PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN *QUIZWHIZZER* TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI DI KELAS 11 SMA MUHAMMADIYAH 2 PONTIANAK

SKRIPSI

OLEH
MUHAMMAD IKHLAS
NIM F1241221001

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GEOGRAFI
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU-ILMU SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2026

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN *QUIZWHIZZER* TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI DI KELAS 11 SMA MUHAMMADIYAH 2 PONTIANAK

SKRIPSI

Diajukan untuk Disidangkan dalam Rangka Penyusunan Skripsi
Jurusan Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial
Program Studi Pendidikan Geografi

OLEH
MUHAMMAD IKHLAS
NIM F1241221001

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GEOGRAFI
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU-ILMU SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2026

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN *QUIZWHIZZER* TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI DI KELAS 11 SMA MUHAMMADIYAH 2 PONTIANAK

Tanggung Jawab Yuridis Material pada:

MUHAMMAD IKHLAS
NIM F1241221001

Disetujui Oleh:

Pembimbing I	Pembimbing II
Prof. Dr. Sulistyarini, M.Si.	Nur Meily Adlika, M.Pd.
NIP. 196511171990032001	NIP. 199205112019032013

Disahkan

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. H. Ahmad Yani, T., M.Pd.
NIP 196604011990200l

Lulus tanggal : 6 Maret 2026

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN *QUIZWHIZZER* TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI DI KELAS 11 SMA MUHAMMADIYAH 2 PONTIANAK

Tanggung Jawab Yuridis Material Pada:

MUHAMMAD IKHLAS
NIM F1241221001

Disetujui Oleh:

Pembimbing I	Pembimbing II
Prof. Dr. Sulistyarini, M.Si.	Nur Meily Adlika, M.Pd.
NIP. 196511171990032001	NIP. 199205112019032013
Penguji I	**Penguji II**
Dr. Maria Ulfah, M.Si.	Putri Tipa Anasi, M.Pd.
NIP. 196202261987032008	NIP. 198707232015042001

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Pendidikan Geografi

Putri Tipa Anasi, M.Pd.
NIP 198707232015042001

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini ;

Nama : Muhammad Ikhlas

NIM : F1241221001

Jurusan/Prodi : Pendidikan Ilmu – Ilmu Sosial/Pendidikan Geografi

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi/tesis yang saya tulis ini benar-benar adalah hasil dari karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau karya orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau karya saya.

Apabila dikemudian hari terdapat atau terbukti bahwa desain peenlitian saya ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Pontianak, Februari 2026



MUHAMMAD IKHLAS

NIM F1241221001

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan media pembelajaran *Quizwhizzer* serta menganalisis perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media *Quizwhizzer* pada mata pelajaran Geografi di kelas XI SMA Muhammadiyah 2 Pontianak. Metode Penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen bentuk *One Gruop Pretest Posttest Design*. Sampel yaitu seluruh siswa kelas XI berjumlah 17 siswa, yang ditentukan menggunakan teknik *sampling* jenuh. Data yang digunakan yaitu analisis statistik deskriptif dan uji hipotesis menggunakan analisis statistik inferensial dengan teknik uji-*t* (*t-test*) dan uji normalitas. Hasil penelitian, menunjukkan analisis statistik deskriptif memperoleh nilai rata-rata *pretest* 42,52, dan *posttest* 80,52. Persentase hasil belajar sebelum perlakuan berada pada kategori rendah (47,06%) dan persentase hasil belajar sesudah perlakuan berada pada kategori sangat tinggi (47,06%). Terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran *Quizwhizzer*. Uji hipotesis menggunakan analisis statistik inferensial dengan uji *t*, nilai t_{hitung} yang diperoleh yaitu 9,30 dengan *degree of freedom* (df) = 16, pada taraf signifikan 5% diperoleh t_{tabel} 1,745. Sehingga, 9,30 > 1,745 atau hipotesis (H_0) ditolak dan hipotesis (H_a) diterima. Hasil hipotesis membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kondisi sebelum dan sesudah diterapkannya media pembelajaran *Quizwhizzer* pada mata pelajaran Geografi di kelas 11 SMA Muhammadiyah 2 Pontianak.

Kata Kunci: *Quizwhizzer*, Hasil Belajar, Pembelajaran Geografi, Media Pembelajaran Interaktif.

