

PENGARUH GAMIFIKASI MENGGUNAKAN QUIZIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA DI SMP NEGERI 02 SEMPARUK

Ikmal Sodikin¹, Reni Astuti², Nurbani³

Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Pendidikan Mipa dan Teknologi, IKIP
PGRI Pontianak, Jl. Ampera No. 88 Pontianak Kalimantan Barat, Indonesia.

Email: ikmalsjm@gmail.com

Abstrak

Revolusi industri 4.0, diperlukan pendidikan yang dapat membentuk generasi kreatif, inovatif, serta kompetitif. Salah satu dampak perkembangan teknologi bagi dunia pendidikan adalah berkembangnya media pembelajaran. Dengan adanya perkembangan teknologi muncul pembaruan untuk menunjang proses belajar mengajar di sekolah. Cara alternatif yang bisa digunakan untuk proses penilaian adalah gamifikasi menggunakan *quizizz* sebagai permainan edukasi yang dapat menyegarkan ingatan dan memberikan ketertarikan dan kesan yang baik dalam memori otak siswa. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Bentuk dari penelitian ini adalah *quasi eksperimental* (eksperimen semu) dengan rancangan desain *nonequivalent control grup desain*. Alat pengumpulan data berbentuk test. Uji yang digunakan adalah uji *Mann-Whitney U Test*. Instrumen test yang digunakan adalah test pilihan ganda yang sudah divalidasi sebelumnya. data analisis yang diperoleh bahwa dari hasil uji *Mann-Whitney U Test* menggunakan aplikasi SPSS 26, nilai $Z = -4,999$ dengan nilai $\text{Sig.p} = 0,000 < 0,05$. Dengan demikian, dapat di simpulkan H_a diterima dan H_0 di tolak. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan gamifikasi menggunakan *quizizz* pada materi dampak sosial informatika terhadap hasil belajar siswa SMP Negeri 02 Semparuk.

Kata kunci: gamifikasi, *quizizz*, hasil Belajar

**INFLUENCE OF GAMIFICATION USING QUIZZZ ON LEARNING
OUTCOMES IN INFORMATICS COURSES
AT SMP NEGERI 02 SEMPARUK**

Ikmal Sodikin¹, Reni Astuti², Nurbani³

*Information Technology Education Study Program, Faculty of Mathematics and Technology
Education, IKIP PGRI Pontianak, Jl. Ampera No. 88 Pontianak, West Kalimantan, Indonesia.*

Email: ikmalsjm@gmail.com

Abstract

The 4.0 industrial revolution requires education that can shape creative, innovative, and competitive generations. One of the impacts of technological developments for the world of education is the development of learning media. With the development of technology, there are updates to support the teaching and learning process in schools. An alternative way that can be used for the assessment process is gamification using cloth quizizz as an educational game that can refresh memory and provide interest and a good impression on students' brain memory. This research is using experimental method. The form of this research is quasi experimental (pseudo-experiments) with design drafts nonequivalent control group design. The data collection tool is in the form of a test. The test used is testMann-Whitney U Test. The test instrument used is a multiple choice test that has been validated previously. analysis data obtained that from the test resultsMann-Whitney U Test using the SPSS 26 application, Z value = -4.999 with a Sig.p value = 0.000 <0.05. Thus, it can be concluded that Ha is accepted and Ho is rejected. It can be concluded that there are differences in the use of gamification using quizizz on the material impact of social informatics on student learning outcomes at SMP Negeri 02 Semparuk.

Keywords: gamification, quizizz, Learning outcomes