

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *QUIZIZZ* TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA KELAS X BROADCASTING
SMK VETERAN 1 SUKOHARJO
TAHUN AKADEMIK 2024/2025**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna Mendapat Gelar
Sarjana Pendidikan Program Studi Teknologi Pendidikan
Jurusan Ilmu Pendidikan

Oleh :
SRI KARTINI
NIM : 2051300007

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS VETERAN BANGUN NUSANTARA
SUKOHARJO
2024**

MOTTO

“Orang lain mungkin tidak akan memahami perjuangan dan masa-masa sulit yang kita alami, mereka hanya tertarik pada cerita suksesnya saja. Jadi, berjuanglah untuk diri sendiri, meskipun tidak ada yang memberikan tepuk tangan. Di masa depan, diri kita akan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini.”

-Sri Kartini-

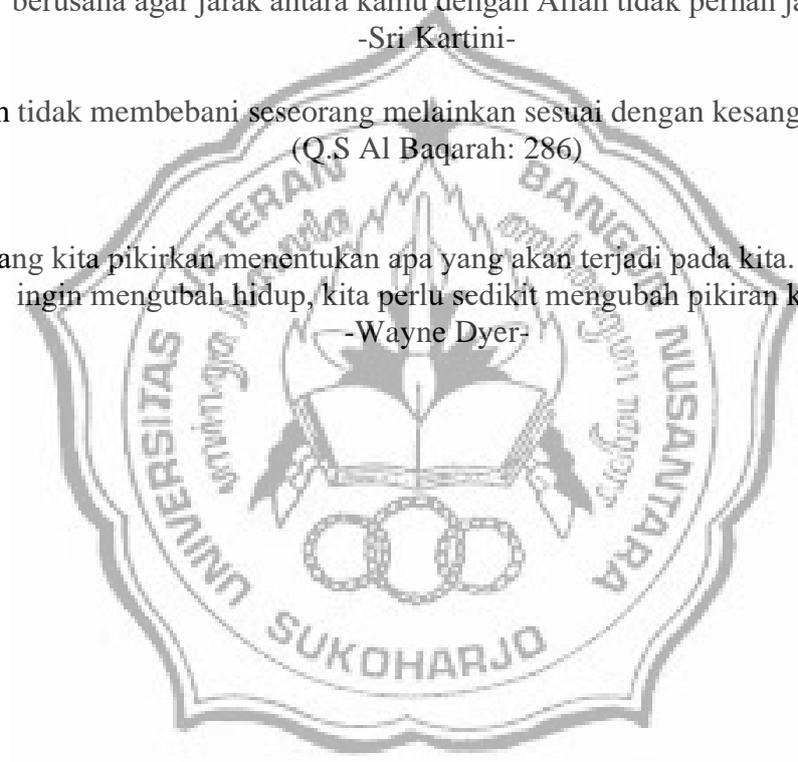
“Untuk masa-masa sulitmu, biarlah Allah yang menguatkanmu. Tugasmu hanya berusaha agar jarak antara kamu dengan Allah tidak pernah jauh.”

-Sri Kartini-

"Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya."
(Q.S Al Baqarah: 286)

“Apa yang kita pikirkan menentukan apa yang akan terjadi pada kita. Jadi jika kita ingin mengubah hidup, kita perlu sedikit mengubah pikiran kita.”

-Wayne Dyer-



PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan untuk :

1. Teruntuk kedua orangtua saya yang telah menjadi motivator terbaik dalam kehidupan saya sehingga saya bisa menyelesaikan kuliah dan terimakasih atas jasa, iringan doa dan penyemangat yang tak henti-hentinya diberikan dalam mengiringi setiap pendidikan sampai jenjang ini. Semoga Rahmat Allah SWT selalu mengiringi kehidupan mu yang barokah dan senantiasa diberi kesehatan.
2. Untuk kakak perempuan dan kakak laki-laki saya, terima kasih atas semua bimbingan dan dukungan yang telah diberikan selama ini. Kakak adalah panutan terbaik bagi saya.
3. Dosen Teknologi Pendidikan Universitas Veteran Bangun Nusantara, terutama untuk Dosen Pembimbing saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas dedikasi dan ilmu pengetahuan yang telah Bapak/Ibu berikan kepada saya selama ini. Bimbingan dan arahan Bapak/Ibu sangatlah berarti bagi saya dalam proses belajar dan pengembangan diri saya.
4. Untuk orang baik, terima kasih atas semua inspirasi dan semangatnya.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-NYA. Berkat petunjuk dan pertolongan Allah penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan baik tanpa suatu halangan apapun. Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada yang terhormat :