MOTTO

” Jangan takut, bagaikan rusa menerjang tanah, percaya diri itu perlu jika berilmu”

PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala nikmat, rahmat, dan karunia-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan lancar sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana. Sebagai ungkapan rasa terima kasih, karya tulis ini penulis persembahkan kepada:

1. Orang tua penulis yang selama ini telah memberikan dukungan serta bantuan untuk pendidikan saya sampai pada saat ini. Terimakasih untuk segala perjuangan yang telah diupayakan dan penulis mohon maaf atas segala kesalahan. Semoga bapak diberikan Kesehatan yang Panjang agar dapat dengan bangga melihat anaknya sukses, dan untuk Alm Ibu ditempatkan ditempat terbaik di sisi-Nya.
2. Abang dan kakak penulis yang telah membantu dan memberikan dukungan, serta selalu mendoakan penulis.
3. Adik penulis yang menjadi penyemangat dan selalu mendoakan saya.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Allah Swt karena berkat rahmat, hidayah, dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Penerapan Media Pembelajaran *Quizwhizzer* Terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Geografi di Kelas 11 SMA Muhammadiyah 2 Pontianak". Skripsi ini dibuat dan disusun untuk memenuhi tugas akhir semester agar memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Geografi Jurusan Ilmu-Ilmu Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura.

Penyusunan dan penyelesaian skripsi ini, penulis tidak terlepas dari bimbingan, bantuan, serta dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. Sulistyarini, M.Si selaku Dosen Pembimbing Pertama yang telah memberikan bimbingan serta dukungan dalam penulisan dan penyusunan skripsi.
2. Ibu Nur Meily Adlika, M.Pd selaku dosen pembimbing kedua yang telah memberikan bimbingan serta dukungan dalam penulisan dan penyusunan skripsi.
3. Bapak Dr. H. Ahmad Yani T, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura.
4. Bapak Dr. Imran, M.Kes selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura.

5. Ibu Putri Tipa Anasi, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Geografi FKIP Universitas Tanjungpura sekaligus selaku Dosen Pembimbing Akademik.
6. Bapak/Ibu dosen Program Studi Pendidikan Geografi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura.
7. Bapak/Ibu di SMA Muhammadiyah 2 Pontianak yang telah memberikan izin agar penulis dapat melakukan penelitian.
8. Orang tua peneliti yang sudah memberikan dukungan moril dan materil sampai pada saat titik ini.
9. Abang, kakak, serta adik peneliti yang sudah memberikan bantuan serta dukungan untuk menyusun dan menyelesaikan skripsi.
10. Teman-teman mahasiswa Pendidikan Geografi Angkatan 2022 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura.

Penulis menyadari bahwa penulisan dan penyusunan skripsi ini masih sangat jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu penulis membutuhkan kritik dan saran yang dapat membangun dan membuat skripsi ini menjadi lebih baik. Akhir kata, penulis mengucapkan terimakasih.

Pontianak, 5 Maret 2026

Muhammad Ikhlas

NIM F1241221001

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL .....
HALAMAN JUDUL i
LEMBAR PERSETUJUAN ii
HALAMAN PENGESAHAN iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN iv
ABSTRAK v
MOTTO vi
PERSEMBAHAN vii
KATA PENGANTAR viii
DAFTAR ISI x
DAFTAR TABEL xii
DAFTAR GAMBAR xiii
DAFTAR LAMPIRAN xiv
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Rumusan Masalah 7
C. Tujuan Penelitian 7
D. Manfaat Penelitian 8
1. Manfaat Teoritis 8
2. Manfaat Praktis 9
E. Ruang Lingkup dan Definisi Operasional 11
1. Ruang Lingkup Penelitian 11
2. Definisi Operasional 12
BAB II KAJIAN PUSTAKA 16
A. Kajian Teori 16
1. Media Pembelajaran 16
2. Media Pembelajaran *Quizwhizzer* 25
3. Hasil Belajar 32
4. Pembelajaran Geografi 37

