang mengoptimalkan diseminasi informasi, sehingga materi ajar dapat diinternalisasi dengan lebih efektif oleh peserta didik. Dalam konteks penelitian ini, penggunaan *Quizizz* terbukti mampu mengonstruksi suasana pembelajaran yang lebih atraktif. Kondisi tersebut meningkatkan atensi dan fokus peserta didik dalam menyerap materi yang disampaikan selama kegiatan belajar-mengajar.

Selain itu, implementasi media *Quizizz* selaras dengan urgensi transformasi teknologi dalam sektor pendidikan. Pada era digital saat ini, kedekatan empiris peserta didik dengan perangkat teknologi menempatkan media pembelajaran berbasis digital sebagai alternatif strategis dalam upaya peningkatan kualitas instruksional. Hal ini didukung oleh temuan penelitian

⁶⁵ Herlina Ahmad , Abdul Latif, *Media Quizizz Sebagai Aplikasi Assessment Pembelajaran*.

Jumini (2022), yang menegaskan bahwa penggunaan *Quizizz* mampu mengonstruksi pengalaman belajar yang menyenangkan, menstimulasi motivasi intrinsik, serta memfasilitasi keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.⁶⁶

Berdasarkan uraian tersebut, dapat ditegaskan bahwa integrasi media pembelajaran *Quizizz* dalam mata pelajaran IPA merupakan solusi yang relevan dan strategis dalam mengonstruksi proses pembelajaran yang lebih inovatif dan atraktif. Pendekatan ini terbukti mampu mengakomodasi karakteristik unik peserta didik di era kontemporer, sehingga pembelajaran tidak hanya menjadi lebih efektif secara kognitif, tetapi juga lebih adaptif terhadap dinamika kebutuhan belajar generasi saat ini.

2. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII MTsN 1 Sidrap

Hasil penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa penggunaan media pembelajaran *Quizizz* memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA di kelas VIII MTsN 1 Sidrap. Signifikansi pengaruh tersebut tercermin dari adanya peningkatan capaian hasil belajar peserta didik secara nyata setelah mengikuti proses pembelajaran dengan mengintegrasikan media *Quizizz*.

Berdasarkan hasil analisis data deskriptif, rerata skor *pretest* pada kelas eksperimen tercatat sebesar 62,60 dan mengalami eskalasi menjadi 87,40 pada saat *posttest*. Sementara itu, kelas kontrol memperoleh rerata skor *pretest* sebesar 49,80 yang meningkat menjadi 72,80 pada pengukuran *posttest*. Deskripsi data tersebut mengindikasikan bahwa kedua kelompok mengalami peningkatan hasil belajar, namun kuantitas peningkatan pada

⁶⁶ Jumini et al., “Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi *Quizizz* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Fisika.”

kelas eksperimen terbukti lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Realitas empiris ini menunjukkan bahwa pengintegrasian media *Quizizz* memberikan kontribusi positif yang nyata dalam mendongkrak capaian hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil analisis N-Gain, rata-rata N-Gain kelas kontrol dan kelas eksperimen sama-sama berada pada kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa kedua kelas mengalami peningkatan hasil belajar setelah mengikuti proses pembelajaran. Peningkatan tersebut terjadi karena peserta didik pada kedua kelas memperoleh pembelajaran dengan materi, tujuan pembelajaran, dan alokasi waktu yang sama, sehingga pemahaman terhadap materi yang dipelajari meningkat. Selain itu, kesamaan kategori ini disebabkan oleh beberapa faktor. Pertama, nilai *pretest* awal kelas eksperimen (62,60) sudah lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (49,80). Kondisi ini menyebabkan ruang peningkatan yang tersedia bagi kelas eksperimen menjadi lebih sempit, meskipun hasil *posttest* yang dicapai jauh lebih tinggi (87,40 berbanding 72,80). Dengan kata lain, peserta didik pada kelas eksperimen telah memiliki pemahaman awal yang lebih baik, sehingga secara matematis N-Gain yang dihasilkan tidak dapat setinggi jika *pretest*-nya rendah, meskipun capaian akhirnya lebih tinggi. Kedua, terdapat dua peserta didik pada kelas eksperimen yang mengalami penurunan skor *posttest* dibandingkan *pretest*, sehingga menghasilkan nilai N-Gain negatif (-3,50 dan -3,00). Kedua data ini menarik nilai rata-rata N-Gain kelas eksperimen menjadi lebih rendah serta meningkatkan standar deviasi menjadi 1,13670, jauh lebih besar dibandingkan kelas kontrol (0,29081) yang cenderung lebih homogen. Dengan demikian, meskipun nilai rata-rata N-gain kedua kelas berada pada kategori yang sama, namun kategori N-gain hanya memberikan gambaran mengenai tingkat peningkatan hasil belajar secara umum,

sedangkan untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quizizz* dalam penelitian ini didasarkan pada hasil uji hipotesis.

Peningkatan capaian hasil belajar peserta didik juga dapat ditinjau dari parameter ketuntasan belajar. Pada kelas eksperimen, proporsi peserta didik yang memenuhi kriteria ketuntasan belajar mengalami eskalasi pasca-pemberian perlakuan (*treatment*) berupa media *Quizizz*. Sebaliknya, tingkat ketuntasan belajar pada kelas kontrol menunjukkan peningkatan yang relatif lebih terbatas dibandingkan dengan kelas eksperimen. Perbedaan capaian ini mengindikasikan bahwa integrasi media pembelajaran *Quizizz* mampu memfasilitasi pemahaman peserta didik terhadap materi IPA secara lebih optimal dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional yang tidak melibatkan penggunaan media interaktif serupa.

Selain itu, *Quizizz* mengintegrasikan fitur umpan balik (*feedback*) instan terhadap respons peserta didik. Mekanisme ini memfasilitasi peserta didik dalam mengidentifikasi kekeliruan secara cepat, sehingga mereka dapat segera melakukan perbaikan pemahaman secara mandiri. Penyampaian umpan balik yang cepat dan akurat berperan krusial dalam memperkuat retensi konsep serta meminimalkan potensi terjadinya miskonsepsi pada materi IPA. Temuan ini sejalan dengan pendapat Lusiani (2020), yang menegaskan bahwa pemanfaatan aplikasi *Quizizz* dalam analisis hasil tes kognitif mampu menyajikan umpan balik langsung yang efektif dalam menstimulasi motivasi belajar peserta didik serta mendorong kemampuan mereka untuk mengevaluasi kesalahan secara mandiri.⁶⁷

Berdasarkan hasil analisis statistik menggunakan uji *Mann-Whitney U*, diperoleh nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,001. Mengingat nilai signifikansi tersebut lebih kecil daripada ambang batas 0,05 ($0,001 < 0,05$),

⁶⁷ Lusiani, "Penggunaan Aplikasi Online *Quizizz* Dalam Menganalisis Hasil Tes Kognitif Siswa Pada Materi Energi."

maka keputusan statistik yang diambil adalah menolak H_0 dan menerima H_a . Hasil ini memberikan bukti empiris bahwa penggunaan media pembelajaran *Quizizz* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Dengan demikian, dapat dikonfirmasi bahwa implementasi media pembelajaran *Quizizz* merupakan salah satu variabel determinan yang memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan capaian hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA.

Selain itu, temuan penelitian ini mendapatkan legitimasi teoretis dari Suprijono (2009), yang menyatakan bahwa hasil belajar terefleksi melalui perubahan pada dimensi pengetahuan, keterampilan, serta sikap peserta didik sebagai konsekuensi dari keterlibatan dalam aktivitas pembelajaran yang bermakna (*meaningful learning*).⁶⁸ Integrasi media pembelajaran *Quizizz* yang memadukan unsur interaktif dan aspek rekreasional terbukti efektif dalam mengonstruksi aktivitas belajar yang bermakna (*meaningful learning*). Kondisi tersebut berkontribusi pada optimalisasi peningkatan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan keseluruhan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa implementasi media pembelajaran *Quizizz* memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Melalui pendekatan pembelajaran yang interaktif, atraktif, dan berbasis teknologi digital, peserta didik menunjukkan tingkat partisipasi aktif yang lebih tinggi, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara lebih optimal. Dengan demikian, *Quizizz* sangat direkomendasikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran berbasis digital yang efektif, tidak hanya dalam mendukung mata pelajaran IPA, tetapi juga dalam konteks mata pelajaran lainnya secara lebih luas.

⁶⁸ Suprijono, *Cooperative Learning: Teori Dan Aplikasi*.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diperoleh kesimpulan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas VIII MTsN 1 Sidrap adalah:

1. Keterlaksanaan pembelajaran IPA menggunakan media *Quizizz* di kelas VIII MTsN 1 Sidrap berada pada kategori baik. Penggunaan *Quizizz* dalam proses pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi peserta didik. Melalui fitur-fitur yang tersedia, seperti kuis interaktif, pemberian skor secara langsung, *leaderboard*, serta umpan balik otomatis, peserta didik menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, media *Quizizz* dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang bisa digunakan untuk mendukung proses pembelajaran IPA di kelas VIII MTsN 1 Sidrap.
2. Penggunaan media pembelajaran *Quizizz* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas VIII MTsN 1 Sidrap. Hal ini ditunjukkan oleh adanya perubahan hasil belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan menggunakan media *Quizizz*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Quizizz* dapat memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA karena mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik, pemahaman materi, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan saat ini.

B. Saran

Dari hasil penelitian dan kesimpulan yang diperoleh, maka peneliti menunjukkan beberapa saran yang perlu di perhatikan dimasa yang akan datang yaitu sebagai berikut:

1. Peserta Didik

Peserta didik diharapkan senantiasa menunjukkan kesungguhan dan keterlibatan aktif selama proses pembelajaran berlangsung guna mengoptimalkan capaian hasil belajar. Selain itu, peserta didik diimbau untuk memanfaatkan fitur *review* soal yang tersedia pada aplikasi *Quizizz* secara optimal sebagai sarana belajar mandiri di luar jam pelajaran sekolah. Pemanfaatan fitur tersebut diharapkan dapat memperdalam pemahaman dan penguasaan materi secara berkelanjutan.

2. Pendidik

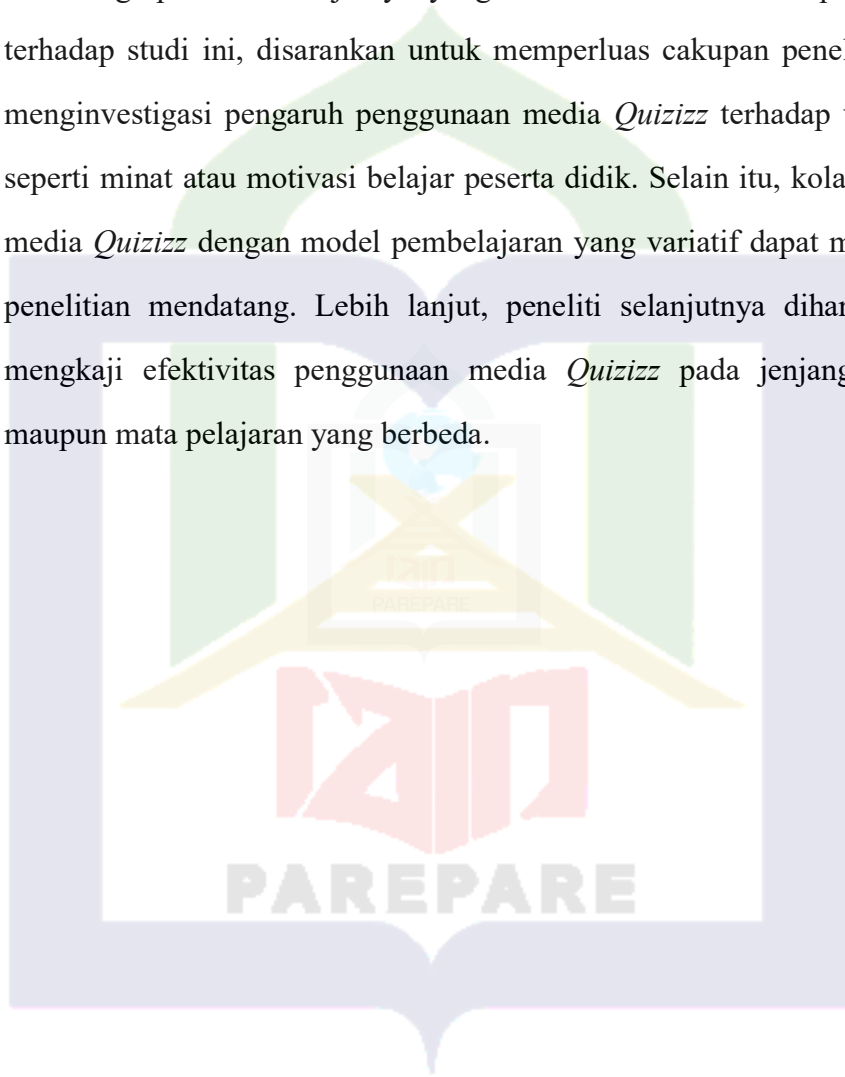
a. Pendidik diharapkan untuk senantiasa melakukan pemutakhiran serta mengimplementasikan strategi maupun model pembelajaran yang inovatif, efektif, variatif, dan bermakna. Diversifikasi metode penyampaian materi, seperti melalui integrasi media pembelajaran *Quizizz*, menjadi langkah krusial untuk meningkatkan kenyamanan belajar peserta didik serta memfasilitasi perolehan pengalaman belajar yang lebih segar dan kontekstual.

b. Pendidik diharapkan untuk terus melakukan pengembangan diri secara berkelanjutan guna meningkatkan kompetensi dalam menyusun serta menyediakan media pembelajaran yang adaptif. Selain itu, optimalisasi pemanfaatan teknologi sebagai instrumen instruksional di kelas sangat

dianjurkan agar proses penyampaian materi dapat berlangsung secara efektif, bermakna, dan menyenangkan bagi peserta didik.

3. Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang bermaksud melakukan pengembangan terhadap studi ini, disarankan untuk memperluas cakupan penelitian dengan menginvestigasi pengaruh penggunaan media *Quizizz* terhadap variabel lain, seperti minat atau motivasi belajar peserta didik. Selain itu, kolaborasi antara media *Quizizz* dengan model pembelajaran yang variatif dapat menjadi fokus penelitian mendatang. Lebih lanjut, peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengkaji efektivitas penggunaan media *Quizizz* pada jenjang pendidikan maupun mata pelajaran yang berbeda.



DAFTAR PUSTAKA

Al-Qur`an Al-Karim

- Abdu, Faulinda Ely Nastiti & Aghni Rizqi Ni`mal. “Kesiapan Pendidikan Indonesia Menghadapi Era Society 5.0.” *Kajian Teknologi Pendidikan* 5, no. 1 (2022): 61–66.
- Afifah, Fadilah. “Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Aplikasi Quizizz Pada Materi Struktur Dan Fungsi Tubuh Makhluk Hidup Kelas VIII.8 SMPN 14 Makassar.” *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Belajar* 6, no. 2 (2024): 788-793.
- Agustina, Lasia, and Indra Martha Rusmana. “Pembelajaran Matematika Menyenangkan Dengan Aplikasi Kuis Online Quizizz.” *AL-IDARAH Jurnal Kependidikan Islam* 9, no.
<https://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika/issue/view/181> (2019): 5.
- Ahmad, Latif Yakin. *Media Quizizz Sebagai Aplikasi Assessment Pembelajaran*. Nas Media Pustaka, 2021.
- Ahmadiyanto. “Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Ko-Ruf-Si (Kotak Huruf Edukasi) Berbasis Word Square Pada Materi Kedaulatan Rakyat Dan Sistem Pemerintahan Di Indonesia Kelas VIII C SMPN 1 Lamingo Tahun Pelajaran 2014/2015.” *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(2), 980-993. 6, no. 2 (2016): 984.
- Aini, Yulia Isratul. “Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu.” *Jurnal Kependidikan* 2, no. 25 (2019): 1–6.
- Akbar, Jakub Saddam. *Landasan Pendidikan (Teori Dan Konsep Dasar Landasan Pendidikan Era Industri 4.0 Dan Society 5.0 Di Indonesia)*. Jakarta: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023.
- Amany, Azzah. “Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring Pelajaran Matematika.” *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran* 2, no. 2 (2020). <https://doi.org/10.23917/bppp.v2i2.13811>.
- Apridawati, Menuk Resti. *Penerapan Karakter Disiplin Untuk Meningkatkan Hasil Belajar*. Yogyakarta: Penerbit P4I, 2022.
- Azan, Nizamuddin & Khairul. *Metodologi Penelitian: Kajian Teoritis Dan Praktis Bagi Mahasiswa*. CV. DOTPLUS Publisher, 2021.
- Basuki, Y R. *Panduan Mudah Quizizz*. Azhar Publisher, n.d.

