

**PENGARUH GAMIFIKASI (QUIZIZZ) UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA
INDONESIA KELAS VIII DI SMP NEGERI 2 SESEAN SULOARA**

SKRIPSI



ASTUTI PERIANTI SILAMBI'

220115007

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA TORAJA**

2024



**PENGARUH GAMIFIKASI (QUIZIZZ) UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA
INDONESIA KELAS VIII DI SMP NEGERI 2 SESEAN SULOARA**

SKRIPSI



Diajukan kepada Program Studi Teknologi Pendidikan untuk memenuhi Salah satu
syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

ASTUTI PERIANTI SILAMBI'

220115007

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA TORAJA**

2024

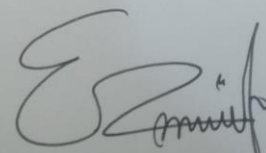
**PENGARUH GAMIFIKASI (QUIZZ) UNTUK MENINGKAT HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA
KELAS VIII DI SMP NEGERI 2 SESEAN SULOARA**

SKRIPSI

Oleh :
Astuti Perianti Silambi'
220115007

Mengetahui,

Ketua Program Studi
Teknologi Pendidikan


(Ervianti, S.Pd., M.Pd.)

PERSETUJUAN PEMBIMBING

**PENGARUH GAMIFIKASI (QUIZZ) UNTUK MENINGKAT HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA
KELAS VIII DI SMP NEGERI 2 SESEAN SULOARA**

Atas nama saudara :

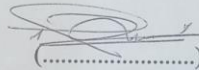
Nama : Astuti Perianti Silambi'
NIM : 220115007
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program studi : Teknologi Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi ini telah diperiksa dan memenuhi syarat untuk
dipertahankan dalam ujian di depan Panitia Penguji Skripsi Strata (S1) Fakultas
Keguruan Dan Ilmu Universitas Kristen Indonesia Toraja

Makale, Agustus 2024

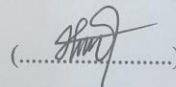
Pembimbing :

Drs. I Ketut Linggih, M.Pd.



(.....)

Hasni, S.Pd., M.Pd.



(.....)

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi diterima oleh Panitia Ujian Skripsi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Kristen Indonesia Toraja dengan Surat Keputusan (SK) Dekan No.HK.06/76/UKI Toraja.DFKIP/2024 Tanggal 16 Agustus 2024 untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd). Pada Program Studi Teknologi Pendidikan pada hari Selasa, 20 Agustus 2024.

Disahkan oleh

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,



Said Rudi Palimbong, S.Pd., M.Pd.

NIDN 0930098202

Panitia Ujian :

Ketua : Drs. I Ketut Linggih, M.Pd.

(.....)

Sekretaris : Hasni, S.Pd., M.Pd.

(.....)

Anggota :

a. Ervianti, S.Pd., M.Pd.

(.....)

b. Anna Pertiwi, S.Pd., M.Pd.

(.....)

c. Muh. Putra Pratama, S.SI., M.Pd

(.....)

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Astuti Perianti Silambi'

Nim : 220115007

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi : Pengaruh *Gamifikasi (Quizizz)* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa
Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII di Smp Negeri 2 Sesean
Suloara

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar merupakan hasil karya sendiri dan bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui hasil tulisan ataupun pikiran sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat di buktikan bahwa bahwa skripsi ini hasil plagiasi, maka saya bersedia menerima sangsi atas perbuatan saya sesuai ketentuan perbuatan sesuai ketentuan yang berlaku.

Makale, Agustus 2024

Yang Menyatakan,



Astuti Perianti Silambi'

Motto

“Hidup itu indah dan janganlah selalu bersedih karena hari esok akan membawa jutaan kebahagiaan yang menyenangkan”

“Jadilah pribadi yang menyenangkan, karena dibalik itu semua terimbas akan kebaikan”

“ MAAF tidak akan pernah mengubah masa lalu, tapi MAAF dapat menjadikan Indah masa depan”

“Teruslah maju sampai batas kekuatanmu, ketika cahaya berhenti menyinari
Janganlah menyerah pasti ada yang akan membuka jalan menuju masa depan
yang akan lebih baik”

ABSTRAK

Astuti Perianti Silambi', 2024, Pengaruh *Gamifikasi (Quizizz)* untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SMP Negeri 2 Sesean Suloara, dibimbing oleh 1) Drs. I Ketut Linggih, M.Pd. 2) Hasni, S.Pd., M.Pd