B. Penelitian Relevan 40
C. Kerangka Berpikir 45
D. Hipotesis Penelitian 47
BAB III METODE PENELITIAN 48
A. Desain Penelitian 48
B. Lokasi dan Waktu Penelitian 49
C. Populasi dan Sampel 49
D. Teknik Pengumpulan Data 51
1. Observasi 51
2. Tes 52
E. Instrumen Pengumpulan Data 52
1. Observasi *Checklist* 52
2. *Pretest dan Posttest* 56
F. Teknik Analisis Data 66
1. Analisis Data Statistik Deskriptif 66
2. Uji Hipotesis 69
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 72
A. Deskripsi Hasil Penelitian 72
B. Pengujian Persyaratan Uji Analisis Data 99
C. Pembahasan Hasil Penelitian 101
BAB V PENUTUP 119
A. Kesimpulan 119
B. Saran 120
DAFTAR PUSTAKA 122
LAMPIRAN 129
BIODATA PENULIS 216

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 2.1 Penelitian Relevan 41
Tabel 3.1 *Design One Group Pretest-Posttest* 48
Tabel 3.2 Sampel Kelas XI SMA Muhammadiyah 2 Pontianak 50
Tabel 3.3 Lembar Observasi *Checklist* 53
Tabel 3.4 Data Analisis Validitas Isi Butir Soal 58
Tabel 3.5 Hasil Uji Validitas Soal Tes Hasil Belajar 61
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Tes Hasil Belajar Siswa 63
Tabel 3.7 Kriteria Reliabilitas 65
Tabel 3.8 Hasil Uji Reliabilitas Soal Tes Hasil Belajar 66
Tabel 3.9 Tingkat Penguasaan Materi 69
Tabel 4.1 Hasil Analisis Observasi *Checklist* 73
Tabel 4.2 Tingkat Penguasaan Materi 82
Tabel 4.3 Skor Nilai *Pretest* 83
Tabel 4.4 Perhitungan Mencari *Mean* (Rata-Rata) Nilai *Pretest* 84
Tabel 4.5 Hasil Analisis SPSS Rata-Rata *Pretest* 85
Tabel 4.6 Tingkat Penguasaan Materi *Pretest* 85
Tabel 4.7 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar 86
Tabel 4.8 Skor Nilai *Posttest* 87
Tabel 4.9 Perhitungan Mencari *Mean* (Rata-rata) Nilai *Posttest* 88
Tabel 4.10 Hasil Analisis SPSS Rata-rata *Posttest* 89
Tabel 4.11 Tingkat Penguasaan Materi *Posttest* 90
Tabel 4.12 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar 91
Tabel 4.13 Analisis Skor *Pretest* dan *Posttest* 91
Tabel 4.14 Nilai Rata-rata dan Standar Deviasi *Pretest* dan *Posttest* 94
Tabel 4.15 Rekapitulasi Data Hasil *Pretest* dan *Posttest* 94
Tabel 4.16 Uji Hipotesis *Paired Samples Statistics* 97
Tabel 4.17 Uji Hipotesis *Paired Samples Test* 98
Tabel 4.18 *One Sampel Shapiro-Wilk Test* 100

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir 46
Gambar 4.1 Diagram Nilai Rata-Rata (*Mean*) dan Standar Deviasi 109
Gambar 4.2 Diagram Persentase Tingkat Penguasaan Materi *Pretest* 110
Gambar 4.3 Diagram Persentase Tingkat Penguasaan Materi *Posttest* 111
Gambar 4.4 Diagram Ketuntasan Hasil Belajar *Pretest* 115
Gambar 4.5 Diagram Ketuntasan Hasil Belajar *Posttest* 116