- Basuki, Yoyok Rahayu. *Panduan Mudah Quizizz*. Jakarta: Azhar Publisher, 2020.
- Damayanti, Ayu. “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 2 Tulang Bawang Tengah.” *SNPE FKIP Universitas Muhammadiyah Metro* 1, no. 1 (2022): 101.
- Dayanti, Herlambang Wijoyo. “Pengaruh Kualitas Implementasi Metode Pembelajaran Ceramah Berbantuan Powerpoint Dan Quizizz Terhadap Hasil Belajar Kognitif Dan Psikomotorik Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan Di SMK Negeri 12 Malang.” *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer* 4, no. 4 (2020): 1189.
- Hake, Richard R. “Interactive-Engagement versus Traditional Methods: A Six-Thousand-Student Survey of Mechanics Test Data for Introductory Physics Courses.” *American Journal of Physics* 66, no. 1 (1998): 64–74. <https://doi.org/10.1119/1.18809>.
- Hamzah Paggara. *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM, 2022.
- Herlina Ahmad, Abdul Latif, dan Ahmad Al Yakin. *Media Quizizz Sebagai Aplikasi Assessment Pembelajaran*. Jakarta: Nas Media Pustaka, 2021.
- Hulu, Yunusman. “Problematika Guru Dalam Pengembangan Teknologi Dan Media Pembelajaran.” *Education and Learning Journal* 2, no. 6 (2023): 840. <https://doi.org/10.31004/anthor.v2i6.285>.
- Husna, Khaliqul. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IX Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA 3 Pekanbaru.” *Fisheries Research*, 2021.
- Jumini, Sri. “Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Fisika.” *Journal on Education* 6, no. 2 (2022): 88–98.
- Jumini, Sri, Sita Dewi, Alfiyah Hidayatun, Intan Masruroh, and Deni Aryati. “Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Fisika.” *Desember 2022* 6, no. 2 (2022): 348.
- Kristanto, Andi. *Media Pembelajaran*. Bintang Sutabaya, 2016.
- Lasmini, Ni Wayan. “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas V SD Negeri 2 Tatura.” *Kreatif Tadulaki* 4, no. 4 (2019): 330.
- Lusiani. “Penggunaan Aplikasi Online Quizizz Dalam Menganalisis Hasil Tes Kognitif Siswa Pada Materi Energi.” *Science, and Physics Education Journal (SPEJ)* 4, no.

- 1 (2020): 18. <https://doi.org/10.31539/spej.v4i1.1637>.
- Magdalena, Ina;, Nur; Fajriyati Islami, Eva Alanda; Rasid, and Nadia Tasya; Diasty. "Ranah Kognitif." *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains* 2, no. 1 (2020): 133.
- Mukhtazar, M P. *Prosedur Penelitian Pendidikan*. Absolute Media, 2020.
- Mulyatiningsih, Endang. *Riset Terapan Bidang Pendidikan Dan Teknik*, 2011.
- Nadar, Saleha &. "Pengaruh Penerapan Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Di SDN 165 Pudete Kabupaten Enrekang." *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2, no. 2 (2021): 154. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i2.3309>.
- Nafiati, Dewi Amaliah. "Revisi Taksonomi Bloom: Kognitif, Afektif, Dan Psikomotorik." *Humanika* 21, no. 2 (2021): 156–57.
- Nasikh, Muhammad. "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI MTs Negeri 4 Surabaya." *Fisheries Research*, 2021.
- Nurfadhillah, Septy. *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher), 2021.
- Nurul Ulfa. "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Penilaian Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA Negeri 8 Kota Jambi." *Digilibadmin.Unismuh.Ac.Id*, 2023.
- Nuryadi, Tutut Dewi Astuti, Endang Sri Utami, and M. Budiantara. "Buku Ajar Dasar-Dasar Statistik Penelitian." In *Sibuku Media*, 89, 2017.
- Pradana, Khadijah Gani Harahap & Hikmah. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Edu Journal Innovation in Learning and Education* 1, no. 2 (2023): 17220. <https://doi.org/10.55352/edu.v1i2.571>.
- Pranoto, Edi. *Model Discovery Learning Dan Problematika Hasil Belajar*. Yogyakarta: Penerbit P4I, 2023.
- Prayitno, Wendhie. "Bahan Ajar Pengenalan Pembelajaran (Terintegrasi PPK , Literasi , HOTS , 4Cs)." *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia*, 2019, 8–10.
- Purwanto. *Evaluasi Hasil Belajar*. Pustaka Pelajar, 2009.
- Rahmah, Dea Anjelia, and Risma Delima Harahap. "Analisis Kesulitan Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kurikulum Merdeka Belajar Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 8, no. 2 (2024): 1251.

- Rajagukguk, Meilicien. "Inovasi Penilaian Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Era Revolusi Industri 4.0." *Prosiding Seminar Nasional PBSI-III Tahun 2020*, 2020, 45–50.
- Salsabila, Unik Hanifah, Iefone Shiflana Habiba, Isti Lailatul Amanah, Nur Asih Istiqomah, and Salsabila Difany. "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA." *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi* 4, no. 2 (2020): 170. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>.
- Salma Ramadhanty, Septy Nurfadilla. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Microsoft Power Point Di SDN Sarakan II Tangerang." *Jurnal Pendidikan Dan Dakwah* 3, no. 2 (2021): 373.
- Sari, Mawar, Dwi Nandita Elvira, Natasya Aprilia, Salsabil Felicia Dwi R, and Nadia Aurelita M. "Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia." *Warta Dharmawangsa* 18, no. 1 (2024): 207. <https://doi.org/10.46576/wdw.v18i1.4266>.
- Sartunut. *Discovery Learning Solusi Jitu Ketuntasan Belajar*. Penerbit P4I, 2022.
- Setyawan, Dan Agung, and Afrilia Lailatun N H. "Identifikasi Permasalahan Pembelajaran IPA Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Socah 2." *Prosiding* 3, no. 1 (2020): 209.
- Slavin, R E. *Educational Psychology: Theory and Practice*. MyEducationLab Series. Pearson, 2012.
- Solikhah, Halimatu. "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." *Bapala: Jurnal Mahasiswa UNESA* 7, no. 3 (2020): 1–8.
- Sudaryono. *Metodologi Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, Dan Mix Method - Rajawali Pers*. Rajagrafindo Persada 1, 2019.
- Suhartatik, Tony. *BEST PRACTICE Implikasi Media Quizizz Berbasis Android Terhadap Kualitas Pembelajaran Dalam Mencetak Siswa Berprestasi Di Tingkat Nasional*. Ahlimedia Book, 2020.
- Suprijono, Agus. *Cooperative Learning: Teori Dan Aplikasi*. Pustaka Belajar, 2009.
- Suryani, Nunuk. "Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis It." *Sejarah Dan Budaya : Jurnal Sejarah, Budaya, Dan Pengajarannya* 10, no. 2 (2016): 186–96. <https://doi.org/10.17977/um020v10i22016p186>.
- Syaifulloh, Mohammad. "Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran IPS Terpadu Kelas VII Di MTS Negeri 7 Malang."

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2020.

Syam, Nurwahid. “Pengembangan Media Tutorial Pembelajaran IPA Berbasis Web.” *Jurnal Pendidikan Fisika Universitas Muhammadiyah Makassar* 5 (2017): 156.

Syamsuddin, Amir Muhiddin. *Model Discovery Learning*, 2022.

Ummul Aiman, Karimuddin Abdullah, Misbahul Jannah. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2022.

Vara, Erlista Maulidhea. “Peningkatan Hasil Belajar Siswa SMK Melalui Pengembangan E-Modul Berbasis EPUB Berbantuan Kotobee.” *Jurnal Ekonomi, Bisnis Dan Pendidikan (JEBP)* 2, no. 3 (2023): 180–191.

Yuditya Andiansah, Riski, and Nur Amalia. “Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar Analisis Faktor Penyebab Kurang Optimalnya Hasil Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar Negeri 1 Sobokerto, Kabupaten Boyolali, Jawa Tengah.” *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 8, no. 1 (2024): 143.

Yuniarti, Anisyah, Titin Titin, Fannisa Safarini, Ita Rahmadia, and Sinta Putri. “Media Konvensional Dan Media Digital Dalam Pembelajaran.” *JUTECH: Journal Education and Technology* 4, no. 2 (2023): 87.

LAMPIRAN

Lampiran Modul Ajar Kurikulum Merdeka Kelas Ekperimen

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Nama Penyusun	: Nurul Sakinah Faiqah
Instansi	: Institut Agama Islam Negeri Parepare
Tahun Penyusunan	: Tahun 2026
Jenjang Sekolah	: MTsN
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam
Fase/Kelas	: D/VIII
Materi	: Struktur Bumi dan Perkembangannya
Alokasi Waktu	: 4 x Pertemuan
Media Pembelajaran	: Quizizz, PPT, Video, LKPD
Capaian Pembelajaran	: Peserta didik mampu mendeskripsikan struktur bumi (kerak, mantel, dan inti bumi), menganalisis teori tektonik lempeng, menjelaskan proses terjadinya gempa bumi dan gunung berapi
B. KOMPETENSI AWAL	
Sebelum mempelajari materi Struktur Bumi dan Perkembangannya, peserta didik diharapkan telah memiliki kompetensi awal sebagai berikut: • Mengenal konsep lapisan atmosfer secara sederhana • Memahami pengertian bencana alam dan jenis-jenisnya • Memiliki pengetahuan dasar tentang planet Bumi sebagai bagian dari tata surya	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	

“Pelajar Indonesia merupakan pelajar sepanjang hayat yang memiliki kompetensi global dan berperilaku sesuai nilai-nilai Pancasila.” Enam dimensi pelajar Pancasila:

1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak mulia
2. Mandiri
3. Bernalar kritis
4. Kreatif
5. Bergotong royong
6. Berkebhinekaan global

Profil Pelajar Pancasila merupakan cita-cita, tujuan besar pendidikan, dan komitmen penyelenggara pendidikan dalam membangun sumber daya manusia Indonesia. Profil lulusan merupakan representasi karakter serta kompetensi yang diharapkan terbangun utuh dalam diri setiap pelajar Indonesia.

D. SARANA DAN PRASARANA

- Smartphone/Tablet/Laptop
- LCD/Proyektor
- Aplikasi *Quizizz*
- Buku Pelajaran IPA
- Papan tulis dan spidol
- LKPD
- Wifi/Jaringan Internet

E. TARGET PESERTA DIDIK

- Peserta didik reguler/tipikal : umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar
- Peserta didik dengan pencapaian tinggi : mencerna dan memahami materi dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berpijar tingkat tinggi, dan memiliki keterampilan memimpin

F. MODEL PEMBELAJARAN
Model pembelajaran <i>Discovery Learning</i>
KOMPONEN INTI
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN
Subbab 1: Struktur/Lapisan Bumi 1. Mendeskripsikan struktur lapisan bumi beserta karakteristik masing-masing lapisan (kerak, mantel, inti luar, inti dalam) dengan benar. 2. Membedakan lapisan bumi berdasarkan komposisi, suhu, tekanan, dan ketebalannya melalui analisis data. 3. Menjelaskan proses pembentukan lapisan bumi berdasarkan teori-teori ilmiah yang berlaku. Subbab 2: Lempeng Tektonik 1. Menjelaskan teori lempeng tektonik dan bukti-bukti ilmiah yang mendukungnya. 2. Mengidentifikasi jenis-jenis pergerakan lempeng tektonik (konvergen, divergen, transform) beserta dampaknya. 3. Menganalisis hubungan antara pergerakan lempeng tektonik dengan pembentukan pegunungan dan patahan. Subbab 3: Gempa Bumi 1. Menjelaskan pengertian, penyebab, jenis, dan dampak gempa bumi. 2. Membedakan gempa tektonik, vulkanik, dan runtuh berdasarkan penyebabnya. 3. Menganalisis cara mitigasi dan kesiapsiagaan menghadapi bencana gempa bumi.

Subbab 4: Gunung Berapi

1. Mendeskripsikan struktur gunung berapi dan jenis-jenis gunung berapi.
2. Menjelaskan proses terjadinya erupsi gunung berapi dan dampaknya bagi lingkungan dan kehidupan.
3. Menganalisis langkah-langkah mitigasi bencana letusan gunung berapi.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

Melalui mempelajari struktur bumi dan perkembangannya, peserta didik memahami bahwa:

- Bumi adalah planet yang dinamis, terus bergerak dan berubah melalui proses-proses geologis yang terjadi jutaan tahun.
- Fenomena alam seperti gempa bumi dan letusan gunung berapi bukan sekadar bencana, melainkan merupakan bagian dari dinamika bumi yang telah berlangsung sejak pembentukan bumi.
- Pemahaman tentang struktur bumi sangat penting untuk kesiapsiagaan dan mitigasi bencana alam demi keselamatan manusia.
- Indonesia terletak di kawasan Cincin Api Pasifik (Ring of Fire) sehingga rentan terhadap gempa bumi dan letusan gunung berapi, sehingga pengetahuan ini relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.

C. BAHAN AJAR

Sub Bab 1 : Struktur/Lapisan Bumi

Bumi terdiri atas beberapa lapisan yang memiliki karakteristik berbeda. Secara umum, struktur bumi dibagi menjadi empat lapisan utama yaitu kerak bumi (*crust*), mantel bumi (*mantle*), inti luar (*outer core*), dan inti dalam (*inner core*).



Gambar Struktur lapisan bumi

Lapisan	Kedalaman	Suhu	Wujud	Komposisi
Kerak Bumi (Crust)	0 - 70 km	0 - 1.000 °C	Padat	Silikat, Alumunium, Oksigen
Mantel (Mantle)	70 – 2.900 km	1.000 – 3700 °C	Semi – Padat (plastis)	Silikat, Magnesium, Besi
Inti Luar (Outer Core)	2.900 – 5.100 km	3.700 – 4.300 °C	Cair	Nikel & Besi
Inti Dalam (Inner Core)	5.100 – 6.371 km	4.300 – 5.000 °C	Padat	Nikel & Besi

Sub Bab 2 : Lempeng Tektonik

Teori lempeng tektonik (*plate tectonics*) menyatakan bahwa kerak bumi terbagi menjadi beberapa bagian besar yang disebut lempeng tektonik. Lempeng-lempeng ini bergerak di atas lapisan mantel yang bersifat plastis (astenosfer) dengan kecepatan sekitar 2-15 cm per tahun.



Gambar peta dunia dan konsep tektonik lempeng

Terdapat tiga jenis batas lempeng, yaitu: (1) Batas Konvergen: dua lempeng saling bergerak mendekat, menyebabkan subduksi, pembentukan palung laut, gunung berapi, dan gempa bumi; (2) Batas Divergen: dua lempeng saling menjauh, menyebabkan pembentukan punggung tengah samudra dan lembah retakan; (3) Batas Transform: dua lempeng saling bergesekan secara horizontal, menyebabkan sesar geser dan gempa bumi tanpa pembentukan atau pemusnahan kerak.

Sub Bab 3 : Gempa Bumi

Gempa bumi adalah getaran pada permukaan bumi yang disebabkan oleh pelepasan energi dari dalam bumi secara tiba-tiba. Berdasarkan penyebabnya, gempa bumi dibagi menjadi tiga jenis: (1) Gempa Tektonik: disebabkan pergerakan lempeng tektonik, jenis paling umum dan sering merusak; (2) Gempa Vulkanik: disebabkan aktivitas magma di dalam gunung berapi; (3) Gempa Runtuhan: disebabkan runtuhnya atap gua atau tambang bawah tanah.

Istilah penting dalam gempa bumi: Alat yang digunakan untuk mencatat dan mengukur getaran gempa adalah **Seismograf** dengan menggunakan **Skala Richter**. Adapun titik pusat gempa di dalam bumi disebut **Hiposentrum**. Sedangkan pusat gempa di permukaan bumi disebut **Episentrum**.

Mitigasi Gempa Bumi :

- Sebelum : ikuti simulasi evakuasi, kenali jalur keluar, amankan benda berat di rumah.
- Saat gempa : berlindung di bawah meja kuat, jauhi kaca dan dinding, keluar saat guncangan berhenti.
- Setelah : waspada gempa susulan, hindari bangunan rusak, ikuti arahan petugas BPBD.

Sub Bab 4 : Gunung Berapi

Gunung berapi (*volcano*) adalah gunung yang terbentuk dari material yang dikeluarkan melalui letusan dari dalam bumi. Bagian-bagian gunung berapi meliputi: kawah (lubang di puncak), kaldera (cekungan besar akibat runtuhnya puncak), kepundan (lubang keluarnya material erupsi), magma (batuan cair di dalam bumi), dan lava (magma yang telah keluar ke permukaan bumi).



Gambar bagian-bagian gunung berapi

Material yang dikeluarkan gunung berapi saat erupsi meliputi: lava (batuan cair panas), piroklastik (campuran gas panas, abu, dan batuan), lahar (aliran lumpur vulkanik), gas vulkanik (SO_2 , CO_2 , H_2S , uap air), dan abu vulkanik (partikel batuan halus). Gunung berapi di Indonesia tersebar di sepanjang Sabuk Api Pasifik (*Ring of Fire*), mencakup Sumatra, Jawa, Bali, Lombok, dan Maluku.

