SKRIPSI

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAAN INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI *QUIZIZZ* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS PESERTA DIDIK KELAS VIII SMPN 9 PAREPARE

OLEH

NURUL SALSABILA FARID

NIM: 2020203887220038

PROGRAM STUDI TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAMA NEGERI
PAREPARE

2025

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

SKRIPSI

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAAN INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI *QUIZIZZ* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS PESERTA DIDIK KELAS VIII SMPN 9 PAREPARE

OLEH

NURUL SALSABILA FARID

NIM: 2020203887220038

Skripsi Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd) Pada Program Studi Tadris Ips
Institut Agama Islam Negeri Parepare

PROGRAM STUDI TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAMA NEGERI
PAREPARE
2025

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING

Judul Skripsi	: Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaraan Interaktif Berbasis Aplikasi *Quizizz* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Peserta Didik Kelas VIII Smpn 9 Pare Pare
Nama Mahasiswa	: Nurul Salsabila Farid
NIM	: 2020203887220038
Program Studi	: Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas	: Tarbiyah
Dasar Penetapan Pembimbing	: SK Dekan Fakultas Tarbiyah Nomor : 826 Tahun 2024

Disetujui Oleh:

Pembimbing Utama	: Hasmiah Herawaty, M.Pd.	(.....)
NIP	: 19740606 202321 2 009	

Mengetahui:

Dekan Fakultas Tarbiyah

Dr. Zulfah. M.Pd

NIP. 19830420 200801 2 010

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

PENGESAHAN KOMISI PENGUJI

Judul Skripsi	: Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaraan Interaktif Berbasis Aplikasi *Quizizz* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Peserta Didik Kelas VIII Smpn 9 Pare Pare
Nama Mahasiswa	: Nurul Salsabila Farid
NIM	: 2020203887220038
Program Studi	: Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas	: Tarbiyah
Dasar Penetapan Penguji	: B.43/In.39/FTAR.01/PP.00.9/01/2025
Tanggal Kelulusan	: 9 Januari 2025

Disahkan Oleh Komisi Penguji:

Hasmiah Herawaty, M.Pd	(Ketua)	(.....)
Drs. Abd. Rahman K, M.Pd	(Anggota)	(.....)
Nasruddin, M.Pd	(Anggota)	(.....)

Mengetahui:

Dekan Fakultas Tarbiyah

Dr. Zultah. M.Pd.

NIP. 19830420 200801 2 010

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

KATA PENGANTAR

بِسْـــــــــــــــمِ اللهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيْمِ

الْحَمْدُ لِلهِ رَبِّ الْعَالَمِيْنَ وَالصَّلاَةُ وَالسَّلاَمُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاء وَالْمُرْسَلِيْنَ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِيْنَ أَمَّا بَعْدِ

Puji syukur kehadirat Allah swt. yang telah memberikan petunjuk serta rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini sebagai salah satu syarat menyelesaikan studi dan memperoleh gelar "Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada program studi Tadris Ips Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare". Shalawat dan salam tercurah kepada junjungan Nabi Allah swt. Nabi Muhammad saw. Nabi yang telah menjadi Uswatun Hasanah bagi umat manusia dan sebagai Rahmatan Lil Alamin.

Penulis menghaturkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada orang tua, Bapak Muh. Farid Hakim dan Ibu Saribulang A, yang telah membesarkan, mendidik, serta memberikan cinta dan kasih sayangnya, yang selalu melangitkan doa-doa baik demi keberhasilan dan kebahagiaan penulis sehingga mampu sampai pada tahap ini.

Selanjutnya, penulis juga mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Hannani, M.Ag. selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare.
2. Ibu Dr. Zulfa M.Pd sebagai Dekan Fakultas Tarbiyah atas pengabdiannya menciptakan suasana pendidikan yang positif bagi mahasiswa/i
3. Ibu Dr. Ahdar, M.Pd.I Selaku ketua program studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial, yang telah memberi dorongan kepada mahasiswa binaannya agar memiliki motivasi.
4. Bapak/Ibu dosen Program Studi Tadris Ips yang telah meluangkan waktu mereka dalam mendidik penulis selama studi di IAIN parepare

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

5. Ibu Hasmiah Herawaty, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah memberi segala bantuan dan bimbingan yang telah diberikan kepada penulis.
6. Bapak Drs. Abd. Rahman K, M.Pd selaku pembimbing utama dan Bapak Nasruddin, M.Pd selaku dosen penguji dua
7. Bapak dan Ibu staf administrasi Fakultas Tarbiyah yang telah banyak membantu.
8. Kepala perpustakaan IAIN Parepare beserta jajarannya yang telah memberikan pelayanan kepada penulis selama menjalani perkuliahan di IAIN Parepare.
9. Kepada Fadil Farid, Hartina Farid, Fahriani Farid, Surahmat Farid selaku saudara kandung yang senang tiasa selalu memberikan dorongan dan bantuan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi.
10. Deby Wulandari selaku teman sekaligus saudara seperjuangan dari maba hingga akhir semester pengerjaan skripsi.

Tak lupa penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, baik moral maupun material hingga tulisan ini dapat diselesaikan. Semoga Allah swt. berkenan menilai segala kebijakan sebagai amal jariyah dan memberikan rahmat dan pahala-nya. Akhirnya penulis menyampaikan. Kiranya pembaca berkenan memberikan saran konstruktif demi kesempurnaan skripsi ini.

Parepare, 15 Oktober 2024 M
12 Rabiul Akhir 1446 H

Penulis

Nurul Salsabila Farid
NIM. 2020203887220038

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Mahasiswa yang bertanda tangan di bawah ini

Nama	: Nurul Salsabila Farid
NIM	: 2020203887220038
Tempat/Tgl. Lahir	: Parepare, 02 November 2002
Program Studi	: Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas	: Tarbiyah
Judul Skripsi	: Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Bebasis Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII Smpn 9 Parepare

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

Parepare, 15 Oktober 2024

Penulis,

Nurul Salsabila Farid
NIM. 2020203887220038

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

ABSTRAK

Nurul Salsabila Farid, *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas VIII Smpn 9 Parepare*. (Dibimbing Oleh Hasmiah Herawaty).

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. Penelitian ini bertujuan untuk menilai tingkat penerapan *Quizizz* dalam pembelajaran IPS, mengevaluasi efektivitas penggunaannya sebagai media pembelajaran interaktif, dan mengidentifikasi pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik di bidang IPS.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif, dan jenis metode korelasional. Penetuan sampel menggunakan rumus slovin dengan jumlah peserta didik 62 orang dan teknik pengukuran sampel menggunakan purvosif sampling. Selain itu, teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, tes, angket, dokumentasi dan teknik analisis data yang digunakan adalah uji validitas,uji realibilitas,uji normalitas,uji hipotesis,uji regresi linear sederhana,

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1)tingkat penerapan aplikasi *Quizizz* dalam mencapai tujuan pembelajaran sebanyak 59,7% siswa lebih memilih belajar melalui *Quizizz* dibandingkan dengan metode tradisonal,dan 61,3% siswa lebih merasa lebih aktif dalam diskusi dalam kelas ketika menggunakan Quizizz, yang menunjukkan bahwa penerapan aplikasi *Quizizz* dapat meningkatkan keterlibatan dan rasa percaya diri. (2)tingkat efektivitas aplikasi *Quizizz* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik di SMPN 9 Parepare terbukti hasil penelitian menunjukkan bahwa 69,4% siswa setuju dan 30,6% sangat setuju bahwa aplikasi *Quizizz* meningkatkan interaktivitas kelas. Hal ini menandakan bahwa aplikasi quizizz tidak hanya membantu siswa memahami materi tetapi juga miningkatkan minat belajar. (3)Pengaruh positifnya terlihat dalam perubahan minat belajar, pemahaman informasi, dan kepercayaan peserta didik, dengan hasil uji regresi linear menunjukkan thitung 3,090 > ttabel 1,671 dan signifikansi 0,003 < 0,05, yang berarti H0 ditolak dan Ha diterima, dapat dilihat bahwa penggunaan media pembelajaran *Quizizz* memiliki pengaruh yang cukup signifikan terhadap hasil belajar peserta didik yang telah dibuktikan berdasarkan uji data yang dilakukan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran *Quizizz*, Hasil Belajar

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i
PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING ii
PENGESAHAN KOMISI PENGUJI iii
KATA PENGANTAR iv
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI vi
ABSTRAK vii
DAFTAR ISI viii
DAFTAR TABEL x
DAFTAR GAMBAR xi
DAFTAR LAMPIRAN xii
PEDOMAN TRANSLITERASI xiii
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Rumusan Masalah 6
C. Tujuan Penelitian 7
D. Kegunaan Penelitian 7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA 9
A. Tinjauan Penelitian Relevan 9
B. Tinjauan Teori 16
C. Kerangka Pikir 29
D. Hipotesis 32
BAB III METODE PENELITIAN 33
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian 33
B. Lokasi dan Waktu Penelitian 33
C. Populasi dan Sampel 34
D. Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data 36

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

E. Definisi Operasional Variabel 37
F. Instrumen Penelitian 37
G. Teknik Analisis Data 39
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 46
A. Hasil Penelitian 46
B. Pembahasan Hasil Penelitian 69
BAB V PENUTUP 75
A. Kesimpulan 75
B. Saran 76
DAFTAR PUSTAKA I
LAMPIRAN-LAMPIRAN IV
BIODATA PENULIS XXXVI

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

DAFTAR TABEL

No. Tabel	Judul	Halaman
Tabel 2.1	Tinjauan Penelitian Relevan	7
Tabel 3.1	Daftar Jumlah Peserta Didik Kelas VIII SMPN 9	31
Tabel 3.2	Skala Liker (penilian)	36
Tabel 3.3	Interpretasi Tes Murid	36
Tabel 3.4	Nilai Ketuntasan peserta didik	37
Tabel 3.5	Skor klasifikasi	39
Tabel 3.6	Kriteria Validitas	41
Tabel 4.1	Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	42
Tabel 4.2	Distribusi Jawaban Responden Untuk Variabel Media Pembelajaran Interaktif	43
Tabel 4.3	Distribusi Jawaban Responden Untuk Variabel Hasil	46
Tabel 4.4	Hasil Statistik Deskriptif	49
Tabel 4.5	Hasil Uji Normalitas	50
Tabel 4.6	Hasil Uji Reliabilitas	51
Tabel 4.7	Skor Klasifikasi	52
Tabel 4.8	Hasil Uji Hipotesis	53
Tabel 4.9	Hasil Uji one sampel t-test	54
Tabel 4.10	Hasil Uji Regresi linear	55
Table 4.11	Hasil Uji Anova	55
Table 4.12	Hasil Uji Coefficients	56
Table 4.13	Hasil Uji Validitas Variabel X	57
Table 4.14	Hasil Uji Validitas Variabel Y	58

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

DAFTAR GAMBAR

No. Gambar	Judul Gambar	Halaman
Gambar 2.1	Kerangka Pikir	28

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

DAFTAR LAMPIRAN

No. Lamp.	Judul	Halaman
1	Permohonan izin penelitian	Terlampir
2	Rekomendasi Penelitian	Terlampir
3	Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	Terlampir
4	SK Pembimbing	Terlampir
5	Modul Ajar	Terlampir
6	Hasil Uji Validitas angket	Terlampir
7	Cara Penggunaan Aplikasi Quizizz	Terlampir
8	Instrumen Penelitian	Terlampir
9	Dokumentasi	Terlampir

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

PEDOMAN TRANSLITERASI

1. Transliterasi

a. 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:

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	ḥ	ha (dengan titik dibawah)
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

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Shad	ṣ	es (dengan titik dibawah)
ض	Dad	ḍ	de (dengan titik dibawah)
ط	Ta	ṭ	te (dengan titik dibawah)
ظ	Za	ẓ	zet (dengan titik dibawah)
ع	‘ain	‘	koma terbalik keatas
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qof	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	’	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apapun. Jika terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (’)

b. Vokal

1) Vokal tunggal (*monoftong*) bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	Fathah	A	A
اِ	Kasrah	I	I
اُ	Dammah	U	U

2) Vokal rangkap (*diftong*) bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
ـَيْ	fathah dan ya	Ai	a dan i
ـَوْ	fathah dan wau	Au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : kaifa

حَوْلَ : haula

c. *Maddah*

Maddah atau vocal panjang yang lambangnya berupa harkat dan huruf, tranliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harkat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
ـَا/ـَي	fathah dan alif atau ya	Ā	a dan garis diatas
ـِيْ	kasrah dan ya	Ī	i dan garis diatas
ـُوْ	dammah dan wau	Ū	u dan garis diatas

Contoh:

مَاتَ : māta

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

رَمَى : ramā

قِيْلَ : qīla

يَمُوْتُ : yamūtu

d. *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 terakhir dengan *ta marbutah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *ta marbutah* itu ditransliterasikan denga *ha (h)*.

Contoh:

الجَنَّةرَوْضَة : *Rauḍah al-jannah atau Rauḍatul jannah*

اَلْمَدِيْنَةُالْفَاضِلَةِ : *Al-madīnah al-fāḍilah atau Al-madīnatul fāḍilah*

اَلْحِكْمَةُ : *Al-hikmah*

e. *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 : *Rabbanā*

نَجَّيْنَا : *Najjainā*

الْحَقُّ : *Al-Haqq*

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

الْحَجُّ : *Al-Hajj*

نُعِّمَ : *Nu'ima*

عَدُوٌّ : *'Aduwwun*

Jika huruf ى bertasydid diakhir sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah (ـِيّ), maka ia litransliterasi seperti huruf *maddah* (i).

Contoh:

عَرَبِيٌّ : 'Arabi (bukan 'Arabiyy atau 'Araby)

عَلِيٌّ : "Ali (bukan 'Alyy atau 'Aly)

f. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf لا (*alif lam ma'rifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasikan seperti biasa, *al-*, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiah* maupun huruf *qamariah.* Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya.Kata sandang ditulis terpisah dari katayang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

اَلْشَمْسُ	:	*al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)
اَلزَّلْزَلَة	:	*al-zalzalah* (bukan *az-zalzalah*)
اَلْفَلسَفَةُ	:	*al-falsafah*
اَلْبِلاَدُ	:	*al-bilādu*

g. 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:

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

تأمُرُوْنَ : *ta'murūna*

النَّوْءُ : *al-nau'*

شَيْءٌ : *syai'un*

اُمِرْتُ : *umirtu*

h. Kata Arab yang lazim digunakan dalan 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, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya kata Al-Qur'an (dar Qur'an), Sunnah.

Namun bila kata-kata ini menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab maka mereka harus ditransliterasi secara utuh. Contoh:

Fī ẓilāl al-qur'an

Al-sunnah qabl al-tadwin

Al-ibārat bi 'umum al-lafẓ lā bi khusus al-sabab

i. *Lafẓ al-Jalalah* (اللّٰه)

Kata "Allah" yang didahuilui partikel seperti huruf jar dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai mudaf ilahi (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah. Contoh:

دِيْنُ اللّٰهِ *Dīnullah* بِا للّٰهِ *billah*

Adapun ta marbutah di akhir kata yang disandarkan kepada lafẓ al-jalālah, ditransliterasi dengan huruf [t]. Contoh:

هُمْ فِي رَحْمَةِاللّٰهِ Hum fī rahmmatillāh

j. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital, dalam transliterasi ini huruf digunakan juga berdasarkan kepada pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

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 mā Muhammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wudi'a linnāsi lalladhī bi Bakkata mubārakan

Syahru Ramadan al-ladhī unzila fih al-Qur'an

Nasir al-Din al-Tusī

Abū Nasr al-Farabi

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

Contoh:

Abū al-Walid Muhammad ibnu Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Walīd Muhammad (bukan: Rusyd, Abū al-Walid Muhammad Ibnu)

Naṣr Hamīd Abū Zaid, ditulis menjadi Abū Zaid, Naṣr Hamīd (bukan: Zaid, Naṣr Hamīd Abū)

2. Singkatan

Beberapa singkatan yang di bakukan adalah:

swt.	=	*subḥānāhu wa ta'āla*
saw.	=	*ṣallallāhu 'alaihi wa sallam*
a.s	=	*'alaihi al-sallām*
H	=	Hijriah
M	=	Masehi
SM	=	Sebelum Masehi
1.	=	Lahir Tahun
w.	=	Wafat Tahun

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

QS../..: 4=	=	QS al-Baqarah/2:187 atau QS Ibrahim/..., ayat 4
HR	=	Hadis Riwayat

Beberapa singkatan dalam bahasa Arab :

ص	=	صفحة
دم	=	بدون مكان
صلعم	=	صلى اللهعليهوسلم
ط	=	طبعة
دن	=	بدون ناشر
الخ	=	إلى آخرها/إلى آخره
ج	=	جزء

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

ed. : editor (atau, eds. [kata dari editors] jika lebih dari satu orang editor). Karena dalam bahasa indonesia kata "edotor" 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. Alternatifnya, digunakan singkatan 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 untuk penulisan karta terjemahan yang tidak menyebutkan nama penerjemahnya

Vol. : Volume. Dipakai untuk menunjukkan jumlah jilid sebuah buku atau ensiklopedia dalam bahasa Inggris. Untuk buku-buku berbahasa Arab biasanya digunakan juz.

No. : Nomor. Digunakan untuk menunjukkan jumlah nomot karya ilmiah berkala seperti jurnal, majalah, dan sebagainya.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam era digital ini, teknologi informasi telah merambah diberbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas dan efesiensi proses belajar mengajar, salah satu teknologi yang kini banyak digunakan dalam pembelajaran interaktif salah satunya adalah aplikasi quizizz. Perkembangan teknologi saat ini memberikan pengaruh terhadap pendidikan. Kecanggihan teknologi dan arus informasi yang semakin cepat telah memudahkan pendidik dan peserta didik untuk berbagi informasi, sehingga memberikan dampak positif signifikan terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi diera digital.[1]

Proses pemanfaatan teknologi dalam komunikasi sangat membantu dalam penyampaian informasi dalam pembelajaran. Tentang pentingnya menghadiri dan berlapang pada majelis-majelis ilmu yang dapat mengangkat derajat. Hal ini diterangkan dalam Qur'an Surah Al-Mujadilah:11, yaitu;

يٰٓاَيُّهَا الَّذِيْنَ اٰمَنُوْٓا اِذَا قِيْلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوْا فِى الْمَجٰلِسِ فَافْسَحُوْا يَفْسَحِ اللّٰهُ لَكُمْۚ وَاِذَا قِيْلَ انْشُزُوْا فَانْشُزُوْا يَرْفَعِ اللّٰهُ الَّذِيْنَ اٰمَنُوْا مِنْكُمْۙ وَالَّذِيْنَ اُوْتُوا الْعِلْمَ دَرَجٰتٍۗ وَاللّٰهُ بِمَا تَعْمَلُوْنَ خَبِيْرٌ

Terjemahnya:

> "Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, "Berilah kelapangan didalam majelis-majelis," maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, "Berdirilah kamu," maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui terhadap apa yang kamu kerjakan." (Q.S. Al-Mujadalah:11).[2]

---

[1] Ana Maritsa et al., "Pengaruh teknologi dalam dunia pendidikan," *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18.2 (2021), 91–100.

[2] Kementrian Agama RI, "Al-Qur'an Dan Terjemahannya Juz 1-30 Edisi Baru," *Mekar Surabaya*, 2019.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Ayat diatas menggambarkan tentang perintah bagi setiap manusia untuk menjaga adab dan sopan santun dalam suatu majelis pertemuan dan adab sopan santun terhadap Rasulullah SAW. Pada ayat diatas juga menjelaskan bahwa Allah akan meninggikan derajat pada orang-orang yang beriman dan orang-orang yang berilmu beberapa derajat. Menurut Ibnu Abi Hatim, ayat ini turun pada hari jum'at, dimana di saat pahlawan-pahlawan Badar datang ketempat pertemuan yang penuh dan sesak. Dimana orang-orang tidak memberi tempat kepada yang baru datang, sehingga dengan terpaksa mereka berdiri. Pada saat itu pula, Raasulullah menyuruh berdiri kepada pribumi, dan menyuruh tamu-tamu (pahlawan badar) untuk duduk di tempat mereka.[3]

Penggunaan teknologi digital kedalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukan.[4] Pendidik dapat menggunakan teknologi digital dalam proses pembelajaran sehingga menjadikan ilmu pengetahuan dapat dijangkau lebih luas tanpa dibatasi oleh tempat dan waktu, serta materi lebih mudah diakses oleh banyak peserta didik sekaligus membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

Pendidik melakukan berbagai peran dan tanggung jawab penting selama proses pembelajaran. Pendidik diharapkan mampu merencanakan kegiatan belajar mengajar secara kreatif dan efektif sebagai seorang perencana dalam proses pembelajaran termasuk keterampilan dalam menggunakan media pembelajaran sebagai fasilitas belajar bagi peserta didik.[5] Media pembelajaran memudahkan pendidik untuk berkreasi dan produktif saat menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik.

---

[3] Rahmatika Budi Astuti, Maryono, Salis Irvan Fuadi, "Etika Mencari Ilmu Dalam Al-Qur'an (Kajian Q.S. Al-Mujadalah Ayat 11)", Universitas Sains Al-Qur'an, Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora, 2023, h. 12

[4] Sulistyani Puteri Ramadhani dan M S Zulela, "Profesional pedagogy guru terhadap perubahan pembelajaran di era digital," *Jurnal Elementaria Edukasia*, 3.2 (2020).

[5] Selly Ade Saputri dan Tin Rustini Isna Nadifa Nur Fauziah, "penggunaan media audio visual dalam meningkatkan hasil belajar pada pelajaran ilmu pengetahuan sosial siswa sekolah dasar," 2023, 127.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Penggunaan media dalam proses pembelajaran diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan.

Pada dunia yang mewajibkan untuk terus menambah ilmu sesuai dengan perubahan zaman, pencari ilmu akan terus menemukan banyak jalan, serta banyak media dalam pembelajaran. Hadits yang berkaitan dengan "urgensi ilmu" tidak sedikit, salah satunya ialah hadits yang diriwayatkan oleh Muslim, Ibnu Majah, dan lainnya yang bersumber dari Abu Huroirah ra. Dari Abu Hurairah radhiyallahu 'anhu dia berkata: Rasulullah shallallahu 'alaihi wasallam bersabda: "Barang siapa yang menempuh satu jalan untuk mencari ilmu, niscaya Allah akan memudahkan baginya jalan menuju surga.[6]

Media pembelajaran merupakan unsur yang sangat penting pada suatu proses belajar mengajar. Pemilihan jenis media pembelajaran yang sesuai akan menambah minat peserta didik terhadap mata pelajaran yang diajarkan. Salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut memotivasi, memengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru atau pendidik. pemilihan media yang tepat perlu dipertimbangkan dari berbagai landasan agar media yang dipilih benar-benar sesuai dengan tingkat pemahaman, kemampuan berpikir, psikologis dan kondisi sosial peserta didik. Penggunaan media yang tidak sesuai kondisi peserta didik akan menyebabkan tidak berfungsinya media secara optimal.[7] Penggunaan media pembelajaran yang tepat memudahkan peserta didik memahami materi yang akan diberikan sehingga tujuan pembelajaran akan lebih mudah tercapai.

Penggunaan media pembelajaran bukanlah sekedar upaya untuk membantu guru, namun juga membantu peserta didik dalam belajar, sehingga media pembelajaran harus bersifat interaktif. Hal tersebut dikarenakan dengan menggunakan

---

[6] Ahmad Fauzi, Alfiah, "Urgensi Dan Keutamaan Serta Kedudukan Ilmu Yang Bermanfaat Sebagai Aset Akhirat", *Journal of Education and Teaching*, 2021, h. 129

[7] Nur Aninda Pratiwi, "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Di Smp Negeri 1 Bungoro Kecamatan Bungoro Kabupaten Pangkep," *Universitas Muhammadiyah Makassar*, 2018,

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

media peserta didik akan lebih fokus pada apa yang disampaikan oleh pendidik atau guru dan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik serta dapat menerima pesan dengan baik.[8]

Penyusunan media interaktif dilakukan dengan menggabungkan beberapa gambar, suara, video, maupun animasi dalam sebuah file yang digunakan, sehingga penggunaanya sangat mudah. Media interaktif dapat berupa *software*, aplikasi atau *website* yang membawakan pengalaman belajar yang lebih interaktif terhadap peserta didik.[9] Dengan demikian, penerapan media interaktif dalam pendidikan dapat meningkatkan minat peserta didik terhadap pembelajaran, membantu memperkuat pemahaman konsep dan merangsang kreativitas dalam proses belajar. Dan media pembelajaran digital juga dapat dijalankan menggunakan system operasi *android*, *windows*, maupun *ios*. Sistem operasi berfungsi sebagai "jembatan" antara perangkat dan penggunanya, memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan perangkat mereka dan menggunakan aplikasi yang terinstal di dalamnya.[10]

Quizizz salah satu aplikasi media pembelajaran digital yang memanfaatkan jaringan internet. Selain dapat digunakan sebagai sarana penyampaian materi, *Quizizz* juga dapat digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran yang memudahkan pendidik untuk mengetahui hasil belajar peserta didik secara langsung.