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1. Peta Lokasi Penelitian 130
Lampiran 2. Surat Pra-riset 131
Lampiran 3. Surat Balasan Izin Pra-riset 132
Lampiran 4. Surat Riset 133
Lampiran 5. Surat Balasan Riset 135
Lampiran 6. Surat Keterangan Pembimbing Skripsi 136
Lampiran 7. Surat Keterangan Pembimbing Artikel 137
Lampiran 8. Surat Permohonan Validator 138
Lampiran 9. Hasil Validasi Soal Ahli Materi 139
Lampiran 10. Lembar Observasi *Checklist* 154
Lampiran 11. Hasil Observasi *Checklist* 156
Lampiran 12. Hasil Penghitungan *Pretest* 158
Lampiran 13. Hasil Penghitungan *Posttest* 159
Lampiran 14. Hasil *Pretest* dan *Posttest* 160
Lampiran 15. Penghitungan Validitas Soal 161
Lampiran 16. Penghitungan Reliabilitas Soal 164
Lampiran 17. Soal *Pretest* dan *Posttest* 167
Lampiran 18. Kisi-kisi Soal *Pretest* dan *Posttest* 177
Lampiran 19. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan 1 179
Lampiran 20. Media Quizwhizzer Pertemuan Pertama 194
Lampiran 21. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan 2 195
Lampiran 22. Media Quizwhizzer Pertemuan Kedua 208
Lampiran 23. Uji Normalitas 209
Lampiran 24. Uji Hipotesis 210
Lampiran 25. Tabel t 211
Lampiran 26. Dokumentasi Proses Pembelajaran 212
Lampiran 27. Pedoman Wawancara Pra-riset 214
Lampiran 28. Dokumentasi Pra-riset 215

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Era teknologi zaman sekarang dengan kemajuan yang mengalami globalisasi diberbagai aspek kehidupan telah dipengaruhi oleh canggihnya teknologi termasuk politik, ekonomi, kebudayaan, seni, bahkan pendidikan. Kemajuan teknologi yang terus berlanjut mengikuti perkembangan zaman tidak dapat dihindari, karena kemajuan teknologi sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan. Menurut Maritsa dkk., (2021) dalam bidang pendidikan, teknologi berperan penting karena dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi guna mencapai tujuan pembelajaran.

Adanya Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan telah memunculkan berbagai inovasi, salah satunya yaitu media pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran, media belajar memegang peranan penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Komponen terpenting dalam menunjang keberhasilan suatu pembelajaran adalah media belajar (Putra, Kartini, dan Widiyaningsih., 2020). Media pembelajaran kini memegang peranan penting sebagai bagian dari sistem pembelajaran dikelas. Tanpa media pembelajaran, proses penyampaian dan pengkomunikasian materi tidak akan terlaksana secara maksimal.

Menurut Sapriyah., (2019) proses belajar mengajar sangat berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran, karena media berfungsi sebagai

sarana yang membantu guru dan siswa dalam kelancaran pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat-alat yang dipakai sebagai perantara untuk menyampaikan suatu materi. Media ini memudahkan dalam menyampaikan materi dan bermacam-macam media bisa digunakan. Sementara itu, Putri Wulandari dkk., (2023) mengungkapkan bahwa media pembelajaran yakni salah satu faktor yang berperan penting dalam proses belajar dan mengajar.

Banyak guru yang menggunakan media yang bervariasi dalam proses pembelajaran pada zaman sekarang. Media belajar yang berbeda-beda ini membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan juga dapat menarik perhatian siswa terhadap materi yang disampaikan guru. Oleh sebab itu, sekarang ramai guru yang mencari aplikasi dan juga *Website* dalam bentuk media pembelajaran untuk membantu kegiatan belajar mengajar di sekolah. Seiring berjalannya waktu, semakin banyak media belajar yang bervariasi dalam bentuk *game* digital yang ada di *Website-Website* internet.

Salah satu media belajar interaktif berbasis *Website* berupa *game* yang telah dikembangkan dan banyak digunakan dalam pembelajaran adalah media belajar *quizizz, kahoot, wordwall* dan *Quizwhizzer*. Salah satu dari media tersebut yang menarik perhatian siswa dalam belajar yaitu *Quizwhizzer* (Ramadhani, Suryani Putri, dan Syafi'i., 2023). Menurut Vinidiansyah, Nurhaniah, dan Andi., (2021) *Quizwhizzer* merupakan sebuah perangkat lunak *edtech* yang memungkinkan guru merancang papan permainan berbentuk kuis, di mana siswa dapat berkompetisi dalam menjawab pertanyaan.

Penerapan pembelajaran di era digital, media pembelajaran seperti *Quizwhizzer* mampu memberikan pengaruh yang besar guna menunjang interaksi yang terjadi antar siswa dan guru dalam suatu pembelajaran di kelas. Peran dari guru untuk menyampaikan informasi dalam bentuk materi dan kuis akan lebih mudah ditangkap dan dipahami oleh siswa apabila dalam penyampaian materinya menggunakan sebuah media yang juga mudah dipahami dan diterima oleh siswa seperti *Quizwhizzer*.

Website Quizwhizzer didalamnya menawarkan bermacam-macam bentuk pertanyaan, pengaksesan layanan tersebut tidak dipungut biaya apapun, mempunyai berbagai template, bentuk visual yang menarik, serta mudah dibuat oleh guru (Wafara., 2023). Selain itu, Quizwhizzer juga memiliki banyak sekali karakter pada tema dan musik yang digunakan untuk menghibur siswa selama mengerjakan soal. Pengerjaan soal kuis dapat dilakukan secara langsung atau disebut *live* maupun dengan sistem Pekerjaan Rumah (PR) (Annisa, Wahyuni, dan Ahmad., 2023).

Quizwhizzer cocok diaplikasikan atau diterapkan pada mata pelajaran yang biasanya menggunakan metode konvensional pada setiap pertemuan dikelas seperti pada mata pelajaran Geografi. Medianya yang menarik serta interaktif dapat membuat siswa mempunyai ketertarikan untuk belajar mata pelajaran geografi melalui permainan dalam proses belajar mengajarnya.

Media pembelajaran *Quizwhizzer* juga menampilkan materi pembelajaran melalui kuis-kuis dan permainan berupa ular tangga maupun permainan monopoli dan dilakukan sedemikian rupa sehingga pembelajaran menjadi

efisien, efektif dan meningkatkan kemampuan daya riset dan peran aktif serta partisipatif siswa sehingga akan menumbuhkan ketertarikan atau minat belajar Geografi. Dengan adanya ketertarikan atau minat belajar yang dimiliki siswa dengan menggunakan media *Quizwhizzer* dalam proses pembelajaran Geografi, yang akhirnya dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran Geografi sehingga hasil belajar siswa meningkat, hasil belajar siswa yang meningkat menunjukkan bahwa media *Quizwhizzer* cocok/efektif diterapkan kepada siswa.

Media *Quizwhizzer* merupakan salah satu media pembelajaran interaktif berbentuk gamifikasi. Menurut Tambunan dkk., (2023) dalam bukunya yang berjudul ”Media Pembelajaran Interaktif” menjelaskan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa terhadap materi. Melalui keterlibatan aktif dalam suasana permainan, siswa lebih mudah mengingat serta menerapkan informasi yang dipelajari, Kondisi ini berpotensi mendorong pencapaian akademik yang lebih baik melalui peningkatan hasil belajar dan pemahaman materi secara lebih mendalam.

Hal ini juga didukung oleh hasil penelitian Sari., (2023) bahwa penggunaan media pembelajaran dengan *Website Quizwhizzer* efektif diterapkan dalam pembelajaran di kelas dikarenakan mampu meningkatkan aktivitas belajar, motivasi belajar, dan hasil belajar. Lebih lanjut, penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Trias., (2022) yaitu hasil belajar siswa di kelas ekperimen mengalami peningkatan yang sangat tinggi, sedangkan hasil belajar

siswa di kelas kontrol mengalami peningkatan yang rendah. Sehingga, penggunaan media pembelajaran *Quizwhizzer* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran geografi di SMA Muhammadiyah 2 Pontianak yaitu ibu Putri Puspitasari, S.Pd ditemukan bahwa dalam proses pembelajaran di kelas, guru mata pelajaran geografi tersebut masih jarang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis digital dan lebih banyak menerapkan metode konvensional dikarenakan keterbatasannya fasilitas sekolah seperti infokus, sehingga cenderung memilih tersebut yang dinilai lebih praktis dibandingkan penggunaan media interaktif yang memerlukan dukungan fasilitas penunjang. Metode konvensional kurang sesuai diterapkan pada siswa di era sekarang karena hanya berfokus satu arah. Metode ini juga membuat siswa kurang tertarik pada pelajaran, sehingga mereka cenderung hanya mendengarkan tanpa memahami dan mengingat materi yang disampaikan. Padahal, mata pelajaran geografi memiliki ruang lingkup kajian yang luas dan kompleks sehingga memerlukan media pembelajaran interaktif dalam pelaksanaan pembelajaran didalam kelas.

Media pembelajaran interaktif berbasis digital yang diterapkan guru pada mata pelajaran geografi dinilai sesuai untuk siswa di SMA Muhammadiyah 2 Pontianak, dikarenakan terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran interaktif juga dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, sekaligus mendorong siswa berpartisipasi aktif melalui kegiatan seperti mengerjakan kuis, mengulang

materi, dan mengeksplorasi sumber belajar secara mandiri sehingga pemahaman siswa terhadap materi geografi menjadi mudah dimengerti dan diingat melalui media pembelajaran tersebut.

Beberapa media pembelajaran interaktif berbasis digital telah diterapkan dalam kegiatan pembelajaran mata pelajaran geografi, seperti *PowerPoint*, *Quizizz*, *Google Form*, *Google Earth*, serta modul ajar online. Meskipun demikian, penggunaan media pembelajaran interaktif di SMA Muhammadiyah 2 Pontianak masih terbatas, sehingga perlu adanya penambahan variasi media pembelajaran interaktif baru agar siswa semakin tertarik, memahami, dan mengingat materi yang disampaikan guru, yang pada akhirnya akan berpengaruh terhadap hasil belajar, khususnya pada mata pelajaran Geografi.

Berdasarkan hasil pra-riset yang telah dilakukan, peneliti tertarik untuk menggunakan salah satu media pembelajaran berbasis gamifikasi yang dinilai cocok diterapkan dalam proses pembelajaran yaitu *Quizwhizzer*. Media pembelajaran *Quizwhizzer* merupakan salah satu media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi (*game*) memiliki beberapa keunggulan seperti medianya menampilkan papan permainan berbentuk ular tangga, monopoli, dan sebagainya yang disertai musik, memiliki papan peringkat serta poin dalam menjawab pertanyaan, tampilan animasi yang menarik sehingga dapat menarik perhatian siswa, media ini juga dapat melihat perkembangan siswa terutama pada ranah kognitif yaitu hasil belajar, dan berbagai fitur menarik lainnya.

Oleh karena itu, dengan berbagai keunggulan media pembelajaran *Quizwhizzer* dalam penerapannya pada kegiatan pembelajaran, maka peneliti

ingin mengeksperimenkan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi yaitu *Quizwhizzer* yang diharapkan dapat menjadi strategi efektif untuk membantu meningkatkan pemahaman dan kualitas pembelajaran di SMA Muhammadiyah 2 Pontianak. Melihat permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk meneliti **"Penerapan Media Pembelajaran *Quizwhizzer* Terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Geografi di Kelas 11 SMA Muhammadiyah 2 Pontianak"**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka peneliti membuat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan media pembelajaran *Quizwhizzer* pada mata pelajaran Geografi di kelas 11 SMA Muhammadiyah 2 Pontianak?
2. Bagaimana hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya media pembelajaran *Quizwhizzer* pada mata pelajaran Geografi di kelas 11 SMA Muhammadiyah 2 Pontianak?
3. Apakah terdapat perbedaan sebelum dan sesudah diterapkannya media pembelajaran *Quizwhizzer* pada mata pelajaran Geografi di kelas 11 SMA Muhammadiyah 2 Pontianak?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penerapan media pembelajaran *Quizwhizzer* pada mata pelajaran Geografi di kelas 11 SMA Muhammadiyah 2 Pontianak.

2. Untuk menganalisis hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya media pembelajaran *Quizwhizzer* pada mata pelajaran Geografi di kelas 11 SMA Muhammadiyah 2 Pontianak.
3. Untuk mengetahui perbedaan sebelum dan sesudah diterapkannya media pembelajaran *Quizwhizzer* pada mata pelajaran Geografi di kelas 11 SMA Muhammadiyah 2 Pontianak.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah diuraikan diatas, maka manfaat hasil penelitian adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

   Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memperkaya kajian teori mengenai penggunaan media pembelajaran *Quizwhizzer* dalam pembelajaran Geografi. Hasil dari penelitian ini juga dapat menjadi referensi ilmiah bagi penelitian selanjutnya terkait pemanfaatan platform digital dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran, khususnya dalam konteks pembelajaran berbasis *Web* atau *Website* seperti *Quizwhizzer*. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat mengembangkan ilmu pengetahuan dan memperluas pemahaman tentang

media pembelajaran *Quizwhizzer* untuk meningkatkan antusias siswa dalam kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran Geografi di sekolah.