Tanda-Tanda & Mitigasi Erupsi Gunung Berapi :

- Tanda pra-erupsi: peningkatan kegempaan vulkanik, perubahan suhu kawah, perubahan gas, kematian hewan di sekitar gunung, keluarnya asap tebal.
- Mitigasi: patuhi status gunung (Normal/Waspada/Siaga/Awas), ikuti perintah evakuasi, tidak mendekati KRB (Kawasan Rawan Bencana).

D. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Pernahkah kamu merasakan gempa bumi? Apa yang kamu rasakan dan apa yang kamu lakukan saat itu?
2. Jika kamu menggali lubang sedalam mungkin ke dalam tanah, kira-kira apa saja yang akan kamu temukan?
3. Mengapa Indonesia sering mengalami gempa bumi dan memiliki banyak gunung berapi dibandingkan negara-negara lain?
4. Apa yang bisa kita lakukan untuk melindungi diri dan keluarga jika terjadi gempa bumi atau letusan gunung berapi?

KEGIATAN PEMBELAJARAN

PERTEMUAN PERTAMA

Sub Bab 1: Struktur Bumi | Alokasi: 2 × 40 Menit

Kegiatan Pendahuluan

- Guru mengucapkan salam dan memimpin doa bersama sebelum memulai pembelajaran.
- Guru mengecek kehadiran peserta didik dan memastikan kesiapan belajar.
- Guru memberikan asesmen awal (Pretest) kepada peserta didik untuk mengukur pemahaman awal terkait materi struktur bumi dan perkembangannya dengan menggunakan media *Quizizz*.
- Guru melakukan apersepsi dengan menghubungkan materi dengan pengalaman peserta didik.
- Guru menampilkan gambar penampang bumi di layar proyektor dan mengajukan pertanyaan pemantik: "Jika kita bisa menggali lubang tembus ke dalam bumi, apa yang akan kita temui?"
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, cakupan materi, dan metode yang akan digunakan termasuk penggunaan *Quizizz*.

Kegiatan Inti

Fase 1: *Stimulation* (Pemberian Rangsangan)

- Guru menayangkan video pendek tentang struktur lapisan bumi dari *Quizizz*.
- Peserta didik mengamati video dan diminta untuk mencatat hal-hal menarik yang ditemukan.

- Guru mengajukan pertanyaan singkat: "Apa yang paling mengejutkan dari video tersebut?"

Fase 2: *Problem Statement* (Identifikasi Masalah)

- Guru membagikan LKPD 1 tentang lapisan bumi kepada setiap kelompok.
- Peserta didik dalam kelompok (4-5 orang) berdiskusi mengidentifikasi pertanyaan berdasarkan video yang ditonton.
- Setiap kelompok menuliskan minimal 3 pertanyaan yang ingin mereka cari jawabannya.

Fase 3: *Data Collection* (Pengumpulan Data)

- Peserta didik membaca buku teks IPA halaman yang relevan tentang lapisan bumi.
- Peserta didik mencari informasi tambahan melalui internet (dengan panduan guru).
- Data dikumpulkan dalam format tabel pada LKPD yang mencakup: nama lapisan, kedalaman, suhu, komposisi, dan keadaan fisik.

Fase 4: *Data Processing* (Pengolahan Data)

- Setiap kelompok mendiskusikan data yang telah dikumpulkan dan mengisi LKPD 1.
- Guru berkeliling memberikan bimbingan kepada kelompok yang membutuhkan.

Fase 5: *Verification* (Pembuktian)

- Perwakilan 2 kelompok mempresentasikan hasil diskusi mereka di depan kelas.
- Kelompok lain memberikan tanggapan dan pertanyaan.
- Guru memberikan konfirmasi dan klarifikasi atas jawaban peserta didik.

Fase 6: *Generalization* (Penarikan Kesimpulan)

- Peserta didik bersama guru merumuskan kesimpulan tentang struktur lapisan bumi.
- Kesimpulan ditulis pada bagian akhir LKPD 1.

Evaluasi dengan *Quizizz*

- Guru menampilkan kode game *Quizizz* di papan tulis/layar proyektor.
- Peserta didik membuka *Quizizz* di *smartphone* masing-masing dan memasukkan kode game.
- Peserta didik mengerjakan 10 soal isian tentang lapisan bumi secara individual.
- Guru memantau progres di dashboard *Quizizz* dan mencatat skor peserta didik.
- Setelah selesai, guru membahas soal yang banyak dijawab salah bersama kelas.

Kegiatan Penutup

- Guru bersama peserta didik membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari.
- Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya (Lempeng Tektonik).
- Guru menutup pembelajaran dengan doa bersama.

PERTEMUAN KEDUA

Sub Bab 2 : Lempeng Tektonik | Alokasi: 2 × 40 Menit

Kegiatan Pendahuluan

- Guru memulai pembelajaran dengan salam dan doa.
- Review materi pertemuan sebelumnya dengan pertanyaan lisan tentang lapisan bumi.
- Guru menampilkan peta dunia dan bertanya: 'Mengapa benua-benua di dunia memiliki bentuk yang terlihat seperti potongan puzzle yang bisa digabungkan?'
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pertemuan ini.

Kegiatan Inti

Fase 1: *Stimulation* (Pemberian Rangsangan)

- Guru menampilkan animasi pergerakan lempeng tektonik selama 200 juta tahun terakhir menggunakan media *Quizizz*
- Peserta didik mengamati perubahan posisi benua dari waktu ke waktu.
- Guru bertanya: 'Apa yang kalian amati dari pergerakan benua tersebut?'

Fase 2: *Problem Statement* (Identifikasi Masalah)

- Peserta didik dalam kelompok merumuskan pertanyaan berkaitan dengan teori lempeng tektonik.
- Pertanyaan ditulis pada *sticky note* dan ditempel di papan kelas.

Fase 3: *Data Collection* (Pengumpulan Data)

- Setiap kelompok mencari artikel yang berbeda-beda tentang: a) Pergerakan konvergen, b) Pergerakan divergen, c) Pergerakan transform.
- Peserta didik membaca dan mengidentifikasi informasi penting dari artikel tersebut.
- Data dicatat dalam format yang tersedia pada LKPD 2.

Fase 4: *Data Processing* (Pengolahan Data)

- Kelompok mendiskusikan informasi yang diperoleh dan melengkapi LKPD 2.
- Kelompok menganalisis dampak dari masing-masing jenis pergerakan.

Fase 5: *Verification* (Pembuktian)

- Sistem jigsaw: peserta didik dari kelompok berbeda bergabung untuk saling berbagi informasi.
- Setiap anggota menjadi 'ahli' untuk topik yang dikaji kelompoknya.

Fase 6: *Generalization* (Penarikan Kesimpulan)

- Peserta didik merumuskan kesimpulan tentang teori lempeng tektonik dan dampaknya.

Evaluasi dengan *Quizizz*

- Peserta didik mengerjakan kuis *Quizizz* tentang lempeng tektonik (10 soal).
- Guru menggunakan fitur “*Live Game*” *Quizizz* agar peserta didik lebih termotivasi dengan tampilan leaderboard.
- Pembahasan singkat soal dengan tingkat kesalahan tertinggi.

Kegiatan Penutup

- Guru dan peserta didik merangkum materi lempeng tektonik.
- Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya (Gempa Bumi).
- Pembelajaran ditutup dengan doa.

PERTEMUAN KETIGA

Sub Bab 3 : Gempa Bumi | Alokasi: 2 × 40 Menit

Kegiatan Pendahuluan

- Guru membuka pembelajaran dengan salam dan doa.
- Diskusi singkat: "Seberapa sering gempa bumi terjadi di Indonesia? Mengapa?"
- Guru menghubungkan materi gempa bumi dengan lempeng tektonik yang telah dipelajari.
- Penyampaian tujuan pembelajaran pertemuan ketiga.

Kegiatan Inti

Fase 1: *Stimulation* (Pemberian Rangsangan)

- Guru menampilkan rekaman video gempa bumi yang terjadi di Indonesia melalui media *Quizizz*.
- Peserta didik mengamati dan mencatat fenomena yang terjadi selama gempa.
- Guru mengajukan pertanyaan: 'Apa yang menyebabkan bumi berguncang seperti itu?'

Fase 2: *Problem Statement* (Identifikasi Masalah)

- Peserta didik mengidentifikasi pertanyaan-pertanyaan terkait gempa bumi.
- Guru memfasilitasi diskusi untuk mengarahkan pada permasalahan utama: mekanisme terjadinya gempa, jenis gempa, dan mitigasi bencana.

Fase 3: *Data Collection* (Pengumpulan Data)

- Peserta didik membaca materi dari buku teks tentang gempa bumi.

- Peserta didik mencatat informasi tentang: jenis gempa bumi, skala pengukuran gempa, istilah-istilah gempa (hiposentrum, episentrum, seismograf).

Fase 4: *Data Processing* (Pengolahan Data)

- Kelompok mendiskusikan perbedaan gempa tektonik, vulkanik, dan runtuhan.
- Peserta didik mengidentifikasi langkah-langkah mitigasi gempa bumi yang efektif.

Fase 5: *Verification* (Pembuktian)

- *Role play*: simulasi prosedur keselamatan saat terjadi gempa bumi (*Duck, Cover, Hold*).
- Peserta didik mendiskusikan prosedur evakuasi yang benar.
- Guru memberikan koreksi dan tambahan informasi yang diperlukan.

Fase 6: *Generalization* (Penarikan Kesimpulan)

- Peserta didik menyimpulkan materi gempa bumi.
- Guru menekankan pentingnya pengetahuan mitigasi gempa bumi bagi kehidupan sehari-hari.

Evaluasi dengan *Quizizz*

- Peserta didik mengerjakan kuis *Quizizz* tentang gempa bumi (10 soal).
- Guru menggunakan fitur "*Team Mode*" untuk meningkatkan kerjasama.
- Pembahasan soal yang sering salah dijawab.

Kegiatan Penutup (5 Menit)

- Rangkuman materi gempa bumi bersama guru.
- Guru menginformasikan materi pertemuan berikutnya tentang Gunung Berapi.
- Penutup dengan doa.

PERTEMUAN KEEMPAT

Sub Bab 4 : Gunung Berapi | Alokasi: 2 × 40 Menit

Kegiatan Pendahuluan

- Guru membuka pembelajaran dengan salam dan doa.

- Guru menampilkan foto-foto gunung berapi terkenal di Indonesia (Merapi, Krakatau, Tambora).
- Pertanyaan pemantik: 'Mengapa Indonesia memiliki lebih dari 130 gunung berapi aktif?'
- Penyampaian tujuan pembelajaran dan rencana kegiatan.

Kegiatan Inti

Fase 1: *Stimulation* (Pemberian Rangsangan)

- Guru menampilkan video erupsi gunung berapi (Merapi atau Krakatau) melalui media *Quizizz*.
- Peserta didik mengamati proses erupsi yang terjadi dengan penuh perhatian.
- Guru memancing diskusi: 'Dari mana material yang keluar saat erupsi berasal?'

Fase 2: *Problem Statement* (Identifikasi Masalah)

- Peserta didik mengidentifikasi pertanyaan berkaitan dengan gunung berapi.
- Guru mengarahkan pada rumusan masalah: mengapa terjadi erupsi, dan apa dampaknya.

Fase 3: *Data Collection* (Pengumpulan Data)

- Peserta didik membaca materi dari buku teks dan sumber digital yang disediakan.
- Data yang dikumpulkan mencakup: bagian-bagian gunung berapi, tipe gunung berapi (perisai, stratovolcano, kerucut cinder), material yang dikeluarkan saat erupsi.
- Peserta didik mengisi tabel data pada LKPD 4.

Fase 4: *Data Processing* (Pengolahan Data)

- Kelompok mendiskusikan proses terjadinya erupsi gunung berapi dari pergerakan magma hingga mencapai permukaan.
- Peserta didik menuliskan tentang langkah-langkah mitigasi bencana gunung berapi.
- Identifikasi dampak positif dan negatif dari letusan gunung berapi bagi kehidupan manusia.

Fase 5: *Verification* (Pembuktian)

- Setiap kelompok mempresentasikan langkah-langkah mitigasi bencana yang telah dibuat dan dampak dari letusan gunung berapi.
- Kelompok lain memberikan masukan dan pertanyaan.
- Guru memberikan penguatan dan tambahan informasi yang diperlukan.

Fase 6: *Generalization* (Penarikan Kesimpulan)

- Peserta didik menyimpulkan seluruh materi tentang gunung berapi.
- Guru menghubungkan dengan konsep mitigasi bencana yang harus dipahami setiap warga Indonesia.

Evaluasi Akhir (Posttest) dengan *Quizizz*

- Peserta didik mengerjakan posttest di *Quizizz* yang mencakup semua materi (Subbab 1-4) sebanyak 20 soal.
- Kuis ini merupakan evaluasi akhir yang akan digunakan sebagai data penelitian.
- Guru mencatat dan mendokumentasikan skor setiap peserta didik dari dashboard *Quizizz*.

Kegiatan Penutup

- Guru dan peserta didik merangkum seluruh materi Struktur Bumi dan Perkembangannya.
- Refleksi akhir: peserta didik menyampaikan hal paling bermakna yang dipelajari dari seluruh rangkaian materi.
- Guru menyampaikan apresiasi atas partisipasi aktif peserta didik selama pembelajaran.
- Pembelajaran ditutup dengan doa bersama.

REFLEKSI PESERTA DIDIK DAN GURU

- Refleksi Peserta Didik
 1. Apakah ada kendala pada kegiatan pembelajaran?
 2. Apakah anda aktif dalam kegiatan pembelajaran?
 3. Apa saja kesulitan yang kamu alami pada kegiatan pembelajaran?
- Refleksi Guru
 1. Apakah tujuan pembelajaran pada pertemuan ini tercapai? Jika tidak, apa kendala yang dihadapi?



2. Apakah peserta didik terlihat antusias dan aktif selama proses pembelajaran?
3. Apakah penggunaan media *Quizizz* efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar peserta didik?
4. Apakah alokasi waktu yang direncanakan sudah sesuai dengan pelaksanaan di kelas?

ASESMEN/PENILAIAN

Formatif	Sumatif
Asesmen formatif dilaksanakan pada setiap akhir pertemuan	Asesmen sumatif dilaksanakan pada akhir materi struktur bumi dan perkembangannya

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran IPA



Dra. Hj. Hasnawati Madani
NIP. 196608061995032002

Peneliti



Nurul Sakinah Faigah
NIM. 2020203884206012

PAREPARE

Lampiran Modul Ajar Kurikulum Merdeka Kelas Kontrol

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Nama Penyusun	: Nurul Sakinah Faiqah
Instansi	: Institut Agama Islam Negeri Parepare
Tahun Penyusunan	: Tahun 2026
Jenjang Sekolah	: MTsN
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam
Fase/Kelas	: D/VIII
Materi	: Struktur Bumi dan Perkembangannya
Alokasi Waktu	: 4 x Pertemuan
Media Pembelajaran	: Buku Teks IPA Kelas VIII, Slide PPT,
Capaian Pembelajaran	: Video Peserta didik mampu mendeskripsikan struktur bumi (kerak, mantel, dan inti bumi), menganalisis teori tektonik lempeng, menjelaskan proses terjadinya gempa bumi dan gunung berapi
B. KOMPETENSI AWAL	
Sebelum mempelajari materi Struktur Bumi dan Perkembangannya, peserta didik diharapkan telah memiliki kompetensi awal sebagai berikut: • Mengetahui konsep lapisan atmosfer secara sederhana • Memahami pengertian bencana alam dan jenis-jenisnya • Memiliki pengetahuan dasar tentang planet Bumi sebagai bagian dari tata surya	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	

“Pelajar Indonesia merupakan pelajar sepanjang hayat yang memiliki kompetensi global dan berperilaku sesuai nilai-nilai Pancasila.” Enam dimensi pelajar Pancasila: 7. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak mulia 8. Mandiri 9. Bernalar kritis 10. Kreatif 11. Bergotong royong 12. Berkebhinekaan global Profil Pelajar Pancasila merupakan cita-cita, tujuan besar pendidikan, dan komitmen penyelenggara pendidikan dalam membangun sumber daya manusia Indonesia. Profil lulusan merupakan representasi karakter serta kompetensi yang diharapkan terbangun utuh dalam diri setiap pelajar Indonesia.
D. SARANA DAN PRASARANA • Smartphone/Tablet/Laptop • LCD/Proyektor • Buku Pelajaran IPA • Papan tulis dan spidol • LKPD
E. TARGET PESERTA DIDIK • Peserta didik reguler/tipikal : umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar • Peserta didik dengan pencapaian tinggi : mencerna dan memahami materi dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berpijir tingkat tinggi, dan memiliki keterampilan memimpin
F. MODEL PEMBELAJARAN Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>

KOMPONEN INTI
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN
Subbab 1: Struktur/Lapisan Bumi 4. Mendeskripsikan struktur lapisan bumi beserta karakteristik masing-masing lapisan (kerak, mantel, inti luar, inti dalam) dengan benar. 5. Membedakan lapisan bumi berdasarkan komposisi, suhu, tekanan, dan ketebalannya melalui analisis data. 6. Menjelaskan proses pembentukan lapisan bumi berdasarkan teori-teori ilmiah yang berlaku. Subbab 2: Lempeng Tektonik 4. Menjelaskan teori lempeng tektonik dan bukti-bukti ilmiah yang mendukungnya. 5. Mengidentifikasi jenis-jenis pergerakan lempeng tektonik (konvergen, divergen, transform) beserta dampaknya. 6. Menganalisis hubungan antara pergerakan lempeng tektonik dengan pembentukan pegunungan dan patahan. Subbab 3: Gempa Bumi 4. Menjelaskan pengertian, penyebab, jenis, dan dampak gempa bumi. 5. Membedakan gempa tektonik, vulkanik, dan runtuh berdasarkan penyebabnya. 6. Menganalisis cara mitigasi dan kesiapsiagaan menghadapi bencana gempa bumi.