Quizizz merupakan platform media interaktif berbasis kuis yang terintegrasi dengan permainan, juga dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran, kuis berisi jutaan pertanyaan dari berbagai bidang yang dapat digunakan oleh peserta didik dan guru. Selain itu, *Quizizz* menjadikan pembelajaran terpusat, karena peserta didik ikut aktif dalam pembelajaran. Guru atau siswa\mengakses kuis melalui\perangkat, laptop

---

[8] Amriani, "Ole h :," *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Siswa SD INP Lasepang Kecamatan Bantaeng Kabupaten Bantaeng*, 2014.

[9] Ranti Cahyaningtyas dan Mintohari, "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Quizizz Pada Pembelajaran Benda Dan Kegunaannya Mata Pelajaran Ipa Kelas Iii Sekolah Dasar Ranti Cahyaningtyas," *Jpgsd*, 11 Nomor 6 (2011),

[10] Joko Kuswanto dan Ferri Radiansah, "Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran System Operasi Jaringan Kelas XI," *Jurnal Media Infotama*, 14.1 (2018), 16.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

atau komputer. Guru dapat memanfaatkan kuis sebagai latihan soal di awal dan akhir pembelajaran serta untuk mengecek hasil aktivitas peserta didik setelah menggunakan aplikasi quizizz.[11]

Hal tersebut menggambarkan bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz* memungkinkan peserta didik memiliki motivasi belajar untuk berpartisipasi dalam pembelajaran melalui kuis interaktif yang menarik. Aplikasi *Quizizz*, juga memberikan umpan balik secara instan kepada peserta didik setelah menjawab pertanyaan, yang memungkinkan untuk memperbaiki pemahaman mereka secara langsung. Aplikasi ini memudahkan peserta didik untuk belajar secara mandiri, karena peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran dan mengikuti kuis kapan saja dan dimana saja sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Berbagai penelitian tentang penggunaan aplikasi *Quizizz* menunjukkan manfaat yang diperoleh dan menunjukkan bahwa *Quizizz* dapat meningkatkan kompetensi dan hasil belajar peserta didik. Aplikasi *Quizizz* merupakan salah satu upaya alternatif mengatasi permasalahan pemanfaatan media pembelajaran yang masih menggunakan cara tradisonal atau konvensional seperti buku yang memiliki bacaan yang panjang dan cenderung membosankan.

Berdasarkan observasi yang telah dilaksanakan di SMPN 9 Parepare, penggunaan aplikasi *Quizizz* telah digunakan oleh peserta didik dan para guru. Namun ternyata pada penggunaannya aplikasi ini ternyata belum maksimal. Ketika aplikasi ini tidak digunakan oleh peserta didik, maka peserta didik merasa kurang ikut berperan aktif dalam segala proses pembelajaran, peserta didik hanya diam mendengarkan, menerima, dan menghapal materi yang disampaikan oleh guru. Sedangkan jika menggunakan aplikasi ini peserta didik merasa bersemangat, percaya diri, lebih mudah memahami, dan merasa lebih terlibat dalam proses pembelajaran.

[11] Halimatu Solikah, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap ada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019 / 2020Motivasi dan Hasil Belajar Siswa p," *Bapala: Jurnal Mahasiswa UNESA*, 7.3 (2020)

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Guru yang juga berperan aktif dalam penentuan keberhasilan hasil belajar peserta didik, dalam penggunaan aplikasi *Quizizz* belum sepenuhnya maksimal dikarenakan Beberapa faktor seperti keterbatasan pemahaman teknis, minimnya sarana pendukung seperti perangkat dan jaringan internet yang stabil, serta kurangnya pembiasaan siswa dalam menggunakan aplikasi tersebut menjadi tantangan yang perlu diatasi.

Hal ini yang mendasari peneliti untuk mengetahui bagaimana pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* dalam peningkatan hasil pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) peserta didik. Dimana peneliti melakukan pengumpulan data melalui observasi, dokumentasi, dan pengolahan data dari tiap responden penelitian. Dengan adanya penerapan *Quizizz* ini diharapkan tidak hanya melihat peningkatan hasil belajar, tetapi juga dapat mengcakup peningkatan pola pendidikan melalui tahapan pembelajaran yang lebih interaktif antara guru dan peserta didik.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian lebih lanjut terkait dengan permasalahan yang telah terangkan di atas dengan judul yang akan diangkat oleh peneliti adalah **"Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Quizizz* untuk meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII SMPN 9 Parepare"**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah di kemukakan, maka dapat di rumuskan pokok masalah yang hendak di teliti yakni sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat penerapan media interaktif berbasis aplikasi *Quizizz* pada pembelajaran IPS peserta didik kelas VIII di SMPN 9 Parepare?
2. Bagaimana tingkat efektivitas penggunaan aplikasi *Quizizz* sebagai media pebelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VIII di SMPN 9 Parepare?

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

3. Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas VIII di SMPN 9 Parepare?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui penerapan media interaktif berbasis aplikasi *Quizizz* pada pembelajaran IPS peserta didik kelas VIII di SMPN 9 Parepare.
2. Mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi *Quizizz* sebagai media pebelajaran interaktif peserta didik kelas VIII di SMPN 9 Parepare.
3. Mengetahui pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas VIII di SMPN 9 Parepare.

D. Kegunaan Penelitian

Adapun yang menjadi kegunaan dari penelitian ini di bagi menjadi dua yaitu, kegunaan berbentuk teoritis dan kegunaan praktis:

1. Manfaat teoritis

   Melalui penelitian ini di harapkan dapat memberi masukan atau informasi serta bahan pertimbangan dalam proses pembelajaran bagi guru di dalam kelas untuk meningkatkan daya fikir peserta didik dalam menerima pembelajaran.

2. Manfaat praktis

   a. Bagi Peneliti

      Penelitian ini sangat bermanfaat untuk menambah wawasan dan juga sebagai sarana untuk menyampaikan informasi terkait dengan bagiamana penerapan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Quizizz* pada pembelajaran IPS dalam meningkatkan hasil dan minat belajar peserta didik kelas VIII SMPN 9 Parepare.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

b. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini di harapkan dapat memberi manfaat dan bisa meningkatkan hasil dan minat belajar peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran dalam kelas.

c. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan bisa di jadikan sebagai referensi untuk meningkatkan pengetahuan tentang media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Quizizz*.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Penelitian Relevan

Berdasarkan tinjauan pustaka ini mengenai media pembelajaran interaktif *Quizizz*, terdapat penelitian yang serupa yang telah dilakukan sebelumnya maka untuk melihat posisi penelitian ini, penulis mengambil beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini, yaitu tentang media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Quizizz*, sebagai berikut:

Nama	Judul	Perbedaan dan persamaan hasil penelitian sebelumnya dan penelitian peneliti
Halimatus Solikah	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif *Quizizz* Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa	• Persamaan kedua penelitian yaitu, pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *Quizizz* dengan menggunakan pendekatan metode kuantitatif. Kedua penelitian juga ditemukan hasil positif terhadap penggunaan media interaktif *Quizizz* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi teks persuasif.[12] • Perbedaan kedua penelitian yaitu, peneliti sebelumnya menggunakan kelas kontrol dan eksperimen. Sedangkan penelitian peneliti tidak menggunakan kelas kontrol dan eksperimen tetapi menggunakan metode korelasional yang mencari

[12] Solikah.Halimatus, 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. *Jurnal Mahasiswa UNESA*,2020

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

		hubungan antar dua variabel.
Hasil Penelitian a. Penelitian terdahulu Hasil analisis data penelitian, motivasi belajar siswa kelas eksperimen dan kontrol sebelum diberikan perlakuan diperoleh nilai thitung sebesar -,935, dan setelah diberikan perlakuan diperoleh nilai thitung sebesar 3,461. Nilai rata-rata hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan diperoleh nilai thitung sebesar 1,97, dan setelah diberikan perlakuan diperoleh nilai thitung sebesar 4,04. Hasil analisis data yang mengacu pada db=50, t0=5%, menunjukkan adanya perbedaan signifikan pada motivasi dan hasil belajar pada siswa kelas eksperimen dan kontrol, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif penggunaan media interaktif Quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi teks persuasif. b. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1)tingkat penerapan aplikasi *Quizizz* sebanyak 59,7% siswa lebih memilih belajar melalui *Quizizz* dibandingkan dengan metode tradisonal,dan 61,3% siswa lebih merasa percaya diri dan aktif dalam diskusi (2) tingkat efektivitas aplikasi *Quizizz* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik di SMPN 9 Parepare terbukti hasil penelitian menunjukkan bahwa 69,4% siswa setuju dan 30,6% sangat setuju bahwa aplikasi *Quizizz* meningkatkan interaktivitas kelas. (3)Pengaruh positifnya terlihat dalam perubahan minat belajar, pemahaman informasi, dan kepercayaan peserta didik, dengan hasil uji regresi linear menunjukkan thitung 3,090 > ttabel 1,671 dan signifikansi 0,003 < 0,05, yang berarti H0 ditolak dan Ha diterima.		
Ranti Cahyaningtyas	Pengembangan media interaktif berbasis *Quizizz*	• Persamaan kedua penelitian yaitu, variabel bebas dan terikat, media interaktif berbasis *Quizizz* (X) dan hasil

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

	pada pembelajaran benda dan kegunaan, mata pelajaran Ipa	belajar peserta didik (Y). Kedua penelitian juga menggunakan kelayakan media pembelajaran berbasis *Quizizz* yang jika dilihat dari hasil validasi data yang membuat media pembelajaran ini layak digunakan.[13] • Perbedaan kedua penelitian yaitu, terletak pada dari segi model pembelajaran dan materi pembelajaran benda dan kegunaanya dan perbedaan lainnya itu pada lokasi penelitian.
Hasil penelitian a. Penelitian terdahulu Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III A SDN Rungkut Menanggal 1/582. Media pembelajaran berbasis Quizizz dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu analysis, design, development, implementation, serta evaluation (Sugiyono, 2011). Dengan penilaian melalui skala Likert modifikasi 4 level. Kelayakan media pembelajaran berbasis Quizizz ini dilihat dari hasil validasi media dan efektifitas. Media pembelajaran berbasis Quizizz ini mendapatkan nilai validasi media sebesar 90% dan validasi materi sebesar 85,71% keduanya termasuk dalam kategori sangat layak sehingga dapat dikatakan bahwa media ini layak. Kemudian untuk hasil pengisian angket yang dibagikan saat melakukan uji coba terbatas adalah 95,8% sedangkan untuk uji coba luas mendapat persentase nilai sebesar 96%. Peneliti juga memberikan angket pada guru dan mendapatkan nilai dengan persentase sebesar 88%		

[13] Cahyaningtyas dan Mintohari. "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Quizizz Pada Pembelajaran Benda Dan Kegunaanya Mata Pelajaran Ipa Kelas III Sekolah Dasar"

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

ketiga nilai tersebut termasuk dalam kategori sangat praktis sehingga media yang dikembangkan praktis untuk digunakan. Untuk hasil pretest dan posttest yang telah dikerjakan oleh siswa mendapatkan nilai sebesar 96,66% dengan kategori sangat efektif. Untuk mengetahui peningkatan hasil dari pengerjaan pretest dan posttest dihitung menggunakan rumus n-gain dan memperoleh hasil sebesar 0,69 maka dapat dikatakan bahwa peningkatan hasil belajar pada siswa termasuk dalam kategori sedang. b. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1)tingkat penerapan aplikasi *Quizizz* sebanyak 59,7% siswa lebih memilih belajar melalui *Quizizz* dibandingkan dengan metode tradisonal,dan 61,3% siswa lebih merasa percaya diri dan aktif dalam diskusi (2) tingkat efektivitas aplikasi *Quizizz* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik di SMPN 9 Parepare terbukti hasil penelitian menunjukkan bahwa 69,4% siswa setuju dan 30,6% sangat setuju bahwa aplikasi *Quizizz* meningkatkan interaktivitas kelas. (3)Pengaruh positifnya terlihat dalam perubahan minat belajar, pemahaman informasi, dan kepercayaan peserta didik, dengan hasil uji regresi linear menunjukkan thitung 3,090 > ttabel 1,671 dan signifikansi 0,003 < 0,05, yang berarti H0 ditolak dan Ha diterima.		
Naufal Khalis	Efektivitas penggunaan aplikasi *Quizizz* terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran TIK kelas IX di Smp negeri 4	• Persamaan kedua penelitian yaiitu, variabel bebas dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* dan metode penelitian kuantitatif. Kedua penelitian menggunakan penggunaan nilai t-hitung dan t-tabel, dari perhitungan nilai signifikansi ini kemudian dapat disimpulkan bahwa efektivitas

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

		penggunaan aplikasi *Quizizz* berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar.[14] • Perbedaan kedua penelitian yaitu, dari penelitian peneliti membedakan variabel terikat (minat belajar) dan subjek penelitian (peserta didik kelas IX).
Hasil penelitian a. Penelitian terdahulu Hasil analisis uji thitung pada tabel diatas pada variabel independen yaitu X 7.418. Dalam penelitian ini nilai t-tabel yang diperoleh ialah 1.152. Apabila nilai sig. 0,05 atau 5% maka variabel tersebut dinyatakan efektif terhadap variabel dependen. Berdasarkan nilai t-hitung dan nilai ttabel yang telah disebutkan sebelumnya, maka dapat dinyatakan bahwa Efektivitas penggunaan aplikasi quizizz(X) terhadap variabel minat belajar(Y) secara parsial diperoleh thitung (7.418) > ttabel (1.152), maka keputusannya Ha diterima dan Ho ditolak. Sedangkan nilai signifikansinya 0,000 < 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa Efektivitas penggunaan aplikasi quizizz berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar. Berdasarkan hasil tersebut dapat dinyatakan Ha "Adanya aplikasi quizizz berpengaruh terhadap minat belajar siswa pada pelajaran TIK." Dinyatakan diterima.		

[14] Naufal Khalis, "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Tik Kelas IX Di SMP Negeri 4 Pidie Jaya" (UIN Ar-Raniry, 2022).

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

b. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1)tingkat penerapan aplikasi *Quizizz* sebanyak 59,7% siswa lebih memilih belajar melalui *Quizizz* dibandingkan dengan metode tradisonal,dan 61,3% siswa lebih merasa percaya diri dan aktif dalam diskusi (2) tingkat efektivitas aplikasi *Quizizz* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik di SMPN 9 Parepare terbukti hasil penelitian menunjukkan bahwa 69,4% siswa setuju dan 30,6% sangat setuju bahwa aplikasi *Quizizz* meningkatkan interaktivitas kelas. (3)Pengaruh positifnya terlihat dalam perubahan minat belajar, pemahaman informasi, dan kepercayaan peserta didik, dengan hasil uji regresi linear menunjukkan thitung 3,090 > ttabel 1,671 dan signifikansi 0,003 < 0,05, yang berarti H0 ditolak dan Ha diterima.		
Maulia Rusdian	Pengembangan media pembelajaran bantuan Quizizz materi bangun ruang sisi datar SMP kelas VIII	• Persamaan kedua penelitian yaitu, sama-sama mengunakan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Quizizz*. Kedua penelitian juga sama-sama menjukkan bahwa penggunaan media aplikasi *Quizizz* layak untuk digunakan dan diuji coba dengan baik . • Perbedaan kedua penelitian yaitu, media pembelajaran oleh penelitian Maulia Rusdian ini masih tahap uji coba, dan penelitian pengembanganya model ADDIE. Penelitian sebelumnya juga memfokuskan penelitiannya pada bangun ruang sisi datar.[15] Sedangkan penelitian

[15] Maulia Rusdian, "Pengembangan media pembelajaran berbantuan quizizz pada materi bangun ruang sisi datar kelas viii smpn 1 siak hulu," *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 7.1 (2021),

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

		peneliti yaitu media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Quizizz* yang sudah diterapkan, dan memfokuskan penelitian penerapan aplikasi *Quizizz* pada pembelajaran IPS.

Hasil penelitian

a. Penelitian terdahulu

Hasil penelitian pada teknik analisis data ini menunjukkan bahwa kelayakan media pembelajaran yang digunakan mempunyai skor rata-rata dari keempat validator yaitu 86,27% dengan kriteria sangat valid. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbantuan kuis pada bangunan ruangan sisi datar layak dan teruji dengan baik.

b. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1)tingkat penerapan aplikasi *Quizizz* sebanyak 59,7% siswa lebih memilih belajar melalui *Quizizz* dibandingkan dengan metode tradisonal,dan 61,3% siswa lebih merasa percaya diri dan aktif dalam diskusi (2) tingkat efektivitas aplikasi *Quizizz* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik di SMPN 9 Parepare terbukti hasil penelitian menunjukkan bahwa 69,4% siswa setuju dan 30,6% sangat setuju bahwa aplikasi *Quizizz* meningkatkan interaktivitas kelas. (3)Pengaruh positifnya terlihat dalam perubahan minat belajar, pemahaman informasi, dan kepercayaan peserta didik, dengan hasil uji regresi linear menunjukkan thitung 3,090 > ttabel 1,671 dan signifikansi 0,003 < 0,05, yang berarti H0 ditolak dan Ha diterima.

Tabel 2.1 Tinjauan penelitian relevan

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

B. Tinjauan Teori

1. Media pembelajaraan

a. Defenisi Media pembelajaran

Media pada hakekatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Sebagai komponen, media hendaknya merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh. Ekspresi pilihan media yang terakhir adalah penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran dimana siswa dapat berinteraksi dengan media yang dipilih.

Kata media berasal dari kata Latin *medius*, yang secara harafiah berarti "tengah", "perantara" atau "pengantar". Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Jadi media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran.[16]

Menurut Dina Indriana menjelaskan bahwa media adalah alat bantu yang sangat bermanfaat bagi para siswa dan pendidik dalam proses belajar dan mengajar.[17] Sedangkan menurut Yusufhadi Miarso, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.[18]

Berdasarkan uraian para ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien.

---

[16] Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3.1 (2018),

[17] Dina Indriana, "Ragam alat bantu media pengajaran" (Yogyakarta: DIVA press, 2011).

[18] Yusufhadi Miarso, *Menyemai benih teknologi pendidikan* (Kencana, 2004).

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Dalam proses belajar mengajar, media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.[19] Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran sangat membantu memantapkan proses pembelajaran dan menyampaikan pesan serta isi pelajaran pada saat itu. Dengan bantuan media pembelajaran dapat membantu siswa berkembang selain membangkitkan motivasi dan minat siswa.

b. Jenis-jenis Media pembelajaran

Media pembelajaran interaktif memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan secara langsung berinteraksi dengan materi. Berikut adalah beberapa jenis media pembelajaran interaktif.

1) Presentasi multimedia: Menggabungkan teks gambar,audio dan video untuk menyampaikan informasi dengan cara yang menarik dan interaktif.
2) Permainan pendidikan: Menggunakan elemen permainan untuk mengajarkan konsep-konsep tertentu atau meningkatkan keterampilan tertentu,seperti matematika,bahasa atau pemecahan masalah.
3) Aplikasi pembelajaran berbasis komputer: Menggunakan perangkat lunak khusus untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan adaptif kepada siswa.
4) Webinar dan video konferensi: Memungkinkan interaksi langsung antara pengajar dan siswa melalui platform online, memfasilitasi diskusi, pertanyaan dan jawaban secara real-time.
5) Papan tulis interaktif: Memungkinkan pengajar untuk menyampaikan materi secara interaktif dan melibatkan siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan teknologi papan tulis yang dapat disesuaikan.

[19] Omear Hamalik, *'Media Pembelajaran'* (Bandung,: Citra Aditya Bakti, 1994).

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

6) Aplikasi mobile: Memberikan akses ke materi pembelajaran interaktif melalui perangkat seluler, memungkinkan siswa untuk belajar dimana saja dan kapan saja.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran bertujuan untuk memudahkan peserta didik untuk berinteraksi satu sama yang lain sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Kemp dan Dayton mengemukakan beberapa manfaat dari media pembelajaran, antara lain.

1) Penyampain materi pelajaran dapat diseragamkan

Saat melakukan proses belajar mengajar seorang pendidik mungkin mempunyai cara penyampain materi yang berbeda-beda terhadap suatu konsep materi pelajaran yang diajarkan. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat mengatasi perbedaan penafsiran dalam penyampaian materi yang akan diajarkan sehingga penyampaian meteri kepada peserta didik dapat diseragamkan. Jika penyampaian materi menggunakan media pembelajaran yang sama maka seluruh peserta didik akan menerima informasi materi pembelajaran yang sama persis dengan peserta didik lainnya. Maka dari itu penggunaan media dapat mengurangi perbedaan penafsiran dalam penyampaian materi karena disampaikan secara seragam.

2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik

Menggunakan media dalam proses pembelajaran mempunyai kelebihan tersendiri yaitu dapat menyampaikan materi pembelajaran melalui gambar, suara, serta gambar yang berwarna yang dapat bergerak seperti video. Konten edukasi yang di sajikan melalui program media akan lebih mudah untuk dipahami, lebih jelas dan lebih menarik perhatian peserta didik untuk belajar. Media membuat peserta didik lebih menjiwai dan merespon dengan baik selama proses pembelajaran berlangsung. dapat disimpulkan, media pembelajaran dapat membantu peserta didik

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

dalam menciptakan suasana belajar yang tidak membosankan dan membuat kondisi dalam kelas menjadi lebih aktif dan menarik.

3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif

Jika pemilihan dan perancangan media dilakukan dengan baik maka akan sangat membantu pendidik dan peserta didik dalam melakukan pembelajaran interaktif didalam kelas. Pembelajaran yang dilakukan tanpa media akan cenderung bagi pendidik untuk berbicara satu arah saat proses pembelajaran berlangsung, namun jika media pembelajaran dimanfaatkan dengan baik akan memudahkan pendidik dan peserta didik melakukan pembelajaran dua arah.

4) Media dapat membuat materi pelajaran yang abstrak menjadi lebih konkrit

Materi pelajaran akan lebih mudah dipahami jika menggunakan media dalam proses pembelajaran misalnya pada materi kehidupan manusia pada masa islam, gambar dapat dijadikan sebagai media untuk menyampaikan informasi tentang bagaimana gambaran kehidupan manusia pada masa islam di nusantara, dengan media pendidik dapat menyampaikan materi yang rumit menjadi lebih sederhana dan mudah dipahami oleh peserta didik.

5) Efesiensi dalam waktu dan tenaga

Keluhan yang selama ini sering didengarkan dari pendidik adalah, selalu kekurangan waktu untuk mencapai targer kurikulum. Sering terjadi pembelajaran menghabiskan banyak waktu untuk menjelaskan suatu materi pelajaran. " *Related to the use of the technology as the learning media, the decision of using the learning media was based on the teacher's decision"*.[20]

[20] I Gede Putu Agus Pramerta, Ida Bagus Ari Arjaya, dan Putu Ayu Trisna Devi, "Learning Media Variation: Students'perception," *Jurnal Santiaji Pendidikan (JSP)*, 12.2 (2022),

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Media pembelajaran memberikan banyak manfaat dalam proses pembelajaran, dengan menggunakan media pembelajaran memberikan manfaat diantaranya penggunaan media dapat mengurangi perbedaan penafsiran dalam penyampaian materi karena disampaikan secara seragam, proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, materi pelajaran akan lebih mudah dipahami jika menggunakan media dalam proses pembelajaran dan efesiensi dalam waktu dan tenaga.