2. Manfaat Praktis

   a. Bagi Guru/Pendidik

      Penelitian ini dapat menjadi acuan dalam merancang dan mengembangkan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa abad ke-21. Penggunaan media pembelajaran seperti *Quizwhizzer* memungkinkan guru untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan kompetitif, sehingga siswa lebih terdorong untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Guru juga dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai pertimbangan dalam mengevaluasi efektivitas penggunaan teknologi dalam menunjang pembelajaran geografi yang selama ini cenderung teoritis, serta media pembelajaran *Quizwhizzer* dapat digunakan oleh guru dalam mereview dan menilai hasil belajar siswa.

   b. Bagi Siswa

      Pemanfaatan *Quizwhizzer* sebagai media pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang lebih variatif dan tidak monoton. Dengan fitur kuis berbasis permainan yang dimiliki platform/*Website* ini, siswa tidak hanya dituntut untuk memahami materi pelajaran, tetapi juga terlatih dalam berpikir cepat, bekerja sama (jika dilakukan berkelompok), serta meningkatkan daya saing yang sehat. Penelitian ini

akan membantu siswa menyadari bahwa belajar geografi bisa dilakukan dengan cara yang menarik.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai dasar pertimbangan dalam upaya penguatan dan pemanfaatan inovasi pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang sekarang ditengah gencar diterapkan dalam dunia pendidikan. Sekolah dapat mengadopsi atau merekomendasikan penggunaan media serupa dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan secara menyeluruh. Hal ini sejalan dengan transformasi digital yang menjadi fokus dalam kebijakan pendidikan nasional dan penguatan kurikulum merdeka.

d. Bagi peneliti lain

Penelitian ini berfungsi sebagai referensi atau sumber pijakan dalam mengembangkan studi serupa, baik dari segi platform digital lain yang sejenis, maupun pada mata pelajaran dan jenjang pendidikan yang berbeda. Penelitian ini juga dapat menjadi inspirasi dalam mengevaluasi efektivitas penggunaan media digital berbasis permainan *(game-based learning)* dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa di sekolah.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak positif dan memberikan sumbangan pengetahuan yang berarti dalam konteks pembelajaran pada mata pelajaran geografi.

E. Ruang Lingkup dan Definisi Operasional

1. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dalam penelitian memiliki tujuan untuk memberikan batasan-batasan dalam penelitian, sehingga dengan adanya ruang lingkup akan mempermudah peneliti dalam menentukan batasan yang diperlukan dalam penelitian ini. Adapun Ruang lingkup dari penelitian ini yaitu variabel penelitian. Variabel penelitian menurut Sugiyono, (2013) suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu variabel bebas (*Independent*) dan variabel terikat (*Dependent*). Adapun variabel tersebut dijelaskan sebagai berikut.

a. Variabel Bebas (*Independent*)

Menurut Sugiyono, (2013) variabel bebas (*Independent*) merupakan variabel yang memengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (*Dependent*). Sedangkan menurut menurut Umar, (2003) dalam Christalisana, (2018) variabel *independent* (bebas) yaitu variabel yang menjadi sebab terjadinya atau terpengaruhnya variabel terikat. Sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel bebas (*independent*) adalah variabel yang menjadi penyebab atau faktor yang memengaruhi perubahan pada variabel lainnya, yaitu variabel terikat (*dependent*). Variabel bebas dalam penelitian ini

merupakan media ajar berupa *Quizwhizzer* pada kegiatan pembelajaran Geografi materi Keragaman Flora dan Fauna Indonesia dan Dunia.

b. Variabel Terikat (*Dependent*)

Menurut Sugiyono, (2013) variabel terikat (*dependent*) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (*Independent*). Sedangkan menurut Umar, (2003) dalam Christalisana, (2018) variabel *dependent* (terikat) adalah variabel yang dipengaruhi karena adanya variabel bebas. Sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel terikat (*dependent*) adalah variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat dari adanya variabel bebas (*independent*). Variabel terikat dalam penelitian ini merupakan hasil belajar siswa yang diperoleh dari sesudah diberlakukannya media ajar *Quizwhizzer* pada kegiatan pembelajaran Geografi kelas XI semester ganjil yaitu Bab 2 materi Keragaman Hayati pada Sub-bab Sebaran Flora dan Fauna di Dunia dan Indonesia.

2. Definisi Operasional

a. Media Pembelajaran *Quizwhizzer*

Quizwhizzer merupakan salah satu platfrom digital berbasis *Web*/*Website* yang dapat diakses dengan mengguankan android (*handphone)* dan leptop/komputer yang di dalamnya terdapat aktivitas multipemain dalam menyelesaikan soal atau kuis. *Website Quizwhizzer* dapat digunakan sebagai media pembelajaran dikelas yang dikarenakan *Website* ini memungkinkan guru/pendidik untuk membuat soal-soal

dalam bentuk permainan ular tangga dan permainan monopoli pada umumnya, namun disini siswa hanya perlu menjawab soal dengan benar untuk bisa memenangkan permainan tersebut dan hanya dapat diakses siswa secara online dengan kode tertentu yang diberikan oleh pembuat yaitu guru.

Langkah-langkah (sintaks) dari penerapan media pembelajaran *Quizwhizzer* dalam proses kegiatan pembelajaran yaitu sebagai berikut.

1) Guru menampilkan kode akses untuk siswa masuk ke dalam permainan yang dapat berbentuk tautan *link*, kode nomor, dan kode QR.
2) Kemudian guru mempersilahkan siswa untuk masuk ke dalam permainan baik dengan mengklik tautan maupun dengan memindai (*scan*) kode QR.
3) Apabila tidak dapat bergabung melaui tautan *link* maupun kode QR, masing-masing siswa dipersilahkan menggunakan kode nomor dengan cara buka aplikasi *browser* pada *handphone*, kemudian ketik pada kolom pencarian https://app.quizwhizzer.com/play, selanjutnya masukkan kode nomor permainan.
4) Setelah siswa masuk ke dalam permainan, guru mempersilahkan siswa untuk memasukkan nama yang sesuai (bukan nama samaran atau inisial).

5) Sebelum masuk ke dalam permainan, siswa diminta untuk memilih karakter (avatar) yang diminati.

6) Kemudian siswa mengerjakan soal pilihan ganda yang disajikan pada media Quizwhizzer. jika siswa menjawab benar maka maju 1 langkah, namun apabila siswa menjawab salah maka mundur 1 langkah.

7) Setelah menyelesaikan seluruh pertanyaan, siswa dapat mengetahui skor yang diperoleh, perbaikan jawaban, serta melihat peringkat (*ranking*) dari siswa yang mengikuti dan menjawab kuis tersebut.

b. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah menerima pengalaman belajarnya, yang dimana kemampuan ini mencakup penguasaan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang menunjukkan sejauh mana siswa memahami dan menguasai materi yang telah dipelajari. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar. Guru dapat menyusun dan membina kegiatan-kegiatan siswa lebih lanjut berdasarkan informasi tersebut baik untuk keseluruhan kelas maupun individu.

Hasil belajar dalam penelitian ini diukur dengan menggunakan instrumen soal berbentuk *pretest* (hasil belajar sebelum diterapkannya media pembelajaran *Quizwhizzer*) dan *posttest* (hasil belajar sesudah diterapkannya media pembelajaran *Quizwhizzer*) yang sudah di uji validitas dan reliabilitas sebanyak 30 soal berbentuk pilihan ganda.

c. Pembelajaran Geografi

Geografi adalah ilmu yang mempelajari tentang Geografi bumi dan segala isinya. Pembelajaran Geografi yang akan dilaksanakan oleh peneliti mengambil materi pada bab 2 materi Keragaman Hayati di kelas XI semester ganjil. Bab tersebut membahas dan mempelajari tentang Keragaman Flora dan Fauna Indonesia, Sebaran Flora Dan Fauna Dunia, Sebaran Flora dan Fauna di Indonesia, Manfaat Flora dan Fauna untuk Kesejahteraan, serta Praktik Baik dan Keberhasilan Dalam Pelestarian Flora dan Fauna.

Pada materi keanekaragaman hayati, peneliti mengambil materi persebaran flora dan fauna di dunia dan indonesia, yang dikarenakan selain materinya yang kompleks, materi tersebut juga dinilai cocok, sesuai, serta relevan dengan konsep dan karakteristik media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi seperti *Quizwhizzer* karena dapat dikemas dalam bentuk soal interaktif yang melatih pemahaman dan analisis siswa.