1. Bapak Dr. Singgih Subiyantoro, M.Pd. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo yang telah memberikan izin dan kesempatan melakukan penelitian guna penyusunan skripsi ini.
2. Bapak Drs. Ismail, M.Pd. Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, petunjuk, dan masukan-masukan dalam menyusun skripsi ini.
3. Bapak Hamda Kharisma Putra, M.Pd. Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
4. Ibu Syifa Fauziyah, M.Pd. Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan.
5. Bapak Malkan Maliya, S.Pd. sebagai Kepala Sekolah SMK Veteran 1 Sukoharjo yang telah memberikan ijin penulis melaksanakan penelitian.
6. Siswa Siswi kelas X yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian ini
7. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam menyelesaikan penelitian.

Penulis hanya mampu berdoa semoga amal kebaikan tersebut mendapatkan imbalan dan diterima sebagai ibadah dari Allah SWT. Penulis menyadari mungkin masih banyak kekurangan dikarenakan keterbatasan kemampuan dan pengetahuan. Oleh karena itu kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat penulis harapkan. Semoga penulisan proposal skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya.

Sukoharjo, 19 Juli 2024

Penulis

**PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai civitas akademik Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Broadcasting SMK Veteran 1 Sukoharjo Tahun Akademik 2024/2025
Nama : Sri Kartini
NIM : 2051300007
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo Hak Bebas Royalti Non-eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul :

“Pengaruh Penggunaan Media *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Broadcasting SMK Veteran 1 Sukoharjo Tahun Akademik 2024/2025”

Serta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non-eksklusif ini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di Sukoharjo
Pada tanggal 19 Juli 2024
Yang menyatakan,


Sri Kartini
NIM. 2051300007

ABSTRAK

SRI KARTINI. NIM 2051300007. Pengaruh Penggunaan Media Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Broadcasting di SMK Veteran 1 Sukoharjo Tahun Akademik 2024/2025. Pembimbing I: Drs. Ismail, M.Pd dan Pembimbing II: Hamda Kharisma Putra, M.Pd. Skripsi. Sukoharjo: Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo. 2024.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan *quizizz* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Dasar-Dasar Broadcasting kelas X Broadcasting di SMK Veteran 1 Sukoharjo. *Quizizz* adalah media pembelajaran berbasis game. Aplikasi ini mengubah aktivitas multi pemain menjadi latihan interaktif dan menyenangkan di dalam kelas. Guru dapat membuat kuis onlien yang diakses siswa melalui perangkat siswa sendiri, yang memungkinkan siswa dapat menjawab pertanyaan secara mandiri atau berkompetisi dengan teman-teman. *Quizizz* di rancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa, memperkuat pemahaman materi, dan menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif serta menyenangkan.

Jenis penelitian yang digunakan menggunakan metode eksperimen dengan analisis data kuantitatif dengan pengambilan sampel berjumlah 30 siswa. Peneliti menggunakan desain penelitian eksperimen dengan mambagi sampel penelitian menjadi dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang diberikan pembelajaran menggunakan media *quizizz* dan kelas kontrol menggunakan metode konvensional atau ceramah. Data penelitian dikumpulkan melalui tes hasil belajar sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) perlakuan penggunaan media *quizizz* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas X Broadcasting di SMK Veteran 1 Sukoharjo pada mata pelajaran dasar-dasar *broadcasting*.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji independent t-test dengan menggunakan aplikasi SPSS Versi 25. Dari hasil uji independent t-test, diperoleh nilai t-hitung sebesar 5,189 dengan nilai signifikansi (Sig) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi 0,000 lebih kecil dari tingkat signifikansi yang ditetapkan yaitu 5% atau 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok yang menggunakan media *quizizz* dan kelompok yang menggunakan metode konvensional. Dengan demikian, berdasarkan hasil analisis data tersebut diperoleh, bahwa penggunaan media *quizizz* memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas X Broadcasting di SMK Veteran 1 Sukoharjo.

Kata Kunci : Media *Quizizz*, Hasil Belajar Siswa, Kelas X *Broadcasting*