2. Aplikasi *Quizizz*

a. Pengertian *Quizizz*

Quizizz adalah platform pembelajaran berbasis aplikasi yang digunakan secara online. Aplikasi *Quizizz* terdiri dari pertanyaan-pertanyaan interaktif yang dapat dibuat sendiri oleh guru tentang berbagai topik, serta tersedia konten yang dapat dipilih guru dalam bentuk kuis atau diskusi. Guru harus mampu beradaptasi dengan perubahan kondisi ilmu pengetahuan dan teknologi guna meningkatkan mutu pendidikan nasional.[21] Pemanfaatan media pembelajaran *Quizizz* merupakan salah satu upaya meminimalisirkan permasalahan media pembelajaran di Indonesia yang seringkali menggunakan media pembelajaran konvensional. Media pembelajaran pendidikan berbasis teknologi dapat diterapkan dalam proses pembelajaran, sehingga dapat menjadi upaya dalam pemecahan masalah media pembelajaran konvensional melalui pemanfaatan aplikasi *Quizizz*.

Quizizz merupakan sebuah alat yang digunakan untuk membantu belajar secara mandiri dan setiap siswa dapat menggunakannya untuk membantu kinerja mereka. *Quizizz* merupakan sebuah platform online yang menyajikan berbagai soal yang kreatif dan melibatkan siswa seacara penuh didalam pembelajaran sehingga hal ini dijadikan sebagai platform online yang dapat

[21] M Andra Aditiyawarman et al., "Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media untuk Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran," *Jurnal Penelitian*, 7.1 (2022),

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

menghasilkan motivasi pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik.[22] *Quizizz* ini digunakan melalui perangkat elektronik seperti komputer, smartphone untuk menyelesaikan kuis.

b. Fungsi Aplikasi *Quizizz*

Hasil yang dapat dicapai dalam aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran yaitu: (1) Perhatian siswa dalam menggunakan Handphone dalam proses pembelajaraan. (2) Pemahaman siswa memahami soal secara mandiri. (3) Keaktifan, baik bertanya mengenai materi maupun mengevaluasi dan mencatat materi. (4) Ketelitian siswa terhadap soal dan manajemen waktu. (5) Ketenagaan dalam menjawab mengerjakan soal atau kuis. Dengan ini dapat disimpulkan bahwa media aplikasi *Quizizz* sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran.[23]

Quizizz merupakan sebuah web untuk membuat permainan kuis interaktif yang bisa digunakan dalam pembelajaran dikelas maupun diluar kelas. Media pembelajaran *Quizizz* menjadikan pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan dengan menampilkan bahan ajar dalam bentuk slide dan warna yang menarik serta memberikan kuis yang sangat interaktif dengan pertanyaan yang muncul di layar masing-masing siswa, background gambar yang ceria yang disertai dengan musik. Siswa diharuskan menjawab pertanyaan sesuai dengan waktu yang diberikan, dan mereka dapat melihat hasil jawaban mereka di akhir kegiatan.[24]

---

[22] Sarah Amaliyah, "Pengaruh Implementasi Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMAN 32 Jakarta," in *Prosiding Seminar Nasional Berseri*, 2019,

[23] Unik Hanifah Salsabila et al., "Pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran ditengah pandemi pada siswa SMA," *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4.2,2020.

[24] Rita Aryani, Farah Soraya Djamal Hasan, Dan Leroy Holman Siahaan, "The Utilization Of The Quizizz Application To English Subject At Smkn 14, Jakarta Pusat," *English Review: Journal of English Education*, 10.3 (2022), 937–46.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

c. Tujuan Aplikasi *Quizizz*

Evaluasi pembelajaran berbentuk ujian atau penilaian harian relative dipandang sebagai hal yang menakutkan dan menegangkan bagi siswa. Namun dengan melakukan evaluasi pembelajaran melalui *Quizizz* siswa menganggap kuis tersebut merupakan hal yang menyenangkan dan dapat meningkatkan motivasi untuk belajar.[25]

Tujuan utama dari aplikasi *Quizizz* yaitu untuk mempermudah guru dalam mengelola pembelajaran dan menyampaikan informasi secara cepat dan akurat kepada peserta didik. Media pembelajaran *Quizizz* juga dapat dijadikan sebagai media evaluasi pembelajaran dengan memberikan tes berupa soal pada aplikasi *Quizizz* yang akan dijawab oleh peserta didik berdasarkan kompetensi yang telah dicapai selama proses pembelajaran dilakukan sehingga dapat mengetahui hasil belajar peserta didik.

d. Manfaat dan keunggulan *Quizizz*

Manfaat dari penggunaan media quizziz yaitu aplikasi ini merupakan aplikasi yang berbasisi games intruktif yang mana dalam penyajian latihannya dengan menggunakan permainan multipemain dan menjadikan prakter ruang belajar menjadi hidup dan menyenangkan. *Quizizz* juga memiliki fitur pemainan sepeti avatar, tema dan hiburan musik dalam proses pembelajarannya.[26] Media pembelajaran berbasis aplikasi *Quizizz* ini sangat

[25] Azzah Amany, "Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran daring pelajaran matematika," *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 2.2 (2020).

[26] Widayanti Widayanti dan Purnama Syae Purrohman, "Pengaruh Media Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas V," *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7.3 (2021),

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

tepat untuk di terapkan pada pembelajaran online/daring. Media ini memiliki keunggulan diantaranya:[27]

1) Siswa dapat mengetahui hasil penilaiannya secara langsung
2) Setiap siswa mendapatkan soal yang berbeda sehingga meminimalisir adanya kecurangan
3) Siswa dapat melihat jawaban yang benar dan yang salah

Selain itu media kuis juga mempunyai kelebihan yaitu membuat siswa menjadi aktif di dalam kelas, sehingga kegiatan belajar mengajar tidak terasa membosankan, siswa merasa bosan ketika guru melakukan pembelajaran dengan menggunakan teks yang dibacakan oleh guru, maka media kuis , guru dapat menggunakan alat penilaian yang berbeda untuk menarik siswa, untuk mengaktifkan semangat belajar mereka.[28]

e. Cara Menggunakan *Quizizz*

1) Bukalah laman www.quizizz.com , lalu klik *"Get Started"*
2) Bila ingin menggunakan kuis yang telah tersedia, dapat menggunakan kotak *"Search for Quizzes"* dan *browsing*. Setelah memilih kuis, langsung lewati ke langkah ke 8. Namun jika ingin membuat kuis sendiri, pilih panel *"Create",* lalu panel *"Sign Up"*, dilanjutkan dengan mengisi formulir yang tersedia.
3) Masukkan nama kuis serta gambar sesuai kebutuhan Anda. Melalui *Quizizz*, Anda dapat memilih sendiri bahasa yang digunakan serta pengaturan privasi yang dapat dijadikan publik atau pribadi.
4) Untuk mengisi pertanyaan, jawaan, Anda dapat mengklik ikon *"Incorrect"* untuk pertanyaan yang salah, serta *"Correct"* untuk jawaban yang benar.

---

[27] Cecep Darul Iwan, "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," 2020.

[28] Cahyani Amildah Citra dan Brillian Rosy, "Keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi quizizz terhadap hasil belajar teknologi perkantoran siswa kelas X SMK Ketintang Surabaya," *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8.2 (2020),

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

5) Pilih *"+ New Question"* dan ulangi langkah ke 4. Lakukan berulang hingga semua pertanyaan telah dibuat
6) Tekan *"Finish"* yang terletak pada sudut kanan atas
7) Pilih rentang kelas, mata pelajaran, serta topik yang sesuai. Untuk mempermudah pencarian, Anda juga dapat menambahkan tag.
8) Anda dapat memilih *"Play Live"* atau *"Homework"* dan pilihlah atribut yang diinginkan
9) Untuk siswa, dapat langsung mengunjungi *www.quizizz.com/join* dan mengetik kode yang telah ditentukan untuk berpartisipasi dalam kuis langsung ataupun menyelesaikan pekerjaan rumah. Sebelumnya, para siswa juga akan diminta untuk memasukkan nama untuk diidentifikasi
10) Setelah siswa selesai mengerjakan, segarkan halaman Anda, dan akan muncul hasil kuis yang telah dikerjakan.

Quizizz adalah alat penilaian online yang dapat dibuat dan digunakan oleh guru dan siswa.[29]

f. Jenis-jenis Media Interaktif

Media interaktif dalam pembelajaran dirancang untuk meningkatkan keterlibatan pemahaman siswa dengan memanfaatkan berbagai teknologi dan metode interaktif. Berikut adalah beberapa jenis media interaktif yang dapat digunakan dalam konteks pembelajaran.

1) Aplikasi pembelajaran interaktif yaitu seperti Quizizz, Kahoot, dan lain-lain memungkinkan siswa untuk berpartisispasi dalam kuis, permainan, atau latihan interaktif yang memperkuat konsep yang diajarkan.
2) Kuis langsung (Live Quiz) yaitu memungkinkan pendidik untuk menjalankan kuis secara langsung dengan peserta didik yang dapat

[29] Dhian Nuri Rahmawati et al., "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam," *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 2.1 (2022),

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

bergabung melalui kode atau link yang sudah dibagikan. Ini sering digunakan dalam kelas mau secara individu atau kelompok.

3) Kuis Asynchronous adalah peserta didik dapat menjawab kuis secara mandiri dan dalam waktu tidak bersamaan dan hasil dapat dilihat setelah semua peserta selesai atau pada waktu tertentu.
4) Multimedia Presentasi Pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh guru untuk membantu mereka dalam proses pembelajaran di kelas. Mereka tidak berfungsi sebagai pengganti guru secara keseluruhan. menggunakan pointer materi yang disajikan. Untuk membantu siswa memahami materi lebih baik, ini dapat digabungkan dengan media linear seperti kuis-kusi atau permainan.[30]

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil dokumen dari serangkaian proses belajar siswa yang berlangsung dalam periode waktu tertetu.[31] Keller H. Nashar mengartikan bahwa hasil belajar yaitu terjadinya suatu perubahan dari hasil masukkan pribadi yang berupa sebuah motivasi serta harapan untuk berhasil dan masukan dari lingkungan yang berupa rancangan dan pengelolaan motivasional tidak berpengaruh terhadap usaha siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran, dan juga hasil berlajar yaitu kemampuan yang diperoleh oleh siswa setelah kegiatan belajar.[32]

Dapat dikatakan seseorang berhasil belajar apabila telah terjadi perubahan pada dirinya, namun tidak semua perubahan terjadi, yaitu meskipun ada

[30] Arita Marini Dian Nur Septiyawati Putri, Fitriah Islamiah, Tyara Andini, "Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar," *Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2.2 (2022), 367.

[31] Rohid Vatullah, "Penggunaan media pembelajaran Bahasa Arab berbasis Youtube untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa di SMK Karya Bhakti Bandung." (UIN Sunan Gunung Djati Bandung, 2023).

[32] Kadek Yudi Saputra, Iyus Akhmad Haris, dan Naswan Suharsono, "Pengaruh proses pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar ips siswa SMP Maulana Pegayaman," *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 5.1 (2015).

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

beberapa perubahan yang diharapkan atau direncanakan, tidak semua dari perubahan tersebut benar-benar terjadi, ini menujukkan adanya perbedaan antara harapan atau rencana dan kenyataan yang sebenarnya. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa hasil belajar adalah tercapainya tujuan pembelajaran dan hasil belajar merupakan produk dari proses pembelajaran, dengan demikian diperoleh hasil belajar, dan hasil belajar juga dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada peserta didik berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, keterampilan diri peserta didik dengan adanya perubahan tingka laku.[33] Dengan demikian hasil belajaran merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalam belajar. Kemampuang tersebut mencapai aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

Hasil belajar dikatakan tercapai apabila peserta didik mengalami perkembangan dan peningkatan perilaku yang diharapkan dalam tujuan pembelajaran yang dibuktikan dan ditujukan melalui dari nilai-nilai dari hasil evaluasi yang dilakukan oleh pendidik terhadap peserta didik melalui ulangan atau ujian. Hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai oleh peserta didik setelah mendapat pengajaran dalam kurung waktu tertentu.[34]

b. Indikator Hasil Belajar

Menurut Benjamin S.Bloom dengan *Taxonomi of education objectives* yang membagi tujuan pendidikan dalam 3 macam yaitu menurut teori yang

[33] Teni Nurrita, "Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa," *Jurnal misykat*, 3.1 (2018), 186

[34] dan Yumna Syaza Kani Putri Andri Yandi, Anya Nathania Kani Putri, "Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review)," *jurnal pendidikan siber nusantara*, 1.1 (2023), 14.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

disampaikan oleh Benjamin S.Bloom terdiri atas ranah kognitif, afektif, psikomotorik. Adapun penjelasan terkait indikator hasil belajar yaitu:

1. Ranah kognitif adalah suatu perubahan perilaku yang terjadi pada kognisi. Proses belajar terdiri atas kegiatan sejak dari penerimaan stimulus, penyimpanan dan pengolahan otak. Menurut Bloom bahwa tingkatan hasil belajar kognitif dimulai dari terendah dan sederhana yakni hafalan hingga paling tinggi yaitu evaluasi.
2. Ranah afektif, diketahui dalam ranah afektif ini bahwa hasill belajar disusun secara mulai dari yang paling rendah hingga tertinggi. Dengan demikian yang dimaksud dengan ranah afektif adalah yang berhungan dengan nilai- nilai yang pada selanjutnya dihubungkan dengan sikap dan perilaku.
3. Ranah psikomotorik, hasil belajar disusun menurut urutan mulai paling rendah dan sederhana hingga paling tinggi hanya dapat tercapai ketika peserta didik telah menguasai hasil belajar yang lebih rendah.[35]

c. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi beajar, tetapi digolongkan menjadi dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal.[36]

1) Faktor Internal, yang mengacu pada aspek psikologis, antara lain:
   a) Intelegensi, memiliki pengaruh yang besar terhadap kemajuan belaja
   b) Perhatian, merupaakn sebuah tujuan yang memerankan konsentrasi, aktivitas dan kesadaran seseorang pada satu objek. Dalam pendidika hal ini sangat berpengaruh pad diri siswa untuk hasil belajar terbaik
   c) Minat, hal terpenting dalam diri siswa karena jika tidak memiliki minat maka pelajaran akan sulit untuk dicerna

[35] Tasya Nabillah dan Agung Prasetyo Abadi, "Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa," *Prosiding Sesiomadika*, 2.1c (2020).

[36] Widia Hapnita, "Faktor internal dan eksternal yang dominan mempengaruhi hasil belajar menggambar dengan perangkat lunak siswa kelas XI teknik gambar bangunan SMK N 1 Padang tahun 2016/2017," *Cived*, 5.1 (2018).

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

d) Motivasi, dorongan yang dapat membuat tujuan akan tercapai
e) Kesiapan, hal ini sangat perlu dipersiapkan, karena jika siswa memiliki kesiapan dalam belajar akan menghasilkan belajar yang baik

2) Faktor Eksternal, antara lain:
a) Aspek keluarga, dalam pendiidkan perang keluarga memang menjadi bagian penting dalam peran anak, selain itu dalam keluarga juga akan membangun keyakinan agama, nilai budaya, nilai moral, dan keterampilan. Dalam aspek ini juga berpengaruh pada:
1) Cara orang tua mendidik
2) Suasana rumah untuk anak yang sedang belajar
3) Keadaan ekonomi keluarga
b) Aspek Sekolah, hal ini berpengaruh pada:
1) Metode pengajaran, siswa akan tertarik jika metode pengajaran dilakukan dengan menarik
2) Relasi guru, kurangnya interaksi dengan siswa, hal ini dpat menyebabkan proses belajar mengajar terganggu atau kurang lancar
3) Disiplin, kedislipinan juga sangat berpengaruh pada kerajinan dan kebiasaan- kebiasaan siswa untuk belajar.
4) Sarana dan prasarana, saran dan prasarana yang baik akan menghantarkan semangat belajar yang baik pula.
c. Aspek masyarakat, meliputi:
1) Bentuk kehidupan bermasyarakat juga akan membentuk dan mempengaruhi siswa dalam belajar. Pengaruh tersebut dapat mendorong semnagat dan giat belajar atau malah sebaliknya

Teman bergaul, teman bergaul sangat berpengaruh pada pembentukan kebiasan-kebiasaan siswa. Maka sangat di awasi jika anak memilih teman bergaul.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

d. Klasifikasi hasil belajar

Hasil belajar merupakan kegiatan atau penilaian yang dapat mengungkap aspek proses berpikir, sehingga dapat mengungkap aspek psikologis seperti nilai atau sikap, serta aspek keterampilan, (domain psikomotor) untuk setiap siswa. Artinya, hasil belajar dapat tercermin secara komprehensif pada gambaran hasil belajar siswa.[37]

C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah penting.[38] Kerangka pikir adalah bagian dari teori yang menjelaskan tentang alasan atau argument dari rumusan hipotesis, akan menggambarkan alur pemikiran peneliti dan memberikan penjelasan terhadap orang lain tentang hipotesis yang akan diajukan.[39]

Komponen utama kerangka pikir yang dikembangkan adalah variabel independen dan variabel dependen. Dalam kerangka pikir berikut, peneliti mencoba menjelaskan ada tidaknya hubungan antar variable X (independen) dan variable Y (dependen).

Guru atau pendidik memiliki peran penting dalam keberhasilan pembelajaran, yang dimana pada dasarnya seorang pendidik tersebut sangat menginginkan apabila dalam proses pembelajaran berlangsung peserta didik aktif dan memiliki semangat tinggi dalam belajar. Untuk itu, dalam mewujudkan itu semua, pendidik harus bisa menciptakan sebuah media pembelajaran yang dapat melibatkan antara guru dan peserta didik didalam kelas. Adapun model pembelajaran yang cocok digunakan yaitu, model *Question-Answer Learning*, dalam model *Question-Answer Learning* salah satu pendekatan dalam proses pembelajaran dimana peserta didik belajar

[37] Valiant Lukad Perdana Sutrisno dan Budi Tri Siswanto, "Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa pada pembelajaran praktik kelistrikan otomotif SMK di Kota Yogyakarta," *Jurnal pendidikan vokasi*, 6.1 (2016)

[38] P Dr Sugiyono, *Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif*, 2019.

[39] Arikunto Suharsimi, "Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik," *Jakarta: Rineka Cipta*, 134 (2006).

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

melalui proses bertanya dan menjawab pertanyaan. Dalam model ini pembelajaran terjadi ketika peserta didik di berikan pertanyaan, mereka kemudian mencari jawaban sendiri atau dengan bantuan, dan kemudian memberikan jawaban yang tepat.

Media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi quizizz merupakan salah satu media pembelajaran *Question-Answer Learning* yang merupakan media pembelajaran kelompok maupun individu tergantung bagaimana diimplemetasikan. Dalam konteks pembelajaran kelompok, model pertanyan jawaban dapat digunakan sebagai alat untuk merangsang diskusi dan kolaborasi di antara anggota kelompok Misalnya, seorang instruktur atau fasilitator dapat menyusun daftar pertanyaan yang relevan dengan materi pembelajaran, lalu meminta kelompok untuk mencari jawaban secara bersama-sama. Diskusi yang muncul dari pertanyaan tersebut akan membantu anggota kelompok untuk saling belajar dan memahami konsep yang diajarkan.[40]

Disisi lain, model pertanyaan jawaban juga dapat digunakan untuk pembelajaran individu. Sebagai contoh, seseorang dapat menggunakan model ini sebagai alat untuk menguji pemahaman diri terhadap materi pembelajaran. Dengan merumuskan pertanyaan-pertanyaan yang relevan dan mencari jawabannya, seseorang dapat mengevaluasi sejauh mana ia memahami topik tersebut. Ini juga dapat membantu dalam mempersiapkan diri untuk ujian atau evaluasi lainnya. Sehingga dengan begitu peserta didik akan bisa melatih daya fikir dan kemampuannya dengan cepat dalam memahami materi yang dipelajari dalam proses pembelajaran khusunya pada materi pembelajaran IPS.[41]

Disamping itu, media pembelajaran ini dapat mempengaruhi tingkat berpikir peserta didik untuk bisa tanggap dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan kuis, melalui media pembelajaran ini peserta didik dapat memperkuat dan meningkatkan retensi mereka terhadap materi pembelajaran khususnya pada materi pembelajaran

---

[40] Nazila Pradita1, Ulung Napitu2, Jalatua H. Hasugian, "Pengaruh Penggunaan *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII Pada Mata Pelajaran IPS Semester Genap Di Mts. Mesra Pematangsiantar T.A 2023/2024, Universitas Simalungun, 2024, h. 315

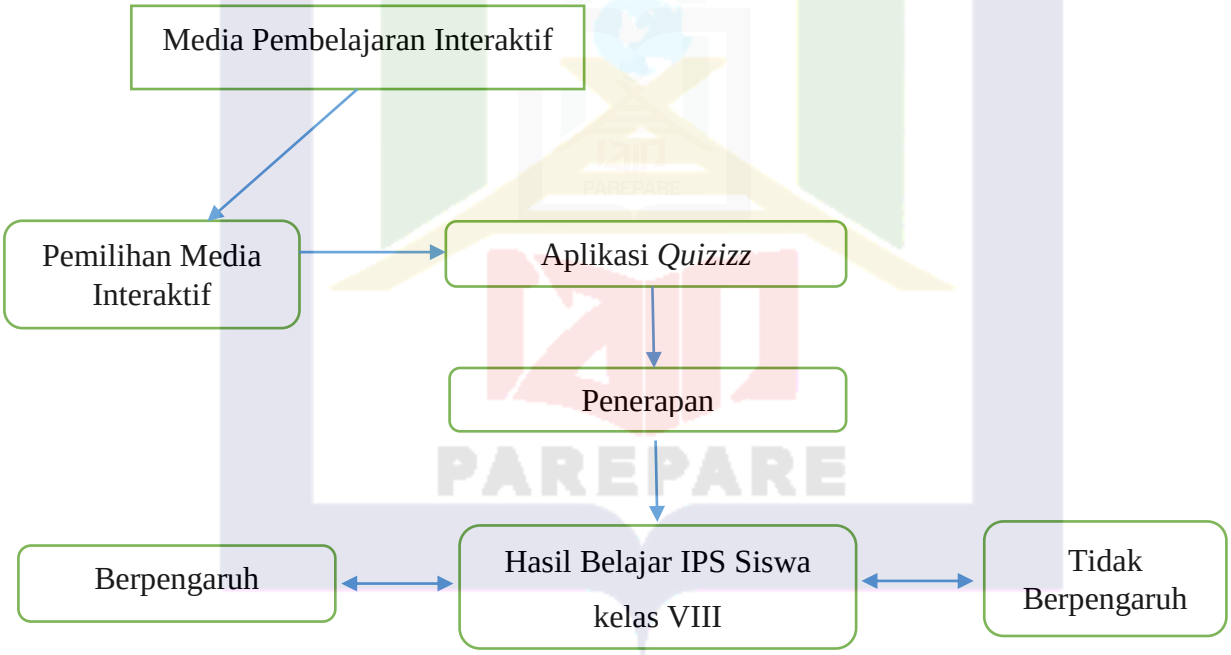
[41] Niken Dwi Ariyani, Oktaviani Adhi Suciptaningsih, "Analisis Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Pembelajaran IPS Sekolah Dasar", Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 2023, h. 254

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

IPS. karena pada dasarnya peserta didik harus mampu dalam mengungkapkan argumentnya agar bisa melatih tingkat berpikir kritis dan cepat tanggap terhadap sesuatu hal, sehingga nantinya peserta didik akan merasa terbiasa dan bisa menyelesaikan masalah yang dihadapi dalam pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat dipahami bahwa media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Quizizz* dalam materi pembelajaran IPS sangat memberi pengaruh tingkat berfikir peserta didik Baik pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik melalui berbagai langkah kegiatan di dalamnya. Sesuai dengan judul penelitian yang telah dikemukakan sebelumnya.

Untuk memperjelas gambaran penelitian ini secara keseluruhan penulis menyajikan kerangka pemikiran yang dapat mewakili isi penelitian ini secara umum, seperti terlihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

D. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian diartikan sebagai jawaban yang bersifat sementara terhadap rumusan masalah yang telah dinyatakan dalam bentuk sebuah pertanyaan. Dikatakan bersifat sementara, karena jawaban yang diberikan didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta yang diperoleh melalui pengumpulan data.[42]

Jadi, dapat diuraikan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik kelas VIII SMPN 9 kota Parepare.

1. H0 = Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Quizizz* tidak berpengaruh positif dan signifikan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik
2. Ha= Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Quizizz* berpengaruh positif dan signifikan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

[42] Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian* (Bandung, 2M).

