

**EFEKTIVITAS MEDIA GAMIFIKASI QUIZIZZ TERHADAP  
HASIL BELAJAR SISWA KELAS X MATA PELAJARAN EKONOMI  
DI SMA NEGERI 1 SUNGAI TABUK**



**SKRIPSI**

**Oleh:**

**RINA APRILIA  
2010113220028**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT**

**Juli 2024**

**EFEKTIVITAS MEDIA GAMIFIKASI QUIZIZZ TERHADAP  
HASIL BELAJAR SISWA KELAS X MATA PELAJARAN EKONOMI  
DI SMA NEGERI 1 SUNGAI TABUK**

**Oleh:**

**RINA APRILIA  
2010113220028**

**Skripsi**

**diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan  
gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Ekonomi,  
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT  
Juli 2024**

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rina Aprilia

NIM : 2010113220028

Jurusan/Program Studi : P.IPS/ Pendidikan Ekonomi

Menyatakan bahwa skripsi saya berjudul **“EFEKTIVITAS MEDIA GAMIFIKASI QUIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS X MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMA NEGERI 1 SUNGAI TABUK”** ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri. Selain itu, sumber informasi yang dikutip dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Apabila pada kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Banjarmasin, Juli 2024

Yang membuat pernyataan



Rina Aprilia

NIM 2010113220028

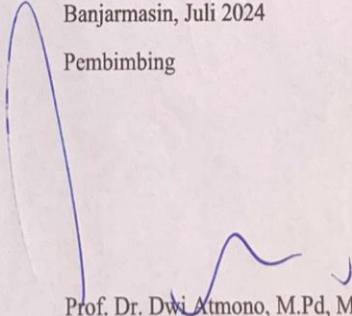
## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Rina Aprilia  
NIM : 2010113220028  
Judul Skripsi : Efektivitas Media Gamifikasi Quizizz terhadap Hasil  
Belajar Siswa Kelas X Mata Pelajaran Ekonomi di SMA  
Negeri 1 Sungai Tabuk

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan Tim Penguji Skripsi  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.

Banjarmasin, Juli 2024

Pembimbing


  
Prof. Dr. Dwi Atmono, M.Pd, M.Si  
NIP 196212131988111001

## LEMBAR PENGESAHAN

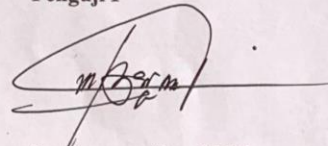
Skripsi yang berjudul: Efektivitas Media Gamifikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Sungai Tabuk. Yang disusun oleh: Rina Aprilia, NIM: 2010113220028, ini telah dipertahankan di depan dewan penguji pada 12 Juli 2024

**Dewan Penguji**

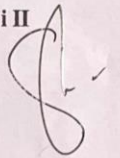
**Pembimbing**

  
Prof. Dr. Dwi Atmono, M.Pd, M.Si  
NIP 19621213 198811 1 001

**Penguji I**



  
Dr. Baseran Nor, M.Pd  
NIP 19820321 200604 1 001

**Penguji II**


  
Svaripudin Bahar, S.Pd, M.A.B  
NIP 19930620 202421 1 001

**Mengetahui**

**Ketua Jurusan,  
Ilmu Pengetahuan Sosial**

  
  
Dr. Sidharta Aayutma, M.Si  
NIP 19671003/200212 1 001

**Koordinator Program Studi  
Pendidikan Ekonomi**

  
Dr. Muhammad Rahmattullah, M.Pd  
NIP 19820413 200501 1 001

## ABSTRAK

**Rina Aprilia, 2024.** *Efektivitas Media Gamifikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 1 Sungai Tabuk.* Skripsi, Program Studi Pendidikan Ekonomi, FKIP Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin. (Pembimbing: Prof. Dr. Dwi Atmono, M.Pd, M.Si)

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh, perbedaan, dan efektivitas media gamifikasi quizizz terhadap hasil belajar siswa kelas X mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 1 Sungai Tabuk. Penelitian ini menggunakan metode pre-eksperimental dengan desain *one group-pretest posttest*. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa SMA Negeri 1 Sungai Tabuk semester genap tahun ajaran 2023/2024. Sampel pada penelitian ini yakni kelas XA sebagai kelas eksperimen dengan materi yang diajarkan saat penelitian adalah bank dan lembaga keuangan bukan bank. Teknik pengambilan sampel yang digunakan menggunakan teknik *purposive sampling*. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa angka-angka yang berasal dari dokumen hasil *pretest*, hasil *posttest*, dan hasil angket. Data terlebih dahulu diuji dengan uji normalitas dan uji linearitas. Kemudian diuji menggunakan uji hipotesis. Hasil penelitian ini menunjukkan (1) terdapat pengaruh positif penggunaan media gamifikasi quizizz terhadap hasil belajar siswa kelas X mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 1 Sungai Tabuk (2) terdapat perbedaan dan peningkatan rata-rata *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan media gamifikasi quizizz pada siswa kelas X mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 1 Sungai Tabuk (3) media gamifikasi quizizz termasuk dalam kategori cukup efektif untuk digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 1 Sungai Tabuk dan belum mencapai pada kategori sangat efektif.