Subbab 4: Gunung Berapi

4. Mendeskripsikan struktur gunung berapi dan jenis-jenis gunung berapi.
5. Menjelaskan proses terjadinya erupsi gunung berapi dan dampaknya bagi lingkungan dan kehidupan.
6. Menganalisis langkah-langkah mitigasi bencana letusan gunung berapi.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

Melalui mempelajari struktur bumi dan perkembangannya, peserta didik memahami bahwa:

- Bumi adalah planet yang dinamis, terus bergerak dan berubah melalui proses-proses geologis yang terjadi jutaan tahun.
- Fenomena alam seperti gempa bumi dan letusan gunung berapi bukan sekadar bencana, melainkan merupakan bagian dari dinamika bumi yang telah berlangsung sejak pembentukan bumi.
- Pemahaman tentang struktur bumi sangat penting untuk kesiapsiagaan dan mitigasi bencana alam demi keselamatan manusia.
- Indonesia terletak di kawasan Cincin Api Pasifik (Ring of Fire) sehingga rentan terhadap gempa bumi dan letusan gunung berapi, sehingga pengetahuan ini relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.

C. BAHAN AJAR

Sub Bab 1 : Struktur/Lapisan Bumi

Bumi terdiri atas beberapa lapisan yang memiliki karakteristik berbeda. Secara umum, struktur bumi dibagi menjadi empat lapisan utama yaitu kerak bumi (*crust*), mantel bumi (*mantle*), inti luar (*outer core*), dan inti dalam (*inner core*).



Gambar Struktur lapisan bumi

Lapisan	Kedalaman	Suhu	Wujud	Komposisi
Kerak Bumi (Crust)	0 - 70 km	0 - 1.000 °C	Padat	Silikat, Alumunium, Oksigen
Mantel (Mantle)	70 – 2.900 km	1.000 – 3700 °C	Semi – Padat (plastis)	Silikat, Magnesium, Besi
Inti Luar (Outer Core)	2.900 – 5.100 km	3.700 – 4.300 °C	Cair	Nikel & Besi
Inti Dalam (Inner Core)	5.100 – 6.371 km	4.300 – 5.000 °C	Padat	Nikel & Besi

Sub Bab 2 : Lempeng Tektonik

Teori lempeng tektonik (*plate tectonics*) menyatakan bahwa kerak bumi terbagi menjadi beberapa bagian besar yang disebut lempeng tektonik. Lempeng-lempeng ini bergerak di atas lapisan mantel yang bersifat plastis (astenosfer) dengan kecepatan sekitar 2-15 cm per tahun.



Gambar peta dunia dan konsep tektonik lempeng

Terdapat tiga jenis batas lempeng, yaitu: (1) Batas Konvergen: dua lempeng saling bergerak mendekat, menyebabkan subduksi, pembentukan palung laut, gunung berapi, dan gempa bumi; (2) Batas Divergen: dua lempeng saling menjauh, menyebabkan pembentukan punggung tengah samudra dan lembah retakan; (3) Batas Transform: dua lempeng saling bergesekan secara horizontal, menyebabkan sesar geser dan gempa bumi tanpa pembentukan atau pemusnahan kerak.

Sub Bab 3 : Gempa Bumi

Gempa bumi adalah getaran pada permukaan bumi yang disebabkan oleh pelepasan energi dari dalam bumi secara tiba-tiba. Berdasarkan penyebabnya, gempa bumi dibagi menjadi tiga jenis: (1) Gempa Tektonik: disebabkan pergerakan lempeng tektonik, jenis paling umum dan sering merusak; (2) Gempa Vulkanik: disebabkan aktivitas magma di dalam gunung berapi; (3) Gempa Runtuhan: disebabkan runtuhnya atap gua atau tambang bawah tanah.

Istilah penting dalam gempa bumi: Alat yang digunakan untuk mencatat dan mengukur getaran gempa adalah **Seismograf** dengan menggunakan **Skala Richter**. Adapun titik pusat gempa di dalam bumi disebut **Hiposentrum**. Sedangkan pusat gempa di permukaan bumi disebut **Episentrum**.

Mitigasi Gempa Bumi :

- Sebelum : ikuti simulasi evakuasi, kenali jalur keluar, amankan benda berat di rumah.
- Saat gempa : berlindung di bawah meja kuat, jauhi kaca dan dinding, keluar saat guncangan berhenti.
- Setelah : waspada gempa susulan, hindari bangunan rusak, ikuti arahan petugas BPBD.

Sub Bab 4 : Gunung Berapi

Gunung berapi (*volcano*) adalah gunung yang terbentuk dari material yang dikeluarkan melalui letusan dari dalam bumi. Bagian-bagian gunung berapi meliputi: kawah (lubang di puncak), kaldera (cekungan besar akibat runtuhnya puncak), kepundan (lubang keluarnya material erupsi), magma (batuan cair di dalam bumi), dan lava (magma yang telah keluar ke permukaan bumi).



Gambar bagian-bagian gunung berapi

Material yang dikeluarkan gunung berapi saat erupsi meliputi: lava (batuan cair panas), piroklastik (campuran gas panas, abu, dan batuan), lahar (aliran lumpur vulkanik), gas vulkanik (SO_2 , CO_2 , H_2S , uap air), dan abu vulkanik (partikel batuan halus). Gunung berapi di Indonesia tersebar di sepanjang Cincin Api Pasifik (*Ring of Fire*), mencakup Sumatra, Jawa, Bali, Lombok, dan Maluku.

Tanda-Tanda & Mitigasi Erupsi Gunung Berapi :

- Tanda pra-erupsi: peningkatan kegempaan vulkanik, perubahan suhu kawah, perubahan gas, kematian hewan di sekitar gunung, keluarnya asap tebal.
- Mitigasi: patuhi status gunung (Normal/Waspada/Siaga/Awas), ikuti perintah evakuasi, tidak mendekati KRB (Kawasan Rawan Bencana).

D. PERTANYAAN PEMANTIK

5. Pernahkah kamu merasakan gempa bumi? Apa yang kamu rasakan dan apa yang kamu lakukan saat itu?
6. Jika kamu menggali lubang sedalam mungkin ke dalam tanah, kira-kira apa saja yang akan kamu temukan?
7. Mengapa Indonesia sering mengalami gempa bumi dan memiliki banyak gunung berapi dibandingkan negara-negara lain?
8. Apa yang bisa kita lakukan untuk melindungi diri dan keluarga jika terjadi gempa bumi atau letusan gunung berapi?

KEGIATAN PEMBELAJARAN

PERTEMUAN PERTAMA

Sub Bab 1: Struktur Bumi | Alokasi: 2 × 40 Menit

Kegiatan Pendahuluan

- Guru mengucapkan salam dan memimpin doa bersama sebelum memulai pembelajaran.
- Guru mengecek kehadiran peserta didik dan memastikan kesiapan belajar.
- Guru memberikan asesmen awal (Pretest) kepada peserta didik untuk mengukur pemahaman awal terkait materi struktur bumi dan perkembangannya.
- Guru melakukan apersepsi dengan menghubungkan materi dengan pengalaman peserta didik.
- Guru menampilkan gambar penampang bumi di layar proyektor dan mengajukan pertanyaan pemantik: "Jika kita bisa menggali lubang tembus ke dalam bumi, apa yang akan kita temui?"
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, cakupan materi, dan metode yang akan digunakan dalam pembelajaran.

Kegiatan Inti

Fase 1: *Stimulation* (Pemberian Rangsangan)

- Guru menayangkan video pendek (5 menit) tentang struktur lapisan bumi.
- Peserta didik mengamati video dan diminta mencatat hal-hal menarik yang ditemukan.
- Guru mengajukan pertanyaan singkat: 'Apa yang paling mengejutkan dari video tersebut?'

Fase 2: Problem Statement (Identifikasi Masalah)

- Guru membagikan LKPD 1 tentang lapisan bumi kepada setiap kelompok.
- Peserta didik dalam kelompok (4-5 orang) berdiskusi mengidentifikasi pertanyaan berdasarkan video yang ditonton.
- Setiap kelompok menuliskan minimal 3 pertanyaan yang ingin mereka cari jawabannya.

Fase 3: Data Collection (Pengumpulan Data)

- Peserta didik membaca buku teks IPA halaman yang relevan tentang lapisan bumi.
- Peserta didik mencari informasi tambahan melalui internet (dengan panduan guru).
- Data dikumpulkan dalam format tabel pada LKPD yang mencakup: nama lapisan, kedalaman, suhu, komposisi, dan keadaan fisik.

Fase 4: Data Processing (Pengolahan Data)

- Setiap kelompok mendiskusikan data yang telah dikumpulkan dan mengisi LKPD 1.
- Guru berkeliling memberikan bimbingan kepada kelompok yang membutuhkan.

Fase 5: Verification (Pembuktian)

- Perwakilan 2 kelompok mempresentasikan hasil diskusi mereka di depan kelas.
- Kelompok lain memberikan tanggapan dan pertanyaan.
- Guru memberikan konfirmasi dan klarifikasi atas jawaban peserta didik.

Fase 6: Generalization (Penarikan Kesimpulan)

- Peserta didik bersama guru merumuskan kesimpulan tentang struktur lapisan bumi.
- Kesimpulan ditulis pada bagian akhir LKPD 1.

Evaluasi Tertulis

- Guru membagikan lembar latihan soal tertulis tentang Lapisan Bumi.

- Peserta didik mengerjakan soal secara individual dan mandiri di lembar jawaban masing-masing.
- Guru memantau jalannya pengerjaan dan memastikan tidak ada kerjasama.
- Setelah selesai, guru membahas soal yang paling banyak dijawab salah oleh peserta didik.

Kegiatan Penutup

- Guru bersama peserta didik membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari.
- Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya (Lempeng Tektonik).
- Guru menutup pembelajaran dengan doa bersama.

PERTEMUAN KEDUA

Sub Bab 2 : Lempeng Tektonik | Alokasi: 2 × 40 Menit

Kegiatan Pendahuluan

- Guru memulai pembelajaran dengan salam dan doa.
- Review materi pertemuan sebelumnya dengan pertanyaan lisan tentang lapisan bumi.
- Guru menampilkan peta dunia dan bertanya: 'Mengapa benua-benua di dunia memiliki bentuk yang terlihat seperti potongan puzzle yang bisa digabungkan?'
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

Kegiatan Inti

Fase 1: *Stimulation* (Pemberian Rangsangan)

- Guru menampilkan animasi pergerakan lempeng tektonik selama 200 juta tahun terakhir.
- Peserta didik mengamati perubahan posisi benua dari waktu ke waktu.
- Guru bertanya: 'Apa yang kalian amati dari pergerakan benua tersebut?'

Fase 2: *Problem Statement* (Identifikasi Masalah)

- Peserta didik dalam kelompok merumuskan pertanyaan berkaitan dengan teori lempeng tektonik.
- Pertanyaan ditulis pada *sticky note* dan ditempel di papan kelas.

Fase 3: Data Collection (Pengumpulan Data)

- Setiap kelompok mencari artikel yang berbeda-beda tentang: a) Pergerakan konvergen, b) Pergerakan divergen, c) Pergerakan transform.
- Peserta didik membaca dan mengidentifikasi informasi penting dari artikel tersebut.
- Data dicatat dalam format yang tersedia pada LKPD 2.

Fase 4: Data Processing (Pengolahan Data)

- Kelompok mendiskusikan informasi yang diperoleh dan melengkapi LKPD 2.
- Peserta didik membuat diagram yang menunjukkan 3 jenis pergerakan lempeng tektonik.
- Kelompok menganalisis dampak dari masing-masing jenis pergerakan.

Fase 5: Verification (Pembuktian)

- Sistem jigsaw: peserta didik dari kelompok berbeda bergabung untuk saling berbagi informasi.
- Setiap anggota menjadi 'ahli' untuk topik yang dikaji kelompoknya.

Fase 6: Generalization (Penarikan Kesimpulan)

- Peserta didik merumuskan kesimpulan tentang teori lempeng tektonik dan dampaknya.

Evaluasi Tertulis

- Guru membagikan lembar latihan soal tertulis tentang lempeng tektonik
- Peserta didik mengerjakan soal secara individual dan mandiri di lembar jawaban masing-masing.
- Guru memantau jalannya pengerjaan dan memastikan tidak ada kerjasama.
- Setelah selesai, guru membahas soal yang paling banyak dijawab salah oleh peserta didik.

Kegiatan Penutup

- Guru dan peserta didik merangkum materi lempeng tektonik.

- Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya (Gempa Bumi).
- Pembelajaran ditutup dengan doa.

PERTEMUAN KETIGA

Sub Bab 3 : Gempa Bumi | Alokasi: 2 × 40 Menit

Kegiatan Pendahuluan

- Guru membuka pembelajaran dengan salam dan doa.
- Diskusi singkat: "Seberapa sering gempa bumi terjadi di Indonesia? Mengapa?"
- Guru menghubungkan materi gempa bumi dengan lempeng tektonik yang telah dipelajari.
- Penyampaian tujuan pembelajaran pertemuan ketiga.

Kegiatan Inti

Fase 1: *Stimulation* (Pemberian Rangsangan)

- Guru menampilkan rekaman video gempa bumi yang terjadi di Indonesia melalui media *Quizizz*.
- Peserta didik mengamati dan mencatat fenomena yang terjadi selama gempa.
- Guru mengajukan pertanyaan: 'Apa yang menyebabkan bumi berguncang seperti itu?'

Fase 2: *Problem Statement* (Identifikasi Masalah)

- Peserta didik mengidentifikasi pertanyaan-pertanyaan terkait gempa bumi.
- Guru memfasilitasi diskusi untuk mengarahkan pada permasalahan utama: mekanisme terjadinya gempa, jenis gempa, dan mitigasi bencana.

Fase 3: *Data Collection* (Pengumpulan Data)

- Peserta didik membaca materi dari buku teks tentang gempa bumi.
- Peserta didik mencatat informasi tentang: jenis gempa bumi, skala pengukuran gempa, istilah-istilah gempa (hiposenter, episenter, gelombang seismik).

Fase 4: *Data Processing* (Pengolahan Data)

- Kelompok mendiskusikan perbedaan gempa tektonik, vulkanik, dan runtuhan.
- Peserta didik mengidentifikasi langkah-langkah mitigasi gempa bumi yang efektif.

Fase 5: *Verification* (Pembuktian)

- *Role play*: simulasi prosedur keselamatan saat terjadi gempa bumi (*Duck, Cover, Hold*).
- Peserta didik mendiskusikan prosedur evakuasi yang benar.
- Guru memberikan koreksi dan tambahan informasi yang diperlukan.

Fase 6: *Generalization* (Penarikan Kesimpulan)

- Peserta didik menyimpulkan materi gempa bumi.
- Guru menekankan pentingnya pengetahuan mitigasi gempa bumi bagi kehidupan sehari-hari.

Evaluasi Tertulis

- Guru membagikan lembar latihan soal tertulis tentang gempa bumi
- Peserta didik mengerjakan soal secara individual dan mandiri di lembar jawaban masing-masing.
- Guru memantau jalannya pengerjaan dan memastikan tidak ada kerjasama.
- Setelah selesai, guru membahas soal yang paling banyak dijawab salah oleh peserta didik.

Kegiatan Penutup

- Rangkuman materi gempa bumi bersama guru.
- Guru menginformasikan materi pertemuan berikutnya tentang Gunung Berapi.
- Penutup dengan doa.

PERTEMUAN KEEMPAT

Sub Bab 4 : Gunung Berapi | Alokasi: 2 × 40 Menit

Kegiatan Pendahuluan

- Guru membuka pembelajaran dengan salam dan doa.

- Guru menampilkan foto-foto gunung berapi terkenal di Indonesia (Merapi, Krakatau, Tambora).
- Pertanyaan pemantik: 'Mengapa Indonesia memiliki lebih dari 130 gunung berapi aktif?'
- Penyampaian tujuan pembelajaran dan rencana kegiatan.