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Salah satu bagian penting dalam kegiatan penelitian adalah cara yang digunakan dalam penelitian atau metode penelitian. Di perlukan sebuah pendekatan yang akan digunakan sebagai rangkaian pelaksanaan dalam penelitian, sehingga berdasarkan pada jenis permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini, maka peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif. Sebagaimana kuantitatif merupakan metodologi penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu untuk menguji hipotesis yang telah ditentukan sebelumnya.[43] Metode kuantitatif ini, menekankan pada jumlah dalam penelitian, dimana nantinya akan dituliskan dalam bentuk angka-angka baik besar maupun kecil angka penelitian yang akan diperoleh.

Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan korelasional. Penelitian ini mencari hubungan antara dua atau lebih variable. Dalam konteks media pembelajaran interaktif, penelitian ini akan melihat apakah ada hubungan antara penggunaan media interaktif dengan hasil belajar peserta didik.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi yang digunakan penulis untuk melakukan penelitian adalah SMPN 9 Kota Parepare alamat di Jl. Bau Massepe 94, Kampung Baru, Kecamatan Bacukiki Barat, Sulawesi Selatan. Waktu penelitian ini dilaksanakan kurang lebih satu bulan sesuai dengan kebutuhan penelitian. Peneliti memilih lokasi ini, karena peneliti menilai bahwa perlunya pengambilan sampel data pada sekolah yang masih menggunakan metode pembelajaran konvensional, dan perlunya pemerataan media interaktif dalam pembelajaran salah satunya di SMPN 9 Parepare.

[43] Sugiyono, *Mixed Methods* (bandung, 2013).

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan dari subjek penelitian. Sugiyono mengemukakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.[44] Populasi ini nantinya yang akan dijadikan sebagai subjek penelitian oleh peneliti. Adapun populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh peserta didik kelas VIII SMPN 9 Kota Parepare yang berjumlah 165 peserta didik. Jumlah peserta didik secara terperinci dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

No.	Kelas	Jumlah Peserta Didik
1	VIII. 1	27
2	VIII. 2	28
3	VIII. 3	27
4	VIII. 4	28
5	VIII. 5	27
6	VIII. 6	28
Total		165

Table 3.1 daftar Jumlah peserta didik kelas VIII SMPN 9 Parepare

(Sumber: Data SMPN 9 Kota Parepare)

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Apabila jumlah populasi besar, maka peneliti akan merasa kesulitan untuk menggunakan semua yang ada pada populasi. Berdasarkan

[44] Sugiyono, *Metode Penelitian kuantitatif, kuantitatif R & D* (bandung, 2017).

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

sampel pada penelitian ini diambil dari populasi, sehingga pengambilan sampel dengan jumlah peserta didik sebanyak 62 orang.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah *purposive sampling. Purposive Sampling* adalah penentuan responden sebagai sampel karena berdasarkan atas adanya sebuah tujuan tertentu yaitu bahwa pemilihan sampel dilakukan dengan tujuan yang spesifik dan terencana, bukan berdasarkan random atau sastra.[45] Adapun besarnya sampel akan ditentukan dengan menggunakan rumus slovin dengan perhitungan sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + N\,(e)^2}$$

Keterangan :

n = Sampel

N = Populasi

e^2 = Presentasi kelonggaran ketidakterikatan karena kesalahan pengambilan sampel yang masih diinginkan

Berdasarkan rumus Slovin, maka besar penarikan sampel penelitian ini adalah:

$$n = \frac{N}{1 + N\,(e)^2}$$

$$n = \frac{165}{1 + 165\,(0{,}1)^2}$$

$$n = \frac{165}{1 + 165\,(0{,}01)}$$

$$n = \frac{165}{1 + 1{,}65}$$

$$n = 62{,}26$$

$$n = 62$$

[45] Yuberti & Antomi Saregar, *Pengantar Metodologi Penelitian matematika dan sains* (Lampung, 2017).

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

D. Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah observasi, tes, angket dan dokumentasi. Berikut langkah-langkah dalam pengumpulan data yang akan dilakukan, sebagai berikut :

1. Observasi

   Observasi adalah kegiatan pengumpulan data yang mengharuskan peneliti turun langsung kelapangan untuk mengamati objek yang akan diteliti. Dalam hal ini penelitian akan melakukan observasi untuk mengamati dan mengumpulkan data terkait praktik penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi quizizz di SMPN 9 Parepare.

2. Tes

   Tes adalah alat yang digunakan untuk mengukur tingkat pengetahuan atau penguasaan objek ukur terhadap materi tertentu.[46] Tes ini, digunakan untuk mengukur kemampuan hasil belajar peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari. Dimana tes yang akan diberikan kepada peserta didik seperti soal yang menggunakan aplikasi quizizz.

3. Angket atau Kuesioner

   Angket dijadikan sebagai teknik pengumpulan data dengan tujuan untuk mendapatkan respon peserta didik setelah selesai melaksanakan kegiatan proses pembelajaran dengan penerapan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Quizizz*, data yang di peroleh dari angket dapat digunakan untuk menganalisis dan memahami pendapat, sikap, perilaku, atau karakteristik populasi yang di teliti.

4. Dokumentasi

   Dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkip, buku, surat kabar, majalah, notulen, agenda dan

[46] Sri Mulianah, "Pengembangan Instrumen Teknik Tes dan Non Tes, Penelitian Fleksibel Pengukuran Valid dan Reliabel," 2019.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

sebagainya.[47] Metode dokumentasi berarti cara mengumpulkan data dengan data yang sudah ada. Dokumentasi dilakukan dilingkungan sekolah yang akan diteliti berupa foto.

E. Definisi Operasional Variabel

1. Variabel bebas pada penelitian ini adalah Media pembelajaran *Quizizz.* Media pembelajaran *Quizizz* merupakan salah satu metode korelasional. Media pembelajaran ini menyajikan *Quizizz* dalam format yang menarik dan interaktif, mirip dengan permainan, untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik, pembelajaran aplikasi games ini dalam aplikasi *Quizizz* menggabungkan unsur-unsur permainan yang menyenangkan dengan tujuan pembelajaran yang jelas, menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik dan efektif bagi peserta didik.
2. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah Hasil Belajar. Hasil belajar merupakan suatu kemampuan,pemahaman, dan pencapaian akademik yang telah di capai oleh peserta didik. Dimana peserta didik dilatih untuk berpikir kritis dan kreatif untuk mendapatkan sebuah keputusan dengan melibatkan kegiatan menganalisis dan mengevaluasi.

F. Instrumen Penelitian

Keberhasilan penelitian banyak ditentukan oleh instrument penelitian yang digunakan, karena data yang akan diperoleh untuk menjawab pertanyaan penelitian berasal dari penelitian tersebut, sehingga perlunya untuk menentukan instrument penelitian yang cocok untuk di gunakan. Adapun instrument peneltian yang akan digunakan yaitu, sebagai berikut :

1. Perangkat pembelajaran

   Perangkat pembelajaran yang di gunakan dalam penelitian ini berupa perangkat mobile, pengguna dapat mengunduh dan mengakses aplikasi *Quizizz* melalui aplikasi seluler yang tersedia.

[47] Suharsimi dan Arikunto, ‘Prosdur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek’, 2002,

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

2. Instrument pengumpulan data

Instrumen pengumpulan data adalah perangkat yang digunakan untuk mencari atau menemukan jawaban dalam sebuah penelitian. Agar mempermudah pengumpulan data peneliti menggunakan instrument berupa tes soal dan angket.

a. Tes

Dalam penelitian ini tes yang diberikan kepada peserta didik berupa tes soal yang terdiri atas 5 butir soal Ilmu Pengetahuan Sosial dengan materi "Kehidupan Manusia Pada Masa Islam dan Interaksi dan lembaga social". Dimana dalam soal ini diberikan untuk mengetahui tingkat berpikir tinggi peserta didik dalam menyelesaikan butir soal dengan batas waktu yang telah ditentukan oleh peneliti sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Quizizz.* Soal ini diberikan sebelum melakukan pembelajaran guna mengetahui kemampuan awal peserta didik sedangkan soal diberikan pada akhir pembelajaran guna mengetahui peningkatan berpikir peserta didik.

b. Kuesioner

Kuesioner ini adalah teknik pengumpulan datanya dengan cara memberikan pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden yang nantinya akan dijawab. Dimana metode penelitian yang digunakan adalah kuesioner yang berbentuk skala likert dengan jawaban dari responden yang dihubungkan dengan pertanyaan responden yang diuraikan melalui indikator dari setiap variabelnya yang dijadikan titik tolak ukur untuk menyusun setiap pertanyaan.

Instrumen yang digunakan untuk mengukur variabel dalam penelitian dengan menggunakan skala likert adalah 5 poin.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Pernyataan	Keterangan	Skor
Sangat Tidak Setuju	STS	1
Tidak Setuju	TS	2
Ragu-Ragu	RR	3
Setuju	S	4
Sangat Setuju	SS	5

Tabe3.2 Skala Likert

G. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses menganalisis data setelah mengumpulkan data yang diperlukan untuk memecahkan suatu masalah penelitian.

1. Teknik analisis data angket respon peserta didik

a. Analisis Data Statistik Deskriptif

Analisis data statistik deskriptif merupakan statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang terkumpul selama proses penelitian dan bersifat kuantitatif.[48] Dengan menggunakan data dari suatu sampel atau populasi.

Interval	Predikat
90 – 100	A
80 – 90	B
75 – 80	C
< 75	D
JUMLAH	

Tabel 3.3 Interpretasi kategori tes murid menurut Suharsimin Arikunto

[48] Sugiyono, *Metode Penelitian kuantitatif, kuantitatif R & D.*

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Analisis data statistic deskriptif terbagi atas 7 (tujuh) analisis yaitu banyaknya sampel, nilai tertinggi, nilai terendah, skor ideal, rentang skor, skor rata-rata, dan standar deviasi. Kemudian data diinterpretasi ke dalam kategori nilai hasil belajar peserta didik berdasarkan pedoman yang ada. Adapun pedoman yang digunakan mengikuti prosedur yang ditetapkan oleh Departemen Pendidikan Nasional.

Untuk kategori nilai ketuntasan peserta didik dapat digambarkan sebagai berikut :

Nilai	**Kategori**
≥ 75	Tuntas
< 75	Tidak Tuntas

Tabel 3.4 Kategori nilai ketuntasan peserta didik
Sumber : (SMPN 9 Kota Parepare)

Analisis statistik deskriptif adalah analisis statistik yang memberikan gambaran secara umum mengenai karakteristik dari masing-masing variabel penelitian yang dilihat dari nilai rata-rata (mean), nilai maksimum, dan nilai minimum.

b. Analisis Data Statistik Inferensial

Untuk analisis data hasil tes hasil belajar peserta didik, digunakan program SPSS *for windows* versi 25 untuk mengolahnya. Namun, sebelum uji hipotesis, maka harus dilakukan uji prasyarat terlebih dahulu yaitu dengan uji normalitas.

1) Uji Validitas

Uji validitas merupakan uji yang digunakan untuk menunjukkan sejauh mana alat ukur yang digunakan dalam suatu mengukur apa

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

yang diukur. Uji validitas digunakan untuk mengukur sah, atau valid tidaknya suatu kuesioner. Suatu kuesioner dikatakan valid jika pertanyaan pada kuesioner mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut. Kegunaan uji validitas yaitu untuk mengetahui alat pengumpulan data mampu untuk mengungkapkan secara pasti apa yang diteliti.[49]

Uji validitas digunakan untuk mengukur koefisien korelasi antara skor pada suatu pertanyaan atau indikator yang diuji dengan skor total pada variabelnya. Pengujian validitas pada penelitian ini menggunakan korelasi produk (*person product moment correlation*) dengan bantuan SPSS 25 *for windows.* Untuk menentukan apakah suatu item itu layak digunakan atau tidak adalah dengan melakukan uji signifikan koefisien korelasi pada taraf signifikan 0,05 atau 5%, yang artinya suatu item dinyatakan valid jika berkorelasi signifikan terhadap skor total item.[50] Berikut ini kriteria validitas data menurut seorang tokoh yang bernama Suharsimi Arikunto sebagai berikut:

Nilai r	Interpretasi
0,00-0,20	Sangat rendah
0,20-0,40	Rendah
0,40-0,60	Cukup
0,60-0,80	Tinggi
0,80-0,100	Sangat tinggi

Tabel 3.6 Kriteria Validita

[49] Febrinawati Yusup, "Uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian kuantitatif," *Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7.1 (2018).

[50] Vivi Herlina, *Panduan praktis mengolah data kuesioner menggunakan SPSS* (Elex Media Komputindo, 2019).

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

2) Uji Reliabilitas

Pada dasarnya uji reliabilitas untuk mengukur variabel-variabel yang digunakan berdasarkan pertanyaan/pernyataan yang digunakan. Uji reliabilitas dilakukan dengan membandingkan tingkat signifikansi menggunakan nilai *Cronbach's alpha*. Nilai signifikansi/nilai yang digunakan adalah 0,5, 0,6, 0,7 tergantung kebutuhan penelitian.[51] Pengukuran reabilitas yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan alat analisis SPSS versi 25, dengan uji statistik *Cronbach's alpha.* Dimana satu variabel dinyatakan reliabel jika nilai *Cronbach's alpha* r_{hitung} >0,6 adapun kriteria tesnya adalah:

a) Jika nilai *Cronbach's alpha* > tingkat signifikan, maka instrumen dikatakan reliabel.
b) Jika nilai *Cronbach's alpha* < tingkat signifikan, maka instrumen dikatakan tidak reliabel.

Dalam menguji realiabilitas digunakan uji konsistensi internal dengan menggunakan nilai *Cronbach Alpha*, Kriteria yang digunakan adalah:

a) Jika nilai *Cronbach Alpha* > 0,60 maka pernyataan-pernyataan yang digunakan untuk mengukur variabel tersebut adalah reliabel
b) Jika nilai *Cronbach Alpha* < 0,60 maka pernyataan-pernyataan yang digunakan untuk mengukur variabel tersebut adalah tidak reliable.

3) Uji Normalitas

Uji normalitas adalah Langkah awal dalam menganalisis data secara spesifik. Untuk uji normalitas ini, digunakan program SPSS *for windows* versi 25. Dimana pengujian dengan SPSS berdasarkan pada

[51] Budi Darma, *Statistika Penelitian Menggunakan SPSS (Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Regresi Linier Sederhana, Regresi Linier Berganda, Uji t, Uji F, R2)* (Guepedia, 2021).

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

uji One-Sampel *Kolmogrov-Smirnov* dengan taraf signifikan 5% atau 0,05. Jika P_{value} > 0,05 maka distribusinya normal sedangkan jika P_{value} < 0,05 maka distribusinya tidak normal. Berikut ini merupakan tabel terkait penjabaran dari uji normalitas pada penelitian ini.

4) Uji Hipotesis

Analisis statistic inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian dengan menggunakan uji-t. setelah uji prasyarat dilakukan dan terbukti bahwa data-data yang diolah berdistribusi normal maka dilanjutkan dengan pengujian hipotesis.[52]

Uji sampel one t-test yang dimaksudkan untuk menguji apakah suatu nilai tertentu (yang ditetapkan sebagai suatu pembanding) berbeda secara signifikan dengan mean sampel. Setiap nilai merupakan nilai parlementer untuk mengukur suatu populasi secara umum. Adapun rumus one sampel t-test sebagai berikut:

$$t_h = \frac{\bar{x} - \mu_0}{s/\sqrt{n}}$$

Keterangan:

t_h = nilai t hitung

$\bar{x}$ = rata-rata sampel

μ_0 = nilai parameter

s = standar deviasi sample

n = jumlah sample

[52] Harlyan, Ledhyane Ika. "Uji hipotesis." *Statistik (MAM4137): University of Brawijaya* (2012).

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Skor	Klasifikasi
80,01%-100%	Sangat Baik
68,01%-84,00%	Baik
52,01%-68,00%	Cukup
36,00%-52,00%	Buruk
20,00%-36,00%	Sangat Buruk

Tabel 3.5 Skor Klasifikasi

Uji one sampel t-test umumnya digunakan untuk membandikan rata-rata sampel dan rata-rata populasi yang sudah ada. Untuk mengetahui Media pembelajaran interaktif dan Hasil belajar. Adapun dasar pengambilan keputusan dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

a) Membandingkan nilai signifikan 0,05
   1) Jika nilai sig < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima
   2) Jika nilai sig > 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak
b) Membandingkan nilai t_{hitung} dengan t_{tabel}
   1) Jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel,}$ maka H_0 ditolak
   2) Jika nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima

5) Uji Regresi Linear Sederhana

Analisis regresi sederhana merupakan model analisis yang digunakan untuk mengetahui hubungan antara variabel independent dan dependen. Analisis ini digunakan untuk mengetahui apa ada tidaknya hubungan sebab akibat antara kedua variabel yang diteliti yaitu variabel independent (X) dan variabel dependen (Y).

Variabel diikuti oleh perubahan yang konsisten pada variabel lain, sesuai dengan model linear.

a) Jika nilai signifikan < 0,05 maka variabel (X) berpengaruh terhadap variabel (Y).

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

b) Jika nilai signifikan > 0,05 maka variabel (X) tidak berpengaruh terhadap variabel (Y).

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

BAB IV
HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Pengujian Persyaratan Analisis Data

a. Uji Validitas

Sebuah instrumen penelitian valid jika mampu mengukur apa yang hendak dari variabel yang diteliti. Untuk mengukur validitas dapat digunakan dengan membandingkan $^{r}_{hitung}$ dengan $^{r}_{tabel}$ dimana:

a. Jika $^{r}_{hitung} > ^{r}_{tabel}$, maka item pernyataan dikatakan valid

b. Jika $^{r}_{hitung} < ^{r}_{tabel}$, maka item pernyataan dikatakan tidak valid

Dan dinyatakan valid apabila $^{r}_{hitung} > ^{r}_{tabel}$ pada taraf signifikan 5% (0,05).

Dalam penelitian ini besar df (*degree of freedom*) yaitu 62 dengan rumus df = N-2 dimana N = jumlah sampel dalam penelitian ini (62 sampel) jadi, df = (62 - 2) = 60. dengan taraf signifikansi 0,05 untuk uji dua arah, maka diperoleh nilai r_{tabel} 0,254. Jadi, apabila hasil dari r_{hitung} tiap item pernyataan melebihi angka 0,254 maka item pernyataan yang digunakan dalam penelitian ini dapa dikatakan valid.

Hasil Uji Validitas Instrumen penelitian Variabel (X)
disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Variabel	No item Pertanyaan	Nilai $^{r}_{hitung}$	Nilai $^{r}_{tabel}$	keterangan
Media pembelajaran interaktif (X)	1	0,368	0,254	Valid
	2	0,559	0,254	Valid
	3	0,532	0,254	Valid
	4	0,432	0,254	Valid
	5	0,467	0,254	Valid
	6	0,340	0,254	Valid
	7	0,333	0,254	Valid

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

	8	0,473	0,254	Valid
	9	0,490	0,254	Valid
	10	0,543	0,254	Valid

Tabel 4.13 Hasil Uji Validitas Variabel X
Sumber: Data diolah dengan IBM SPSS 25, 2024

Berdasarkan tabel 4.13 hasil uji validitas variabel X, dapat diketahui bahwa nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ dari jumlah 10 butir pertanyaan yang terdapat dalam kuesioner. Sehingga seluruh item dalam kuesioner tersebut dinyatakan valid yang merupakan hasil dari jawaban yang telah diisi oleh peserta didik SMPN 9 Parepare.

Hasil Uji Validitas Instrumen penelitian Variabel (X) disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Variabel	**No item pertanyaan**	**Nilai r_{hitung}**	**Nilai r_{tabel}**	**Keterangan**
Hasil Belajar (Y)	1	0,421	0,254	Valid
	2	0,314	0,254	Valid
	3	0,733	0,254	Valid
	4	0,838	0,254	Valid
	5	0,818	0,254	Valid
	6	0,482	0,254	Valid
	7	0,740	0,254	Valid
	8	0,826	0,254	Valid
	9	0,252	0,254	Tidak Valid
	10	0,103	0,254	Tidak Valid

Tabel 4.14 Hasil Uji Validitas Variabel Y
Sumber: Data diolah dengan IBM SPSS 25, 2024

Berdasarkan tabel 4.14 diatas, hasil uji validitas variabel Y, dapat diketahui bahwa nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ dari jumlah 10 item pertanyaan yang terdapat dalam

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

kuesioner. Sehingga dapat disimpulkan bahwa 8 item pertanyaan didalam kuesioner dinyatakan valid dan 2 item pertanyaan didalam kuesioner dinyatakan tidak valid.

Hasil Uji validitas Hasil Belajar peserta didik disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Nama Siswa	No Item pertanyaan	Nilai r_{hitung}	Keterangan
Muhammad israq	1	0,604	Valid
Zulkifli	2	0,665	Valid
Nurhaeda	3	0,772	Valid
Alvisyahri	4	0,740	Valid
Rahmat Saputra	5	0,746	Valid
Muhammad Zahri Fausi	6	0,737	Valid
Muhammad Restu	7	0,714	Valid
Reskyana	8	0,631	Valid
Ashara putri naifa	9	0,737	Valid
Nilfisk	10	0,662	Valid

Berdasarkan tabel di atas, hasil uji validitas menunjukkan bahwa semua item pertanyaan memiliki nilai r-hitung yang lebih besar dari 0,60, yang menunjukkan bahwa setiap item dalam instrumen yang diuji valid. Dengan demikian, seluruh item pertanyaan dapat digunakan karena telah memenuhi kriteria validitas yang ditentukan.

b. Uji Reliabilitas

Pengukuran reabilitas yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan alat analisis SPSS versi 25, dengan uji statistik *Cronbach's alpha*. Dimana satu variabel dinyatakan reliabel jika nilai *Cronbach's alpha* r_{hitung} >0,6 adapun kriteria tesnya adalah:

a. Jika nilai *Cronbach's alpha* > tingkat signifikan, maka instrumen dikatakan reliabel.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

b. Jika nilai *Cronbach's alpha* < tingkat signifikan, maka instrumen dikatakan tidak reliabel.

Dalam menguji realiabilitas digunakan uji konsistensi internal dengan menggunakan nilai *Cronbach Alpha*, Kriteria yang digunakan adalah.

a. Jika nilai *Cronbach Alpha* > 0,60 maka pernyataan-pernyataan yang digunakan untuk mengukur variabel tersebut adalah reliabel
b. Jika nilai *Cronbach Alpha* < 0,60 maka pernyataan-pernyataan yang digunakan untuk mengukur variabel tersebut adalah tidak reliabel.

No	**Variabel**	**Nilai alpha Cronbach**	**Nilai reliabilitas**	**Keterangan**
1	Media pembelajaran interaktif (X)	0,691	0,60	Reliabel
2	Hasil belajar (Y)	0,734	0,60	Reliabel

Tabel 4.6 Hasil Uji Reliabilitas
Sumber: Data diolah dengan IBM SPSS 25, 2024

Berdasarkan tabel 4.6 hasil uji reliabilitas variabel(X) mendapatkan nilai 0,691 dimana nilai tersebut lebih besar dari nilai 0,60 sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh instrumen variabel X dalam penelitian ini Reliabel. Pada variabel Y didapatkan nilai 0,734 dimana nilai tersebut lebih besar dari nilai 0,60 sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh instrumen variabel Y dalam penelitian ini Reliabel.

Hasil uji reliabilitas terhadap hasil belajar peserta didik

Cronbach's Alpha	Part 1	Value	.984
		N of Items	10[a]
	Part 2	Value	.981
		N of Items	10[b]
	Total N of Items		20

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Correlation Between Forms		.916
Spearman-Brown Coefficient	Equal Length	.956
Guttman Split-Half Coefficient	Unequal Length	.956 .956

Berdasarkan tabel di atas, hasil uji reliabilitas terhadap hasil belajar peserta didik menunjukkan nilai 0,956 > 0,05. Ini berarti bahwa nilai reliabilitas lebih besar dari batas ambang yang ditentukan (0,05), yang mengindikasikan bahwa data tersebut memiliki tingkat konsistensi yang tinggi dan dapat diandalkan. Dalam konteks hasil belajar, hal ini menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik dapat memberikan hasil yang konsisten dan stabil. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh valid, mencerminkan hasil belajar yang sesungguhnya.

c. Uji Normalitas

Uji noemalitas adalah langka awal dalam menganalisis data secara spesifik. Untuk uji normalitas ini, digunakan program SPSS *for windows* versi 25. Dimana pengujian dengan SPSS berdasarkan pada uji One-Sampel *Kolmogrov-Smirnov* dengan taraf signifikan 5% atau 0,05. Jika P_{value} > 0,05 maka distribusinya normal sedangkan jika P_{value} < 0,05 maka distribusinya tidak normal. Berikut ini merupakan tabel terkait penjabaran dari uji normalitas pada penelitian ini.