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

## **ABSTRACT**

**Rina Aprilia, 2024.** *Effectiveness Of Quizizz Gamification Media On Learning Outcomes Of Class X Students In Economic Subjects At SMA Negeri 1 Sungai Tabuk.* Thesis, Economic Education Study Program, FKIP Lambung Mangkurat University, Banjarmasin. (Supervisor: Prof. Dr. Dwi Atmono, M.Pd, M.Si).

*This research aims to analyze the influence, differences and effectiveness of the quizizz gamification media on the learning outcomes of class X students in economic subjects at SMA Negeri 1 Sungai Tabuk. This research uses a pre-experimental method with a one group-pretest posttest design. The population in this study were all students of SMA Negeri 1 Sungai Tabuk, even semester of the 2023/2024 academic year. The sample in this research was class XA as an experimental class with the material taught during the research being banks and non-bank financial institutions. The sampling technique used was purposive sampling technique. The data collected in this research is in the form of figures originating from pretest results documents, posttest results and questionnaire results. The data was first tested using the normality test and linearity test. Then tested using hypothesis testing. The results of this study show (1) there is a positive influence of using the quizizz gamification media on the learning outcomes of class economics subjects at SMA Negeri 1 Sungai Tabuk (2) there is the difference and increase in the average pretest and posttest using the Quizizz gamification media for class X students in economics subjects at SMA Negeri 1 Sungai Tabuk (3) the gamification media quizizz is included in the quite effective category for use in improving the learning outcomes of class X students in economics subjects at SMA Negeri 1 Sungai Tabuk and has not yet reached the very effective category.*

**Keywords:** *Learning Media, Quizizz Gamification, Learning Outcomes*

## **MOTTO**

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari suatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain). Dan hanya kepada Tuhanmu lah engkau berharap.”

(QS. Al-Insyirah, 6-8)

“Allah tidak menyegerakan sesuatu kecuali itu yang baik, dan tidak pula melambat – lambatkan sesuatu kecuali itu yang terbaik. Sesungguhnya Allah adalah sebaik – baiknya perencana.”

## PERSEMBAHAN

Segala Puji Bagi Allah SWT atas berkah yang diberikan, penulis sampai pada tahap akhir penyelesaian skripsi ini. Sebagai bukti semangat dan kesungguhan penulis dalam menyelesaikannya, saya persembahkan karya sederhana ini kepada:

1. Kedua orang tua saya, yang terkasih dan teristimewa Ayahanda Bahrani dan Ibunda Zaitun Syahrta. Alhamdulillah, sampainya saya pada tahap ini adalah berkat do'a, dukungan serta motivasi yang terus diberikan oleh keduanya. Ayah dan Ibu yang selalu memberikan yang terbaik dan tidak pernah menuntut apapun kepada saya selain bertanggung jawab dan menyelesaikan apa yang telah saya mulai. Untuk sebuah pencapaian yang saya raih dengan segala usaha ini, semoga menjadi suatu kebanggaan bagi Ayah dan ibu yang telah mendidik dan memberikan kasih sayang tak terhingga sepanjang hidup saya.
2. Ketiga saudara saya, Rusna Anita, Ahmad Rikki Sabana dan Paulina Aulia yang selalu memberikan semangat dan dukungan untuk saya. Kakak yang menjadi panutan bagaimana saya dapat menghadapi masa dewasa ini dengan lebih baik, juga pendengar sekaligus penasehat terbaik saat saya mengeluhkan berbagai hal.
3. Raissa Arsyila Savina, keponakan saya yang menjadi sahabat kecil sekaligus penghibur saat saya merasa lelah. Seseorang yang selalu mengajak saya bermain disaat disekeliling saya telah dipenuhi dengan berbagai kesibukan dan tanggung jawab.
4. Untuk Rina Aprilia, selaku penulis. Yang bertahan dan tidak menyerah sampai skripsi ini selesai. Yang percaya bahwa diri ini mampu mengusahakan yang terbaik meski tidak sempurna. Selamat, untuk pencapaian sederhana namun besar maknanya. Terus semangat untuk meraih pencapaian-pencapaian berikutnya.

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur penulis panjatkan atas segala rahmat dan karunia yang telah diberikan oleh Allah SWT karena pada kesempatan ini penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kesempurnaan karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan yang dimiliki. Untuk itu penulis menyadari sepenuhnya dalam penulisan ini banyak mendapatkan bantuan dalam bentuk saran, kritik serta bimbingan dari berbagai pihak. Maka melalui kesempatan yang baik ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Sunarno Basuki, Drs., M.Kes, AIFO selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.
2. Bapak Dr. Sidharta Adyatna, M.Si selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial.
3. Bapak Dr. Muhammad Rahmattullah, M.Pd selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.
4. Bapak Prof. Dr. Dwi Atmono, M.Pd, M.Si selaku pembimbing yang banyak memberikan bimbingan, motivasi, saran, arahan serta bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Dr. Baseran Nor, M.Pd selaku Dosen Penguji I yang telah meluangkan waktu dan memberikan saran-saran dan masukan yang bermanfaat kepada penulis.
6. Bapak Syaripudin Bahar, S.Pd., M.A.B selaku Dosen Penguji II yang telah meluangkan waktu dan memberikan saran-saran dan masukan yang bermanfaat kepada penulis.
7. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Ekonomi yang telah memberikan limpahan ilmu, wawasan serta pengalaman selama menempuh pendidikan.

8. Ibu Hj. Elly Agustina, S.Pd., M.M selaku Kepala SMA Negeri 1 Sungai Tabuk yang telah memberikan izin penelitian dan kesempatan kepada peneliti dalam penelitian ini, juga menjadi tempat pengambilan data dalam penelitian ini.
9. Ibu Dyah Kusriani, S.E selaku Guru Mata Pelajaran Ekonomi SMA Negeri 1 Sungai Tabuk yang telah memberi bimbingan dan bantuan dalam penelitian.
10. Siswa kelas X SMA Negeri 1 Sungai Tabuk yang telah bersedia membantu selama proses penelitian.
11. Sahabat- sahabat terbaik saya, Siti Aisah, Lidya Saputri, Dewi Fortuna Ariani, dan Della Ariyani. Sahabat yang sejak pertama kali saya mengenal perkuliahan hingga berakhirnya masa skripsi ini, mereka setia berada disamping saya dalam berbagai kondisi. Sahabat yang membuat usia 20 tahunan saya menjadi lebih berwarna, tempat saya merasa aman untuk bercerita, dan sahabat yang saling kebersamai dalam mengusahakan gelar sarjana.
12. Dua kesayangan saya, Zuwita Fairuz dan Nabila Fauzaturrahmah. Sahabat sekaligus saudara, yang selalu turut berbangga atas segala pencapaian saya. Sahabat yang telah sibuk dengan kehidupan masing-masing, namun terus saling berkabar dan menjaga persahabatan ini.
13. Untuk teman-teman di bawah bimbingan Prof. Dr. Dwi Atmono M.Pd, M.Si, yang sejak awal ditulis sampai selesainya skripsi ini telah kebersamai saya setiap kali bimbingan. Selalu berbagi informasi dan saling menyemangati dalam mengerjakan revisian.

Akhir kata, semoga bantuan dan kebaikan yang telah diberikan oleh semua pihak mendapatkan pahala dan ridho dari Allah SWT. Aamiin Yaa Rabbal Alamin. Semoga skripsi ini juga bermanfaat bagi seluruh pembaca dan peneliti selanjutnya.

Banjarmasin, Juli 2024

Rina Aprilia

## DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN .....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iv
ABSTRAK .....	v
<i>ABSTRACT</i> .....	vi
MOTTO .....	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Penelitian .....	7
F. Manfaat Penelitian .....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	9
A. Tinjauan Teoritis .....	9
B. Penelitian Relevan.....	35
C. Kerangka Berpikir .....	43
D. Hipotesis.....	45
BAB III METODE PENELITIAN.....	46
A. Tempat dan Waktu Penelitian .....	46
B. Desain Penelitian .....	46
C. Populasi dan Sampel .....	46
D. Definisi Operasional Variabel.....	48

E. Variabel Penelitian.....	49
F. Teknik Pengumpulan Data.....	49
G. Teknik Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	51
H. Teknik Analisis Data.....	58
I. Prosedur Penelitian .....	63
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>65</b>
A. Gambaran Umum .....	65
B. Hasil Penelitian.....	66
C. Hasil Uji Hipotesis .....	76
D. Pembahasan.....	78
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>81</b>
A. Kesimpulan .....	81
B. Saran.....	81
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>83</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>89</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1	Data Hasil Belajar Siswa.....	4
Tabel 2. 1	Capaian Pembelajaran Fase E Kurikulum Merdeka .....	35
Tabel 3. 1	Pola One Group Pretest-Posttest.....	46
Tabel 3. 2	Jumlah Siswa SMA Negeri 1 Sungai Tabuk.....	47
Tabel 3. 3	Kisi-Kisi Instrumen Pretest Posttest .....	51
Tabel 3. 4	Kisi – Kisi Instrumen Penelitian Angket .....	52
Tabel 3. 5	Hasil Uji Validitas Tes.....	53
Tabel 3. 6	Hasil Uji Validitas Angket.....	54
Tabel 3. 7	Koefisien Reliabilitas.....	55
Tabel 3. 8	Hasil Uji Reliabilitas Tes .....	55
Tabel 3. 9	Hasil Uji Reliabilitas Angket.....	55
Tabel 3. 10	Kriteria Taraf Kesuka.....	56
Tabel 3. 11	Hasil Uji Taraf Kesukaran .....	56
Tabel 3. 12	Kriteria Daya Pembeda .....	57
Tabel 3. 13	Hasil Uji Daya Pembeda Soal.....	58
Tabel 3. 14	Hasil Uji Normalitas Pada Kelas Eksperimen .....	59
Tabel 3. 15	Hasil Uji Linearitas .....	60
Tabel 3. 16	Interval Koefisien Regresi .....	61
Tabel 3. 17	Kategorisasi Tafsiran Efektivitas N-Gain Score.....	62
Tabel 3. 18	Kriteria Persentase Respon Siswa.....	63
Tabel 4. 1	Profil SMA Negeri 1 Sungai Tabuk.....	65
Tabel 4. 2	Data Responden Tahun Ajaran 2023/2024 .....	66
Tabel 4. 3	Hasil Pretest dan Posttest Seluruh Siswa .....	73
Tabel 4. 4	Deskripsi Hasil pretest dan posttest pada kelas eksperimen .....	74
Tabel 4. 5	Hasil data respon siswa .....	74
Tabel 4. 6	Hasil Uji Regresi Linear Sederhana.....	76
Tabel 4. 7	Hasil Uji Paired Sample T Test.....	77
Tabel 4. 8	Hasil N-Gain Score .....	78

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1	Kategori pemilihan akses .....	24
Gambar 2. 2	Tampilan Akhir Proses Pendaftaran.....	25
Gambar 2. 3	Tampilan awal untuk membuat kuis .....	25
Gambar 2. 4	Tampilan pilihan membuat soal baru .....	25
Gambar 2. 5	Tampilan pembuatan kuis .....	26
Gambar 2. 6	Tampilan Pilihan sign up atau log in.....	27
Gambar 2. 7	Tampilan create .....	27
Gambar 2. 8	Tampilan Pilihan mengimpor file .....	27
Gambar 2. 9	Tampilan opsi membuat presentasi .....	28
Gambar 2. 10	Tampilan referensi pilihan materi .....	28
Gambar 2. 11	Kerangka Berpikir .....	44
Gambar 3. 1	Variabel Penelitian .....	49
Gambar 4. 1	Daftar nama siswa yang mengikuti pretest .....	67
Gambar 4. 2	Nickname siswa saat bergabung pada presentasi.....	68
Gambar 4. 3	Tampilan Presentasi Pada Media Gamifikasi Quizizz .....	69
Gambar 4. 4	Siswa Peraih Skor Tertinggi.....	71

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1. Data Awal Mengenai Hasil Belajar Siswa .....	89
Lampiran 2. Instrumen Sebelum Validitas.....	90
Lampiran 3. Hasil Uji Validitas .....	100
Lampiran 4. Instrumen Setelah Validitas.....	123
Lampiran 5. Tampilan Presentasi Pada Media Quizizz .....	132
Lampiran 6. Data Penelitian.....	136
Lampiran 7. Uji Prasyarat dan Hipotesis .....	141
Lampiran 8. Surat Izin Penelitian.....	144
Lampiran 9. Surat Selesai Penelitian .....	145
Lampiran 10. Lembar Bimbingan .....	146
Lampiran 11. Dokumentasi selama penelitian .....	148