Kegiatan Inti

Fase 1: *Stimulation* (Pemberian Rangsangan)

- Guru menampilkan video erupsi gunung berapi (Merapi atau Krakatau) melalui proyektor.
- Peserta didik mengamati proses erupsi yang terjadi dengan penuh perhatian.
- Guru memancing diskusi: 'Dari mana material yang keluar saat erupsi berasal?'

Fase 2: *Problem Statement* (Identifikasi Masalah)

- Peserta didik mengidentifikasi pertanyaan berkaitan dengan gunung berapi.
- Guru mengarahkan pada rumusan masalah: mengapa terjadi erupsi, dan apa dampaknya.

Fase 3: *Data Collection* (Pengumpulan Data)

- Peserta didik membaca materi dari buku teks dan sumber digital yang disediakan.
- Data yang dikumpulkan mencakup: bagian-bagian gunung berapi, tipe gunung berapi (perisai, stratovolcano, kerucut cinder), material yang dikeluarkan saat erupsi.
- Peserta didik mengisi tabel data pada LKPD 4.

Fase 4: *Data Processing* (Pengolahan Data)

- Kelompok mendiskusikan proses terjadinya erupsi gunung berapi dari pergerakan magma hingga mencapai permukaan.
- Peserta didik menuliskan tentang langkah-langkah mitigasi bencana gunung berapi.
- Identifikasi dampak positif dan negatif dari letusan gunung berapi bagi kehidupan manusia.

Fase 5: *Verification* (Pembuktian)

- Setiap kelompok mempresentasikan langkah-langkah mitigasi bencana yang telah dibuat dan dampak dari letusan gunung berapi.
- Kelompok lain memberikan masukan dan pertanyaan.
- Guru memberikan penguatan dan tambahan informasi yang diperlukan.

Fase 6: *Generalization* (Penarikan Kesimpulan)

- Peserta didik menyimpulkan seluruh materi tentang gunung berapi.
- Guru menghubungkan dengan konsep mitigasi bencana yang harus dipahami setiap warga Indonesia.

Evaluasi Akhir (Posttest) dengan *Quizizz*

- Peserta didik mengerjakan posttest tertulis yang mencakup semua materi (Subbab 1-4) sebanyak 20 soal.
- Kuis ini merupakan evaluasi akhir yang akan digunakan sebagai data penelitian.
- Guru mencatat dan mendokumentasikan skor setiap peserta didik untuk keperluan data penelitian.

Kegiatan Penutup

- Guru dan peserta didik merangkum seluruh materi Struktur Bumi dan Perkembangannya.
- Refleksi akhir: peserta didik menyampaikan hal paling bermakna yang dipelajari dari seluruh rangkaian materi.
- Guru menyampaikan apresiasi atas partisipasi aktif peserta didik selama pembelajaran.
- Pembelajaran ditutup dengan doa bersama.

REFLEKSI PESERTA DIDIK DAN GURU

- Refleksi Peserta Didik
 4. Apakah ada kendala pada kegiatan pembelajaran?
 5. Apakah anda aktif dalam kegiatan pembelajaran?
 6. Apa saja kesulitan yang kamu alami pada kegiatan pembelajaran?
- Refleksi Guru

2. Apakah tujuan pembelajaran pada pertemuan ini tercapai? Jika tidak, apa kendala yang dihadapi?
3. Apakah peserta didik terlihat antusias dan aktif selama proses pembelajaran?
4. Apakah alokasi waktu yang direncanakan sudah sesuai dengan pelaksanaan di kelas?



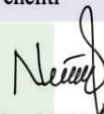
ASESMEN/PENILAIAN	
Formatif	Sumatif
Asesmen formatif dilaksanakan pada setiap akhir pertemuan	Asesmen sumatif dilaksanakan pada akhir materi struktur bumi dan perkembangannya

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran IPA



Dra. Hj. Hasnawati Madani
NIP. 196608061995032002

Peneliti



Nurul Sakinah Faiqah
NIM. 2020203884206012

Lampiran Validasi Instrumen Lembar Observasi

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE FAKULTAS TARBIYAH
	Jln. Amal Bakti No. 8 Soreang, Kota Parepare 91132 Telepon (0421) 21307, Fax. (0421) 24404 PO Box 909 Parepare 91100, website: www.iainpare.ac.id, email: mail@iainpare.ac.id
	VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Nurul Sakinah Faiqah
 NIM : 2020203884206012
 Prodi : Tadris IPA
 Fakultas : Tarbiyah
 Judul : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII MTsN 1 Sidrap

INSTRUMEN PENELITIAN

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS PESERTA DIDIK

Sekolah : MTsN 1 Sidrap
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam
 Kelas/Semester : VIII/Genap
 Materi : Struktur Bumi dan Perkembangannya

Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor yang sesuai dengan tingkat ketercapaian aktivitas peserta didik

No	Aspek Yang di Nilai	SKOR			
		1	2	3	4
1	Peserta didik memperhatikan penjelasan guru tentang penggunaan media pembelajaran <i>Quizizz</i>				
2	Peserta didik mampu mengakses <i>Quizizz</i> dengan baik				
3	Peserta didik mengamati video yang ditampilkan di <i>Quizizz</i> dan mencatat hal-hal menarik yang ditemukan				
4	Peserta didik aktif dalam menjawab soal pada <i>Quizizz</i>				
5	Peserta didik menjawab soal pada <i>Quizizz</i> secara mandiri tanpa bergantung kepada teman				
6	Peserta didik fokus dalam mengerjakan soal pada <i>Quizizz</i>				

7	Peserta didik menyelesaikan seluruh rangkaian kuis pada <i>Quizizz</i> sesuai waktu yang telah ditentukan				
8	Peserta didik menunjukkan antusiasme selama menggunakan media <i>Quizizz</i>				
9	Peserta didik berpartisipasi dalam diskusi kelompok				
10	Peserta didik merumuskan kesimpulan dari materi yang telah dipelajari				
Jumlah					
$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal (40)}} \times 100\%$					

Keterangan Skor :

- 1 = Sangat Kurang
 2 = Kurang
 3 = Baik
 4 = Sangat Baik

Setelah mencermati instrumen dalam penelitian skripsi mahasiswa sesuai judul diatas, maka instrumen tersebut dipandang telah memenuhi syarat kelayakan untuk digunakan dalam penelitian yang bersangkutan.

Parepare, Mei 2026

Mengetahui:

Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping

Andi Aras, M.Pd.
 NIDN. 2006079001

Fajriyani, M.Si.
 NIP. 199506152022032002

Lampiran Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS PESERTA DIDIK

Sekolah : MTsN 1 Sidrap
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam
 Kelas/Semester : VIII/Genap
 Materi : Struktur Bumi dan Perkembangannya
 Pertemuan : I (Pertama)

Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor yang sesuai dengan tingkat ketercapaian aktivitas peserta didik

No	Aspek Yang di Nilai	SKOR			
		1	2	3	4
1	Peserta didik memperhatikan penjelasan guru tentang penggunaan media pembelajaran <i>Quizizz</i>			✓	
2	Peserta didik mampu mengakses <i>Quizizz</i> dengan baik			✓	
3	Peserta didik mengamati video yang ditampilkan di <i>Quizizz</i> dan mencatat hal-hal menarik yang ditemukan			✓	
4	Peserta didik aktif dalam menjawab soal pada <i>Quizizz</i>			✓	
5	Peserta didik menjawab soal pada <i>Quizizz</i> secara mandiri tanpa bergantung kepada teman			✓	
6	Peserta didik fokus dalam mengerjakan soal pada <i>Quizizz</i>			✓	
7	Peserta didik menyelesaikan seluruh rangkaian kuis pada <i>Quizizz</i> sesuai waktu yang telah ditentukan			✓	

8	Peserta didik menunjukkan antusiasme selama menggunakan media <i>Quizizz</i>				✓
9	Peserta didik berpartisipasi dalam diskusi kelompok		✓		
10	Peserta didik merumuskan kesimpulan dari materi yang telah dipelajari		✓		
Jumlah			2	7	1
Persentase = $\frac{\text{Skor yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal (40)}} \times 100\%$		$\frac{29}{40} \times 100\% = 72,5 \%$			

Keterangan Skor :

- 1 = Sangat Kurang
 2 = Kurang
 3 = Baik
 4 = Sangat Baik

Sidrap, 19 Mei 2026
 Observer



Dra. Hj. Hasnawati Madani
 NIP. 196608061995032002

PAREPARE

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS PESERTA DIDIK

Sekolah : MTsN 1 Sidrap
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam
 Kelas/Semester : VIII/Genap
 Materi : Struktur Bumi dan Perkembangannya
 Pertemuan : II (Kedua)

Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor yang sesuai dengan tingkat ketercapaian aktivitas peserta didik

No	Aspek Yang di Nilai	SKOR			
		1	2	3	4
1	Peserta didik memperhatikan penjelasan guru tentang penggunaan media pembelajaran <i>Quizizz</i>			✓	
2	Peserta didik mampu mengakses <i>Quizizz</i> dengan baik			✓	
3	Peserta didik mengamati video yang ditampilkan di <i>Quizizz</i> dan mencatat hal-hal menarik yang ditemukan			✓	
4	Peserta didik aktif dalam menjawab soal pada <i>Quizizz</i>			✓	
5	Peserta didik menjawab soal pada <i>Quizizz</i> secara mandiri tanpa bergantung kepada teman			✓	
6	Peserta didik fokus dalam mengerjakan soal pada <i>Quizizz</i>			✓	
7	Peserta didik menyelesaikan seluruh rangkaian kuis pada <i>Quizizz</i> sesuai waktu yang telah ditentukan			✓	

8	Peserta didik menunjukkan antusiasme selama menggunakan media Quizizz				✓
9	Peserta didik berpartisipasi dalam diskusi kelompok				✓
10	Peserta didik merumuskan kesimpulan dari materi yang telah dipelajari			✓	
Jumlah				8	2
Persentase = $\frac{\text{Skor yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal (40)}} \times 100\%$		$\frac{32}{40} \times 100\% = 80\%$			

Keterangan Skor :

- 1 = Sangat Kurang
- 2 = Kurang
- 3 = Baik
- 4 = Sangat Baik

Sidrap, 21 Mei 2026
Observer


Dra. Hj. Hasnawati Madani
NIP. 196608061995032002

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS PESERTA DIDIK

Sekolah : MTsN 1 Sidrap
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam
 Kelas/Semester : VIII/Genap
 Materi : Struktur Bumi dan Perkembangannya
 Pertemuan : III (Ketiga)

Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor yang sesuai dengan tingkat ketercapaian aktivitas peserta didik

No	Aspek Yang di Nilai	SKOR			
		1	2	3	4
1	Peserta didik memperhatikan penjelasan guru tentang penggunaan media pembelajaran <i>Quizizz</i>			✓	
2	Peserta didik mampu mengakses <i>Quizizz</i> dengan baik				✓
3	Peserta didik mengamati video yang ditampilkan di <i>Quizizz</i> dan mencatat hal-hal menarik yang ditemukan				✓
4	Peserta didik aktif dalam menjawab soal pada <i>Quizizz</i>				✓
5	Peserta didik menjawab soal pada <i>Quizizz</i> secara mandiri tanpa bergantung kepada teman			✓	
6	Peserta didik fokus dalam mengerjakan soal pada <i>Quizizz</i>			✓	
7	Peserta didik menyelesaikan seluruh rangkaian kuis pada <i>Quizizz</i> sesuai waktu yang telah ditentukan			✓	

8	Peserta didik menunjukkan antusiasme selama menggunakan media Quizizz				✓
9	Peserta didik berpartisipasi dalam diskusi kelompok				✓
10	Peserta didik merumuskan kesimpulan dari materi yang telah dipelajari			✓	
Jumlah				5	5
Persentase = $\frac{\text{Skor yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal (40)}} \times 100\%$		$\frac{35}{40} \times 100\% = 87.5\%$			

Keterangan Skor :

- 1 = Sangat Kurang
- 2 = Kurang
- 3 = Baik
- 4 = Sangat Baik

Sidrap, 25 Mei 2026
Observer



Dra. Hj. Hasnawati Madani
NIP. 196608061995032002

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS PESERTA DIDIK

Sekolah : MTsN 1 Sidrap
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam
 Kelas/Semester : VIII/Genap
 Materi : Struktur Bumi dan Perkembangannya
 Pertemuan : IV (Keempat)

Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor yang sesuai dengan tingkat ketercapaian aktivitas peserta didik

No	Aspek Yang di Nilai	SKOR			
		1	2	3	4
1	Peserta didik memperhatikan penjelasan guru tentang penggunaan media pembelajaran <i>Quizizz</i>				✓
2	Peserta didik mampu mengakses <i>Quizizz</i> dengan baik				✓
3	Peserta didik mengamati video yang ditampilkan di <i>Quizizz</i> dan mencatat hal-hal menarik yang ditemukan				✓
4	Peserta didik aktif dalam menjawab soal pada <i>Quizizz</i>				✓
5	Peserta didik menjawab soal pada <i>Quizizz</i> secara mandiri tanpa bergantung kepada teman				✓
6	Peserta didik fokus dalam mengerjakan soal pada <i>Quizizz</i>			✓	
7	Peserta didik menyelesaikan seluruh rangkaian kuis pada <i>Quizizz</i> sesuai waktu yang telah ditentukan			✓	

8	Peserta didik menunjukkan antusiasme selama menggunakan media <i>Quizizz</i>				✓
9	Peserta didik berpartisipasi dalam diskusi kelompok				✓
10	Peserta didik merumuskan kesimpulan dari materi yang telah dipelajari				✓
Jumlah				2	8
Persentase = $\frac{\text{Skor yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal (40)}} \times 100\%$		$\frac{38}{40} \times 100\% = 95\%$			

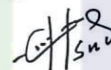
Keterangan Skor :

1 = Sangat Kurang

2 = Kurang

3 = Baik

4 = Sangat Baik

Sidrap, 26 Mei 2026
ObserverDra. Hj. Hasnawati Madani
NIP. 196608061995032002

Lampiran Lembar Validasi Ahli Instrumen

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE FAKULTAS TARBIYAH
	Jln. Amal Bakti No. 8 Soreang, Kota Parepare 91132 Telepon (0421) 21307, Fax. (0421) 24404 PO Box 909 Parepare 91100, website: www.iainpare.ac.id, email: mail@iainpare.ac.id
	VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN SKRIPSI

LEMBAR VALIDASI AHLI INSTRUMEN

Identitas Validator

Nama : Andi Aras, M.Pd.
 Jabatan : Dosen IAIN Parepare
 Instansi : Insitut Agama Islam Negeri Parepare

Identitas Peneliti

Nama : Nurul Sakinah Faiqah
 Judul : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII MTsN 1 Sidrap

A. Petunjuk Pengisian Instrumen

- Berilah tanda (✓) pada pernyataan yang sesuai dengan pendapat anda pada skala penilaian dengan kriteria penilaian!
- Kriteria Penilaian
 - 1 = Sangat tidak sesuai
 - 2 = Tidak sesuai
 - 3 = Ragu-ragu
 - 4 = Sesuai
 - 5 = Sangat Sesuai

B. Tabel Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
Aspek Kesesuaian Materi						
1	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓	
2	Materi sesuai dengan capai pembelajaran IPA Kelas VIII					✓
3	Materi yang disajikan sesuai dengan topik struktur bumi dan perkembangannya				✓	
4	Materi sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik kelas VIII				✓	

5	Soal pada <i>quizizz</i> sesuai dengan materi pembelajaran				✓	
Aspek Kualitas Materi						
6	Materi disajikan secara jelas dan sistematis					✓
7	Bahasa yang digunakan mudah dipahami peserta didik				✓	
8	Materi yang disajikan membantu peserta didik memahami konsep IPA				✓	
9	Contoh dan gambar mendukung pemahaman materi peserta didik				✓	
10	Materi yang disajikan dalam <i>quizizz</i> dapat meningkatkan pemahaman peserta didik				✓	
Aspek Ketepatan Konsep						
11	Konsep IPA yang disajikan dalam <i>quizizz</i> sudah benar dan akurat					✓
12	Materi struktur bumi yang disajikan bebas dari miskonsepsi				✓	
13	Istilah dan konsep ilmiah yang digunakan sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan				✓	
14	Materi yang disajikan secara runtut dari konsep dasar ke konsep yang lebih kompleks				✓	
15	Kedalaman materi sesuai dengan capaian pembelajaran IPA Kelas VIII				✓	

C. Komentar dan Saran

Materi yang disajikan sudah sesuai dan layak dilanjutkan ke penelitian

D. Kesimpulan

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII MTsN 1 Sidrap:

1. Layak digunakan di lapangan dengan revisi
2. Layak digunakan di lapangan tanpa revisi

Note : Lingkari salah satu atau silahkan coret yang tidak sesuai

Parepare, 2026
Ahli Materi

Andi Aras, M.Pd.