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
N		**Unstandardized Residual**
		62
Normal Parameters[a,b]	Mean	.0000000
	Std. Deviation	2.64429761
Most Extreme Differences	Absolute	.101
	Positive	.098
	Negative	-.101
Test Statistic		.101

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Asymp. Sig. (2-tailed)	.190[c,d]

Tabel 4.5 Hasil Uji Kolmogrov-Smirnov
Sumber: Data diolah dengan IBM SPSS 25,2024

Berdasarkan tabel 4.5 diatas hasil uji kolmogrov menunjukkan nilai 0,190 lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel tersebut berdistribusi secara normal.

Test of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai	.195	23	.060	.896	23	.059

Dari uji normalitas hasil belajar nilai signifikan yang diperoleh lebih besar dari 0,05, yaitu 0,60 dan 0,059. Dapat disimpulkan bahwa data yang diuji berdistribusi secara normal.

d. Uji Hipotesis

Uji hipotesis yang dilkukan dengan cara uji one sampel t-tes. Uji sampel one t-test dimaksudkan untuk menguji apakah suatu nilai tertentu (yang ditetapkan sebagai suatu pembanding) berbeda secara signifikan dengan mean sampel. Setiap nilai merupakan nilai parlementer untuk mengukur suatu populasi secara umum. Adapun rumus one sampel t-test sebagai berikut:

$$t_h = \frac{\bar{x} - \mu_0}{s/\sqrt{n}}$$

Keterangan:

t_h = nilai t hitung

$\bar{x}$ = rata-rata sampel

μ_0 = nilai parameter

s = standar deviasi sample

n = jumlah sample

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Skor	Klasifikasi
80,01%-100%	Sangat Baik
68,01%-84,00%	Baik
52,01%-68,00%	Cukup
36,00%-52,00%	Buruk
20,00%-36,00%	Sangat Buruk

Tabel 4.7 Skor Klasifikasi

Uji one sampel t-test umumnya digunakan untuk membandikan rata-rata sampel dan rata-rata populasi yang sudah ada. Untuk mengetahui Media pembelajaran interaktif dan Hasil belajar. Adapun dasar pengambila keputusan dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

a. Membandingkan nilai signifikan 0,05
   1) Jika nilai sig < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima
   2) Jika nilai sig > 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak
b. Membandingkan nilai t_{hitung} dengan t_{tabel}
   1) Jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel,}$ maka H_0 ditolak
   2) Jika nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_a diterima

One-Sample Test						
	Test Value = 75					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Media Pembelajaran Interaktif	-100.974	61	.000	-29.774	-30.36	-29.18

Tabel 4.8 Hasil uji One sampel t-tes Variabel Media pembelajaran interaktif
Sumber: Data diolah menggunakan IBM SPSS 25, 2024

Berdasarkan hasil uji-t pada tabel diatas diperoleh nilai t_{hitung} -100.974. jika dibandingkan dengan nilai t_{tabel} dengan derajat kebebasan (df)= n-1 = (62-1)= 61

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

dengan taraf signifikan 0,05 untuk uji satu pihak *(one tail test).* Berdasarkan df 61 dan 0,05 nilai t_{tabel} untuk diuji satu pihak adalah, 1,671. Dengan nilai t_{hitung} lebih kecil dari nilai t_{tabel} (-100.974 < 1,671) maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

One-Sample Test						
	Test Value = 75					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Hasil Belajar	-92.287	61	.000	-31.290	-31.97	-30.61

Tabel 4.9 Hasil Uji One sampel t-tes Variabel Hasil belajar
Sumber: data diolah dengan IBM SPSS 25, 2024

Berdasarkan hasil uji-t pada tabel diatas diperoleh nilai t_{hitung} -92.287. jika dibandingkan dengan nilai t_{tabel} dengan derajat kebebasan (df)= n-1 = (62-1)= 61 dengan taraf signifikan 0,05 untuk uji satu pihak *(one tail test).* Berdasarkan df 61 dan 0,05 nilai t_{tabel} untuk diuji satu pihak adalah, 1,671. Dengan nilai t_{hitung} lebih kecil dari nilai t_{tabel} (-92.287 < 1,671) maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

e. Analisis data deskriptif

Analisis statistik deskriptif memberikan adalah analisis statistik yang memberikan gambaran secara umum mengenai karakteristik dari masing-masing variabel penelitian yang dilihat dari nilai rata-rata (mean), nilai maksimum, dan nilai minimum.

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Media Pembelajaran Interaktif	62	40	50	45.23	2.322
Hasil Belajar	62	39	49	43.71	2.670

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Valid N (listwise)	62				

Tabel 4.4 Hasil Statistik Deskriptif
Sumber: Data diolah dengan IBM SPSS 25, 2024

Dari tabel 4.4 Diatas dapat dilihat bahwa penelitian ini menggunakan Variabel Independen(X) dan Variabel Dependen(Y), yaitu Media pembelajaran interaktif = X dan Hasil belajar =Y. jumlah responden dalam penelitian sebanyak 62 responden.

Berdasarkan hasil uji deskriptif diatas, dapat kita gambarkan distribusi data yang didapatkan oleh peneliti adalah:

a. Nilai minimal variabel X yaitu 40, nilai maksimal 50, nilai rata-ratanya 45,23 dan standar devisinya yaitu 2,322
b. Nilai minimal variabel Y yaitu 39, nilai maksimal 49, nilai rata-ratanya 43,71 dan standar devisinya yaitu 2,670.

1. Tingkat penerapan media interaktif berbasis aplikasi *Quizizz* Pada Pembelajaran IPS peserta didik kelas VIII di SMPN 9 Parepare

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana tingkat penerapan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada kelas VIII. Penerapan teknologi dalam proses pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam memahami materi, sekaligus meningkatkan minat belajar mereka. penggunaan *Quizizz* diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa dengan memanfaatkan platform yang sudah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa.

Tingkat penerapan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran IPS di kelas VIII sangat bergantung pada sejauh mana guru memanfaatkan fitur-fitur yang ada di dalam aplikasi ini. Aplikasi *Quizizz* tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai alat untuk meningkatkan interaktivitas di kelas. Melalui penerapan yang maksimal, misalnya dengan mengintegrasikan soal-soal berbasis *Quizizz* ke

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

dalam sesi pembelajaran atau evaluasi, siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih dinamis. Hal ini akan menciptakan suasana kelas yang lebih menarik dan tidak membosankan, yang pada gilirannya dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Tingkat keberhasilan penerapan aplikasi *Quizizz* juga sangat bergantung pada tingkat pemahaman dan keterampilan guru dalam mengelola aplikasi ini. Meskipun *Quizizz* mudah digunakan, guru harus mampu merancang kuis dan latihan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran IPS.

Adapun tabel dibawah ini menyajikan data mengenai pendapat siswa tentang penerapan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran IPS. Setiap pernyataan pada tabel mencerminkan pandangan siswa terhadap berbagai aspek penggunaan media interaktif dalam proses belajar mengajar.

No	Media pembelajaran interaktif (X)	**SS**	**S**	**RR**	**TS**	**STS**	**Total**
		5	4	3	2	1	
1.	Pembelajaran interaktif membantu saya lebih memahami materi pelajaran	24 38,7%	38 61,3%	0	0	0	272 100%
2.	Saya merasa lebih terrmotivasi untuk belajar ips melalui pembelajaran interaktif	36 58,1%	25 40,3%	1 1,6%	0	0	283 100%
3.	Saya lebih suka belajar melalui teknologi interaktif dari pada metode konvensional	37 59,7%	24 38,7%	1 1,6%	0	0	284 100%
4	Saya merasa lebih percaya diri dalam berpartisipasi dan	38 61,3%	24 38,7%	0	0	0	310 100%

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

	diskusi dalam aktivitas interaktif dikelas						
5	Saya merasa lebih terlibat dalam pembelajaran interaktif dibandingkan dengan metode pembelajaran lainnya	35 56,5%	27 43,5%	0	0	0	283 100%
6	Saya menemui kemudahan dalam menggunakan teknologi interaktif dalam pembelajaran.	35 56,5%	27 43,5%	0	0	0	283 100%
7	Apakah media interaktif membuat proses belajar lebih menarik	31 50%	30 48,4%	1 1,6%	0	0	278 100%
8	Apakah penggunaan media interaktif meningkatkan hasil belajar anda dibandikan metode pembelajaran konvensial	32 51,6%	30 48,4%	0	0	0	310 100%
9	Saya merasa lebih mudah mengingat informasi yang disampaikan melalui media interaktif	28 45,2%	33 53,2%	1 1,6%	0	0	275 100%
10	Saya merasa lebih percaya diri dalam menjawab soal setelah belajar menggunakan media interaktif	32 51,6%	30 48,4%	0	0	0	280 100%

Tabel 4.2 Distribusi jawaban responden untuk variabel media pembelajaran interaktif

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Sumber Data diolah dengan IBM SPSS 25,2024

Berdasarkan tabel 4.2 diatas distribusi jawaban responden untuk variabel media pembelajaran interaktif (X) diperoleh data terdiri dari 10 item pernyataan dengan responden 62 sebagai berikut:

a. Pada pernyataan pertama, terdapat 24 responden menjawab 'sangat setuju', 38 yang menjawab 'setuju', dan total skor pada pernyataan pertama adalah 272, dimana didominasi dengan jawaban 'setuju' yang berarti banyak responden yang setuju bahwa media pembelajaran interaktif membantu bagi peserta didik lebih memahami materi pelajaran.
b. Pada pernyataan kedua terdapat 36 responden menjawab 'sangat setuju', 25 yang menjawab 'setuju' dan 1 yang menjawab 'ragu-ragu', dan total skor pada pernyataan kedua adalah 00, dimana didominasi dengan jawaban 'sangat setuju' yang berarti peserta didik lebih termotivasi untuk belajar ips melalui pembelajaran interaktif.
c. Pada pernyataan ketiga terdapat 37 responden menjawab 'sangat setuju', 24 yang menjawab 'setuju' dan 1yang menjawab 'ragu-ragu' dan total skor pada pernyataan ketiga adalah 00, dimana didominasi dengan jawaban 'sangat setuju' yang berarti peserta didik lebih menyukai pembalajaran melalui teknologi interaktif dibandingkan dengan metode konvensional.
d. Pada pernyataan ke empat terdapat 38 responden menjawab 'sanagat setuju', 24 yang menjawab 'setuju', dan total skor pada pernyataan keempat adalah 310, dimana didominasi dengan jawaban 'sangat setuju' yang artinya peserta didik merasa lebih percaya diri dalam berpartisipasi dan diskusi dalam aktivitas interaktif didalam kelas.
e. Pada pernyataan kelima terdapat 35 responden menjawab 'sangat setuju' 27 yang menjawab 'setuju', maka total skor pada pernyataan kelima adalah 283, dimana didominasi dengan jawaban 'sangat setuju' yaitu yang dimana

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

peserta didik merasa lenih terlibat dalam pembelajaran interaktif dibandingkan media pembelajaran lainnya.

f. Pada pernyataan ke enam terdapat 35 responden menjawab ‘sangat setuju’, 27 yang menjawab ‘setuju’, maka total skor pada pernyataan ke enam adalah 283, dimana didominasi dengan jawaban ‘sangat setuju’ yaitu peserta didik merasa mendapatkan kemudahan dalam menggunakan teknologi interaktif dalam pembelajaran.
g. Pada pernyataan ketujuh terdapat 31 responden menjawab ‘sangat setuju’, 30 yang menjawab ‘setuju’, dan 1 yang menjawab ‘ragu-ragu’, maka total skor 278, dimana didominasi dengan jawaban ‘sangat setuju’ yang dimana media pembelajaran interaktif membuat proses pembelajaran lebih menarik.
h. Pada pernyataan kedelapan terdapat 32 responden menjawab ‘sangat setuju’, 30 yang menjawab ‘setuju’, maka total skor 310, dimana didominasi dengan jawaban ‘sangat setuju’ bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif meningkatkan hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.
i. Pada pernyataan kesembilan terdapat 28 responden menjawab ‘sangat setuju’, 33 yang menjawab ‘setuju’ dan 1 yang menjawab ‘ragu-ragu’ maka total skor 275, dimana didominasi dengan jawaban ‘setuju’ bahwa peserta didik lebih mudah mengingat informasi melalui media interaktif.
j. Pada pernyataan kesepuluh terdapat 32 responden menjawab ‘sangat setuju’, 30 menjawab ‘setuju’, maka total skor 280, dimana didominasi dengan jawaban ‘sangat setuju’, yang dimana peserta didik merasa lebih percaya diri dalam menjawab soal setelah belajar menggunakan media interaktif.

2. Tingkat efektivitas penggunaan aplikasi *quizizz* sebagai media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VIII di SMPN 9 Parepare

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat efektivitas penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VIII. Aplikasi

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Quizizz dikenal sebagai media pembelajaran interaktif yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran melalui soal-soal latihan berbasis teknologi. Dengan memanfaatkan aplikasi ini, diharapkan siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan, serta memperoleh pemahaman yang lebih baik terhadap materi yang diajarkan.

Efektivitas aplikasi *Quizizz* dapat dilihat dari sejauh mana aplikasi ini mampu membantu siswa meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran dan hasil belajar mereka secara keseluruhan. Salah satu aspek yang diukur adalah peningkatan motivasi siswa dalam belajar, yang dapat berpengaruh langsung pada prestasi akademik mereka. Dengan fitur gamifikasi yang ada di dalam aplikasi, seperti leaderboard dan penilaian waktu, diharapkan siswa dapat merasa lebih tertantang dan termotivasi untuk belajar lebih giat.

Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengevaluasi seberapa efektif aplikasi *Quizizz* dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional yang biasa diterapkan di kelas. Melalui analisis hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi ini, diharapkan dapat diketahui apakah ada peningkatan yang signifikan dalam pencapaian akademik mereka. Dengan demikian, penelitian ini akan memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai kontribusi aplikasi *Quizizz* terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas VIII.

Adapun tabel dibawa ini menggambarkan pendapat siswa mengenai penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran IPS, dengan fokus pada efektivitas terhadap hasil belajar siswa.

No	Hasil Belajar (Y)	SS	S	RR	TS	STS	Total
		5	4	3	2	1	
1.	Pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizizz* membantu saya untuk memahami pembelajaran IPS	26 41,9%	35 56,5%	0	1 1,6%	0	272 100%

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

2.	Saya belajar menggunakan aplikasi *Quizizz* karena penggunaanya yang tidak sulit	23 37,1%	38 61,3%	1 1,6%	0	0	270 100%
3.	Belajar dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* membuat situasi kelas menjadi lebih interaktif	19 30,6%	43 69,4%	0	0	0	267 100%
4	Saya merasa materi pelajaran Ips yang diterapkan dalam aplikasi *Quizizz* relevan dengan kebutuhan.	21 33,9%	41 66,1	0	0	0	269 100%
5	Saya merasa tertarik dan antusias dalam pelajaran ips dengan menggunakan apliaksi *Quizizz*	20 32,3%	42 67,7%	0	0	0	268 100%
6	Aplikasi *Quizizz* memudahkan saya mengumpulkan tugas yang diberikan tepat waktu	43 69,4%	19 30,6%	0	0	0	291 100%
7	Apakah quizizz meningkatkan hasil belajar anda dibandingkan metode	23 37,1%	39 62,9%	0	0	0	271 100%

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

	konvensional						
8	saya merasa lebih termotivasi untuk belajar setelah menggunakan aplikasi quizizz	19 30,6%	43 69,4%	0	0	0	267 100%
9	Aplikasi *Quiziz* lebih membantu saya dalam berfikir secara cepat dan baik dalam proses pembelajaran	25 40,3%	37 59,7%	0	0	0	273 100%
10	Saya merasa aplikasi quizizz mudah digunakan dan dipahami saat proses pembelajaran	14 22,6%	48 77,4%	0	0	0	262 100%

Tabel 4.3 Distribusi jawaban responden Variabel Hasil belajar

Sumber: Data diolah dengan IBM SPSS 25,2024

a. pada pernyataan pertama terdapat 26 responde menjawab 'sangat setuju', 35 menjawab 'setuju' dan 1 menjawab 'tidak setuju', maka total skor 272, dimana didominasi dengan jawaban 'setuju', bahwa pemblajaran menggunakan aplikasi quizizz membantu peserta didik untuk memahami pembelajaran ips.
b. Pada pernyataan kedua terdapat 23 responden menjawab 'sangat setuju', 38 menjawab 'setuju' dan 1 menjawab 'ragu-ragu', maka total skor 270, dimana didominasi dengan jawaban 'setuju', jika peserta didik belajar menggunakan aplikasi quizizz karena penggunaannya yang tidak sulit.
c. Pada pernyataan ketiga terdapat 19 responden menjawab 'sangat setuju', 43 menjawab 'setuju', maka total skor 267, dimana didominasi dengan jawaban 'setuju', jika belajar menggunakan aplikasi quizizz membuat kelas menjadi lebih interaktif.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

d. Pada pernyataan keempat terdapat 21 responden menjawab ‘sangat setuju’, 41 menjawab ‘setuju’, maka total skor 269, dimana didominasi dengan jawaban ‘setuju’, peserta didik merasa materi pelajaran ips yang diterapkan dalam aplikasi quizizz relevan dengan kebutuhan.
e. Pada pernyataan kelima terdapat 20 responden menjawab ‘sangat setuju’, 42 menjawab ‘setuju’, maka total skor 268, dimana didominasi dengan jawaban ‘setuju’, peserta didik sangat merasa tertarik dan antusias dalam pelajaran ips menggunakan aplikasi quizizz.
f. Pada pernyataan keenam terdapat 43 responden menjawab ‘sangat setuju’, 19 menjawab ‘setuju’, maka total skor 291, dimana didominasi menjawab ‘sangat setuju’,bahwa aplikasi quiziz memudahkan peserta didik mengumpulkan tugas yang diberikan tepat waktu.
g. Pada pernyataan ketujuh terdapat 23 responden menjawab ‘sangat setuju’, 39 menjawab ‘setuju’, maka total skor 271, diamana didominasi menjawab ‘setuju’, bahwa aplikasi quizizz meningkatkan hasil belajar peserta didik dibandingkan metode konvensional.
h. Pada pernyataan kedelapan terdapat 19 responden menjawab ‘sangat setuju’, 43 menjawab ‘setuju’ maka total skor 267, dimana didominasi menjawab ‘setuju’, bahwa peserta didik lebih termotivasi untuk belajar setelah menggunakan aplikasi quizizz.
i. Pada pernyataan kesembilan terdapat 25 responden menjawab ‘sangat setuju’, 37 menjawab ‘setuju’, maka total skor 273, dimana didominasi menjawab ‘setuju’, bahwa aplikasi quiziz membantu peserta didik dalam berfikir secara cepat dan baik dalam proses pembelajaran.
j. Pada pernyataan kesepuluh terdapat 14 responden menjawab ‘sangat setuju’, 48 menjawab ‘setuju, maka total skor 262, dimana didominasi menjawab ‘setuju’, bahwa peserta didik merasa aplikasi quizizz mudah digunakan dan dipahami saat proses pembelajaran

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

3. Pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *quizizz* terhadap hasil belajar peserta didik kelas VIII di SMPN 9 Parepare

Pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar peserta didik, penting untuk memahami peran teknologi dalam dunia pendidikan saat ini. Dengan semakin berkembangnya teknologi, banyak metode pembelajaran yang memanfaatkan perangkat digital untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Salah satu contoh pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi quizizz yang memungkinkan siswa untuk belajar secara interaktif dan menyenangkan melalui kuis dan soal-soal latihan berbasis digital.

Pada penelitian ini, fokus utama adalah mengevaluasi pengaruh penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII di SMPN 9 Parepare, khususnya dalam materi IPS mengenai keragaman alam Indonesia. Dalam konteks ini, perbandingan dilakukan antara penggunaan aplikasi *Quizizz* dengan metode pembelajaran konvensional, seperti penggunaan buku dan metode ceramah. Melalui analisis data yang diperoleh, akan diketahui sejauh mana aplikasi *Quizizz* memberikan kontribusi terhadap peningkatan pemahaman dan hasil belajar siswa dibandingkan dengan metode yang lebih tradisional.

Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Quizizz* memiliki pengaruh yang cukup signifikan terhadap hasil belajar peserta didik yang telah dibuktikan berdasarkan uji data yang dilakukan yang mengkategorikan media pembelajaran *Quizizz* cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran IPS materi keragaman alam indonesia dikelas VIII SMPN 9 Parepare sedangkan penggunaan media konvensional seperti buku yang dibantu dengan metode ceramah dikategorikan kurang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS materi keragaman alam indonesia dikelas VIII SMPN 9 Parepare berdasarkan uji data yang telah dilakukan pada gambar dibawa menggambarkan tentang bagaimana performa peserta didik dalam konteks penilian tradisonal dan berbasis teknologi.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

No	Nama Siswa	Nilai harian peserta didik	Nilai hasil *Quizizz*
1.	Muhammad israq	80	100
2.	Zulkifli Fadil	80	100
3.	Nurhaedah	79	90
4.	Alvisyahri	90	93
5.	Rahmat Saputra	90	100
6.	Muhammad zahri fauzi	90	100
7.	Muhammad restu	85	96
8	Reskyana	75	87
9	Ashara putri naifa	90	100
10	Nilfisk	90	100

Hasil analisis data uji regresi linear sederhana, yang digunakan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan sebab-akibat antara dua variabel yang diteliti, yaitu variabel independen (X) dan dependen (Y). Analisis regresi sederhana yang digunakan untuk mengidentifikasi hubungan antara variabel independen dan dependen, sehingga dapat dipahami apakah terdapat hubungan sebab-akibat di antara kedua variabel yang diteliti.

Variabel diikuti oleh perubahan yang konsisten pada variabel lain, sesuai dengan model linear.

a. Jika nilai signifikan < 0,05 maka variabel (X) berpengaruh terhadap variabel (Y).
b. Jika nilai signifikan > 0,05 maka variabel (X) tidak berpengaruh terhadap variabel (Y).

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Model Summary[b]				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of The Estimate
1	.370[a]	.137	.123	2.500
a. Predictors: (Constan), Media Pembelajaran Interaktif				
b. Dependen Variabel: Hasil Belajar				

Tabel 4.10 Hasil Uji Model Summary
Sumber: Data diolah dengan IBM SPSS 25, 2024

Tabel diatas menjelaskan besarnya nilai korelasi/hubungan (R) yaitu sebesar 0,370. dari output tersebut diperoleh koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,137 bahwa pengaruh variabel bebas (Media Pembelajaran Interaktif) terhadap variabel terikat (Hasil Belajar) adalah sebesar 13,7%.