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gamifikasi quizizz* ini untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahas indonesia kelas VIII di SMP negeri 2 Sesean. Penelitian ini quasi eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Desain penelitian menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Tempat penelitian di SMP Negeri 2 Sesean Suloara. Teknik pengumpulan data, observasi, dokumentasi dan Tes. Instrumen pengumpulan data, instrumen penelitian dan uji persyaratan instrumen tes. Berdasarkan hasil uji diatas diketahui nilai signifikansi untuk variabel Hasil Belajar Bahasa Indonesia sebesar 0.293 lebih besar dari sig. 0.05 ($0.293 > 0.05$). maka dapat disimpulkan bahwa varians data hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas VIII A dan VIII B adalah homogen. Berdasarkan pada hasil uji data diketahui nilai thitung 2.259 lebih besar dari ttabel 2.004 ($2.259 > 2.004$), maka diketahui terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan *Gamifikasi (Quizizz)* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Sesean Suloara. Sedangkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0.002 yang lebih besar dari Sig. 0.05 ($0.002 < 0.05$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan *Gamifikasi (Quizizz)* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Sesean Suloara.

Kata kunci : *Gamifikasi (Quizizz)* Hasil Belajar Siswa

ABSTRACT

Astuti Perianti Silambi', 2024, The Effect of Gamification (Quizizz) to Improve Student Learning Outcomes at SMP Negeri 2 Sesean Suloara, supervised by 1) Drs. I Ketut Linggih, M.Pd. 2) Hasni, S.Pd., M.Pd

This study aims to determine the effect of using this quizizz gamification to improve student learning outcomes in the Indonesian language subject for class VIII at SMP Negeri 2 Sesean. This study is a quasi-experimental study with a quantitative approach. The research design uses experimental classes and control classes. The research location is at SMP Negeri 2 Sesean Suloara. Data collection techniques, observation, documentation and testing. Data collection instruments, research instruments and test instrument requirements. Based on the test results above, the significance value for the Indonesian Language Learning Outcomes variable is 0.293, greater than sig. 0.05 ($0.293 > 0.05$). then it can be concluded that the variance of the Indonesian language learning outcomes data for students in class VIII A and VIII B is homogeneous. Based on the results of the data test, the t-test value of 2.259 is greater than the t-table of 2.004 ($2.259 > 2.004$), so it is known that there is a significant influence on the use of Gamification (Quizizz) in improving the learning outcomes of class VIII students of SMP Negeri 2 Sesean Suloara. While the Sig. (2-tailed) value is 0.002 which is greater than Sig. 0.05 ($0.002 < 0.05$), then H_0 is rejected and H_a is accepted. So it can be concluded that there is a significant influence on the use of Gamification (Quizizz) in improving the learning outcomes of class VIII students of SMP Negeri 2 Sesean Suloara.

Keywords: *Gamification (Quizizz), Student Learning Outcomes*

Kata Pengantar

Puji dan syukur kita panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa oleh karunianya saya dapat menyelesaikan Proposal dengan judul “ Pengaruh *gamifikasi* (*quizizz*) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII Di SMP Negeri 2 Sesean Suloara”. Merupakan hasil karya ilmiah yang ditulis untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) Pada Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Selain itu pada kesempatan ini penulis juga ingin menyatakan dengan penuh hormat ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Rektor UKI Toraja Prof. Dr. Oktavianus Pasoloran, S.E., M.Si., AK, CA selaku Rektor Universitas Kristen Indonesia Toraja yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di Universitas Kristen Indonesia Toraja.
2. Daud Rodi Palimbong, S.Pd., M.PD, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Kristen Indonesia Toraja.
3. Ibu Ervianti S.Pd., M.Pd selaku Ketua Prodi Studi Teknologi Pendidikan Universitas Kristen Indonesia Toraja.
4. Drs. I Ketut Linggih, M.Pd. Selaku Pembimbing I dan Hasni, S.Pd., M.Pd. Selaku Pembimbing II, yang telah meluangkan waktunya untuk menuntun, mengarahkan, dan membimbing penulis skripsi ini dapat di selesaikan dengan baik.
5. Bapak/Ibu Dosen Teknologi Pendidikan yang sudah memberikan banyak pengetahuan selama menimba ilmu di Universitas Kristen Indonesia Toraja.
6. kepada bapak Edyshon Kadadi'di, S.Pd. M.Pd. selaku kepala sekolah SMP Negeri 2 Sesean suloara yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian untuk menyelesaikan tugas akhir.
7. kepada bapak Piter Uddu, S.Pd. selaku guru mata pelajaran Bahasa Indonesia yang telah memberikan kesempatan dan juga bimbingan kepada penulis untuk dapat terlibat dalam kegiatan pembelajaran siswa kelas VIII tahun ajaran 2024.
8. Kepada kedua orang tua penulis Ayah Sulle Saanda dan Ibu Hetty parre Allo. yang mendukung dengan tulus ikhlas memberikan doa, kasih sayang, perhatian, motivasi, dan biaya kepada penulisan saat penulisan skripsi ini melainkan sejak lahir.
9. Kepada saudara penulis kakak agustunus kandua, nober sanda, sumarniati rante tadung, suprijanti randa linggi, nori melayawati dan afnegrianti randa linggi yang selalu memberikan doa, perhatian, motivasi dan semangat kepada penulis hingga sampai tahap ini.

10. Teman-teman dari semester satu sampai semester akhir Pare, Orisa, Angelina, silva, Limbong, Kristina, Dini, enjelina, Putri, Enjel, Henri, dan herlina yang selalu memberikan dukungan, membantu dan canda tawa sehingga bisa sampai pada tahap akhir.
11. Kepada teman-teman posko KKN-T Lembang Piongan yang telah memberiakan dukungan dan semangat kepada penulis.
12. Teman-teman mahasiswa Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Kristen Indonesia Toraja angkatan 2020 yang selalu memberikan semangat selama kulia sampai tahap ini.
13. Kepada diri sendiri Astuti Perianti Silambi' yang sudah bertahan sampai tahap ini.

Berbagai pihak yang tidak dapat disebut satu persatu, yang telah memberikan dukungan moral sehingga penulis selesai studi. Doa semoga dari berbagai pihak tersebut mendapat pahala yang berlipat ganda dari kepada Tuhan Yang Maha Esa., dan semoga karya ilmiah ini bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya. Amin

Makale, 28 Mei 2024

Astuti Perianti Silambi'

DAFTAR ISI

Sampul Skripsi.....	
Halaman Judul Skripsi.....	i
Lembaran Pengesahan Ketua Prodi.....	ii
Lembar Pengesahan Persetujuan Pembimbing.....	iii
Motto.....	iv
Abstrak.....	v
Daftar Tabel.....	x
Daftar Gambar.....	xi
Daftar Isi.....	xv
Kata Pengantar.....	i
BAB I PENDAHULUAN	Error! Bookmark not defined.
A Latar Belakang	Error! Bookmark not defined.
B. Rumusan Masalah	Error! Bookmark not defined.
C. Tujuan Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
D. Manfaat Penelitian	Error! Bookmark not defined.
BAB IIAJIAN PUSTAKA	7
A. Kajian teori.....	7
B. Penelitian Relevan.....	21
C. Kerangka Pikir.....	22
D. Hipotesis.....	23
BAB III METODE PENELITIAN	Error! Bookmark not defined.
A. jenis atau desain	Error! Bookmark not defined.
B. Tempat dan Waktu penelitian	Error! Bookmark not defined.
C. Populasi dan Sampel	Error! Bookmark not defined.
D. Defenisi Operasional Variabel.....	Error! Bookmark not defined.
E. Teknik Pengumpulan Data.....	Error! Bookmark not defined.
F. Validasi danreabilitasi.....	Error! Bookmark not defined.
G. Teknik Analisis Data.....	Error! Bookmark not defined.
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	33
A. Hasil Penelitian.....	33
B. Pembahasan.....	57
BAB V PENUTUP.....	61
A. Kesimpulan.....	61
B. Saran.....	61
Daftar Pustaka	Error! Bookmark not defined.
Lampiran.....	71

Daftar Tabel

Tabel 3.1 kriteria ketuntasan belajar.....	34
Tabel 3.2 tingkat keberhasilan.....	34
Tabel 4.1 hasil uji validasi prites.....	36
Tabel 4.2 hasil uji validitas pos test.....	37
Tabel 4.3 hasil uji reabilitas.....	38
Tabel 4.4 hasil uji analisis deskriptif pretes kelas kontrol.....	42
Tabel 4.5 distribusi frekuensi nilai prites kelas kontrol.....	43
Tabel 4.6 kriteria ketuntasan belajar.....	43
Tabel 4.7 hasil uji analisis deskriptif posttest kelas kontrol.....	44
Tabel 4.8 distribusi frekuensi nilai postes kelas kontrol.....	45
Tabel 4.9 kriteria ketuntasan belajar.....	45
Tabel 4.10 hasil uji analisis deskriptif kelas eksperimen.....	46
Tabel 4.11 distribusi frekuensi nilai prites kelas eksperimen.....	47
Tabel 4.12 kriteria ketuntasan belajar	48
Tabel 4.13 hasil analisis uji postes kelas eksperimen.....	49
Tabel 4.14 distribusi frekuensi nilai postes kelas eksperimen.....	49
Tabel 4.15 kriteria ketuntasan.....	50
Tabel 4.16 hasil uji normalitas one-simpel kolmogorov-Smirnov test.....	52
Tabel 4.17 hasil uji homogenitas.....	52
Tabel 4.18 uji hasil paired tes.....	53
Tabel 4.19 hasil uji paired simple.....	54
Tabel 4.20 hasil uji hipotesis.....	55

Daftar Gambar

Gambar 2.1 kerangka pikir.....	25
Gambar 3.1 desain penelitian.....	28