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE FAKULTAS TARBIYAH
	Jln. Amal Bakti No. 8 Soreang, Kota Parepare 91132 Telepon (0421) 21307, Fax. (0421) 24404 PO Box 909 Parepare 91100, website: www.iainpare.ac.id, email: mail@iainpare.ac.id
	VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN SKRIPSI

LEMBAR VALIDASI AHLI INSTRUMEN

Identitas Validator

Nama : Fajriyani, M.Si.
 Jabatan : Dosen Prodi Tadris IPA
 Instansi : Insitut Agama Islam Negeri Parepare

Identitas Peneliti

Nama : Nurul Sakinah Faiqah
 Judul : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII MTsN 1 Sidrap

A. Petunjuk Pengisian Instrumen

- Berilah tanda (✓) pada pernyataan yang sesuai dengan pendapat anda pada skala penilaian dengan kriteria penilaian!
- Kriteria Penilaian
 - 1 = Sangat tidak sesuai
 - 2 = Tidak sesuai
 - 3 = Ragu-ragu
 - 4 = Sesuai
 - 5 = Sangat Sesuai

B. Tabel Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
Aspek Kesesuaian Materi						
1	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓	
2	Materi sesuai dengan capaian pembelajaran IPA Kelas VIII				✓	
3	Materi yang disajikan sesuai dengan topik struktur bumi dan perkembangannya				✓	
4	Materi sesuai dengan tingkat pemahaman pesesrta didik kelas VIII					✓

5	Soal pada <i>quizizz</i> sesuai dengan materi pembelajaran				✓	
Aspek Kualitas Materi						
6	Materi disajikan secara jelas dan sistematis				✓	
7	Bahasa yang digunakan mudah dipahami peserta didik				✓	
8	Materi yang disajikan membantu peserta didik memahami konsep IPA				✓	
9	Contoh dan gambar mendukung pemahaman materi peserta didik				✓	
10	Materi yang disajikan dalam <i>quizizz</i> dapat meningkatkan pemahaman peserta didik				✓	
Aspek Ketepatan Konsep						
11	Konsep IPA yang disajikan dalam <i>quizizz</i> sudah benar dan akurat					✓
12	Materi struktur bumi yang disajikan bebas dari miskonsepsi				✓	
13	Istilah dan konsep ilmiah yang digunakan sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan					✓
14	Materi yang disajikan secara runtut dari konsep dasar ke konsep yang lebih kompleks					✓
15	Kedalaman materi sesuai dengan capaian pembelajaran IPA Kelas VIII				✓	

C. Komentar dan Saran

Tambahkan gambar di modul.

D. Kesimpulan

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII MTsN 1 Sidrap:

1. Layak digunakan di lapangan dengan revisi
2. Layak digunakan di lapangan tanpa revisi

Note : Lingkari salah satu atau silahkan coret yang tidak sesuai

Parepare, 18 Mei 2026
Ahli Instrumen


Fajrivani, M.Si.

Lampiran Soal Pretest dan Posttest

Pretest Kelas Eksperimen



formerly Quizizz

Quiz : SOAL PRE-TEST

Siswa : M. Daffa Syajaah M (M. Daffa Syajaah M)

Nilai

55%

Jumlah Soal

20

✓ Benar

11

✗ Salah

9

No.	Soal	Waktu	Poin	Tanggapan
1	Lapisan bumi terdiri atas beberapa bagian. Urutan lapisan bumi dari luar ke dalam yang benar adalah ...	2	0	✗ Mantel → kerak → inti luar → inti dalam
2	Batas lempeng konvergen terjadi ketika ...	2	1	✓ Dua lempeng saling bertumbukan
3	Wilayah yang berada di sekitar Samudra Pasifik memiliki banyak gunung api aktif dan sering terjadi gempa bumi. Berdasarkan kondisi tersebut, rangkaian gunung berapi yang membentang mengelilingi Samudra Pasifik disebut ...	1	0	✗ Patahan Bumi
4	Palung laut dalam terbentuk akibat proses ...	8	1	✓ Subduksi lempeng samudra
5	Ilmuwan yang pertama kali mengemukakan teori bahwa benua-benua pernah menyatu adalah ...	2	1	✓ Alfred Wegener
6	Lapisan bumi yang merupakan bagian terbesar (sekitar 84% volume bumi) ditunjukkan oleh nomor ...	2	1	✓ 2

6	Lapisan bumi yang merupakan bagian terbesar (sekitar 84% volume bumi) ditunjukkan oleh nomor ...	2	1	✓ 2
7	Sistem peringatan dini tsunami (<i>Early Warning System</i>) digunakan untuk mengurangi risiko bencana dengan memberikan informasi lebih awal kepada masyarakat. Cara kerja sistem tersebut adalah ...	2	0	✗ Meringankan air laut di sekitar wilayah pantai
8	Kerak benua memiliki ciri khas yaitu ...	4	0	✗ Tersusun dari batuan basal dan lebih tipis
9	Lapisan yang bersifat cair dan menjadi sumber medan magnet bumi adalah ...	1	1	✓ Y
10	Gunung berapi terbentuk karena ...	2	0	✗ Erosi batuan oleh air hujan yang mengalir
11	Teori tektonik lempeng menjelaskan bahwa permukaan bumi terdiri dari ...	9	1	✓ Lempeng-lempeng besar yang bergerak
12	Seorang arsitek merancang bangunan dengan bahan dan struktur khusus agar tetap kokoh ketika terjadi gempa bumi. Berdasarkan ilustrasi tersebut, bangunan tahan gempa dirancang untuk ...	8	1	✓ Menahan guncangan gempa agar tidak roboh
13	Perhatikan beberapa fenomena alam berikut! 1) Adanya fenomena pergantian musim 2) Terbentuknya rangkaian gunung berapi 3) Terjadinya peristiwa gempa bumi	3	0	✗ 2 dan 4

No.	Soal	Waktu	Poin	Tanggapan
	4) Adanya perubahan arah angin muson Bukti adanya pergerakan lempeng tektonik ditunjukkan oleh nomor ...			
14	Gempa yang terjadi akibat aktivitas gunung berapi disebut gempa ...	1	0	✗ Tektonik
15	Kekuatan gempa bumi diukur menggunakan skala ...	3	1	✓ Richter
16	Pergerakan lempeng tektonik di bawah permukaan bumi dapat menimbulkan berbagai fenomena alam. Pernyataan yang paling tepat mengenai dampak pergerakan lempeng tektonik adalah ...	5	1	✓ Dapat menyebabkan gempa dan tsunami
17	Material padat berukuran kecil yang dikeluarkan gunung berapi dan dapat menutup langit adalah ...	3	0	✗ Magma
18	Perhatikan pernyataan berikut! 1) Gempa terjadi akibat aktivitas gunung api 2) Pusat gempa berada kurang dari 60 km di bawah permukaan bumi 3) Gempa disebabkan oleh pergeseran lempeng bumi Berdasarkan pernyataan tersebut, jenis gempa tektonik dangkal ditunjukkan oleh nomor ...	3	1	✓ 2 dan 3
19	Di suatu daerah terjadi tekanan magma yang sangat kuat dari dalam bumi hingga menembus lapisan kerak bumi. Setelah itu, terjadi letusan yang mengeluarkan lava panas, abu vulkanik, dan batu pijar. Berdasarkan ilustrasi tersebut, kesimpulan yang tepat adalah ...	1	1	✓ Gunung berapi terjadi akibat tekanan magma dari dalam bumi
20	Daerah di sekitar gunung berapi sering dimanfaatkan sebagai lahan pertanian karena ...	1	0	✗ Suhu udaranya sangat sejuk dan cocok untuk bersantai

Posttest Kelas Eksperimen



Quiz : SOAL POST-TEST

Siswa : Inayah Latief (Inayah Latief)

Nilai

90%

Jumlah Soal

20

✓ Benar

18

✗ Salah

2

No.	Soal	Waktu	Poin	Tanggapan
1	Lapisan yang ditandai dengan huruf D memiliki karakteristik ...	38	1	✓ Bersifat padat dan tersusun dari besi & nikel
2	Urutan lapisan bumi dari yang paling dalam ke luar adalah ...	26	1	✓ Inti dalam → inti luar → mantel → kerak
3	Salah satu bukti yang mendukung teori pergerakan lempeng adalah ...	68	0	✗ Perubahan suhu udara pada beberapa daerah di wilayah permukaan
4	Perbedaan antara kerak samudra dan kerak benua yang paling tepat adalah ...	42	1	✓ Kerak samudra lebih tipis dan padat dari kerak benua
5	Lempeng tektonik adalah ...	61	0	✗ Batuan padat yang membentuk dasar lautan dan samudra
6	Perhatikan pernyataan berikut! 1) Dua lempeng saling menjauh 2) Terbentuk punggungan tengah samudra 3) Terjadi pembentukan kerak bumi baru 4) Contohnya adalah punggungan tengah atlantik Pernyataan diatas mendeskripsikan batas lempeng ...	33	1	✓ Divergen
7	Batas lempeng samudra dan benua yang dapat menyebabkan terbentuknya palung samudra adalah ...	55	1	✓ Konvergen

8	Indonesia berada di wilayah pertemuan lempeng tektonik sehingga sering mengalami gempa bumi dan aktivitas gunung berapi di beberapa daerah. Gempa bumi dan gunung berapi banyak terjadi di daerah pertemuan lempeng karena ...	57	1	✓	Terjadi pelepasan energi akibat pergeseran lempeng
9	Inti bumi bagian dalam bersifat padat karena ...	48	1	✓	Tekanan yang sangat tinggi
10	Benua super yang diyakini merupakan cikal bakal benua-benua saat ini disebut ...	3	1	✓	Pangaea
11	Indonesia memiliki lebih dari 130 gunung berapi aktif. Pernyataan yang paling tepat untuk menjelaskan mengapa Indonesia memiliki banyak gunung berapi aktif adalah ...	13	1	✓	Indonesia terletak di cincin api pasifik, dimana tiga lempeng tektonik aktif saling bertemu
12	Gempa yang terjadi akibat pergerakan lempeng bumi disebut gempa ...	23	1	✓	Tektonik
13	Alat yang digunakan untuk mengukur kekuatan gempa bumi adalah ...	3	1	✓	Seismograf
14	Indonesia merupakan negara yang sering mengalami gempa bumi dan letusan gunung berapi. Kondisi tersebut menyebabkan masyarakat perlu memahami faktor penyebab terjadinya bencana alam untuk meningkatkan kesiapsiagaan. Berdasarkan informasi tersebut, faktor utama yang menyebabkan Indonesia sering mengalami gempa bumi dan letusan gunung berapi adalah ...	25	1	✓	Indonesia berada di pertemuan tiga lempeng tektonik besar
15	Material cair panas yang keluar dari gunung berapi disebut ...	5	1	✓	Lava
16	Perhatikan beberapa dampak pasca-erupsi berikut! 1) Tanah di sekitar lereng menjadi lebih subur 2) Suhu udara di sekitar wilayah meningkat tajam 3) Tersedianya sumber bahan bangunan berupa pasir dan batu 4) Udara menjadi semakin bersih bebas dari debu Dampak positif dari letusan gunung berapi ditunjukkan oleh nomor ...	7	1	✓	1 dan 3
17	Gempa bumi di dasar laut dapat menyebabkan tsunami. Saat terjadi tsunami, masyarakat di daerah pantai harus segera menyelamatkan diri agar tidak menjadi korban. Tindakan yang tepat untuk mengurangi risiko bencana tsunami adalah ...	8	1	✓	Berlari menuju daerah yang lebih tinggi
18	Saat sedang mengikuti pelajaran di dalam kelas, Andi tiba-tiba merasakan guncangan dahsyat akibat gempa bumi, buku-buku di rak mulai berjatuhan dan lampu gantung terlihat bergoyang sangat kencang. Tindakan yang paling tepat dan aman dilakukan Andi untuk menyelamatkan diri adalah ...	11	1	✓	Bersembunyi di bawah meja yang kuat
19	Gempa yang berpusat lebih dari 300 km di bawah permukaan bumi disebut gempa ...	45	1	✓	Gempa Dalam
20	Pada tahun 2018, wilayah Palu diguncang gempa bumi kuat yang diikuti oleh gelombang tsunami yang sangat dahsyat. Berdasarkan analisis terhadap fenomena tersebut, tsunami dapat terjadi akibat ...	9	1	✓	Gempa bumi di bawah laut yang menggeser dasar laut secara vertikal

Pretest Kelas Kontrol

PRE-TEST

NAMA : AFIKA

KELAS : VIII.B

Jawablah soal berikut ini dengan memberi tanda (X) pada jawaban yang benar !

- Lapisan bumi terdiri atas beberapa bagian. Urutan lapisan bumi dari luar ke dalam yang benar adalah ...
☒ A. Inti dalam → inti luar → mantel → kerak
☐ B. Mantel → kerak → inti luar → inti dalam
☐ C. Kerak → mantel → inti luar → inti dalam
☐ D. Inti luar → mantel → kerak → inti dalam
- Batas lempeng konvergen terjadi ketika ...
☐ A. Dua lempeng saling menjauh
☒ B. Dua lempeng bergerak sejajar
☐ C. Dua lempeng saling bertumbukan
☐ D. Lempeng bergerak memutar
- Wilayah yang berada di sekitar Samudra Pasifik memiliki banyak gunung api aktif dan sering terjadi gempa bumi. Berdasarkan kondisi tersebut, rangkaian gunung berapi yang membentang mengelilingi Samudra Pasifik disebut ...
☐ A. Sabuk Gempa
☐ B. Patahan Bumi
☐ C. Zona Subduksi
☒ D. Ring of Fire
- Palung laut dalam terbentuk akibat proses ...
☐ A. Divergen lempeng
☐ B. Subduksi lempeng samudra
☐ C. Transform lempeng
☒ D. Pemekaran lantai samudra
- Ilmuwan yang pertama kali mengemukakan teori bahwa benua-benua pernah menyatu adalah ...
☒ A. Alfred Wegener
☐ B. Isaac Newton
☐ C. Albert Einstein
☐ D. Charles Darwin
- Perhatikan gambar dibawah ini!

Lapisan bumi yang merupakan bagian terbesar (sekitar 84% volume bumi) ditunjukkan oleh nomor ...
☐ A. 1
☒ B. 2
☐ C. 3
☐ D. 4
- Sistem peringatan dini tsunami (*Early Warning System*) digunakan untuk mengurangi risiko bencana dengan memberikan informasi lebih awal kepada masyarakat. Cara kerja sistem tersebut adalah ...
☐ A. Menghalangi gelombang tsunami sebelum tiba di pantai
☒ B. Mengeringkan air laut di sekitar wilayah pantai
☐ C. Membangun dinding pelindung di daerah sekitaran pantai
☐ D. Mendeteksi getaran gempa dan memberi peringatan dini

8. Kerak benua memiliki ciri khas yaitu ...

- A. Tersusun dari batuan basal dan lebih tipis
- ☒ B. Tersusun dari batuan granit dan lebih tebal
- C. Lebih padat dibanding kerak samudra
- D. Berada di bawah lautan

9. Perhatikan tabel berikut!

Lapisan	Kedalaman	Suhu
W	0 – 70 km	0 – 1.000 °C
X	70 – 2.900 km	1.000 – 3.700 °C
Y	2.900 – 5.100 km	3.700 – 4.300 °C
Z	5.100 – 6.371 km	4.300 – 5.000 °C

Lapisan yang bersifat cair dan menjadi sumber medan magnet bumi adalah ...

- A. W
- ☒ B. X
- C. Y
- D. Z

10. Gunung berapi terbentuk karena ...

- A. Magma yang keluar ke permukaan dan menumpuk
- B. Magma yang mendingin di dalam perut bumi
- ☒ C. Erosi batuan oleh air hujan yang mengalir
- D. Tekanan angin yang sangat kuat di puncak pegunungan

11. Teori tektonik lempeng menjelaskan bahwa permukaan bumi terdiri dari ...

- A. Batuan yang diam dan tidak bergerak

B. Lempeng-lempeng besar yang bergerak

- ☒ C. Air yang mengalir di bawah tanah
- D. Lapisan es yang sangat tebal

12. Seorang arsitek merancang bangunan dengan bahan dan struktur khusus agar tetap kokoh ketika terjadi gempa bumi. Berdasarkan ilustrasi tersebut, bangunan tahan gempa dirancang untuk ...

- ☒ A. Mencegah terjadinya gempa bumi
- B. Menahan guncangan gempa agar tidak roboh
- C. Mengetahui waktu kapan terjadinya gempa bumi
- D. Memindahkan pusat sumber terjadinya gempa bumi

13. Perhatikan beberapa fenomena alam berikut!

- 1) Adanya fenomena pergantian musim
- 2) Terbentuknya rangkaian gunung berapi
- 3) Terjadinya peristiwa gempa bumi
- 4) Adanya perubahan arah angin muson

Bukti adanya pergerakan lempeng tektonik ditunjukkan oleh nomor ...

- ☒ A. 1 dan 2
- B. 1 dan 4
- C. 2 dan 4
- D. 2 dan 3

14. Gempa yang terjadi akibat aktivitas gunung berapi disebut gempa ...

- A. Tektonik
- ☒ B. Runtuhan
- C. Vulkanik
- D. Induksi

15. Kekuatan gempa bumi diukur menggunakan skala ...

- A. Beaufort
- B. Celsius
- ☒ C. Mohs

- D. Richter
16. Pergerakan lempeng tektonik di bawah permukaan bumi dapat menimbulkan berbagai fenomena alam. Pernyataan yang paling tepat mengenai dampak pergerakan lempeng tektonik adalah ...
- A. Hanya menghasilkan dampak negatif bagi manusia
- B. Tidak berpengaruh pada kehidupan manusia
- 5 ☒ C. Dapat menyebabkan gempa dan tsunami
- D. Menyebabkan perubahan iklim global secara langsung
17. Material padat berukuran kecil yang dikeluarkan gunung berapi dan dapat menutup langit adalah ...
- A. Abu vulkanik
- 0 ☒ B. Lava
- ☒ C. Magma
- D. Lahar panas
18. Perhatikan pernyataan berikut!
- 1) Gempa terjadi akibat aktivitas gunung api
- 2) Pusat gempa berada kurang dari 60 km di bawah permukaan bumi
- 3) Gempa disebabkan oleh pergeseran lempeng bumi
- Berdasarkan pernyataan tersebut, jenis gempa tektonik dangkal ditunjukkan oleh nomor ...

- A. 1 dan 2
- B. 1 dan 3
- 0 ☒ C. 1, 2, dan 3
- D. 2 dan 3
19. Di suatu daerah terjadi tekanan magma yang sangat kuat dari dalam bumi hingga menembus lapisan kerak bumi. Setelah itu, terjadi letusan yang mengeluarkan lava panas, abu vulkanik, dan batu pijar. Berdasarkan ilustrasi tersebut, kesimpulan yang tepat adalah ...
- A. Gunung berapi terjadi akibat tekanan magma dari dalam bumi
- 5 ☒ B. Gunung berapi terbentuk karena adanya pengikisan batuan oleh air
- C. Letusan gunung berapi hanya mengeluarkan asap polusi
- D. Material gunung berapi berasal dari lapisan atmosfer
20. Daerah di sekitar gunung berapi sering dimanfaatkan sebagai lahan pertanian karena ...
- A. Lapisan tanahnya berwarna hitam pekat
- 5 ☒ B. Abu vulkanik mengandung mineral yang menyuburkan tanah
- C. Suhu udaranya sangat sejuk dan cocok untuk bersantai
- D. Terdapat banyak hamparan rumput hijau untuk pakan ternak

Lampiran Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen

No	Nama	Skor untuk Pre-Test Kelas Eksperimen																				Jumlah	Konversi Nilai	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20			
1	Abid Aqil Pranaja	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	11	55	
2	Abid Fadhil Abyan	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	5	25	
3	Ahmad Dzakir. A	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	9	45	
4	Ahmad Rifqy Haris	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	15	75	
5	M. Daffa Syajaah Munawir	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	11	55	
6	Muh. Raihan Kahar	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	9	45	
7	Muh. Ikram Baharuddin	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	11	55	
8	Muhammad Al-Fakhry	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	15	75	
9	Muhammad Rizal Fahrul Ramadhan	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	7	35	
10	Muhammad Rizki Muslim	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	9	45	
11	Rahlil	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	12	60	
12	Alfia Dwi Arianti	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	12	60	
13	Astuti	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	13	65	
14	Asyfa Azzahra Lamo	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	18	90	
15	Husnayaeni	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	15	75	
16	Inayah Latief	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	15	75	
17	Khanza Adelia Naifah	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	10	50
18	Marwa	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	16	80	
19	Nur Afiqah	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	8	40	
20	Nurul Fitri Arman	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	15	75	
21	Nurul Syafika	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	16	80	
22	Salsabila	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	14	70	
23	Salwa	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	15	75	
24	Sri Nur Afika Irwan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	19	95	
25	Suci Hamdana	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	13	65	

[illegible]

Lampiran Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol

No	Nama	Skor untuk Pre-Test Kelas Kontrol																				Jumlah	Konversi Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
1	Andi Rifaldi	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	11	55
2	M. Arkan Said Ramadhan	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	13	65
3	Muh. Nasrul	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	8	40
4	Muh. Refan	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	10	50
5	Muh. Syafka Raihan	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	12	60
6	Muh. Akbar Arfah	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	9	45
7	Adila Deliani	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	6	30
8	Afika	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	7	35
9	Andi Alyaa. P	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	8	40
10	Andi Milka Dwi Indira	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	7	35
11	Dewi Hajar	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	12	60
12	Fhany Mandayani	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	16	80
13	Indah Putri	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	9	45
14	Marsya	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	15	75
15	Nur Hikmah	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	5	25
16	Nurhidayah	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	9	45
17	Nurjannah Hamka	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	16	80
18	Nurnafiah Rahma	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	15	75
19	Nurul Alizah Ridwan	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	5	25
20	Nurul Syafiq	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	14	70
21	Putri Zackia	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	6	30
22	Rahmania	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	13	65
23	Riyanti Rizqi Nabila	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	9	45
24	Sabita Bil Fitri	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	6	30
25	Zakila Dewi Syahrah	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	8	40
No	Nama	Skor untuk Post-Test Kelas Kontrol																				Jumlah	Konversi Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
1	Andi Rifaldi	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	14	70
2	M. Arkan Said Ramadhan	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	16	80
3	Muh. Nasrul	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	12	60
4	Muh. Refan	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	13	65
5	Muh. Syafka Raihan	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	15	75
6	Muh. Akbar Arfah	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	12	60
7	Adila Deliani	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	15	75
8	Afika	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	14	70
9	Andi Alyaa. P	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	16	80
10	Andi Milka Dwi Indira	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	15	75
11	Dewi Hajar	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	17	85
12	Fhany Mandayani	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	14	70
13	Indah Putri	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	13	65
14	Marsya	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	100
15	Nur Hikmah	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	9	45
16	Nurhidayah	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	14	70
17	Nurjannah Hamka	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	90
18	Nurnafiah Rahma	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	18	90
19	Nurul Alizah Ridwan	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	11	55
20	Nurul Syafiq	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	95
21	Putri Zackia	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	10	50
22	Rahmania	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	100
23	Riyanti Rizqi Nabila	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	12	60
24	Sabita Bil Fitri	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	14	70
25	Zakila Dewi Syahrah	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	13	65

Lampiran Daftar Hadir Peserta Didik Kelas Eksperimen

No	Nama	Keterangan			
		Pertemuan 1 (Pretest)	Pertemuan 2	Pertemuan 3	Pertemuan 4 (Posttest)
		19 Mei 2026	21 Mei 2026	25 Mei 2026	26 Mei 2026
1	Abid Aqil Pranaja	✓	✓	✓	✓
2	Abid Fadhil Abyan	✓	✓	✓	✓
3	Ahmad Dzakhir. A	✓	✓	✓	✓
4	Ahmad Rifqy Haris	✓	✓	✓	✓
5	M. Daffa Syajaah	✓	✓	✓	✓
6	Muh. Raihan Kahar	✓	✓	✓	✓
7	Muh. Ikram B	✓	✓	✓	✓
8	Muhammad Al- Fakhry	✓	✓	✓	✓
9	Muhammad Rizal Fahrul Ramadhan	✓	✓	✓	✓
10	Muhammad Rizki	✓	✓	✓	✓
11	Rahlil	✓	✓	✓	✓
12	Alfia Dwi Arianti	✓	✓	✓	✓
13	Astuti	✓	✓	✓	✓
14	Asyfa Azzahra	✓	✓	✓	✓
15	Husnayaeni	✓	✓	✓	✓
16	Inayah Latief	✓	✓	✓	✓
17	Khanza Adelia Naifah	✓	✓	✓	✓
18	Marwa	✓	✓	✓	✓
19	Nur Afiqah	✓	✓	✓	✓
20	Nurul Fitri Arman	✓	✓	✓	✓
21	Nurul Syafika	✓	✓	✓	✓
22	Salsabila	✓	✓	✓	✓

23	Salwa	✓	✓	✓	✓
24	Sri Nur Afika Irwan	✓	✓	✓	✓
25	Suci Hamdana	✓	✓	✓	✓

Lampiran Daftar Hadir Peserta Didik Kelas Kontrol

No	Nama	Keterangan			
		Pertemuan 1 (Pretest)	Pertemuan 2	Pertemuan 3	Pertemuan 4 (Posttest)
		19 Mei 2026	21 Mei 2026	25 Mei 2026	26 Mei 2026
1	Andi Rifaldi	✓	✓	✓	✓
2	M. Arkan Said	✓	✓	✓	✓
3	Muh. Nasrul	✓	✓	✓	✓
4	Muh. Refan	✓	✓	✓	✓
5	Muh. Syafka Raihan	✓	✓	✓	✓
6	Muh. Akbar Arfah	✓	✓	✓	✓
7	Adila Deliani	✓	✓	✓	✓
8	Afika	✓	✓	✓	✓
9	Andi Alyaa. P	✓	✓	✓	✓
10	Andi Milka Dwi I	✓	✓	✓	✓
11	Dewi Hajar	✓	✓	✓	✓
12	Fhany Mandayani	✓	✓	✓	✓
13	Indah Putri	✓	✓	✓	✓
14	Marsya	✓	✓	✓	✓
15	Nur Fitrah. A	S	✓	S	S
16	Nur Hikmah	✓	✓	✓	✓
17	Nurhidayah	✓	✓	✓	✓
18	Nurjannah Hamka	✓	✓	✓	✓
19	Nurnafiah Rahma	✓	✓	✓	✓
20	Nurul Alizah R	✓	✓	✓	✓
21	Nurul Syafiq	✓	✓	✓	✓
22	Putri Zackia	✓	✓	✓	✓

23	Rahmania	✓	✓	✓	✓
24	Riyanti Rizqi N	✓	✓	✓	✓
25	Sabita Bil Fitri	✓	✓	✓	✓
26	Zakila Dewi Syahrah	✓	✓	✓	✓

Lampiran LKPD



LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD 1)

STRUKTUR / LAPISAN BUMI

Kelompok	4
Kelas	VIII.A
Nama Peserta Didik	• Astuti • Inayah latief • Husnayani • Nurul Fitri Arman

A. Amati video pendek tentang struktur lapisan bumi yang ditayangkan melalui media Quizizz, kemudian jawab pertanyaan berikut:

1. Tuliskan 3 hal menarik yang kamu temukan dari video:

1. Mengetahui struktur bumi
2. Mengetahui tentang susunan lapisan bumi
3. Mengetahui suhu lapisan bumi

2. Apa yang paling mengejutkan dari video tersebut?

Jawaban:

Kedalaman bumi

B. Berdiskusilah dengan kelompokmu, kemudian tuliskan minimal 3 pertanyaan yang ingin kalian cari jawabannya!

- P1. mengapa inti luar bumi berwujud cair ?
- P2. Apa pentingnya lapisan itu bagi kehidupan di bumi ?
- P3. Bagaimana cara manusia meneliti lapisan Bumi ?

Bacalah buku teks IPA dan sumber informasi lainnya, kemudian lengkapi tabel berikut!

Lapisan Bumi	Kedalaman (km)	Suhu ($^{\circ}\text{C}$)	Komposisi	Wujud / Keadaan Fisik
Kerak Bumi (Crust)	0 - 70	0 - 1.000	Silikat, Al, oksigen	padat
Mantel (Mantle)	70 - 2.900	1.000 - 3.700	Silikat, Mg, besi	semi padat (plastik)
Inti Luar (Outer Core)	2.900 - 5.100	3.700 - 4.300	nikel dan besi	cair
Inti Dalam (Inner Core)	5.100 - 6.371	4.300 - 5.000	nikel dan besi	padat

Diskusikan data yang telah dikumpulkan, kemudian jawab pertanyaan berikut:

1. Lapisan bumi manakah yang memiliki suhu paling tinggi? Mengapa demikian?

Jawaban:

Inti Dalam (inner core) memiliki suhu 4.300 - 5.000 derajat Celsius

2. Mengapa inti luar bumi berwujud cair sedangkan inti dalam berwujud padat, meski suhunya lebih tinggi?

Jawaban:

Karena inti dalam mendapat tekanan sangat besar sehingga tetap padat, sedangkan inti luar bertekanan lebih rendah sehingga cair

3. Lapisan manakah yang paling tipis? Apa pentingnya lapisan itu bagi kehidupan di bumi?

Jawaban:

Kerak Bumi (crust) Lapisan ini penting karena menjadi tempat hidup manusia, hewan, serta tempat berlangsungnya berbagai aktivitas kehidupan.

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD 2)

LEMPENG TEKTONIK

Kelompok	2
Kelas	VIII. A
Nama Peserta Didik	Ahmad Dzakin Rahliil Ikram M. Rizal M. Rizki ~~Rahliil~~

A. Amati animasi pergerakan lempeng tektonik selama 200 juta tahun terakhir yang ditayangkan melalui media Quizizz.

1. Apa yang kamu amati dari pergerakan benua dari waktu ke waktu?

Jawaban:

Pergerakan lempeng tektonik yg bergerak dari waktu ke waktu yg awalnya ada satu benua dan menjadi beberapa benua setelah 200 juta tahun

2. Apa yang kalian amati dari pergerakan benua tersebut dan apa hubungannya dengan keadaan bumi saat ini?

Jawaban:

Pergerakan benua menunjukkan bahwa benua-benua di bumi terus bergeser. Pergerakan ini terjadi karena adanya lempeng tektonik. Bentuk daratan dan lautan juga berubah dari waktu ke waktu.

B. Diskusikan dengan kelompokmu dan tuliskan pertanyaan yang ingin kalian selidiki terkait teori lempeng tektonik!

(Pertanyaan juga ditulis pada sticky note dan ditempel di papan kelas)

P1 Kenapa Lempeng tektonik bisa bergerak dan bisa terpecah seiring waktu

P2 Apa dampak lempeng tektonik bagi bumi

P3 Mengapa lempeng tektonik menyebabkan bencana alam

Setiap kelompok mendapat artikel dengan topik berbeda. Baca dan catat informasi penting!

C. Lengkapi tabel berikut berdasarkan artikel yang diperoleh kelompokmu!

Jenis Batas Lempeng	Mekanisme Pergerakan	Contoh Lokasi di Dunia	Dampak yang Ditimbulkan
Konvergen	Dua lempeng saling menjauh	Punggong tengah Atlantik	terbentuk kerak baru
Divergen	Dua lempeng saling mendekat	Pegunungan Himalaya	Gempa bumi, gunung api
Transform	Dua lempeng saling bergeser sejajar	Amerika Serikat	Gempa bumi, patahan

D. Rumuskan kesimpulan tentang teori lempeng tektonik dan dampaknya bagi kehidupan!

Kesimpulan:

Teori lempeng tektonik menjelaskan bahwa permukaan bumi tersusun atas lempeng yang terus bergerak dan menyebabkan gempa bumi gunung api. teori ini membantu manusia memahami perubahan permukaan bumi dan mengurangi resiko bencana.

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD 3)

GEMPA BUMI

Kelompok	2
Kelas	VIII.B
Nama Peserta Didik	- Nur Fitrah A. - Nurnafiah Rahma - Dewi Hajar - Nurjannah Hamka

A. Amati rekaman video gempa bumi yang pernah terjadi di Indonesia, kemudian jawab:

1. Tuliskan fenomena-fenomena yang terjadi selama gempa berlangsung dalam video:

Jawaban:

- Bangunan banyak yg runtuh
- Air naik dari laut ~~ke~~ menuju ke daratan (Tsunami)
- Jalan rusak
- orang-orang berlarian mencari tempat aman

2. Menurut kamu, apa yang menyebabkan bumi berguncang seperti itu?

Jawaban:

Pergerakan lempeng bumi yg menyebabkan tanah bergeser dan saling bertabrakan yg menyebabkan guncangan

B. Diskusikan dalam kelompok dan lengkapi tabel mitigasi gempa bumi!

Waktu	Tindakan yang Harus Dilakukan
SEBELUM GEMPA	Mengamati lingkungan sekitar, menyiapkan P3K dan makanan
SAAT GEMPA	Mengamankan diri ke tempat yang lebih aman
SETELAH GEMPA	Mencari bantuan

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD 4)

GUNUNG BERAPI

Kelompok	1
Kelas	VIII-B
Nama Peserta Didik	- Rahmania - Nur hidayah - Riyanti - Nurul aliza - Nurul syafiqah - Marsya

A. Amati video erupsi gunung berapi (Merapi atau Krakatau) yang ditayangkan guru, kemudian jawab:

1. Apa saja material yang keluar saat terjadi erupsi dalam video?

Jawaban:

Material yang keluar saat erupsi adalah lava, abu vulkanik, gas dan batuan pijar yang berasal dari dalam gunung api

2. Proses apa yang kamu perkirakan terjadi di dalam bumi sebelum erupsi berlangsung?

Jawaban:

Sebelum erupsi terjadi penumpukan magma dan tekanan gas di dalam bumi hingga mendorong magma keluar

3. Dari mana material yang keluar saat erupsi berasal? Jelaskan dugaanmu!

Jawaban:

Material yang keluar saat erupsi berasal dari magma dibawah permukaan bumi yang naik melalui saluran gunung api karena tekanan yang besar

B. Identifikasi pertanyaan terkait dampak dan langkah-langkah mitigasi bencana erupsi gunung berapi.

DAMPAK NEGATIF	DAMPAK POSITIF
- Menyebabkan kerusakan rumah dan fasilitas umum - Menimbulkan gangguan kesehatan akibat abu vulkanik	- Tanah menjadi lebih subur - Menghasilkan bahan tambang seperti pasir dan batu

Tahap	Langkah-Langkah Mitigasi
Pra-Erupsi	- memantau aktivitas gunung berapi - menyiapkan jalur evakuasi dan perlengkapan darurat
Saat Erupsi	- segera mengungsi ke tempat aman - menggunakan masker untuk melindungi pernapasan
Pasca-Erupsi	- membersihkan lingkungan dari abu vulkanik - memperbaiki rumah dan fasilitas yang rusak

Lampiran Surat Penetapan Pembimbing

 KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBİYAH NOMOR : 4494 TAHUN 2023 TENTANG PENETAPAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBİYAH INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE	
DEKAN FAKULTAS TARBİYAH	
Menimbang	a. Bahwa untuk menjamin kualitas skripsi mahasiswa Fakultas Tarbiyah IAIN Parepare, maka dipandang perlu penetapan pembimbing skripsi mahasiswa Tahun 2023; b. Bahwa yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan mampu untuk diserahi tugas sebagai pembimbing skripsi mahasiswa.
Mengingat	1. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional; 2. Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen; 3. Undang-undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi; 4. Peraturan Pemerintah RI Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan; 5. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi; 6. Peraturan Presiden RI Nomor 29 Tahun 2018 tentang Institut Agama Islam Negeri Parepare; 7. Keputusan Menteri Agama Nomor 394 Tahun 2003 tentang Pembukaan Program Studi; 8. Keputusan Menteri Agama Nomor 387 Tahun 2004 tentang Petunjuk Pelaksanaan Pembukaan Program Studi pada Perguruan Tinggi Agama Islam; 9. Peraturan Menteri Agama Nomor 35 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja IAIN Parepare; 10. Peraturan Menteri Agama Nomor 16 Tahun 2019 tentang Statuta Institut Agama Islam Negeri Parepare; 11. Surat Keputusan Rektor IAIN Parepare Nomor 129 Tahun 2019 tentang pendirian Fakultas Tarbiyah
Memperhatikan	a. Surat Pengesahan Daftar Isian Pelaksanaan Anggaran Petikan Nomor: SP DIPA 025.04.2.30/381/2023, tanggal 30 November 2022 tentang DIPA IAIN Parepare Tahun Anggaran 2023; b. Surat Keputusan Rektor Institut Agama Islam Negeri Parepare Nomor: 307 Tahun 2023, tanggal 08 Februari 2023 tentang Revisi Tim Pembimbing Skripsi Mahasiswa Fakultas Tarbiyah IAIN Parepare Tahun 2023
MEMUTUSKAN	
Menetapkan	KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBİYAH TENTANG PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBİYAH INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE TAHUN 2023;
Kesatu	Menunjuk saudara: 1. Andi Aras, M.Pd. 2. Fajriyani, M.Si. Masing-masing sebagai pembimbing utama dan pendamping bagi mahasiswa : Nama : Nurul Sakinah Faqah NIM : 2020203884208012 Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Alam Judul Skripsi : Pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas VIII MTsN 1 Sidrap
Kedua	Tugas pembimbing utama dan pendamping adalah membimbing dan mengarahkan mahasiswa mulai pada penyusunan proposal penelitian sampai menjadi sebuah karya ilmiah yang berkualitas dalam bentuk skripsi;
Ketiga	Segala biaya akibat diterbitkannya surat keputusan ini dibebankan kepada anggaran belanja IAIN Parepare;
Keempat	Surat keputusan ini diberikan kepada masing-masing yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya.
Ditetapkan di : Parepare Pada Tanggal : 30 Oktober 2023  Nurul Sakinah Faqah, M.Pd. 19810420 200801 2 010	

Lampiran Surat Permohonan Izin Meneliti



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
FAKULTAS TARBIYAH**

Alamat : JL. Amal Bakti No. 8, Soreang, Kota Parepare 91132 ☎ (0421) 21307 📠 (0421) 24404
PO Box 909 Parepare 91110, website : www.iainpare.ac.id email: mail.iainpare.ac.id

Nomor : B-1492/In.39/FTAR.01/PP.00.9/05/2026
Sifat : Biasa
Lampiran : -
Hal : Permohonan Izin Pelaksanaan Penelitian

18 Mei 2026

Yth. BUPATI SIDENRENG RAPPANG
Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu
di
KAB. SIDENRENG RAPPANG

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Parepare :

Nama	: NURUL SAKINAH FAIQAH
Tempat/Tgl. Lahir	: WANIO, 30 September 2002
NIM	: 2020203884206012
Fakultas / Program Studi	: Tarbiyah / Tadris IPA
Semester	: XII (Dua Belas)
Alamat	: AJUBISSUE

Bermaksud akan mengadakan penelitian di wilayah BUPATI SIDENRENG RAPPANG dalam rangka penyusunan Skripsi yang berjudul :

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS VIII MTsN 1 SIDRAP

Pelaksanaan penelitian ini direncanakan pada tanggal 18 Mei 2026 sampai dengan tanggal 18 Juni 2026.

Demikian permohonan ini disampaikan atas perkenaan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.

Dekan,



Dr. Zulfah, S.Pd., M.Pd.
NIP 198304202008012010

Tembusan :

1. Rektor IAIN Parepare

Lampiran Surat Izin Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN SIDENRENG RAPPANG
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
JL. HARAPAN BARU KOMPLEKS SKPD BLOK A NO. 5 KABUPATEN SIDENRENG RAPPANG
PROVINSI SULAWESI SELATAN
Telepon (0421) - 3590005 Email : ptsp_sidrap@yahoo.co.id Kode Pos : 91611

IZIN PENELITIAN

Nomor : 378/IP/DPMTSP/5/2026

DASAR

1. Peraturan Bupati Sidenreng Rappang No. 1 Tahun 2017 Tentang Pendelegasian Kewenangan di Bidang Perizinan Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Sidenreng Rappang
2. Surat Permohonan **NURUL SAKINAH FAIQAH** Tanggal **18-05-2026**
3. Berita Acara Telaah Administrasi / Telaah Lapangan dari Tim Teknis **INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE** Nomor **B-1492/In.39/FTAR.01/PP.00.9/05/20** Tanggal **18-05-2026**

M E N G I Z I N K A N

KEPADA

NAMA : **NURUL SAKINAH FAIQAH**

ALAMAT : **DESA AJUBISSUE, KECAMATAN PITU RIAWA, KABUPATEN SIDRAP**

UNTUK : melaksanakan Penelitian dalam Kabupaten Sidenreng Rappang dengan keterangan sebagai berikut :

NAMA LEMBAGA / UNIVERSITAS : **INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE**

JUDUL PENELITIAN : **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS VIII MTsN 1 SIDRAP**

LOKASI PENELITIAN : **MTsN 1 SIDRAP**

JENIS PENELITIAN : **KUANTITATIF**

LAMA PENELITIAN : **18 Mei 2026 s.d 18 Juni 2026**

Izin Penelitian berlaku selama penelitian berlangsung

Dikeluarkan di : Pangkajene Sidenreng
Pada Tanggal : 18-05-2026





Biaya : Rp. 0,00

Tembusan :
MTsN 1 SIDRAP

Lampiran Surat Keterangan Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN SIDENRENG RAPPANG
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 1
Jalan Poros Pinrang No. 1A Baranti Kabupaten Sidrap Telepon (0421) 3683897 Kotak Pos 91652
Email : admin@mtsn-baranti.sch.id Website: www.mtsn-baranti.sch.id

KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 361 /MTs.21.18.0001/05/2026

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Sidenreng Rappang menerangkan bahwa :

Nama : Nurul Sakinah Faiqah
N I M : 20203884206012
Program Studi : Tadris IPA
Nama Lembaga : Universitas Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare

Benar telah mengadakan / melaksanakan penelitian di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Sidenreng Rappang, Tanggal, 18 Mei s.d 18 Juni 2026 dengan judul penelitian" " Pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas VIII MTs Negeri 1 Sidenreng Rappang"

Demikian keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



Muh. Nasir, S.Pd., M.Pd.I.
NIP. 196901162005011004

Lampiran Surat Keterangan Telah Meneliti



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN SIDENRENG RAPPANG
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 1
Jalan Poros Pinrang No. 1A Baranti Kabupaten Sidenreng Rappang Telepon (0421) 3683897 Kotak Pos 91652
Email : admin@mtsn1sidrap.sch.id Website: www.mtsn-1sidrap.sch.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : 315 /MTs.21.18.0001/TL.00/05/2026

Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Dalam rangka penyusunan skripsi bagi mahasiswa tahap akhir penyelesaian studi dilingkup Universitas Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare , maka saya yang bertanda tangan di bawah :

Nama : Muh. Nasir, S.Pd.,M.Pd.I.
NIP : 196901162005011004
Instansi : Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Sidenreng Rappang

Dengan ini menerangkan bahwa

- Nama Mahasiswa : Nurul Sakinah Faiqah
- NIM : 20203884206012
- Institusi : Universitas Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare
- Prodi : Tadris IPA
- Judul Skripsi : " Pengaruh penggunaan Media pembelajaran Quizizz terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas VIII MTs Negeri 1 Sidenreng Rappang"
- Lokasi Penelitian : Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Sidenreng Rappang

Sesuai dengan judul penelitian di atas, maka Kami tidak merasa keberatan apabila mahasiswa yang bersangkutan melaksanakan penelitian selama 1 bulan di Instansi kami.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya, atas kerjasamanya diucapkan terima kasih

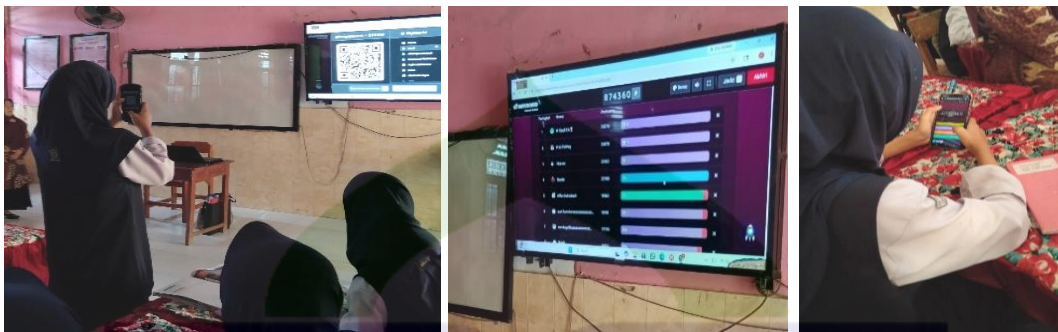


Muh. Nasir, S.Pd.,M.Pd.I.
NIP. 196901162005011004

Lampiran Dokumentasi Penelitian di Kelas Eksperimen

Pertemuan I

- *Pretest* di kelas eksperimen menggunakan media *Quizizz*



- Peserta didik mengamati video yang ditampilkan melalui *Quizizz*



- Peserta didik mengerjakan LKPD bersama dengan teman kelompoknya



- Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas



Pertemuan II

- Peserta didik mengamati video yang ditampilkan melalui *Quizizz*



- Peserta didik mengerjakan LKPD bersama dengan teman kelompoknya



- Peserta didik mengerjakan soal yang diberikan melalui *Quizizz*



Pertemuan III

- Peserta didik mengamati video yang ditampilkan melalui *Quizizz*



- Peserta didik mengerjakan LKPD bersama dengan teman kelompoknya



- Peserta didik mempragakan simulasi mitigasi bencana gempa bumi dan menyimpulkan materi di depan kelas



Pertemuan IV

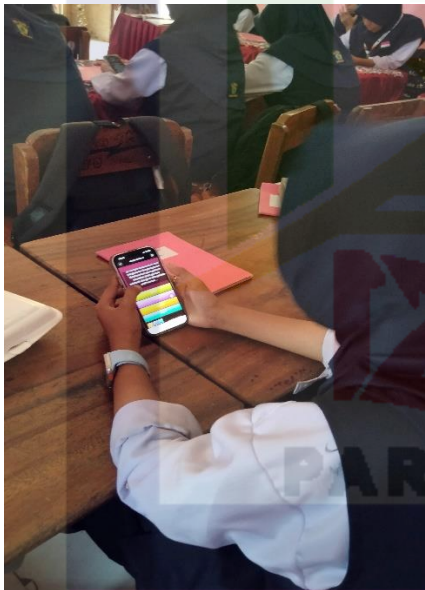
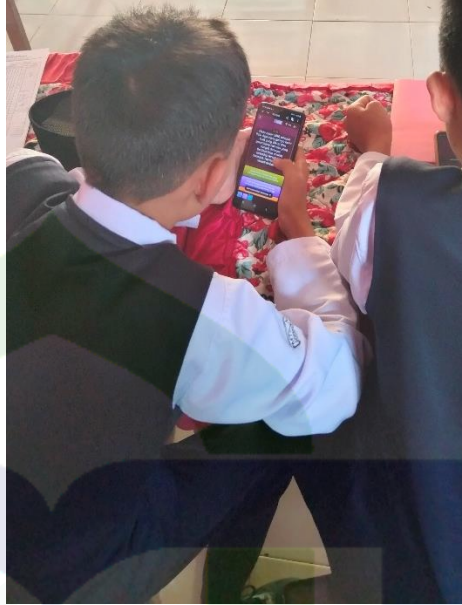
- Peserta didik mengamati video yang ditampilkan melalui *Quizizz*



- Peserta didik mengerjakan LKPD bersama dengan teman kelompoknya



- *Posttest* di kelas eksperimen menggunakan media *Quizizz*



Lampiran Dokumentasi Penelitian di Kelas Kontrol

Pertemuan I

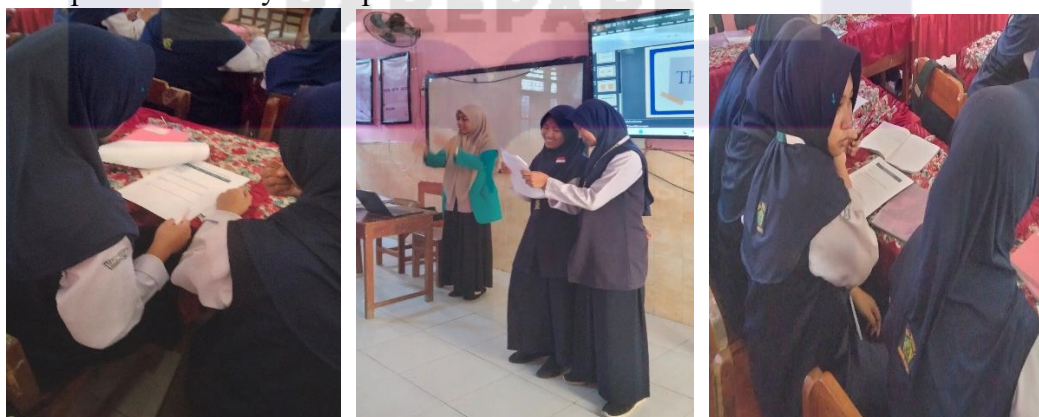
- *Pretest* di kelas kontrol



- Peserta didik mengamati video yang ditampilkan oleh guru



- Peserta didik mengerjakan LKPD dengan teman kelompoknya dan mempresentasikannya di depan kelas



Pertemuan II

- Peserta didik mengamati video yang ditampilkan oleh guru



- Peserta didik menuliskan pertanyaan di *sticky note* dan menempelkan di papan tulis



- Peserta didik mengerjakan latihan soal



Pertemuan III

- Peserta didik mengamati materi pembelajaran yang dipaparkan oleh guru



- Peserta didik mengerjakan LKPD bersama teman kelompoknya



Pertemuan IV

- Peserta didik mengamati materi pembelajaran yang dipaparkan oleh guru



- Peserta didik mengerjakan LKPD bersama teman kelompoknya



- *Posttest* di kelas kontrol





BIODATA PENULIS

Nurul Sakinah Faiqah, Lahir di Wanio pada tanggal 30 September 2002. Penulis merupakan anak kedua dari pasangan Bapak Ruslan dan Ibu Hadi, S.Ag. Penulis memulai pendidikan Sekolah Dasar di UPT SD Negeri 7 Otting dan lulus tahun 2014. Selanjutnya, penulis melanjutkan pendidikan Sekolah Menengah Pertama di UPT SMP Negeri 3 Duapitue Dongi dan lulus tahun 2017. Kemudian, penulis melanjutkan pendidikan Sekolah Menengah Atas di UPT SMA Negeri 7 Sidrap dan lulus pada tahun 2020. Ditahun yang sama, penulis melanjutkan pendidikan tinggi di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare pada Program Studi Tadris IPA Fakultas Tarbiyah. Penulis menyelesaikan studi dengan skripsi berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII MTsN 1 Sidrap".