ANOVA[a]						
Model		**Sum of Squares**	**Df**	**Mean Square**	**F**	**Sig.**
1	Regression	59.673	1	59.673	9.545	.003[b]
	Residual	375.102	60	6.252		
	Total	434.744	61			
a. Dependent Variable: Hasil Belajar						
b. Predictors: (Constant), Media Pembelajaran Interaktif						

Tabel 4.11 Hasil Uji Anova
Sumber: Data diolah menggunakan IBM SPSS 25, 2024

Berdasarkan tabel diatas yaitu tingkat signifikan 0,003 < 0,05 maka model regresi dapat dipakai untuk memprediksi media pembelajaran interaktif atau kata lainnya terdapat pengaruh antara Media pembelajaran interaktif (X) dengan Hasil belajar (Y). Maka H_0 ditolak dan Ha diterima.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Coefficients[a]						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	60.451	5.428		8.468	.000
	Media Pembelajaran Interaktif	.370	.120	.370	3.090	.003

Tabel 4.12 Hasil Uji Coefficients[a]
Sumber: Data diolah dengan IBM SPSS 25, 2024

Pada tabel diatas, dikemukakan nilai koefisien dari persamaan regresi, dalam penelitian ini persamaan regresi sederhana:

$$Y = \alpha + \beta X + e$$

Keterangan:

Y = variabel akibat atau variabel Dependen

X = variabel factor penyebab atau variabel Independen

α = konstanta

β = Kofesien regresi

e = standar eror

Dari tabel diatas didapatkan model persamaan regresi linear sederhana sebagai berikut:

$$Y = 60{,}451 + 0{,}370\ (X) + e$$

Dimana:

Y= Hasil belajar

X= Media pembelajaran interaktif

Berdasarkan regresi di atas, dapat diinterpretasikan sebagai berikut:

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

a. Nilai konstanta 60,451 menunjukkan besarnya tingkat media pembelajaran interaktif dikelas VIII
b. Koefisien regresi X sebesar 0,370 menyatakan bahwa setiap penambahan 1% nilai media pembelajaran interaktif, maka nilai hasil belajar bertambah sebesar 0,370. Koefisien regresi tersebut bernilai positif, sehingga dapat dikatakan bahwa arah pengaruh variabel X terhadap variabel Y adalah positif

1. Uji Hipotesis

Uji hipotesis yang dilkukan dengan cara uji one sampel t-tes. Uji sampel one t-test dimaksudkan untuk menguji apakah suatu nilai tertentu (yang ditetapkan sebagai suatu pembanding) berbeda secara signifikan dengan mean sampel. Setiap nilai merupakan nilai parlementer untuk mengukur suatu populasi secara umum. Adapun rumus one sampel t-test sebagai berikut:

$$t_h = \frac{\bar{x} - \mu_0}{s/\sqrt{n}}$$

Keterangan:

t_h = nilai t hitung
$\bar{x}$ = rata-rata sampel
μ_0 = nilai parameter
s = standar deviasi sample
n = jumlah sample

Skor	Klasifikasi
80,01%-100%	Sangat Baik
68,01%-84,00%	Baik
52,01%-68,00%	Cukup
36,00%-52,00%	Buruk
20,00%-36,00%	Sangat Buruk

Tabel 4.7 Skor Klasifikasi

Uji one sampel t-test umumnya digunakan untuk membandikan rata-rata sampel dan rata-rata populasi yang sudah ada. Untuk mengetahui Media pembelajaran

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

interaktif dan Hasil belajar. Adapun dasar pengambilan keputusan dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

c. Membandingkan nilai signifikan 0,05
   1) Jika nilai sig < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima
   2) Jika nilai sig > 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak
d. Membandingkan nilai t_{hitung} dengan t_{tabel}
   1) Jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel,}$ maka H_0 ditolak
   2) Jika nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_a diterima

One-Sample Test						
	Test Value = 75					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Media Pembelajaran Interaktif	-100.974	61	.000	-29.774	-30.36	-29.18

Tabel 4.8 Hasil uji One sampel t-tes Variabel Media pembelajaran interaktif
Sumber: Data diolah menggunakan IBM SPSS 25, 2024

Berdasarkan hasil uji-t pada tabel diatas diperoleh nilai t_{hitung} -100.974. jikadibandingkan dengan nilai t_{tabel} dengan derajat kebebasan (df)= n-1 = (62-1)= 61 dengan taraf signifikan 0,000 untuk uji satu pihak *(one tail test).* Berdasarkan dk 61 dan 0,05 nilai t_{tabel} untuk diuji satu pihak adalah, 1,671. Dengan nilai t_{hitung} lebih kecil dari nilai t_{tabel} (-100.974 < 1,671) maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

One-Sample Test					
	Test Value = 75				
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

					Lower	Upper
Hasil Belajar	-92.287	61	.000	-31.290	-31.97	-30.61

Tabel 4.9 Hasil Uji One sampel t-tes Variabel Hasil belajar
Sumber: data diolah dengan IBM SPSS 25, 2024

Berdasarkan hasil uji-t pada tabel diatas diperoleh nilai t_{hitung} -92.287. jika dibandingkan dengan nilai t_{tabel} dengan derajat kebebasan (df)= n-1 = (62-1)= 61 dengan taraf signifikan 0,000 untuk uji satu pihak *(one tail test).* Berdasarkan dk 61 dan 0,05 nilai t_{tabel} untuk diuji satu pihak adalah, 1,671. Dengan nilai t_{hitung} lebih kecil dari nilai t_{tabel} (-92.287 < 1,671) maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil penelintian akan dijabarkan secara rinci setelah terlebih dahulu mendeskripsikan variabel penelitian yaitu media pembelajaran interaktif (X) dan hasil belajar (Y). *Quiziz* adalah platfrom pembelajaran berbasis aplikasi yang diakses secara online. Materi dalam aplikasi *Quizizz* ini terdiri dari pertanyaan interaktif yang dapat dibuat sendiri oleh pendidik dengan berbagai mata pelajaran, serta pilihan konten yang tersedia dapat dipilih oleh pendidik berupa kuis maupun diskusi. Pendidik harus mampu beradaptasi dengan perubahan kondisi ilmu pengetahuan dan teknologi dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan nasional.

Pemanfaatan media pembelajaran interaktif merupakan salah satu upaya meminimalisisrkan permasalahan media pembelajaran diindonesia yang seringkali masih menggunakan media pembelajaran konvensional. Media pembelajaran pendidikan berbasis teknologi dapat diterapkan dalam proses pembelajaran, sehingga dapat menjadi upaya dalam pemecahan masalah media pembelajaran konvensional melalui pemanfaatan aplikasi quizizz.

1. Tingkat penerapan media interaktif berbasis aplikasi *Quizizz* Pada Pembelajaran IPS peserta didik kelas VIII di SMPN 9 Parepare

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Penelitian yang telah dilaksanakan menunjukkan hasil yang sangat positif dan efektif terkait penerapan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Quizizz* pada pembelajaran IPS. Berdasarkan data yang diperoleh, penggunaan *Quizizz* terbukti memberikan peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Aplikasi ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Dengan fitur-fitur interaktif yang ditawarkan, siswa menjadi lebih aktif berpartisipasi, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi dan minat belajar mereka.

Salah satu aspek yang sangat membantu dalam proses belajar adalah kemampuan aplikasi *Quizizz* dalam mencapai tujuan pembelajaran, khususnya dalam ranah kognitif. Aplikasi ini mendukung siswa dalam meningkatkan pengetahuan, pemahaman, penerapan, dan analisis terhadap materi IPS yang diajarkan. Selain itu, media interaktif ini juga memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dengan cara yang menyenangkan, tanpa merasa terbebani. Hal ini menjadikan proses pembelajaran tidak hanya lebih efektif tetapi juga lebih menarik bagi siswa.

Sebagian besar siswa menunjukkan sikap positif terhadap penerapan media pembelajaran interaktif, khususnya aplikasi teknologi seperti *Quizizz.* Berdasarkan hasil penelitian, 38,7% siswa sangat setuju dan 61,3% setuju bahwa pembelajaran interaktif membantu mereka dalam memahami materi pelajaran dengan lebih baik. Selain itu, aplikasi ini juga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, di mana 58,1% siswa sangat setuju dan 40,3% setuju bahwa penggunaan media ini memotivasi mereka untuk belajar lebih giat.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa mayoritas siswa lebih memilih pembelajaran menggunakan teknologi interaktif dibandingkan dengan metode konvensional. Sebanyak 59,7% siswa lebih suka belajar melalui *Quizizz* dari pada menggunakan metode pembelajaran tradisional. Lebih lanjut, siswa merasa lebih percaya diri dalam berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran setelah menggunakan media interaktif ini, dengan 61,3% siswa sangat setuju dan 38,7% setuju bahwa

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

mereka lebih aktif dalam diskusi dan kegiatan kelas. Secara keseluruhan, penerapan teknologi interaktif seperti *Quizizz* terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, pemahaman materi, dan keterlibatan siswa di kelas.

2. Tingkat Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII Di Smpn 9 Parepare

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat efektivitas penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VIII. Dalam hal ini, hasil pendapat siswa mengenai penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran IPS dan dampaknya terhadap efektivitas hasil belajar siswa. Sebagian besar siswa memberikan respons yang sangat positif terhadap penggunaan aplikasi ini, yang menunjukkan bahwa aplikasi *Quizizz* tidak hanya meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif.

Pada pernyataan pertama mengenai apakah aplikasi *Quizizz* membantu siswa memahami materi pelajaran IPS, 41,9% siswa sangat setuju (SS) dan 56,5% setuju (S), yang menunjukkan bahwa mayoritas siswa merasa aplikasi ini mendukung mereka dalam memahami materi dengan lebih baik. Hal ini menunjukkan efektivitas aplikasi *Quizizz* dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Selain itu, pada pernyataan kedua yang mengukur kemudahan penggunaan aplikasi, 37,1% siswa sangat setuju dan 61,3% setuju bahwa mereka merasa tidak kesulitan menggunakan aplikasi ini, yang berarti aplikasi ini mudah diakses dan digunakan oleh siswa.

Hasil ini menggambarkan bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz* meningkatkan interaktivitas dalam kelas. Pada pernyataan mengenai peningkatan interaktivitas kelas, 30,6% siswa sangat setuju dan 69,4% setuju bahwa aplikasi ini membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif. Selain itu, pernyataan mengenai relevansi materi IPS yang diajarkan melalui aplikasi *Quizizz* menunjukkan bahwa 33,9% siswa sangat setuju dan 66,1% setuju bahwa materi yang disajikan melalui aplikasi ini sesuai dengan kebutuhan pembelajaran mereka, sehingga aplikasi *Quizizz* dapat

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

memfasilitasi penyampaian materi yang lebih efektif. Selain itu, aplikasi *Quizizz* juga terbukti meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Pada pernyataan tentang motivasi belajar, 30,6% siswa sangat setuju dan 69,4% setuju bahwa aplikasi ini membuat mereka lebih termotivasi untuk belajar. Hal ini menandakan bahwa aplikasi *Quizizz* tidak hanya membantu siswa memahami materi tetapi juga meningkatkan minat dan semangat mereka dalam belajar. Sementara itu, pernyataan mengenai kemudahan penggunaan aplikasi menunjukkan bahwa 22,6% siswa sangat setuju dan 77,4% setuju bahwa aplikasi ini mudah digunakan dan dipahami, yang mengindikasikan bahwa siswa merasa nyaman menggunakan aplikasi ini dalam pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil yang terkumpul dari tabel ini menunjukkan bahwa aplikasi *Quizizz* memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran IPS di kelas VIII sangat efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, baik dari sisi pemahaman materi maupun keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar.

3. Pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *quizizz* terhadap hasil belajar peserta didik kelas VIII di SMPN 9 Parepare

Hasil dari Penelitian yang telah dilakukan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar peserta didik kelas VIII. Terlihat dari pengujian regresi linear sederhana yang mendapatkan hasil dari perhitungan SPSS yaitu Y= 60,451 + 0,370(X) artinya konstanta (variabel hasil belajar) sebesar 60,451 dan koefisien regresi sebesar 0,370 menyatakan bahwa setiap penambahan 1% media pembelajaran interaktif maka nilai hasil belajar bertambah sebesar 0,370. Koefisien regresi tersebut bernilai positif sehingga dapat dikatakan bahwa arah pengaruh variabel X terhadap Y adalah positif.

Selain itu, pengujian lain dari regresi linear sederhana diperoleh t_{hitung} 3,090 > t_{tabel} 1,671 dan signifikansinya 0,003 < 0,05, artinya H_0 ditolak H_a diterima. Artinya berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan diketahui bahwa penggunaan

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

media pembelajaran berbasis aplikasi *Quizizz* memiliki pengaruh yang cukup signifikan terhadap hasil belajar peserta didik.

Pengaruh tersebut dapat dilihat pada saat proses pembelajaran berlangsung siswa aktif belajar yang menujukkan bahwa aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran dapat membuat peserta didik termotivasi dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Quizizz* memiliki pengaruh yang cukup signifikan terhadap hasil belajar peserta didik yang telah dibuktikan berdasarkan uji data yang dilakukan yang mengkategorikan media pembelajaran *Quizizz* cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran IPS materi keragaman alam indonesia dikelas VIII SMPN 9 Parepare sedangkan penggunaan media konvensional seperti buku yang dibantu dengan metode ceramah dikategorikan kurang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS materi keragaman alam indonesia dikelas VIII SMPN 9 Parepare berdasarkan uji data yang telah dilakukan.

Berdasarkan data kepada 10 responden kemudian dikaitkan dengan pengaruh hasil belajar peserta didik melalui nilai harian dan melalui nilai media pembelajaraan berbasis aplikasi *Quizizz*. Maka dapat dikatakan, bahwa:

a. Melalui hasil nilai harian peserta didik;
   1) Nilai 70-79 = 2 responden
   2) Nilai 80-89 = 3 responden
   3) Nilai 90-100 = 5 reponden
b. Melalui media pembelajaraan berbasis aplikasi *Quizizz*;
   1) Nilai 70-79 = 0 responden
   2) Nilai 80-89 = 1 responden
   3) Nilai 90-100 = 9 responden

Dari analisis data nilai harian dan nilai media pembelajaraan interaktif berbasis aplikasi *Quizizz*. Maka dapat dikatakan bahwa persentase dari nilai harian adalah 20%, dan persentase dari nilai belajar aplikasi *Quizizz* adalah 90%. Kemudian jika

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

kita membandingkan perbedaan persentase antara 20% dan 90% tersebut, maka hasilnya adalah 70%.

Hasil persentasi dari data diatas merupakan angka yang cukup besar yang menunjukkan bahwa media pembelajaraan interaktif berbasis aplikasi *Quizizz* sangat memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap hasil belajar peserta didik atau responden dalam kegiatan pembelajaran.

Peneliti menemukan dari hasil analisis bahwa perlunya penerapan aplikasi *Quizizz* agar terciptanya pendidikan yang dapat meningkat secara signifikan pun juga melihat dengan perkembangan zaman. Dimana para peserta didik merasa lebih nyaman dengan pola pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi, dimana hal ini diharapkan dapat menjadi penyebab peserta didik kecanduan dalam belajar, dibandingkan dengan pembelajaran secara konvensional khususnya pembelajaran IPS pada kelas VIII di SMPN 9 Parepare.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

BAB V
PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diperoleh kesimpulan bahwa terdapat pengaruh penggunaan aplikasi quizizz terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas VIII SMPN 9 Parepare adalah:

1. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, maka dapat memperoleh hasil temuan bahwasanya tingkat penerapan aplikasi *Quizizz* menunjukkan hasil yang sangat positif dan efektif terkait penerapan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Quizizz* pada pembelajaran IPS. Hasil penelitian menunjukkan sebanyak 59,7% siswa lebih suka belajar melalui *Quizizz* dari pada menggunakan metode pembelajaran tradisional. Lebih lanjut, siswa merasa lebih percaya diri dalam berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran setelah menggunakan media interaktif ini, dengan 61,3% siswa sangat setuju dan 38,7% setuju bahwa mereka lebih aktif dalam diskusi dan kegiatan kelas.
2. Untuk mengetahui tingkat efektivitas penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VIII. Dalam hal ini, hasil pendapat peserta didik mengenai penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran IPS dan dampaknya terhadap efektivitas hasil belajar peserta didik, melihat respon peserta didik sangat positif terhadap penggunaan aplikasi *Quizizz.* Hasil penelitian menujukkan bahwa 69,4% siswa setuju dan 30,6% sangat setuju bahwa aplikasi *Quizizz* meningkatkan interaktivitas dalam kelas. Sebanyak 66,1% siswa setuju dan 33,9% sangat setuju bahwa materi IPS yang diajarkan melalui *Quizizz* relevan dengan kebutuhan pembelajaran mereka. Selain itu, aplikasi *Quizizz* juga terbukti meningkatkan motivasi belajar, dengan mayoritas siswa merasa lebih termotivasi untuk belajar

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

3. Berdasarkan hasil analisis data Pengujian regresi linear sederhana yang mendapatkan hasil dari perhitungan SPSS yaitu Y= 60,451 + 0,370(X) artinya konstanta (variabel hasil belajar) sebesar 60,451 dan koefisien regresi sebesar 0,370 menyatakan bahwa setiap penambahan 1% media pembelajaran interaktif maka nilai hasil belajar bertambah sebesar 0,370. Koefisien regresi tersebut bernilai positif sehingga dapat dikatakan bahwa arah pengaruh variabel X terhadap Y adalah positif.

   Selain itu, pengujian lain dari regresi linear sederhana diperoleh t_{hitung} 3,090 > t_{tabel} 1,671 dan signifikansinya 0,003 < 0,05, artinya H_0 ditolak H_a diterima. Artinya berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Quizizz* memiliki pengaruh yang cukup signifikan terhadap hasil belajar peserta didik.

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

   Pada proses pembelajaran berlangsung diharapkan untuk bersungguh-sungguh dan berperan aktif pada saata proses pembelajaran berlangsung agar tidak mempengaruhui hasil belajar yang didapatkan.

2. Pendidik

   a. Diharapkan bagi pendidik untuk memperbarui dan menerapkan strategi model pembelajaran dengan penerapana yang inovatif, efektif, variatif dan bermakna. Dan perlu adanya variasi dalam menyampaikan materi pembelajaran seperti penggunaan media pembelajaran Quizizz agar peserta didik menjadi lebih nyaman dan merasa tertantang untuk memahami materi.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

b. Pendidik melakukan pengembangan diri agar mampu menyediakan media pembelajaran yang sesuai, dan memanfaatkan teknologi sebagai salah satu media pembelajaran dikelas sehingga peserta didik mampu menerima pelajaran dengan baik dan menyenangkan.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

DAFTAR PUSTAKA

Al Qur'an Al Karim

Aditiyawarman, *et al, eds.*, "Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media untuk Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran," *Jurnal Penelitian*, 7.1, 2022.

Afiani, *et al, eds.*, "Penggunaan Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pgsd Pada Masa Pandemi Covid-19," *Proceeding Umsurabaya*, 2021.

Agama RI, Kementrian, "Al-Qur'an Dan Terjemahannya Juz 1-30 Edisi Baru," *Mekar Surabaya*, 2019.

Amaliyah dan Sarah, "Pengaruh Implementasi Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMAN 32 Jakarta," in *Prosiding Seminar Nasional Berseri*, 2019.

Amany dan Azzah, "Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran daring pelajaran matematika," *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 2.2, 2020.

Amriani, "Ole h :," *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Siswa SD INP Lasepang Kecamatan Bantaeng Kabupaten Bantaeng*, 2014.

Andri Yandi, *et al, eds.*,"Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik Literature Review," *jurnal pendidikan siber nusantara*, 1.1,2023.

Arikunto, Suharsimi. "Prosdur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek," 2002, 206

Aryani, *et al, eds.*, "The Utilization Of The *Quizizz* Application To English Subject At Smkn 14, Jakarta Pusat," *English Review: Journal of English Education*, 10.3, 2022.

Cahyaningtyas, *et al, eds.*,"Pengembangan Media Interaktif Berbasis Quizizz Pada Pembelajaran Benda Dan Kegunaannya Mata Pelajaran Ipa Kelas Iii Sekolah Dasar Ranti Cahyaningtyas," *Jpgsd*, 11 Nomor 6, 2015.

Citra, *et al, eds.*, "Keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi quizizz terhadap hasil belajar teknologi perkantoran siswa kelas X SMK Ketintang Surabaya," *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran JPAP*, 8.2, 2020.

Darma dan Budi, *Statistika Penelitian Menggunakan SPSS Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Regresi Linier Sederhana, Regresi Linier Berganda, Uji t, Uji F, R2*, Guepedia, 2021.

Dian Nur Septiyawati Putri, *et al, eds.*,"Analisis Pengaruh Pembelajaran

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar," *Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2.2, 2022.

Fikri, *et al, eds*., *Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah Institut Agama Islam Negeri Parepare 2023*. IAIN Parepare Nusantara Press, 2023.

Hapnita dan Widia, "Faktor internal dan eksternal yang dominan mempengaruhi hasil belajar menggambar dengan perangkat lunak siswa kelas XI teknik gambar bangunan SMK N 1 Padang tahun 2016/2017," *Cived*, 5.1 2018.

Herlina dan Vivi, *Panduan praktis mengolah data kuesioner menggunakan SPSS*, Elex Media Komputindo, 2019.

Indriana dan Dina, "Ragam alat bantu media pengajaran" Yogyakarta: DIVA press, 2011.

Isna Nadifa, *et al, eds.,*"penggunaan media audio visual dalam meningkatkan hasil belajar pada pelajaran ilmu pengetahuan sosial siswa sekolah dasar," 2023.

Iwan dan Cecep Darul, "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," 2020.

Khalis dan Naufal, "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Tik Kelas IX Di SMP Negeri 4 Pidie Jaya" UIN Ar-Raniry, 2022.

Maritsa, *et al, eds.,*"Pengaruh teknologi dalam dunia pendidikan," *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18.2,2021.

Miarso dan Yusufhadi, *Menyemai benih teknologi pendidikan*, Kencana, 2015.

Mulianah, Sri. "Pengembangan Instrumen Teknik Tes dan Non Tes, Penelitian Fleksibel Pengukuran Valid dan Reliabel," 2019.

Nabillah, *et al, eds.*, "Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa," *Prosiding Sesiomadika*, 2.1c, 2020.

Nurrita dan Teni, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3.1, 171 <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171, 2018.

Omear, Hamalik. *"Media Pembelajaran"* Bandung, 1994.

Pramerta, I Gde Putu Agus, *et al, eds.*, "Learning Media Variation: Students'perception," *Jurnal Santiaji Pendidikan (JSP)*, 12.2, 2022.

Pratiwi, Nur Aninda, "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Di Smp Negeri 1 Bungoro Kecamatan Bungoro Kabupaten Pangkep," *Universitas Muhammadiyah Makassar*, 2018.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Rahmawati, *et al, eds.,* "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam," *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 2.1,2022.

Ramadhani, *et al, eds.,* "Profesional pedagogy guru terhadap perubahan pembelajaran di era digital," *Jurnal Elementaria Edukasia*, 3.2, 2020.

Rusdian, Maulia, "Pengembangan media pembelajaran berbantuan quizizz pada materi bangun ruang sisi datar kelas viii smpn 1 siak hulu," *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 7.1, 2021.

Salsabila, *et al, eds.,* "Pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran ditengah pandemi pada siswa SMA," *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4.2, 2020.

Saputra, *et al, eds.,* "Pengaruh proses pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar ips siswa SMP Maulana Pegayaman," *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 5.1, 2015.

Saregar, *et al, eds.,* *Pengantar Metodologi Penelitian matematika dan sains* Lampung, 2017.

Solikah, Halimatu, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap ada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019 / 2020Motivasi dan Hasil Belajar Siswa p," *Bapala: Jurnal Mahasiswa UNESA*, 7.3, 2020.

Sugiyono, *Metode Penelitian kuantitatif, kuantitatif R & D*, bandung, 2017.

Suharsimi, Arikunto, "Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik," *Jakarta: Rineka Cipta*, 134, 2006.

Sutrisno, *et al, eds.,* "Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa pada pembelajaran praktik kelistrikan otomotif SMK di Kota Yogyakarta," *Jurnal pendidikan vokasi*, 6.1, 2016.

Vatullah, Rohid, "Penggunaan media pembelajaran Bahasa Arab berbasis Youtube untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa di SMK Karya Bhakti Bandung." UIN Sunan Gunung Djati Bandung, 2023.

Widayanti, *et al, eds.,* "Pengaruh Media Aplikasi *Quizizz* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas V," *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7.3, 2021.

Yusup, Febrinawati, "Uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian kuantitatif," *Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7.1, 2018.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

LAMPIRAN-LAMPIRAN

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS TARBIYAH
NOMOR : 826 TAHUN 2024
TENTANG
PENETAPAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH

Menimbang :
a. Bahwa untuk menjamin kualitas skripsi mahasiswa Fakultas Tarbiyah IAIN Parepare, maka dipandang perlu penetapan pembimbing skripsi mahasiswa Tahun 2024;
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 12 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 Pemerintah RI Nomor 13 Tahun 2015 tentang Perubahan Kedua atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan;
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.

Memperhatikan :
a. Surat Pengesahan Daftar Isian Pelaksanaan Anggaran Petikan Nomor: SP DIPA-025.04.2.307381/2023, tanggal 30 November 2022 tentang DIPA IAIN Parepare Tahun Anggaran 2023;
b. Surat Keputusan Rektor Institut Agama Islam Negeri Parepare Nomor: 164 Tahun 2023, tanggal 13 Januari 2023 tentang Pembimbing Skripsi Mahasiswa Fakultas Tarbiyah IAIN Parepare Tahun 2023.

