

ABSTRAK

IMPLEMENTASI APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA ASSESSMENT FOR LEARNING PADA PEMBELAJARAN TIK BERBASIS MASALAH UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA

Oleh

AISYAH LUPIANA

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana implementasi Aplikasi Quizizz sebagai *Media Assessment for Learning* pada pembelajaran TIK dengan model pembelajaran berbasis masalah terhadap hasil belajar siswa. Desain penelitian *pre-experimental* bentuk *one group pretest-posttest* dengan melibatkan 26 siswa kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Cukuh Balak. Instrumen yang digunakan adalah 20 soal tes pilihan ganda untuk hasil belajar kognitif serta lembar penilaian untuk hasil belajar afektif dan psikomotorik. Teknik pengumpulan data dengan pemberian *pretest* dan *posttest* menggunakan Aplikasi Quizizz sebagai *Media Assessment for Learning*. Hasil penelitian menggunakan uji *Independent Sampel T test* untuk belajar kognitif dengan nilai signifikansi (Sig.2-tailed) sebesar 0,001. Hasil uji *pretest* dan *posttest* menunjukkan perbandingan yang signifikan dengan nilai rata-rata nilai *pretest* 55,38 dan *posttest* 84,62 untuk belajar afektif dengan rata-rata 83,89 serta psikomotorik dengan rata-rata 84,65. Melalui implementasi Aplikasi Quizizz sebagai *Media Assessment for Learning* menunjukkan siswa memahami materi dan mengalami peningkatan hasil belajar pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Kata Kunci: *Assesment for Learning*, Hasil Belajar, Quizizz

ABSTRACT

IMPLEMENTATION OF THE QUIZIZZ APPLICATION AS AN ASSESSMENT FOR LEARNING IN PROBLEM-BASED ICT LEARNING TO IMPROVE STUDENT LEARNING OUTCOMES

By

AISYAH LUPIANA

This study aims to determine how the implementation of the Quizizz Application as a Media Assessment for Learning in ICT learning with a problem-based learning model on student learning outcomes. The pre-experimental research design is in the form of one group pretest-posttest involving 26 students of class X TKJ at SMK Negeri 1 Cukuh Balak. The instruments used were 20 multiple-choice test questions for cognitive learning outcomes and assessment sheets for affective and psychomotor learning outcomes. Data collection techniques by providing pretests and posttests using the Quizizz Application as a Media Assessment for Learning. The results of the study used the Independent Sample T test for cognitive learning with a significance value (Sig.2-tailed) of 0.001. The results of the pretest and posttest tests showed a significant comparison with an average pretest value of 55.38 and a posttest of 84.62 for affective learning with an average of 83.89 and psychomotor with an average of 84.65. Through the implementation of the Quizizz Application as a Media Assessment for Learning, it shows that students understand the material and experience increased learning outcomes in the cognitive, affective, and psychomotor domains.

Keyword: Assessment for Learning, Learning Outcomes, Quizizz