MEMUTUSKAN

Menetapkan : **KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH TENTANG PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE TAHUN 2024;**

Kesatu : Menunjuk saudara; Hasmiah Herawaty, M.Pd.
Sebagai pembimbing bagi mahasiswa :

Nama	:	Nurul Salsabila Farid
NIM	:	2020203887220038
Program Studi	:	Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Skripsi	:	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Quizziz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas VII di SMPN 9 Parepare

Kedua : Tugas pembimbing 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 : 08 Maret 2024

Dekan,

Dr. Zulfah, M.Pd.
NIP. 19830420 200801 2 010

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

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 9110, website : www.iainpare.ac.id email: mail.iainpare.ac.id

Nomor : B-3419/In.39/FTAR.01/PP.00.9/09/2024 09 September 2024
Sifat : Biasa
Lampiran : -
H a l : Permohonan Izin Pelaksanaan Penelitian

Yth. WALIKOTA PAREPARE
Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu
di
KOTA PAREPARE

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Parepare :

Nama	: NURUL SALSABILA
Tempat/Tgl. Lahir	: PAREPARE, 02 November 2002
NIM	: 2020203887220038
Fakultas / Program Studi	: Tarbiyah / Tadris IPS
Semester	: IX (Sembilan)
Alamat	: LOJIE, KEL. BOJO KEC. MALLUSETASI KAB. BARRU

Bermaksud akan mengadakan penelitian di wilayah WALIKOTA PAREPARE dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul :

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI QUIZIZZ UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS PESERTA DIDIK KELAS VIII SMPN 9 PAREPARE

Pelaksanaan penelitian ini direncanakan pada tanggal 09 September 2024 sampai dengan tanggal 09 Oktober 2024.

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

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

SRN IP0000704

PEMERINTAH KOTA PAREPARE

DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Jl. Bandar Madani No. 1 Telp (0421) 23594 Faximile (0421) 27719 Kode Pos 91111, Email : dpmptsp@pareparekota.go.id

REKOMENDASI PENELITIAN

Nomor : 704/IP/DPM-PTSP/9/2024

Dasar :
1. Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian.
3. Peraturan Walikota Parepare No. 23 Tahun 2022 Tentang Pendelegasian Wewenang Pelayanan Perizinan dan Non Perizinan Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu.

Setelah memperhatikan hal tersebut, maka Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu :

M E N G I Z I N K A N

KEPADA

NAMA : **NURUL SALSABILA FARID**

UNIVERSITAS/ LEMBAGA : **INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE**

Jurusan : **TADRIS IPS**

ALAMAT : **LOJIE, KEC. MALLUSETASI, KAB. BARRU**

UNTUK : melaksanakan Penelitian/wawancara dalam Kota Parepare dengan keterangan sebagai berikut :

JUDUL PENELITIAN : **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI QUIZIZZ UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS PESERTA DIDIK KELAS VIII SMPN 9 PAREPARE**

LOKASI PENELITIAN : **DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN KOTA PAREPARE (UPTD SMP NEGERI 9 PAREPARE)**

LAMA PENELITIAN : **15 September 2024 s.d 07 Oktober 2024**

a. Rekomendasi Penelitian berlaku selama penelitian berlangsung
b. Rekomendasi ini dapat dicabut apabila terbukti melakukan pelanggaran sesuai ketentuan perundang - undangan

Dikeluarkan di: **Parepare**
Pada Tanggal : **19 September 2024**

KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU KOTA PAREPARE

Hj. ST. RAHMAH AMIR, ST, MM
Pembina Tk. 1 (IV/b)
NIP. 19741013 200604 2 019

Biaya : Rp. 0.00

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

PEMERINTAH DAERAH KOTA PAREPARE
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPTD SMP NEGERI 9
Alamat : Jln. Bau Massepe No. 94A ☎ 0421 – 21940
Website : www.smpn9parepare.sch.id email : smpn9parepare@gmail.com
PAREPARE

NPSN : 40307707 NSS : 201196104009

SURAT KETERANGAN

Nomor : 422 / 178 / SMP.9

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala UPTD SMP Negeri 9 Parepare menerangkan bahwa :

Nama	: NURUL SALSABILA FARID
NIM	: 2020203887220038
Fakultas	: Tarbiyah
Prodi	: Tadris IPS
Alamat	: Bojo II Kab. Barru

Benar telah melaksanakan penelitian untuk mengambil data pada SMP Negeri 9 Parepare dalam rangka penyelesaian penyusunan **SKRIPSI** yang berjudul :

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI QUIZIZZ UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS PESERTA DIDIK KELAS VIII SMPN 9 PAREPARE

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untu dipergunakan seperlunya.

Parepare, 15 Oktober 2024
Kepala Sekolah,

H.HASDIR SUBROTO, S.Pd. M.Pd
NIP. 19790912 2003121 008

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

KUESIONER PENELITIAN

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI QUIZIZZ UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELASAR IPS PESERTA DIDIK KELAS VIII SMPN 9 PAREPARE

Tanggal, / / 2024

Identitas Peserta Didik

Nama :

Kelas :

1. Tulislah identitas anda pada tempat yang disediakan.
2. Berilah jawaban yang benar-benar sesuai dengan pilihanmu.
3. Berilah tanda (✓) pada salah satu pilihan jawaban yang menurut anda paling tepat dan sesuai dengan kondisi yang ada.
4. Semua jawaban tidak ada yang benar atau salah sehingga yang diharapkan adalah jawaban yang sesungguhnya.
5. Pertanyaan-pertanyaan ini tidak mempengaruhi nilai pada raport.
6. Pertimbangan setiap pernyataan secara terpisah dan tentukan jawaban.
7. Jawabanmu jangan di pengaruhi oleh jawaban terhadap pernyataan lain.
8. Tanyakan ketika ada yang belum mengerti.
9. Periksa dan teliti kembali jawaban anda sebelum diserahkan

No.	(X)	SS	S	RR	TS	STS
1.	Pembelajaran interaktif membantu saya lebih memahami materi pelajaran					
2.	Saya merasa lebih termotivasi untuk belajar ips melalui pembelajaran interaktif					

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

3.	Saya lebih suka belajar melalui teknologi interaktif dari pada metode konvensional.					
4.	Saya merasa lebih percaya diri dalam berpartisipasi dalam diskusi atau aktivitas interaktif dikelas					
5.	Saya merasa lebih terlibat dalam pembelajaran interaktif dibandingkan dengan metode pembelajaran lainnya.					
6.	Saya menemui kemudahan dalam menggunakan teknologi interaktif dalam pembelajaran.					
7.	Apakah media interaktif membuat proses belajar lebih menarik					
8.	Apakah penggunaan media interaktif meningkatkan hasil belajar anda dibandikan metode pembelajaran konvensial					
9.	Saya merasa lebih mudah mengingat informasi yang disampaikan melalui media interaktif					
10.	Saya merasa lebih percaya diri dalam menjawab soal setelah belajar menggunakan media interaktif					

No.	**(Y)**	**SS**	**S**	**RR**	**TS**	**STS**
1.	Pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizizz* membantu saya untuk memahami pembelajaran IPS					
2.	Saya belajar menggunakan aplikasi Quizizz					

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

	karena penggunaanya yang tidak sulit					
3.	Belajar dengan menggunakan aplikasi Quizizz membuat situasi kelas menjadi lebih interaktif					
4.	Apakah anda merasa materi pelajaran Ips yang diterapkan dalam aplikasi *Quizizz* relevan dengan kebutuhan.					
5.	Apakah merasa tertarik dan antusias dalam pelajaran ips dengan menggunakan apliaksi *Quizizz*					
6.	Aplikasi *Quizizz* memudahkan saya mengumpulkan tugas yang diberikan tepat waktu					
7.	Apakah quizizz meningkatkan hasil belajar anda dibandingkan metode konvensional					
8.	Apakah anda merasa lebih termotivasi untuk belajar setelah menggunakan aplikasi quizizz					
9.	Aplikasi Quiziz lebih membantu saya dalam berfikir secara cepat dan baik dalam proses pembelajaran					
10.	Saya merasa aplikasi quizizz mudah digunakan dan dipahami saat proses pembelajaran					

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

Informasi Umum

A. Identias Modul

Penyusun : NURUL SALSABILA FARID

Institusi : UPTD SMPN 9 PAREPARE

Tahun Penyusunan : 2024

Jenjang Sekolah : SMP

Mata Pelajaran : ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

Kelas : VIII

Tema 01 : KONDISI GEOGRAFIS DAN PELESTARIAN SUMBER DAYA ALAM

Materi : KERAGAMANA ALAM INDONESIA

Elemen :

1. Elemen pemahaman ruang lingkup
   - Keruangan dan konektivitas antara ruang dan waktu materi ini berkaitan dengan keragaman alam indonesia. Materi ini juga berkaitan dengan pembelajaran tentang kondisi geografis indonesia dan pengaruhnya terhadap aktivitas sosial
2. Elemen keterampilan
   - Siswa melakukan berbagai kegiatan yang mendukung tercapainya keterampilan proses yang dibutuhkan untuk mempelajari dan menyelesaikan pembelajaran IPS kelas 8 antara lain: mengamati, menginvestigasi/ menyelidiki, menganalisis, merencanakan, menggambar,

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

berdiskusi, menceritakan membuat laporan tertulis sederhana, dan mempresentasikan

Capaian Pembelajaran : Memahami Keragaman Alam Yang Ada Di Indonesia

Alokasi Waktu : 3JP

B. KOMPOTENSI AWAL
• Peserta didik diharapkan mampu mendeskripsikan keragaman alam indonesia • Peserta didik mampu menganalisis pemanfaatan sumber daya alam indonesia
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA
• Mandiri • Gotong royong • Berfikir kritis
D. SARANA DAN PRASARANA
Materi pembelajaran dengan Quizizz Kuis soal dengan Quizizz Media **:** Laptop, Handphone,Lcd Proyektor. Sumber belajar **:** Aplikasi Quizizz.
E. TARGET PESERTA DIDIK
• Peserta didik regular : umum, tidak memiliki kesulitan dalam memahami materi ajar. • Peserta didik dengan pencapaian tinggi : mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir atas tinggi dan memiliki keterampilan memimpin.
F. MODEL PEMBELAJARAN
• Pembelajaran interaktif berbasis Aplikasi Quizizz
KOMPOTENSI INTI
A. TUJUAN PEMBELAJARAN
• Peserta Didik Diharpakan Mampu Mendeskripsikan Keragamaan Alam Indonesia

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

B. PEMAHAMAN BERMAKNA
• Meningkatkan pemahaman keragaman alam indonesia
C. PERTANYAAN PEMANTIK
• Mengapa kita penting mengetahui keragaman alam indonesia? • Bagaimana proses geografis memengaruhi keragaman alam indonesia?
D. KEGIATAN PEMBELAJARAN
Kegiatan Pendahuluan **1.** Guru dan peserta didik membuka sesi pembelajaran dangan salam dan berdoa. **2.** Guru melakukan presensi kehadiran peserta didik. **3.** Apersepsi : Guru memotivasi peserta didik dengan menjelaskan apa itu keragaman alam di indonesia, **4.** Guru menginformasikan tujuan pembelajaran secara lisan yaitu keragaman alam indonesia. **5.** Guru menyampaikan model pembelajaran yang akan dilaksanakan. **6.** Guru mempersiapkan media pembelajaran Quizizz yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. **7.** Guru memberikan arahan kepada peserta didik tentang cara penggunaan media Quizizz yang akan digunakan dalam pembelajaran. *Kegiatan Inti* Kemudian guru menjelaskan petunjuk cara kerja dan tugas dari aplikasi Quizizz untuk menjawab soal kuis secara individu tentang materi keragaman alam indonesia. Kegiatan ini bertujuan memberi pemahaman awal peserta didik. Setelah itu guru memberikan soal yang telah disediakan pada aplikasi Quizizz untuk mengetahui pengetahuan peserta didik. *Peserta Didik Mengidentifikasi Masalah* Peserta didik menyimak penjelasan guru menganai materi keragaman alam indonesia.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Peserta didik terlibat dalam proses pelaksanaan perencanaan.

Peserta Didik Mengelola Informasi

Kegiatan ini dapat dilakukan secara individu dengan menerapkan metode pembelajaran kuis. Berikut tahapan metode kuis dalam pembelajaran Keragaman alam indonesia.

1. Tahap Pemberian Tugas:
   - Guru mempersiapkan media pembelajaran Quizizz yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.
   - Guru memberikan tugas dan membimbing peserta didik untuk mengerjakan tugas sesuai dengan arahan sebelumnya.
   - Guru memberikan posttest pengetahuan berupa soal pada aplikasi Quizizz tentang materi keragaman alam indonesia untuk mengetahui pemahaman peserta didik tentang materi yang diberikan.
2. Tahap Pelaksanaan Tugas
   - Guru mengarahkan peserta didik menjawab pertanyaan kuis seputar keragaman alam indonesia sesuai apa yang sudah di pelajari dan diingat oleh peserta didik.
   - Peserta didik mengumpulkan informasi terkait keragaman alam indonesia.
   - Peserta didik menjawab soal yang diberikan pada aplikasi Quizizz.
3. Tahap Mempertanggung Jawabkan Tugas
   - Peserta didik mengumpulkan hasil jawaban yang sudah dikerjakan di aplikasi Quizizz terkait keragaman alam indonesia.
   - Guru mengamati dan memantau hasil jawaban peserta didik melalui laptop/smartphone.
   - Guru memastikan peserta didik mengerjakan tugas dengan baik.

Evaluasi

- Peserta didik telah menjawab soal yang diberikan.
- Hasil jawaban dari peserta didik dijadikan sebagai penilaian pengetahuan

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

dalam materi keragaman alam indonesia
Penutup 1. Guru menyimpulkan kembali materi yang telah dipelajari. 2. Guru merefleksi pembelajaran. 3. Guru menginformasikan kepada peserta didik tentang materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya. 4. Guru mengakhiri pembelajaran dengan memimpin doa bersama. 5. Guru memberikan salam penutup.
E. REFLEKSI
Proses geografis berhubungan dengan keragaman alam indonesia dan secara keeluruhan proses geografis di indonesia menghasilkan keragaman alam yang kaya dan kompleks yang mendukung berbagai bentuk kehidupan dan ekosistem di seluruh nusantara dan juga proses geografis dan keragaman alam dapat membantu peserta didik mengaitkan teori dengan aplikasi praktis serta memahami pentingnya proses geografis dalam membentuk keanekaragaman alam indonesia.
F. ASESMEN/PENILIAN
Asesmen Formatif 1. Penilaian pengetahuan Tes Quizizz 2. Penilian sikap (observasi) Observasi terhadap respon, dan sikap selama proses pembelajaran 3. Penilaian keterampilan (penilaian kinerja)
G. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL
Pengayaan Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang memiliki capaian pembelajaran diatas rata-rata. Berdasarkan analisis penilaian, peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar diberi kegiatan pembelajaran pengayaan untuk memperluas dan/pendalaman materi dengan meringkas buku referensi terkait materi kegiatan

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

ekonomi disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. **Remedial** Remedial dilakukan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada peserta didik yang belum mencapai target capaian pembelajaran
H. Glosarium **Keragaman:** suatu kondisi yang terdapat bermacam-macam perbedaan yang dimiliki oleh setiap individu di tengah kehidupan bermasyarakat.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Lampiran Uji Validitas Variabel X

Correlations

		X.1	X.2	X.3	X.4	X.5	X.6	X.7	X.8	X.9	X.10	Media Pembelajaran Interaktif
X.1	Pearson Correlation	1	.091	.256*	.088	.164	.097	-.101	-.092	.097	.107	.368**
	Sig. (2-tailed)		.481	.044	.498	.204	.454	.437	.477	.452	.408	.003
	N	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62
X.2	Pearson Correlation	.091	1	.156	.223	.262*	.077	.177	.241	.102	.180	.559**
	Sig. (2-tailed)	.481		.226	.082	.040	.554	.170	.059	.430	.162	.000
	N	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62
X.3	Pearson Correlation	.256*	.156	1	.059	.290*	.104	.091	.149	.019	.272*	.532**
	Sig. (2-tailed)	.044	.226		.649	.022	.422	.480	.249	.885	.033	.000
	N	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62
X.4	Pearson Correlation	.088	.223	.059	1	.037	.371**	.038	.026	.154	-.041	.423**
	Sig. (2-tailed)	.498	.082	.649		.777	.003	.768	.843	.232	.754	.001
	N	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62
X.5	Pearson Correlation	.164	.262*	.290*	.037	1	.081	.004	-.134	.232	.191	.467**
	Sig. (2-tailed)	.204	.040	.022	.777		.529	.976	.298	.070	.137	.000
	N	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62
X.6	Pearson Correlation	.097	.077	.104	.371**	.081	1	.004	-.069	-.015	-.069	.340**
	Sig. (2-tailed)	.454	.554	.422	.003	.529		.976	.593	.908	.593	.007
	N	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62
X.7	Pearson Correlation	-.101	.177	.091	.038	.004	.004	1	.214	.054	-.029	.333**
	Sig. (2-tailed)	.437	.170	.480	.768	.976	.976		.095	.677	.821	.008
	N	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62
X.8	Pearson Correlation	-.092	.241	.149	.026	-.134	-.069	.214	1	.249	.548**	.473**

CENTRAL LIBRARY STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

	Sig. (2-tailed)	.477	.059	.249	.843	.298	.593	.095		.051	.000	.000
	N	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62
X.9	Pearson Correlation	.097	.102	.019	.154	.232	-.015	.054	.249	1	.310*	.490**
	Sig. (2-tailed)	.452	.430	.885	.232	.070	.908	.677	.051		.014	.000
	N	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62
X.10	Pearson Correlation	.107	.180	.272*	-.041	.191	-.069	-.029	.548**	.310*	1	.543**
	Sig. (2-tailed)	.408	.162	.033	.754	.137	.593	.821	.000	.014		.000
	N	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62
Media Pembelajaran Interaktif	Pearson Correlation	.368**	.559**	.532**	.423**	.467**	.340**	.333**	.473**	.490**	.543**	1
	Sig. (2-tailed)	.003	.000	.000	.001	.000	.007	.008	.000	.000	.000	
	N	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

R	R hitung	R tabel	Keterangan
R1	0,368	0,254	Valid
R2	0,559	0,254	Valid
R3	0,532	0,254	Valid
R4	0,432	0,254	Valid
R5	0,467	0,254	Valid
R6	0,340	0,254	Valid
R7	0,333	0,254	Valid
R8	0,473	0,254	Valid
R9	0,490	0,254	Valid
R10	0,543	0,254	Valid

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Lampiran Uji Validitas Variabel Y

Correlations

		Y.1	Y.2	Y.3	Y.4	Y.5	Y.6	Y.7	Y.8	Y.9	Y.10	Hasil Belajar
Y.1	Pearson Correlation	1	.245	.160	.110	.075	.021	.179	.100	.189	.039	.421**
	Sig. (2-tailed)		.055	.214	.393	.562	.868	.164	.441	.141	.765	.001
	N	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62
Y.2	Pearson Correlation	.245	1	.018	.037	-.007	-.018	-.076	.086	.201	.153	.314*
	Sig. (2-tailed)	.055		.892	.778	.960	.892	.558	.506	.117	.234	.013
	N	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62
Y.3	Pearson Correlation	.160	.018	1	.781**	.739**	.290*	.503**	.621**	.024	-.024	.733**
	Sig. (2-tailed)	.214	.892		.000	.000	.022	.000	.000	.852	.851	.000
	N	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62
Y.4	Pearson Correlation	.110	.037	.781**	1	.964**	.402**	.720**	.855**	-.032	-.142	.838**
	Sig. (2-tailed)	.393	.778	.000		.000	.001	.000	.000	.802	.271	.000
	N	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62
Y.5	Pearson Correlation	.075	-.007	.739**	.964**	1	.384**	.756**	.814**	-.005	-.125	.818**
	Sig. (2-tailed)	.562	.960	.000	.000		.002	.000	.000	.972	.333	.000
	N	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62
Y.6	Pearson Correlation	.021	-.018	.290*	.402**	.384**	1	.366**	.442**	-.095	-.059	.482**
	Sig. (2-tailed)	.868	.892	.022	.001	.002		.003	.000	.460	.647	.000
	N	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62
Y.7	Pearson Correlation	.179	-.076	.503**	.720**	.756**	.366**	1	.793**	-.019	-.095	.740**
	Sig. (2-tailed)	.164	.558	.000	.000	.000	.003		.000	.886	.461	.000
	N	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62
Y.8	Pearson Correlation	.100	.086	.621**	.855**	.814**	.442**	.793**	1	.024	-.108	.826**
	Sig. (2-tailed)	.441	.506	.000	.000	.000	.000	.000		.852	.404	.000
	N	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62
Y.9	Pearson Correlation	.189	.201	.024	-.032	-.005	-.095	-.019	.024	1	.028	.252*

CENTRAL LIBRARY STATE ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

	Sig. (2-tailed)	.141	.117	.852	.802	.972	.460	.886	.852		.830	.049
	N	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62
Y.10	Pearson Correlation	.039	.153	-.024	-.142	-.125	-.059	-.095	-.108	.028	1	.103
	Sig. (2-tailed)	.765	.234	.851	.271	.333	.647	.461	.404	.830		.426
	N	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62
Hasil Belajar	Pearson Correlation	.421**	.314*	.733**	.838**	.818**	.482**	.740**	.826**	.252*	.103	1
	Sig. (2-tailed)	.001	.013	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.049	.426	
	N	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

R	R hitung	R tabel	Keterangan
R1	0,421	0,254	Valid
R2	0,314	0,254	Valid
R3	0,733	0,254	Valid
R4	0,838	0,254	Valid
R5	0,818	0,254	Valid
R6	0,482	0,254	Valid
R7	0,740	0,254	Valid
R8	0,826	0,254	Valid
R9	0,252	0,254	Tidak Valid
R10	0,103	0,254	Tidak Valid

Lampiran Tabulasi Variabel X

R	X.1	X.2	X.3	X.4	X.5	X.6	X.7	X.8	X.9	X.10	TOTAL X
1	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	49
2	4	5	4	5	4	5	4	4	5	5	45

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

3	4	4	5	4	5	5	4	4	5	4	44
4	4	4	4	5	4	5	3	4	4	4	41
5	5	5	5	4	5	4	4	4	5	5	46
6	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	44
7	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	46
8	4	4	5	4	5	4	4	5	5	5	45
9	5	4	4	5	5	4	5	4	5	4	45
10	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	47
11	5	4	5	5	5	5	4	4	4	5	46
12	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	41
13	4	5	4	4	5	4	4	5	5	5	45
14	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	48
15	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	46
16	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	47
17	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	43
18	5	5	5	4	5	5	4	4	4	4	45
19	4	4	4	5	4	5	5	4	4	4	43
20	5	5	4	5	4	5	4	5	4	4	45
21	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	48
22	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
23	4	5	4	5	5	4	5	4	4	4	44
24	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	47
25	4	5	4	4	4	4	5	5	4	5	44
26	4	5	5	4	5	4	5	4	3	4	43
27	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5	45
29	4	4	3	5	4	5	5	4	4	4	42

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

30	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	45
31	4	5	5	5	4	4	5	5	4	4	45
32	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	48
33	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	47
34	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	46
35	4	5	5	5	4	5	4	4	4	4	44
36	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5	46
37	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	42
38	4	5	5	4	4	4	5	5	4	5	45
39	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	47
40	4	3	5	5	4	4	5	5	4	5	44
41	4	5	4	4	4	5	5	5	4	5	45
42	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	46
43	4	5	4	5	5	4	4	4	5	5	45
44	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	48
45	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
46	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	47
47	4	5	4	5	5	5	5	4	5	4	46
48	5	5	5	4	4	4	5	5	4	5	46
49	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	49
50	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
51	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	46
52	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	48
53	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	47
54	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	43
55	4	4	5	4	5	4	4	5	4	5	44

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

56	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4	43
57	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	46
58	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	42
59	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	42
60	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
61	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	49
62	4	4	5	4	4	5	5	4	4	4	43

Lampiran Tabulasi Y

R	Y.1	Y.2	Y.3	Y.4	Y.6	Y.5	Y.7	Y.8	Y.9	Y.10	TOTAL X
1	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	48
2	5	5	5	4	5	4	4	4	5	5	46
3	5	5	5	5	5	4	4	5	4	4	46
4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	42
5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	47
6	5	5	4	4	5	4	4	4	5	4	44
7	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	42
8	4	5	4	5	5	5	5	5	4	4	46
9	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	47
10	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	45
11	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	44
12	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	43
13	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	47
14	4	5	5	4	4	4	4	4	5	4	43
15	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	46

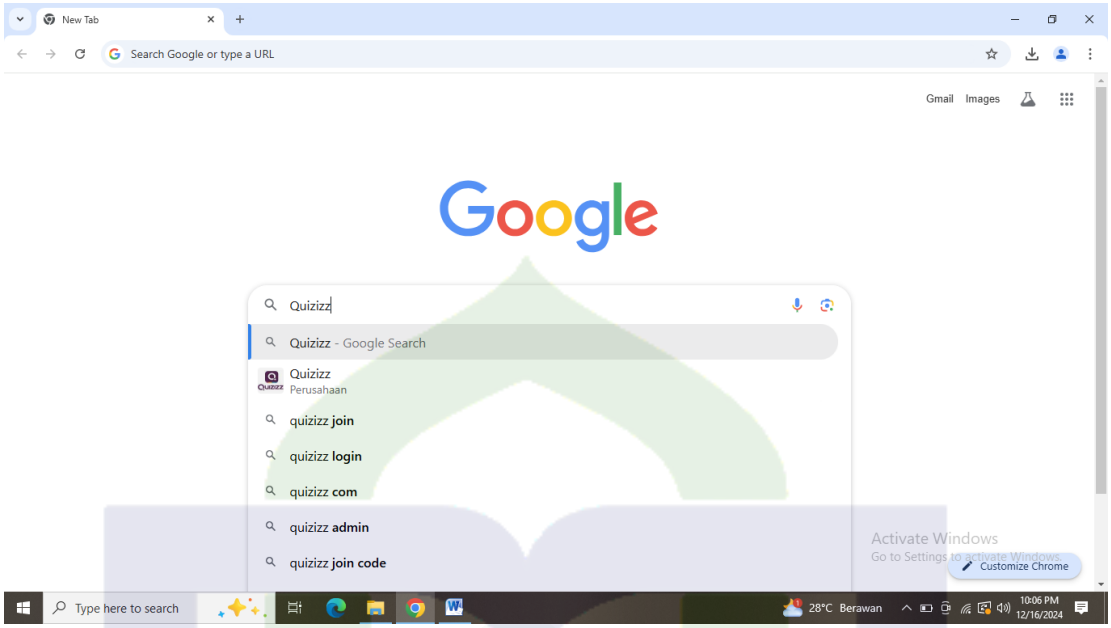
CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

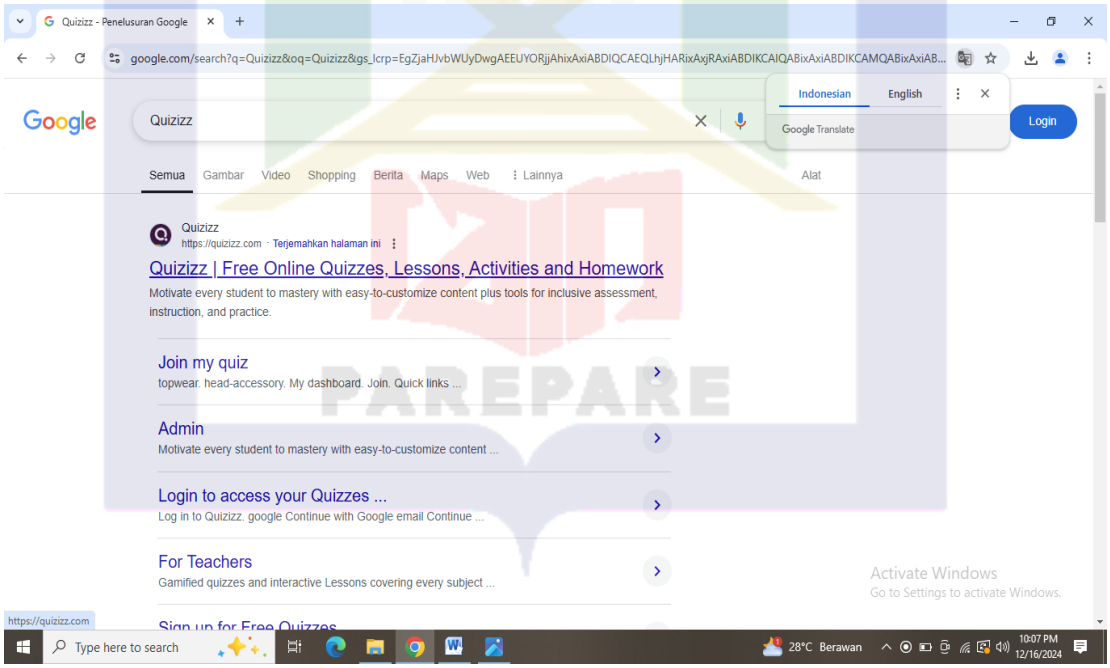
16	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	42
17	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	46
18	4	4	4	4	5	4	5	5	5	5	45
19	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	43
20	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	47
21	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	48
22	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	43
23	4	4	5	5	5	5	4	4	5	4	45
24	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	41
25	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	43
26	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	46
27	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	42
29	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	42
30	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	41
31	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
32	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
33	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	43
34	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	47
35	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
36	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	41
37	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	43
38	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	42
39	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	41
40	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	41
41	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	42
42	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	43

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

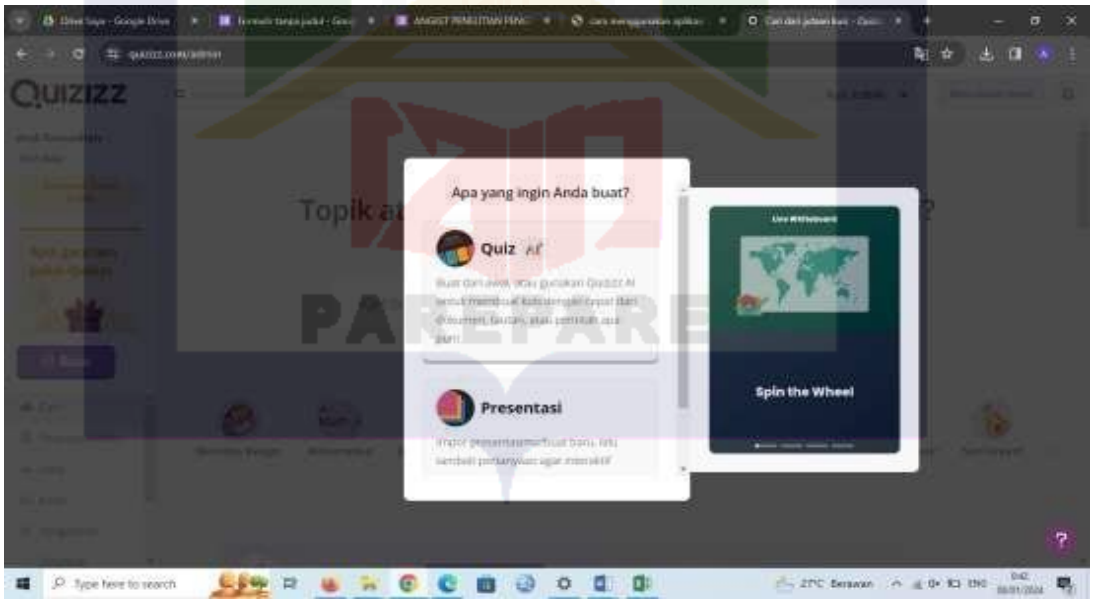
43	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	47
44	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	42
45	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	43
46	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	43
47	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	41
48	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	41
49	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	43
50	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	47
51	2	4	4	4	4	4	4	4	5	4	39
52	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	49
53	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
54	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	44
55	5	4	4	4	4	4	5	4	5	4	43
56	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	43
57	4	3	4	4	4	4	4	4	4	5	40
58	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	48
59	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	41
60	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	43
61	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	49
62	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	42

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

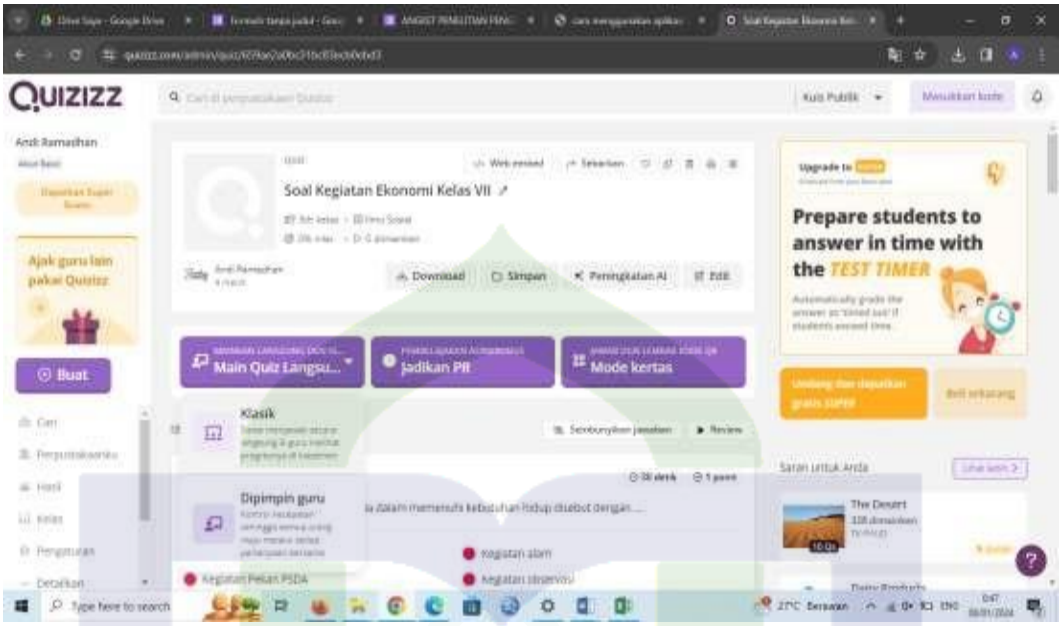


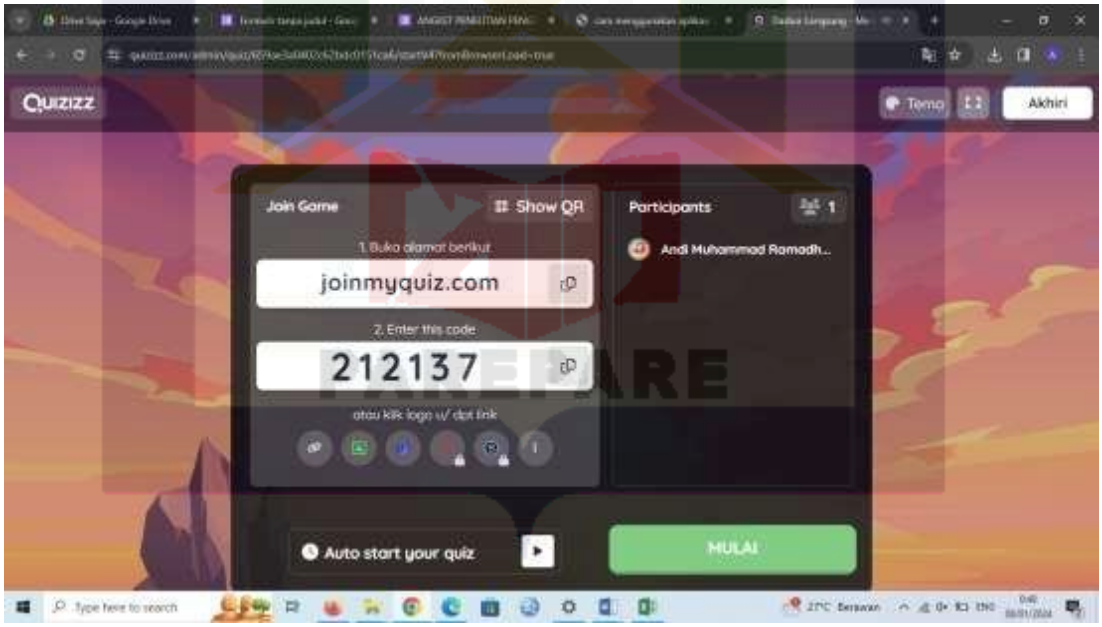


CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

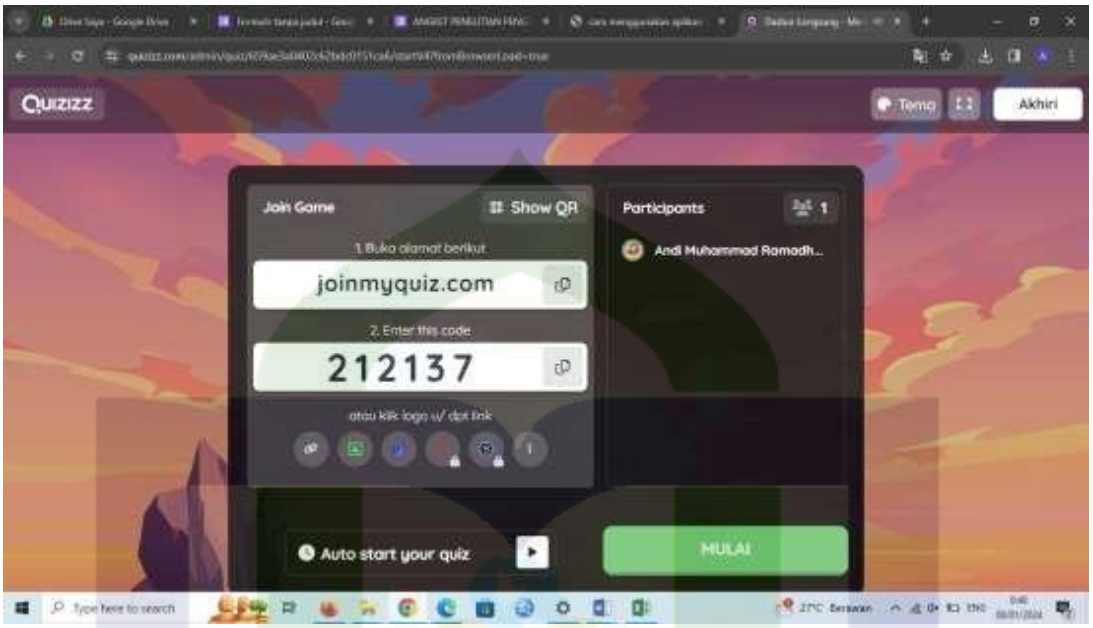


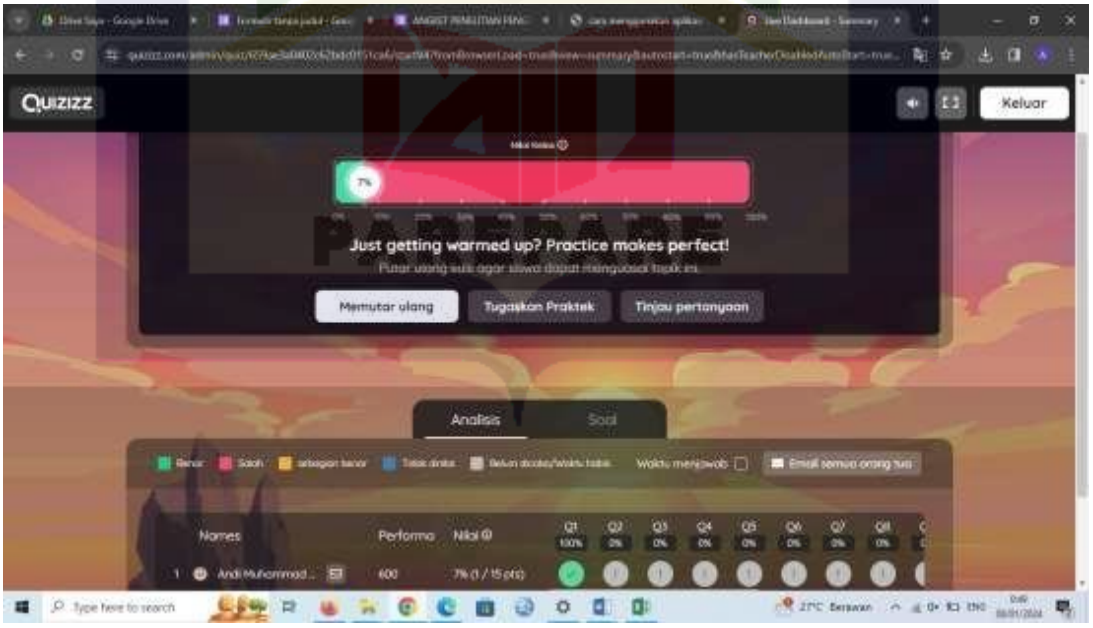
CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE





CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

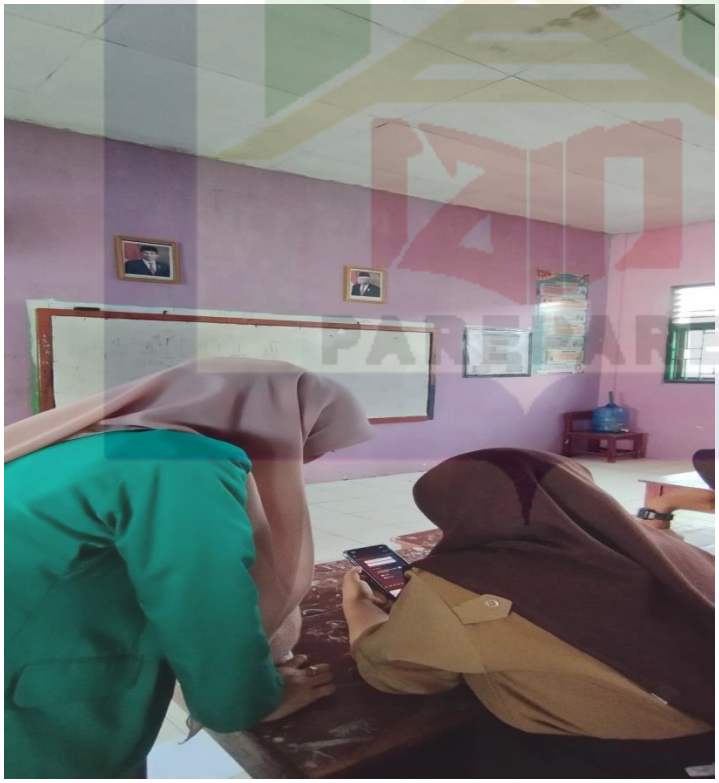




CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

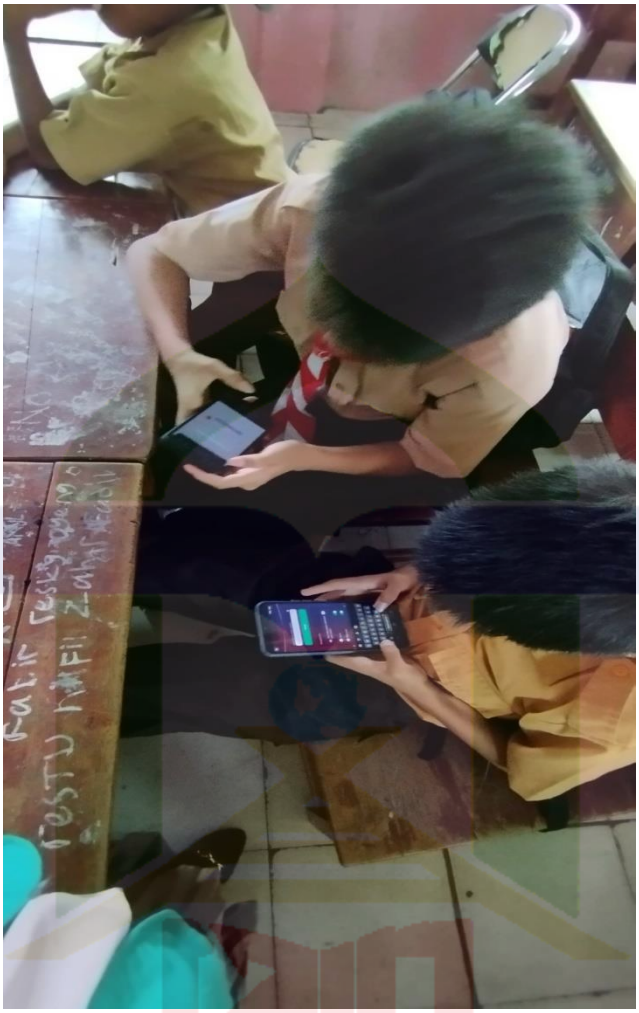
Lampiran Dokumentasi

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

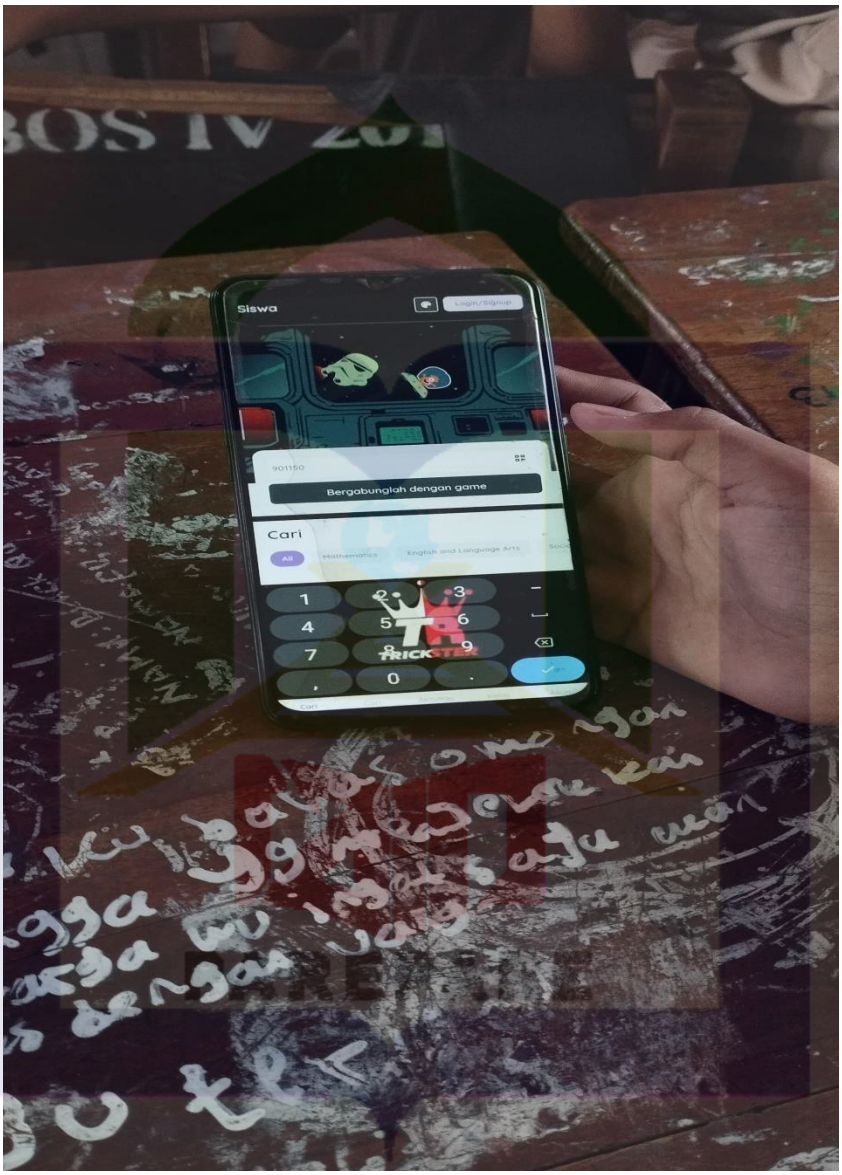


CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

PAREPARE
CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE



CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE



CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

BIODATA PENULIS

Nurul Salsabila Farid, salah satu mahasiswa IAIN Parepare program studi Tadris Ips, Fakultas Tarbiyah, lahir pada tanggal 02 November 2002 di Parepare, Sulawesi selatan, Anak ke lima dari lima bersaudara. Anak dari pasangan bapak Farid Hakim dan ibu Saribulang A. penulis memulai pendidikan Sekolah Dasar di SD 12 Bojo, kemudian melanjutkan Sekolah Menengah Pertama di SMPN 5 Parepare, kemudian melanjutkan Sekolah Menengah Atas di MAN 2 Parepare, selanjutnya penulis melanjutkan jenjang pendidikan diperguruan tinggi tepatnya di Institut Agama Islam Negri (IAIN) dengan memilih program studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (TIPS), Fakultas Tarbiyah.

Penulis melakukan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SMPN 9 Parepare dan melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Pundi Lemo, Kec, Cendana, Kab. Enrekang pada tahun 2022.

Sebagai bentuk penyelesaian studi di IAIN Parepare, penulis menyusun skripsi dengan judul **"Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Peserta Didik Kelas VIII SMPN 9 Parepare"**

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE