

**EPEKTIPITAS MEDIA QUIZIZZ DELOM PEMBELAJARAN BAHASA
LAMPUNG TEHADOP HASIL BELAJAR NYIMAK BERITO PUNGO
PANDAI DI SMP KELAS IX**

SKRIPSI

Uleh

**NIA YULIA NINGSIH
2213046032**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

ABSTRAK

EPEKTIPITAS MEDIA QUIZIZZ DELOM PEMBELAJARAN BAHASA LAMPUNG TEHADOP HASIL BELAJAR NYIMAK BERITO PUNGO PANDAI DI SMP KELAS IX

Uleh

NIA YULIA NINGSIH

Penelitian ini dilakeuken oleh hasil belajar peserta didik adek mato pelajaran Bahasa Lampung, khususno materi nyimak berito pungo pandai, pagun rendah sebab pembelajaran sai besipat kompensial ngeguwai peserta didik kurang aktif jamo ngalamei kesulitan delom mahamei issei berito sai disimak. Tujuan penelitian ini guwai ngetahui epektip atau mak no media Quizizz tehadop hasil belajar nyimak berito pungo pandai.

Penelitian ini ngegunoken pendekatan kuantitatip jamo metode *pre-eksperimental* tipe *One Group Pretest-Posttest Design*. Penelitian dilaksanaken di SMP Negeri 12 Bandar Lampung jamo subjek penelitian no peserta didik kelas IX.D sai bejumlah 26 hulun sai ditentukan ngelaluwi teknik purposive sampling bedasarkan pertimbangan tetentu sesuwai tujuan penelitian. Teknik pengumpulan data ngegunaken tes beupo *pretest* jamo *posttest*, radu ino dianalisis ngelaluwi uji paliditas, reliabilitas, uji normalitas, jamo uji Paired Sample T-test serta uji N-Gain guwai ninuk tikkat epektipitas media Quizizz.

Hasil penelitian nunjukken watno peningkatan hasil belajar peserta didik seradu ngegunoken media Quizizz. Hal ini ditinuk jak nilai rata-rata *pretest* sebalak 73,46 sai ningkat ngejadei 88,65 adek *posttest*. Hasil uji *paired sample t-test* diperoleh nilai signipikansi 0,001 < 0,05 sai berarti tedapok pebidoan signipikan selakwak jamo seradu pelakeuwan. Akik adek hasil N-Gain diperoleh sebalak 0,59 atau 59,14% sai terkuruk ke delom kategori seddeng jamo kriteria cukup epektip. Tigh dapok dinyatakan epektip tehadop hasil belajar nyimak berito pungo pandai.

Kata kunci: Media Quizizz, Hasil Belajar, Pungo Pandai.

ABSTRAK

EPEKTIPITAS MEDIA QUIZIZZ DELOM PEMBELAJARAN BAHASA LAMPUNG TEHADOP HASIL BELAJAR NYIMAK BERITO PUNGO PANDAI DI SMP KELAS IX

Oleh

NIA YULIA NINGSIH

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Bahasa Lampung, khususnya pada materi menyimak berita pungo pandai yang menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum berjalan maksimal. Pembelajaran yang masih bersifat konvensional menyebabkan peserta didik kurang aktif dan mengalami kesulitan dalam memahami isi berita yang disimak. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui efektif atau tidaknya media Quizizz terhadap hasil belajar menyimak berita pungo pandai.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *pre-eksperimental* tipe *One Group Pretest-Posttest Design*. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 12 Bandar Lampung dengan subjek penelitian nya peserta didik kelas IX.D yang berjumlah 26 orang yang ditentukan melalui teknik purposive sampling berdasarkan pertimbangan tertentu sesuai tujuan penelitian. Teknik pengumpulan data menggunakan tes berupa pretest dan posttest, kemudian dianalisis melalui uji validitas, reliabilitas, uji normalitas, dan uji Paired Sample T-test serta uji N-Gain untuk mengetahui tingkat epektipitas media Quizizz.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media Quizizz. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata pretest sebesar 73,46 yang meningkat menjadi 88,65 pada posttest. Hasil uji paired sample t-test memperoleh nilai signifikansi $0,001 < 0,05$ yang berarti terdapat perbedaan signifikan sebelum dan sesudah perlakuan. Sedangkan pada hasil N-Gain diperoleh sebesar 0,59 atau 59,14% yang termasuk ke dalam kategori sedang dengan kriteria cukup efektif. Sehingga dapat dinyatakan efektif terhadap hasil belajar menyimak berita pungo pandai.

Kata kunci: Media Quizizz, Hasil Belajar, Pungo Pandai.

ABSTRACT

EPEKTIPITAS MEDIA QUIZIZZ DELOM PEMBELAJARAN BAHASA LAMPUNG TEHADOP HASIL BELAJAR NYIMAK BERITO PUNGO PANDAI DI SMP KELAS IX

By

NIA YULIA NINGSIH

The problem in this study is the low learning outcomes of students in Lampung language learning, particularly in listening to pungo pintar news, which indicates that the learning process has not been optimal. The still-conventional learning style causes students to be less active and experience difficulties in understanding the content of the news they listen to. The purpose of this study was to determine the effectiveness of Quizizz media on learning outcomes in listening to pungo pintar news.

This study uses a quantitative approach with a pre-experimental method of the One Group Pretest-Posttest Design type. The study was conducted at SMP Negeri 12 Bandar Lampung with the research subjects being 26 class IX.D students who were determined through purposive sampling techniques based on certain considerations according to the research objectives. The data collection technique used tests in the form of pretests and posttests, then analyzed through validity tests, reliability tests, normality tests, and Paired Sample T-tests and N-Gain tests to determine the level of effectiveness of the Quizizz media.

The results of the study showed an increase in student learning outcomes after using Quizizz media. This is evident from the average pretest score of 73.46, which increased to 88.65 in the posttest. The paired sample t-test obtained a significance value of $0.001 < 0.05$, indicating a significant difference before and after the treatment. Meanwhile, the N-Gain result was 0.59 or 59.14%, which is included in the moderate category with the criteria of being quite effective. Therefore, it can be declared effective for learning outcomes in listening to pungo pandai news.

Keyword: *Quizizz Media, Learning Outcomes, Pungo Pandai*

**EPEKTIPITAS MEDIA QUIZIZZ DELOM PEMBELAJARAN BAHASA
LAMPUNG TEHADOP HASIL BELAJAR NYIMAK BERITO PUNGO
PANDAI DI SMP KELAS IX**

Uleh

NIA YULIA NINGSIH

Skripsi

**Sebagai Salah Sai Sarat guwai tigh Gelar Sarjana
SARJANA PENDIDIKAN**

adek

**Program Studi Pendidikan Bahasa Lampung
Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

Judul Skripsi

**EPEKTIPITAS MEDIA QUIZIZZ
DELOM PEMBELAJARAN BAHASA
LAMPUNG TEHADOP HASIL
BELAJAR NYIMAK BERITO PUNGO
PANDAI DI SMP KELAS IX**

Nama Mahasiswa

Nia Yulia Ningsih

No. Pokok Mahasiswa

2213046032

Program Studi

Pendidikan Bahasa Lampung

Jurusan

Pendidikan Bahasa dan Seni


Fakultas

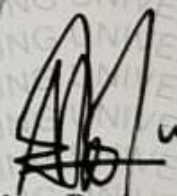
Keguruan dan Ilmu Pendidikan



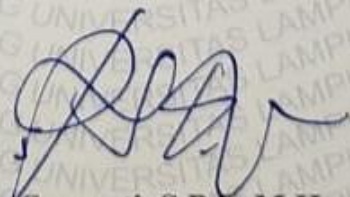
NYETUJUWI

1. Komisi Pembimbing


Rammat Prayogi, S.Pd., M.Pd.
NIP 199108142019031010


Aditya Pratama, M.Pd.
NIP 199112172024061001

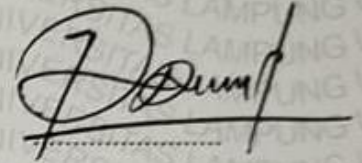
2. Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni


Dr. Sumarti, S.Pd., M.Hum.
NIP 197003181994032002

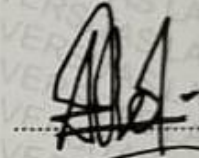
NGESAHKEN

1. Tim Penguji

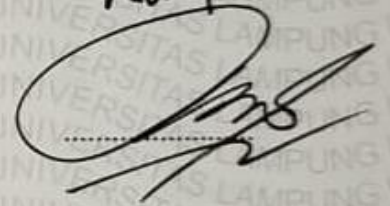
Ketua : **Rahmat Prayogi, M.Pd.**



Sekretaris : **Aditya Pratama, M.Pd.**



Penguji
Bukan Pembimbing : **Dr. Munaris, M.Pd.**



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.
NIP. 198705042014041001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **16 April 2026**

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nia Yulia Ningsih
NPM : 2213046032
Judul Skripsi : Epektipitas Media Quizizz delom Pembelajaran Bahasa Lampung tehdop Hasil Belajar Nyimak Berito Pungo Pandai di SMP kelas IX
Program Studi : Pendidikan Bahasa Lampung
Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. karya tulis ini merupakan ide, gagasan, dan penelitian yang berasal dari saya sendiri, dengan arahan dan bimbingan dari dosen pembimbing skripsi;
2. karya tulis ini menggunakan pendapat atau teori orang lain yang telah dipublikasikan, yang digunakan sebagai acuan atau kutipan dan nama penulisnya telah dimuat dalam daftar pustaka;
3. saya menyerahkan hak milik saya atas karya tulis ini kepada Universitas Lampung, sehingga dapat dikelola oleh Universitas Lampug sebagaimana dengan ketentuan yang berlaku;
4. Pernyataan ini saya buat dengan kesungguhan dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpanan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Lampung.

Bandar Lampung, 05 Maret 2026



Nia Yulia Ningsih
2213046032

RIWAYAT URIK



Penulis begelar Nia Yulia Ningsih, dilahirken di Gayau Sakti, adek tanggal 29 Juni 2004. Peneliti ngeupoken sanak keuwo anjak wo bewaghei, jak pasangan Bapak Khoirul Basar jamo Ibu Siti Fatimah. Penulis nuntut pendidikan pormal dimulai anjak TK Darussalam lulus adek tahhun 2010, ngelanjutken sekolah di MI Darussalam lulus adek tahhun 2016, radu ino ngelanjutken di SMP Negeri 2 Seputih Agung lulus adek tahhun 2019, seraduno di SMA Negeri 1 Seputih Agung lulus tahhun 2022.

Tahhun 2022, penulis tedaptar sebagai mahasiswa Universitas Lampung ngelaluwi jalur SNMPTN jamo tedaptar adek Program Studi Pendidikan Bahasa Lampung, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Semunnei nempuh pendidikan, penulis radu ngikuti kegiatan Kuliah kerja Nyata (KKN) di Kampung Way Dente jamo ngelaksanaken Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SMA Negeri 1 Dente Teladas, Kecamatan Dente Teladas, Kabupaten Tulang Bawang. Semunnei jadei mahasiswa, penulis ngikuti organisasi prodi, yakdo Sekelik Himpunan Prodi Pendidikan Bahasa Lampung (SEKUBAL) di tahun 2023.

MOTO

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”

(QS. Alinsyirah 94:5-6)

“Jangan takut gagal, karena kegagalan adalah bagian proses dari belajar”

(Bj Habibie)

“Barang siapa yang tidak tahan terhadap lelahnya belajar, maka ia harus tahan terhadap perihnya kebodohan”

(Imam Syafi’i)

PERSEMBAHAN

Skripsi iji penulis persembahkan adek:

1. Kewo hulun tuha sai paling dicinta, Bapak Khoirul Basar & Ibu Siti Fatimah, sai ngejadei sumber kekuatan di tiap lakkah, alasan dibalik pejuwangan. Najin Bapak jamo Ibu mak sempat ngerasakan pendidikan dibakku perkuliahan, namun selaleu senantiasa ngejukken sai wawai, mak kenal palai ngeduaken, ngusahaken, ngejukken dukungan wawai secaro moral maupun pinansial, jamo ngutamaken pendidikan jamo kebahagiaan sanak-sanakno. Kilui jamo watno skripsi iji dapok ngeguwai Bapak jamo Ibu lebih balak atei ulah radu behasil ngejadiken sanak sebbai terakhirno iji nyandang gelar sarjana gegoh sai diarpken.
2. Sekelik ragah penulis Ahmad Riski Maulana. Terimo kasih unggak segalo kontribusi sai radu dijukken, wawai beupo semangat, dua maupun batteuwan materi diwatteu penulis temen perleuken delom nyelesaiken pendidikan iji.
3. Almarhumah ninik tesayang sai sewatteu urikne radu ngejukken kasih sayang, nasihat jamo semangat. Cinta jamo ketulusanno mak pernah pudar delom ingatan jamo senantiasa jadei bagiyen sai bearti delom lampahan urik penulis.
4. Teakhir, guwai direi sikam sayan Nia Yulia Ningsih. Terimo kasih radu betanggung jawab nyelesaiken nyo sai radu dimulai. Terimo kasih radu bejuwang jamo belapah sejaoh iji, serto senantiasa nikmati setiyap prosesno, najin seringkali mak pandai pastei keddo arah iji ago ngebo.
5. Almamater tecinta, Universitas Lampung.

URAI CAMBAI

Puji sukur kehadiran Allah Swt., atas Rahmat jamo hidayah-no sappai sikam dapok nyelesaiken penyusunan skripsi iji, sai bejudul “epektipitas media Quizizz delom pembelajaran Bahasa Lampung tehadop hasil belajar nyimak berito pungo pandai di SMP kelas IX” sebagai salah sai sarat guwai ngedapeken gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Keguruan jamo Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Penulis nyadari penyusunan skripsi iji mak telepas jak batteuwan jamo dukungan bebagai pihak. Mulono, delom kesempatan iji penulis ngucapken terimo kasih adek:

1. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., selakeu Dekan Fakultas Keguruan jamo Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.
2. Dr. Sumarti, M.Hum., selakeu Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa jamo Seni, fakultas Ilmu Keguruan jamo Ilmu Pendidikan.
3. Dr. Munaris, M.Pd., selakeu Koordinator Program Studi Bahasa Lampung rik munih selakeu Dosen Pembahas penulis, sai radu besedia jamo ikhlas nyediaken watteu, ngenai ilmeu jamo bimbingan, keritik, saran, jamo nasihat delom proses kuliah jamo penyelesaian skripsi penulis
4. Rahmat Prayogi, M.Pd., selakeu Dosen Pembimbing I penulis, sai radu besedia jamo ikhlas nyediaken watteu, ngejukken ilmeu jamo bimbingan, keritik, saran, jamo nasihat delom proses kuliah jamo penyelesaian skripsi penulis.
5. Aditya Pratama, M.Pd., selakeu Dosen Pembimbing II penulis, sai radu besedia jamo ikhlas nyediaken watteu, ngejukken ilmeu jamo bimbingan, keritik, saran, jamo nasihat delom proses kuliah jamo penyelesaian skripsi penulis.
6. Yinda Dwi Gustira, M.Pd., selakeu Dosen Akademik penulis, sai radu besedia jamo ikhlas nyediaken watteu, ngejukken ilmeu jamo bimbingan, keritik, saran, jamo nasihat delom proses kuliah jamo penyelesaian skripsi penulis.

7. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Lampung terimo kasih radu ngedidik, ngejuk ilmeu pengetahuan sai bemanfaat selamo ngejalani masa perkuliahan, ngejuk arahan, jamo keritik sai ngebangun.
8. Ibu Dra. Penda Aprillia, M.M., selakeu Kepala Sekolah SMP Negeri 12 Bandar Lampung sai radu ngejukken izin guwai ngelaksanaken peneltiyan di sekolah iji.
9. Ibu Anif Adha, S.Kom., selakeu waka kesiswaan, jamo Ema Erlinda, S.Pd., selakeu pendidik mato pelajaran Bahasa Lampung sai radu ngebatteu ngelaksanaken peneltiyan iji, terimo kasih radu nyertai penulis adek wak peneltiyan.
10. Peserta didik kelas IX.D dan IX.I SMP Negeri 12 Bandar Lampung sai radu besedia guwai bepastisipasi jamo bekerjasama delom peneltiyan iji.
11. Segalo keluarga tecinta Basarotun & Bani Yatimin, sai selalu ngejuk semangat, dukungan, jamo dua tigh penulis mampu nyelesaiken studi sappai sarjana. Terimo kasih radu percayo adek penulis dapek guwai nyelesaiken skripsi iji.
12. Naken-naken tercinta Mecca & Aqilla, terimo kasih atas kelucuan mettei sai selaleu ngeguwai penulis semangat. Terimo kasih atas antusias mettei setiap penulis mulang tiyuh, sappai penulis semangat guwai ngerjoken skripsi iji tegoh selesai.
13. Guwai Kuning-keu, serundo seperjuangan Puput, Nabtry, Aini, jamo Delpin. Terimo kasih radu ngejukken nayah batteuan, saran, semangat, suka duka, jamo gurau tawa jamo ngedukung, ngebatteu jamo nyuksesken sakai tarapan perkuliahan jak awal sappai watteu iji. Delom sakik mak bangik metei selamo iji penulis belajar ghayo betahan mak selaleu tentang kekuatan, engan tentang ngemik jimo-jimo sai tetep tippik watteu segalono teraso berat. Ram kak belapah tetatih, nyimpen lelah sayan-sayan, engan tetep milih guwai pepido nggenggam jamo nguatken. Terimo kasih ra jadei bagiyen petting delom peghjalanan iji.
14. Terimo kasih adek kanca Sherlia, jamo Dina radu ngejadei sekelik wawai penulis, ngejukken dukungan, motipasi, jamo pendengar selagi perkuliahan jamo ngejadei kanca lapah-lapah guwai ngelepas beban selagi penulisan

skripsi iji.

15. Kanca-kanca Jepret kelas A, terimo kasih unggak sakik bangik, gurau, tawa, dukungan, jamo semangat sai selaleu mettei jukken selagi watteu perkuliahan sappai proses penyusunan skripsi. Setiap diskusei, batteuan, jamo motipasi jak mettei ngejadei bagiyan petting delom perjalanan sai mak gappang iji.
16. Kanca-kanca Kontrakan Kocak sai radu ngabarengi penulis jak mulo perkuliahan, terimo kasih atas motipasi, dukungan, jamo semangat sai kak mettei jukken. Terimo kasih munih atas bantuan diwatteu penulis ngejadei Mahasiswa bareu, arahan diwatteu penulis mak pandai arahno keddo. Terimo kasih selaleu kumpak sappai tano najin radu mak sai nuwo lagei.
17. Segalo pihak sai radu nulung delom nyelesaiken skripsi iji wawai secaro lajeu mikhan mak lajeu sai mak dapok disebutken sai-sai.

Semoga segalo bantuan, bimbingan, motipasi, jamo kewawaian sai radu dijukken ngedapokken balasan sai lebih anjak Allah Ta'ala. Penulis ngeharapken skripsi iji dapok ngejuk manfaat delom dunia Pendidikan Bahasa Lampung jamo berkontribusi guwai Kebudayaan Lampung.

Bandar Lampung, 01 Maret 2026

Penulis

Nia Yulia Ningsih

DAPTAR ISSEI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
ABSTRAK	ii
HALAMAN JUDUL	v
NYETUJUWI	vi
NGESAHKEN	vii
HALAMAN PERNYATAAN	viii
RIWAYAT URIK	ix
MOTO	x
PERSEMBAHAN	xi
URAI CAMBAI	xii
DAPTAR ISSEI	xv
DAPTAR TABEL	xvii
DAPTAR GAMBAR	xviii
DAPTAR LAMPIRAN	xix
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Batasan Masalah	5
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Penelitian	5
1.6 Manfaat Ilmiah	6
1.7 Ruang Lingkup Penelitian.....	6
II. TINJAUWAN PUSTAKA	8
2.1 Hakikat Epektipitas	8
2.2 Hakikat Pembelajaran	9
2.3 Media Quizizz.....	11

2.4 Hasil Belajar.....	16
2.5 Pelajaran Bahasa Lampung.....	21
2.6 Penelitian Relepan	24
2.7 Kerangka Bepikir.....	25
2.8 Hipotesis	27
III. METODE PENELITIAN	28
3.1 Pendekatan jamo Jenis Penelitian	28
3.2 Setting Penelitian jamo Subjek Penelitian	29
3.3 Populasi jamo Sampel.....	29
3.4 Teknik Pengumpulan jamo Pengolahan Data	31
3.5 Depinisi Operasional Variabel.....	31
3.6 Variabel Penelitian	32
3.7 Inseterumen Penelitian.....	33
3.8 Uji Paliditas jamo Reliabilitas Inseterumen Penelitian	34
3.9 Uji Prasarat Analisis Data.....	36
IV. HASIL JAMO PEMBAHASAN.....	40
4.1 Propil Sekolah.....	40
4.2 Pelaksanaan Penelitian.....	40
4.3 Uji Prasarat Analisis Data.....	41
4.4 Pembahasan.....	45
4.5 Keterbatasan Penelitian.....	46
V. KESIMPULAN DAN SARAN	48
5.1 Kesimpulan	48
5.2 Saran	48
DAPTAR PUSTAKA.....	50
LAMPIRAN.....	54

DAPTAR TABEL

Tabel 1 Kisi-kisi Inseterumen Teks	33
Tabel 2 Kriteria nilai Cohen's d	38
Tabel 3 Kriteria N-Gain Score	38
Tabel 4 Kriteria N-Gain Persen	39
Tabel 5 Hasil Uji Validitas.....	41
Tabel 6 Hasil Uji Reliabilitas.....	43
Tabel 7 Uji Normalitas.....	43
Tabel 8 Uji Paired Sample T-test.....	44
Tabel 9 Uji N-Gain.....	44

DAPTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Quizizz	15
Gambar 2. 2 Desain Penelitiyan One Group <i>Pretest Posttest</i>	29

DAPTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian.....	55
Lampiran 2. Surat Balasan Izin Penelitian.....	56
Lampiran 3. Soal Uji Paliditas jamo Reliabilitas	57
Lampiran 4. Soal Pretest	62
Lampiran 5. Soal Posttest.....	66
Lampiran 6. Media Quizizz sebagai Pelakeuwan	70
Lampiran 7. Rubrik Penilaian	73
Lampiran 8. Kunci Jawaban.....	75
Lampiran 9. Panduan Penggunaan Quizizz	76
Lampiran 10. Sampel <i>Pretest</i>	80
Lampiran 11. Sampel <i>Posttest</i>	93
Lampiran 12. Uji Paliditas jamo Reliabilitas	105
Lampiran 13. Hasil <i>Pretest Posttest</i>	107
Lampiran 14. Uji Normalitas	109
Lampiran 15. Uji Hipotesis	114
Lampiran 16. Uji N-Gain	115
Lampiran 17. Tabel r.....	117
Lampiran 18. Dokumentasi.....	118

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan ngeupoken salah sai paktor sai dapok nunjang jamo ngedukung kemajeuan suwattu bangsa. Ngelaluwi Pendidikan, suwattu bangsa dapok ngebangken potensi peserta didik secaro maksimal, wawai delom aspek pengetahuan, kepandaian, maupun sikep. Peserta didik diharapkan dapek ngebangken kemampuan bepikir, behubungan, jamo ngemik karakter jamo identitas budayo sai kukuh. Hal iji selapah jamo Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan usaho sadar jamo tesusun guwai ngewujudken suwasana belajar jamo proses pembelajaran tagen peserta didik secaro aktip ngebangken potensi direino guwai ngemik kekukuhan spiritual secaro agama, pengendalian direi, kepandaian, jamo keterampilan sai diperleuken direino, masarakat, bangsa, jamo negara.

Delom proses pembelajaran, media pembelajaran ngemik peran petting selakeu alat batteu pendidik delom nyampaiken materi. Peggunoan media pembelajaran dapok ngebatteu peserta didik mahamei materi jamo lebih gappang rik jelas. Sumang ino, media pembelajaran munih dapok ngeguwai suwasana belajar jadei lebih menarik tegoh peserta didik mak gappang ngeraso busen jamo lebih aktip delom ngikuti pembelajaran. Pemilihan setrategi pembelajaran jadei salah sai paktor sai ngepengaruhi kehasilan pembelajaran. Setrategi pembelajaran sai tepat jamo bepariasi dapok ngebatteu pendidik nyesuaikan pembelajaran jamo karakteristik peserta didik jamo pelajaran sai diajarken. Sebalikno, peggonoan setrategi pembelajaran sai monoton cenderung ngeguwai peserta didik pasip jamo kurang antusias delom ngikuti proses pembelajaran.

Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam dunia Pendidikan di Propinsi Lampung adalah mata pelajaran Bahasa Lampung. Bahasa Lampung merupakan Bahasa daerah yang memiliki peran penting dalam melestarikan budaya jama identitas masyarakat Lampung. Pembelajaran Bahasa Lampung yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa peserta didik, dengan tujuan untuk menanamkan nilai-nilai budaya lokal serta melestarikan kebudayaan daerah. Hal ini selaras dengan Peraturan Daerah Propinsi Lampung Nomor 2 Tahun 2008 mengenai Pemeliharaan Kebudayaan jama Peraturan Gubernur Nomor 39 Tahun 2014 tentang Pelestarian jama Pembelajaran Bahasa Lampung di sekolah.

Dalam pembelajaran Bahasa Lampung, peserta didik dituntut untuk menguasai beberapa keterampilan berbahasa, salah satunya adalah keterampilan menyimak. Keterampilan menyimak merupakan kemampuan untuk memahami informasi yang disampaikan secara lisan, baik berupa percakapan, cerita, maupun berita. Salah satu materi yang dipelajari dalam pembelajaran Bahasa Lampung adalah menyimak berita yang panjang. Melalui kegiatan ini, peserta didik diharapkan dapat memahami isi berita, menemukan informasi penting, serta mengidentifikasi struktur berita yang disampaikan (Uminar, 2019).

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan adanya proses pembelajaran Bahasa Lampung, khususnya dalam materi menyimak berita yang panjang menghadapi beberapa kendala. Proses pembelajaran yang panjang didominasi oleh metode konvensional yang menyebabkan peserta didik cenderung kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Pendidik lebih sering menyampaikan materi secara lisan yang kurang didukung oleh penggunaan media pembelajaran yang interaktif. Kondisi ini mengakibatkan peserta didik lebih sering mengantuk, kurang fokus, jama kurang aktif selama proses pembelajaran, yang berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik (Amsul dkk., 2022).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada bulan Januari 2026 di SMP Negeri 12 Bandar Lampung, dalam proses pembelajaran Bahasa Lampung kelas IX.D, salah satu di sekolah yang secara konsisten menerapkan pembelajaran Bahasa Lampung sesuai

jamo kurikulum daerah. Rendahne hasil belajar peserta didik ditassir salah sai no tejadei ulah pagun jarang ngegunoken media pembelajaran interaktif, peserta didik cenderung pasip selagi pembelajaran secaro lajeu. Peserta didik lebih nayah ngecatat jamo ngedengeiken penjelasan pendidik makko watno aktipitas pembelajaran sai ngelibatkan secaro aktif. Pedehhel, pasilitas pendukung pembelajaran gegoh laboratorium komputer jamo akses internet di sekolah ino radu cukup ngemadai guwai nunjang penggunoan media pembelajaran berbasis teknologi. Kondisi iji ulahken pembelajaran nyimak berito Pungo Pandai makkung belapah secaro maksimal jamo hasil belajar peserta didik pagun tegolong rendah. Petimbangan layinno yolah pemilihan peserta didik kelas IX.D selakeu subjek penelitian, ulah kelas iji umuno ngemik kemampuan bahasa jamo pengalaman belajar sai lebih pasih, munih ngemik pemahaman dasar tettang keterampilan nyimak, namun pagun ngeperleuken pariasi media pembelajaran tagen motipasi belajar tetep tejago.

Salah sai altenatip sai dapok digunoken guwai ngatasi permasalahan ino iyulah jamo ngemanpaatkan media pembelajaran berbasis teknologi, salah sai no yakdo media Quizizz. Quizizz ngeupoken platporm pembelajaran digital sai dapok digunoken ngeguwai kuis interaktif jamo tappilan dai ngetarik jamo nyenangken. Media iji dapok digunoken guwai nyajiken soal atau epaluasi pembelajaran jamo tampilan sai menarik jamo ngejukken uppan balik secaro lajeu adek peserta didik. Mak cuman guwai penyampaian materi, Quizizz munih epektip selakeu alat epaluasi pembelajaran ulah dapek nampilken hasil secaro lajeu jamo ngejukken uppan balik secaro instan adek setiap peserta didik. Adek media Quizizz pendidik dapok ngeguwai soal kuis sesuwai kebutuhan peserta didik, ngatur wattu pengerjoan, jamo ngawasi perkembangan peserta didik secaro *real time* (Hidayati & Aslam, 2021).

Penggunoan media pembelajaran interaktif Quizizz diharepken dapok nyiptoken suasana pembelajaran sai lebih menarik jamo nyenangken bagei peserta didik. Ngelaluwi tappilan sai pariatip, penyajian soal sai interaktif, jamo watno unsur permainan, Quizizz dapok ningkatken perhatian jamo keatkipan peserta didik selagi

proses pembelajaran secara lajeu. Delom pembelajaran Bahasa Lampung, khususno adek materi nyimak berito Pungo Pandai, media Quizizz dapok ngeuwai peserta didik mahamei issei berito jamo lebih wawai ulah peserta didik telibat secara lajeu delom proses nyimak jamo ngejawab soal sai radu disajikan.

Hasil belajar ngeupoken gambaran kemampuan sai diperoleh peserta didik seradu ngikuti proses pembelajaran, wawai jak aspek pemahaman, keterampilan, maupun sikap. Peningkatan hasil belajar peserta didik dapok ditinuk anjak kemampuan mahamei materi, ngejawab pertanyaan jamo tepat, serta nunjukken perubahan ke arah sai lebih wawai seradu dijukken pelakeuan pembelajaran. Uleh sebab ino, Bloom ngebagei hasil belajar jadei tigo ranah, yakdo ranah kognitip (pengetahuwan), ranah epektip (sikap), jamo ranah psikomotorik (keterampilan motorik) (Riyadi & Wibawa, 2024).

Peneliti ngemik media Quizizz sebagai variabel bebas delom penelitian iji ulah media ino dinilai dapek nikkatken keterlibatan jamo motipasi belajar peserta didik ngelaluwi pembelajaran berbasis teknologi sai interaktif. Sumang ino, penggunaan media digital gegoh Quizizz dinilai sesuwai jamo karakteristik peserta didik adek era digital sai lebih tertarik adek pembelajaran berbasis teknologi. Tano ijo, hasil belajar nyimak berito pungo pandai dipilih sebagai variabel teikkak ulah keterampilan nyimak ngeupoken salah sai keterampilan petting delom pembelajaran Bahasa Lampung sai pagun perleu ditikkatken adek peserta didik (KINANTI, 2025).

Bedasarkan kondisi ino, diperleuken suwateu penelitian guwai ngetahui sejaoh keddo epektipitas penggunaan media Quizizz delom pembelajaran Bahasa Lampung, khususno adek materi nyimak berito Pungo Pandai. Penelitian iji diharepken dapok ngejukken gambaran penggunaan media Quizizz tehadop hasil belajar peserta didik jamo ngejadei alternatif media pembelajaran sai dapok digunoken uleh pendidik delom ningkatken kualitas pembelajaran Bahasa Lampung. Bedasarkan uraian di unggak, mulo peneliti ngelaksanaken penelitian ngenai “Epektipitas Media Quizizz delom Pembelajaran Bahasa Lampung tehadop

Hasil Belajar Nyimak Berita Pungo Pandai di SMP Kelas IX”.

1.2 Identifikasi Masalah

Bedasarkan latar belakang masalah, dapok peneliti identifikasi sebagai berikut:

1. Peserta didik sering ngeraso busen wateu telibat delom aktipitas sai monoton, gegoh mejong, ngedengeiken, jamo ngecatat sai radu disampaikan uleh pendidik.
2. Pendidik kurang ngemanpaatkan pariasi metode pembelajaran sai dapok nunjang peningkatan hasil belajar peserta didik, salah sai no iyulah ngegunoken media Quizizz.
3. Capaian hasil belajar peserta didik adek mato pelajaran Bahasa Lampung kelas IX.D di SMP Negeri 12 Bandar Lampung pagun kurang maksimal.

1.3 Batasan Masalah

Bedasarkan identifikasi masalah, mulo batasan masalah delom penelityan iji sebagai berikut:

1. Media pembelajaran Quizizz (X)
2. Hasil belajar peserta didik (Y)

1.4 Rumusan Masalah

Bedasarkan batasan masalah, mulo masalah sai ago penulis rumusan yakdo: Nyocar epektipitas pembelajaran Bahasa Lampung adek hasil belajar nyimak berita pungo pandai peserta didik kelas IX di SMP?

1.5 Tujuan Penelitian

Bedasarkan rumusan masalah di unggak, mulo tujuan sai ago dicapai delom penelityan iji iyulah:

Ngetahui epektipitas pembelajaran Bahasa Lampung adek hasil belajar nyimak berita pungo pandai peserta didik kelas IX peserta didik di SMP.

1.6 Manfaat Ilmiah

a. Manfaat Teoritis

- 1) Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh pendidik sebagai referensi tambahan penerapan metode belajar, khususnya aspek materi Pelajaran Bahasa Lampung.
- 2) Hasil penelitian ini mungkin dapat dijadikan acuan bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian sejenis.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi sekolah

Sebagai bahan kurikuler yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik aspek materi pelajaran Bahasa Lampung yang menggunakan media Quizizz.

2) Bagi Pendidik

- a) Menunjukkan kemudahan yang dapat meningkatkan proses pembelajaran.
- b) Membantu pendidik dalam melakukan pengawasan terhadap hasil belajar peserta didik.
- c) Mengurangi peluang peserta didik untuk melakukan kecurangan selama proses evaluasi.

3) Bagi Peserta Didik

Dapat memotivasi peserta didik untuk mempelajari media Quizizz secara efektif, yang memudahkan peserta didik dalam menyerap segala informasi yang disampaikan oleh pendidik dalam pembelajaran. Dengan demikian dapat meningkatkan hasil belajar yang menggunakan media Quizizz khususnya dalam Pelajaran Bahasa Lampung.

1.7 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini berfokus pada aspek bidang ilmu pendidikan, khususnya pendidikan Bahasa Lampung. Ruang lingkup penelitian berfungsi sebagai kerangka yang menjelaskan batasan penelitian, memperjelas permasalahan, yang

ngebatesi area penelitian. Kebudayaan mak cuman ngebo nilai-nilai kemanusiaan, keindahan, jamo spiritual, engan munih ngebangun jamo ngebettuk karakteristik suwatteu negara tegoh ngemik jatei direi sai unik. Ulah kebudayaan ngandung nayah nilai, gagasan, pilsapat, adep, jamo standar sai dapok nunjukken identitas komunitas sai ngedukungno. Guwai mastiken penelitian iji belapah teadok jamo ngindari tejadeino penyimpangan delom penyusunan tugas ahir, diperleuken penetapan batesan sai jelas adek ruwang lingkup penelitian. Batesan tersebut dipokusken adek kajian ngenai epektipitas media Quizizz delom pembelajaran tehadop hasil belajar nyimak berito (Pungo Pandai) peserta didik kelas IX D.

II. TINJAUWAN PUSTAKA

2.1 Hakikat Epektipitas

Secara etimologi, istilah “epektipitas” bermakna anjak kata “epektip” yang berarti menghasilkan akibat atau konsekuensi tertentu dari suatu sasaran. Dalam pemahaman umum, epektipitas dimaknai sebagai derajat keberhasilan suatu kegiatan yang dicapai tujuan yang direncanakan lebih lanjut. Sebuah program atau aktivitas disebut epektip yang output yang didapat cocok dengan target yang ditentukan. Epektipitas berbeda dengan efisiensi, yang epektipitas lebih menekankan pencapaian tujuan, yaitu dengan perbandingan antara hasil dengan penggunaan sumber daya. Oleh karena itu, ukuran pokok epektipitas bergantung dengan seberapa jauh tujuan yang diwujudkan secara maksimal. Semakin awal epektipitas selanjutnya, semakin erat dengan tujuan yang direncanakan.

Di bidang pendidikan, epektipitas mengarahkan dengan keberhasilan proses belajar dalam meraih kompetensi yang direncanakan dalam kurikulum. Pembelajaran yang epektip yang tidak hanya dinilai dengan penyampaian materi oleh pendidik, yang melibatkan dengan perubahan sikap yang peningkatan kemampuan peserta didik. Perubahan ini yang melibatkan aspek kognitif, afektif, atau psikomotorik sesuai dengan tujuan belajar. Semakin tinggi epektipitas pembelajaran yang melibatkan dengan partisipasi aktif peserta didik dalam proses belajar. Semakin tinggi keterlibatan yang pemahaman peserta didik, semakin dekat dengan tujuan belajar yang tercapai. Akibatnya, epektipitas pembelajaran yang selanjutnya indikator yang selanjutnya yang selanjutnya.

Epektipitas pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai elemen yang saling berhubungan dalam sistem belajar. Elemen-elemen yang mencakup tujuan belajar, bahan ajar, metode, media, strategi, yang penilaian yang diterapkan. Media belajar yang

peran penting ialah dapat ngebatteu perjelas penyampaian bahan jomo ningkatken motivasi peserta didik. Penggunaan media sai sesuwai dapat nyiptaken lingkungan belajar sai lebih menarik jomo interaktif. Selajeuno, media munih dapat ngedukung bebagai gaya belajar peserta didik, tegoh bahan ajar lebih gampang dipahami. Ulah ino, pemilihan jomo penggunaan media belajar ngejadi salah sai faktor utama sai nentukan epektipitas pembelajaran.

Delom penelitian kuantitatif, epektipitas biasanya diukur jomo ngebandingkan hasil belajar selakwak jomo seradu intervensi diterapkan. Desain penelitian gegoh *one group pretest-posttest* ngemungkinken peneliti ngamati peningkatan skor secara objektif. Lamun wat pebedaan signifikan antaro nilai *pretest* jomo *posttest*, mula intervensi ino dapat dinyatakan epektif. Pengukuran iji umumna ngegunoken instrumen tes sai diguai bedasarkan indikator kompetensi. Radu ino, hasilno dianalisis jomo teknik statistik guwai ngeperipikasi titik signifikan. Ngelalui pendekatan iji, epektipitas dapat dibuktiken secara empiris jomo tiukur.

Delom penelitian iji, epektipitas dimaknai selakeu titik kesuksesan penerapan media pembelajaran Quizizz guwai ningkatken hasil belajar nyimak berita punggopandai. Indikator epektipitas ditinjau jak watno kecakapan skor hasil belajar peserta didik kelas IX SMP Negeri 12 Bandar Lampung, seradu ngegunoken media tersebut. Kecakapan iji nunjukken media Quizizz ngebatteu peserta didik mahamei struktur, bettuk, jomo issei punggopandai jomo lebih wawai. Epektipitas delom penelitian iji dipokusken adek aspek kognitif, sai diukur ngelalui tes hasil belajar. Ulah sebab ino, media pembelajaran Quizizz dianggap epektif lamun berhasil ngejukken dampak positif sai signifikan adek peningkatan hasil belajar peserta didik.

2.2 Hakikat Pembelajaran

Secara etimologis, istilah hasil “pembelajaran” berasal jak kata dasar “belajar” sai ngedapat awalan “pe-“ jomo akhiran “-an”. Kata “belajar” dimaknai sebagai proses

usaha jelema guwai ngeperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, maupun pengalaman ngelaluwi latihan rik interaksi jamo lingkungan. Penambahan imbuhan ino ngebettuk makno bareu sai nunjuk adek proses atau caro sai dilakeuken guwai ngejadiken jelema belajar. Pembelajaran dapok dipahami sebagai rangkaian kegiatan sai diraccang guwai ngepasilitasi tejadeino proses belajar adek peserta didik. Istilah iji negasken watno unsur kesengajaan, perencanaan, rik pengorganisasian delom kegiatan pendidikan, tigh pembelajaran mak lajeu secaro kebetulan, ngelayinken ngelaluwi tarapan sai sistematis jamo tearah.

Ditinjau jak aspek konseptual, pembelajaran ngeupoken proses interaksi antaro pendidik, peserta didik, materi ajar, serto lingkungan belajar. Interaksi ino diarahken guwai ngecapai kompetensi sai radu ditetapkan delom kurikulum. Pembelajaran mak hanya nekanken adek aktipitas pendidik delom nyampaiken materi, engan munih adek keterlibatan aktip peserta didik delom ngebangun pemahamanno. Aktipitas ino dapok beupo ngamati, lulih, nyubo, nalar, tigh ngomunikasiken hasil belajarno. Ngelaluwi proses iji diharepken tejadei perubahan perilakeu relatip sai netep sebagai hasil pengalaman belajar. Perubahan ino dapok ngecakup aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap.

Secaro teoritis, konsep pembelajaran mak telepas anjak landasan teori belajar sai ngelatarbelakangino. Teori behapiorisme mandang pembelajaran sebagai perubahan perilakeu sai dapok diamati sebagai hasil hubungan stimulus jamo respons. Tano iji, teori kognitipisme nekanken adek peroses mental internal, gegeh ngeingok, mahamei, jamo ngolah inpormasi. Watpun teori konstruktipisme nekanken adek pengetahuwan diminjak secaro aktip uleh peserta didik ngelaluwi pengalaman serto interaksi susial. Ketigo persepektip ino ngejadei dasar delom ngeraccang setrategi jamo pendekatan pembelajaran.

Delom konteks pendidikan pormal di sekolah, pembelajaran ngeupoken kegiyatan sai diraccang secaro terstruktur ngelaluwi tarapan perencanaan, pelaksanaan, jamo epaluwasi. Pendidik nyiapken bebagai perangkat pembelajaran, gegeh tujuwan, materi, metode, media, serto inseterumen penilaian, tagen proses belajar secaro lajeu epektip. Pembelajaran sai bekuwalitas hendakno dapek nyiptaken suwasana sai kondusip, interaktif, jamo ngejurung motipasi belajar peserta didik. Sumang ino, pembelajaran munih perleu merhatiken karakteristik serto pebidoan indipidual peserta didik. Jamo geh ino, hakikat pembelajaran iyulah proses sai direncanaken secaro sadar guwai ngepasilitasi peserta didik tagen ngalami perubahan pengetahuan, sikap, jamo keterampilan secaro nyeluruh sesuwai jamo tujuwan pendidikan.

2.3 Media Quizizz

2.3.1 Pengertian

Nurut Kementerian Pendidikan Nasional, media iyulah kata Latin sai ngeupoken bettuk jamak anjak kata medium, sai bearti perantara atau pembawa bearti sesuwatteu sai dapok ngejadei perantara delom proses hubungan. Medium dapok dimaknoken sebagai suwatteu penyampaian pesan jamo inpormasi anjak sumber pesan (komunikator) adek penerima pesan (komunikasi). Inpormasi ngacu adek nyo pun sai ngemik kemampuan guwai ngirimken data anjak sai sumber ke sumber barihno. Ulah pembelajaran ngeupoken kegiyatan komunikasi, mulo media sai digunoken guwai pengajaran dicawo media pembelajaran. Sumber belajar, sai terdirei atas perakkat layek jamo perakkat delom sai bepungsi sebagai alat batteu jamo materi belajar, tekuruk media pembelajaran (Arzety dkk., 2025).

Media bepungsi sebagai penyalur atau penyampai pesan. Depinisi media radu ditetapken uleh bebagai organisasi jamo propesional. Segalo alat sai dimanpaatken uleh pendidik sebagai perantara guwai nyediaken konten pendidikan tigh ngejakkau peserta didik secaro nyato jamo episien dicawo sebagai media pembelajaran. Penyampaian inpormasi delom bettuk sumber dayo pendidikan ngeupoken tujuwan penggunaan media pembelajaran. Penyebaran inpormasi

ngelaluwi media ngejadi semakin kompleks akibat kemajuan teknologi informasi. Tindakan ngomunikasikan informasi ngelaluwi media pembelajaran dapat dilakeuken jamo ngegunoken sebagai perakkat sai pastei ago ngearisken informasi, jamo beragem caro. Hal iji belakeu mak hanya guwai media cetak, engan munih guwai media pisuwal jamo multimedia (Pagarra H & Syawaludin, 2022).

Bedasarkan uraian di unggak, segalo sesuwattu sai ngebatteu peserta didik delom proses belajar dapat dikategoriken sebagai media pembelajaran. Salah sai alat pembelajaran ino yolah Quizizz, sebuwah permainan interaktif sai ngecakup pepiro mato pelajaran di begeggeh tarap pendidikan. Sumang ino, peserta didik dapat ngakses kuis tentang begeggeh mato pelajaran menarik ngegunoken aplikasi Quizizz. Tegattung adek topik sai tiyan minati, tiyan dapat ngakses kuis. Keunggulan aplikasi iji terpek pada kemampuanno guwai ngetikkatken lingkungan belajar. Hal iji diulahken pitur-pitur interaktifno, geggeh tema, tabuh, jamo apatar sai ngegappangken peserta didik delom belajar (Santoso dkk., 2023).

Quizizz yolah platform pembelajaran daring sai geggeh pengguna delom ngeguwai ujei interaktif sai dilekkapken jamo animasi jamo interaksi sai menarik. Puska dapat ngunduh aplikasino di <https://quizizz.com>. Jamo ngepelajari caro ngeguwaino rik ngegunokenno guwai pembelajaran, aplikasi *Quizizz* sai dapat ngehasilken materi pembelajaran dapat ditikkatken. *Quizizz* iyulah alat atau media pembelajaran sai aspek-aspek narikno sai diyakini dapat nginspirasi peserta didik guwai belajar. Program begelar *Quizizz* dapat digunoken guwai nyusun tes multipemain interaktif sai dapat diikuti di platpormnyo, tekuruk komputer, ponsel pintar, atau tablet.

Jamo penggunaan teknologi inopati, *Quizizz* dapat ngetarik perhatian peserta didik jamo ningkatken motipasi belajar tiyan. Pendidik dapat ngemanpaatken pitur-pitur *Quizizz* sai ngetarik guwai ngebatteu peserta didik belajar jamo mengajar. Di antaronono, pendidik dapat ngeraccang tes interaktif jamo lebih anjak pak kemungkinan jawaban. Pendidik munih dapat ngubah pengaturan pertanyaan sesuwai preperensi tiyan jamo nambahken media gambar adek latar belakang

pertanyaan. Pendidik dapok lebih gampang ngenilai pembelajaran peserta didik jamo media *Quizizz* ulah karakteristikno sai ngemudahkan delom ngelakuen penilaian pembelajaran jamo ngurangi kemungkinan tejadeino kecurangan atau kolaborasi antar peserta didik.

Sumang ino, *Quizizz* iyulah aplikasi daring bako ngeguwai tes interaktif sai digunoken delom pembelajaran di kelas, gegeh kegiyatan *Pretest* jamo *Posttest*.

Pendidik dapok ngeguwai kuis interaktif jamo pak pilihan jawaban atau lebih, tekuruk jawaban sai temen, jamo mudah digunoken. Ulah sebab ino, ram dapok ngubah pengaturan pertanyaan sesuwai keagoan jamo nambahken poto ke latar belakang pertanyaan.

2.3.2 Kelebihan jamo Kekurangan Quizizz beserto Solusino

Berikut kelebihan anjak aplikasi *Quizizz* iji di antaronono iyulah:

- a. Pertama, gampang digunoken di keddo gaweh. Ulah dapek digunoken di ponsel pittar maupun komputer atau laptop, maupun komputer atau laptop, aplikasi *Quizizz* mudah digunoken. Sumang ino, perakkat lunak iji dapek digunoken biddang watteu jamo di manapun, wawai di nuwo, di sekolah, tempat kerjo, tempat ibadah, nuwo aban, maupun di lapangan.
- b. Ke-wo, terdapek sistim perangkingan. Bidang peserta nerimo poin anjak sistim seradu ngeraduken jawaban, sai ditentukan uleh seberapa geluk tiyan ngejawab bidang pertanyaan jamo pigho nayah tiyan sai temen. Hal iji ago ngejurung bidang peserta didik guwai ngejukken jawaban senayah halok. Peserta didik halok teinsepirasi guwai ngemikiran pertanyaan jamo lebih teliti seradu ngebaco poin-poin iji. Jamo cawo barih, sanak-sanak ago besahing guwai ngedapekken pek begeggeh serundo-serundo no. Jamo ngejukken jawaban sai nyato jamo tepat watteu, bidang peserta didik ago besahing guwai ngejadei pemenang pertama (Santoso dkk., 2023).
- c. Ketiga, pengaturan watteu tesedia. Aplikasi *Quizizz* katteu pengguna nentukan bates watteu guwai bidang tugas. Pendidik didapokken *menetapkan* bates watteu guwai bidang pertanyaan. Tegattung adek bobotno, bidang pertanyaan ngejukken bates watteu sai bebido. Kelincahan

jamo ketangkasan peserta didik delom ngejawab pertanyaan ago diuji uleh pitur iji. Netapken bates wateu ago ngejurung peserta didik guwai ngeraduken jamo ngejawab pertanyaan pendidik segeluk halok.

- d. Ke-pak, sulit guwai menyontek. Bidang pertanyaan ngemik bates wateu, jamo peserta didik ngejawab jamo geluk ulah *Quizizz* lajeu ngetampilken tikkat tiyan. Ulah nyutteu mengan wateu, hal iji nyulitken peserta didik guwai ngelakukenna, guno ngedapekken tikkat teraccak di *Quizizz* ngeperleuken ketepatan jamo kecepatan.
- e. Kelimo, pormat gambar jamo jenis pertanyaan sai ngetarik. Pendidik dapek ngegunoken jenis pertanyaan *Quizizz* sumang pertanyaan tecatet biyaso. Semang ino, tiyan dapek ngegunoken opsi ngeguwaiken pertanyaan jamo suara, pideo, jamo malahan gambar. Peserta didik dapek telibat jamo caro iji. *Quizizz* ngejukken pisual sai ngetarik jamo ngemikat. Grapik iji dapek ditampilken di awal permainan, wateu jawaban temen dijukken, wateu jawaban salah dijukken, atau di ahir permainan, di antaro wateu-wateu layinno. Jam rikin mundur sappai permainan diawali munih ditampilken di lambik gambar, selagi tarap iji peserta didik dapek bekarei jamo mulai pokus.

Sedangken kelemahan anjak aplikasi *Quizizz* di bah iji, yakdo:

- a. Peserta didik didik ago kehabisan wateu lamen data internet mak konsisten. Masalah tebalakno yolah peserta didik mak ago dapek menuruti ujian berikutno lamen koneksi internet mak mattep jamo radu wat 12 periode epaluasi sai tersedia.
- b. Tekadang kurang wat niatan pendidik delom pembelajaran penggunaan aplikasi *Quizizz* iji, tegoh pelaksanaan pembelajaran jamo media *Quizizz* iji kurang maksimal. Solusi anjak masalah iji yolah watno upaya sai dilakeuken sekulah guwai ngejukken pelatihan delom penggunaan aplikasi *Quizizz* adek pendidik.
- c. Penurunan perikkat. Hal iji ulah jawaban peserta didik dipengaruhi uleh pepiro geluk tiyan nyelesaiken pertanyaan. Peserta didik ago nunjukken hasil sai jaweh lebih wawai lamen tiyan seraduken pertanyaan jamo geluk makko ninuk

watteu sai secaro lajeu.

2.3.3 Caro Peggunoan *Quizizz*



Gambar 2.1 Logo Quizizz

- a. Tarap Persiapan Pembelajaran jamo media *Quizizz*. Delom tarap persiapan pembelajaran jamo media *Quizizz*, kaban pendidik ngeguwai sumber dayo beupo pertanyaan jamo katteu jawaban. Pendidik ngakses jamo kuruk ke aplikasi *Quizizz* ngelaluwi <https://quizizz.com/> seradu nyelesaiken pertanyaan jamo segalo materi layinno.
- b. Tarap Pelaksanaan Pembelajaran jamo Media *Quizizz*, pendidik ngebageiken link *Quizizz* melalui grup WhatsApp jamo nginseteruksiken peserta didik guwai ngejawab soal jamo ngejukken petunjuk-petunjuk secaro jelas.
- c. Tarap Penutup Pembelajaran jamo Media *Quizizz*, adek tarap penutup pembelajaran jamo media *Quizizz*, pendidik ninuk hasil jawaban peserta didik di *Quizizz* sai dapek diunduh delom bettuk *spreadsheet excel*.

Peiro macom permainan kuis jamo caro mainkanno:

1. *Live Game*: permainan sai dilakeuken di kelas, peserta didik bekolaborasi guwai ngeraduken kuis. Najin monitor LCD ideal, puskam munih dapek ngetuttun lajeu di laptop atau ponsel pittar makko monitor LCD.
2. *Homework Game*: sebagai pekerjaan nuwo (PR), peserta didik dapek ngerjoken PR ino di nuwo delom jamo watteu sai radu ditentukan.
3. *Solo Game*: nyubo mainken kuis sayan, iji digunoken guwai uji cubo pertama lamen kuis radu selesai diguwai.
4. Kurukken *deadline* pengerjaan kuis (tanggal jamo jam, lalu klik *procced*).

5. Radu ino, muccul kode (nom digit) sai dapok digunoken guwai ngerjoken kuis.
6. Tedapok soal *Quizizz* sai ago dijukken adek peserta didik.
7. Pengaturan akun.
8. Pengaturan *game play*.
9. Ngeguwai kelas.

Keterangan layinno:

- a. Lamén radu ngejawab segalo pertanyaan, peserta didik nerimo poin guwai sai pertanyaan adek wateu ngeraduken jawaban (dirikin bedasarkan kegelukan wateu) jamo rangking sai didapek delom ngejawab pertanyaan ago diculukken seradu bidang peserta ngeraduken pertanyaan.
- b. Jawaban sai temon atau tepat ago muccul lamén respon sai dipilih guwai pertanyaan sai salah.
- c. Lamén adek ahir kuis, gham ago ninuk tappilan *Review Question* seradu nyelesaiken tugas. Ram dapok ninuk kembali jawaban sai radu gham pilih.
- d. Ulah kuis iji dijukken sebagai pekerjaan nuwo atau tugas, bidang pengguna ngemik serangkaian pertanyaan sai bebido.

2.4 Hasil Belajar

2.4.1 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar iyulah kemampuan sai ngemik peserta didik seradu ngelaluwi proses pembelajaran, sai ditujuken ngelaluwi perubahan pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Hasil belajar nyerminken sejaoh keddo tujuwan pembelajaran tecapai, jamo biyasono diukur ngelaluwi tes, tugas, jamo bettuk penilaian barihno. Tujuwan penjelasan iji iyulah tagen pembaco mahamei nyo sai dimaksud jamo hasil belajar. Kegiatan utamo delom proses pendidikan di sekolah iyulah belajar, di keddo caro peserta didik delom ngelaksanakan kegiatan belajar ago nentukan behasil atau mak no tujuwan pendidikan sai ago dicapai. Uleh sebab ino, kemampuan peserta didik delom ngecapai tujuwan pembelajaran ngemik peran petting delom segalono proses pembelajaran.

Hasil belajar dapok munih disebut keterampilan atau kemampuan sai ngecakup ranah kognitip, apektip, jamo psikomotorik sai ngemik uleh peserta didik seradu ngelaluwi proses pembelajaran delom jangka wateu tetentu. Jimo pendidik ngegunoken hasil pembelajaran guwai ngenilai sejaoh keddo peserta didik radu nguwasai keterampilan atau pengetahuan tetentu ngelaluwi latihan sai tearah, sai adek ahirno ditandai jamo watno perubahan perilakeu (Ahmadiyahanto, 2016).

Bedasarkan pepiro pendapat di unggak, dapok disimpulkan adek hasil belajar ngeupoken perubahan tikkah lakeu secaro segalono sai tejadei seradu ngikuti proses pembelajaran sai wawai anjak aspek kognitip, apektip maupun psikomotorik, sai diculukken ngelaluwi nilai hasil belajar sai dilambangken jamo angka atau hurup. Hal iji nunjukken keni kebehasilan belajar mak cuman sebates ngengok inpormasi, sumang ino munih nyocaro peserta didik ngebettuk sikap positip jamo mampu ngepraktekken keterampilan tetentu. Jadei, hasil belajar ngeupoken capaian sai didapok peserta didik seradu ngikuti proses pembelajaran, sai ngeliputi aspek kognitip, apektip jamo psikomotorik. Hasil belajar ngejadei indikator petting guwai ngenilai behasil atau mak no suwateu pembelajaran.

Delom penelitian iji, peneliti ngegunoken teori Taksonomi Bloom sebagai dasar delom ngukur hasil belajar peserta didik. pemilihan teori iji didasarken adek kemampuanno delom ngeklasipikasiken hasil belajar secaro sistematis, khususno adek ranah kognitip sai ngeliputi kemampuan ngengok, mahamei, nerapken, tigh nganalisis. Sumang ino, Taksonomi Bloom relevan jamo tujuwan penelitian sai bepokus adek penikkatkan hasil belajar nyimak berito, tigh ngemudahken peneliti delom nyusun inseterumen soal *pretest* rik *posttest* sai terstruktur rik sesuwai tikkat kemampuan bepikir peserta didik.

2.4.2 Indikator Hasil belajar

Tedapok pepiro indikator sai digunoken wat nayah metrik sai digunoken guwai ngukur hasil belajar peserta didik. Salah satu sai halok terkenal yolah pendekatan Bloom, sai ngebagei hasil belajar peserta didik ke delom tigo domain:

psikomotorik, apektip, jamo kognitip (Ricardo & Meilani, 2017). Watpun nurut Syah di antaronon:

- a. Ranah kognitip, ngecakup pengamatan sai ngemik karakteristik sai ngemungkinan guwai ngebandingkan, nyambungken, jamo nunjukken. Indikator dapek digunoken guwai ngececulken jamo ngetampilken muloh ingatan. Tiyen sai mahamei Indikator dapek bebalah jamo ngejelaskan jamo jelas. Seulun dapek ngecawoken jamo ngegunoken aplikasi atau penerapan sai ngegunoken indikator sai temen. Analisis dilakeuken ngegunoken alat penggambaran jamo klasifikasi (Gunawan & Paluti, 2017).
- b. Ranah Apektip, Indikator penerimoan dapek nunjukken lakeu ngeterimo indikator ketersediaan, lakeu ngetulak, jamo indikator apresiasi dapek nunjukken lakeu ngeigoi jamo indikator sai dianggep petting, gegeh sikep, bepaidah jamo harmonis. Internalisasi jamo indikator sai ngenyakai, ngepecaoyoi, jamo ngemak tubasi jamo indikator, karakterisasi (penghayatan) dapek ngelembagaken, ngemakkoken, jamo ngejelmakan delom direi sayan jamo keurikan seharei-harei (Asyuyun, 2022).
- c. Ranah Psikomotorik, ngeliputi kemampuan guwai begilek jamo bewayah, tetinuk anjak koordinasi gerakan bebidang badan, kemampuan guwai behubungan secaro perbal jamo nonperbal, ekspresi pudak, jamo gerakan pisik badan (Lasmpnah, 2017).

Watpun nurut Moore (dalam Ricardo & Meilani, 2017) indikator hasil belajar wat tigo ranah, yakdo:

- a. Ranah kognitip, ngeliputi C1 (Ngengok), C2 (Mahamei), C3 (Nerapken), C4 (Nganalisis), C5 (Ngepaluasi), jamo C6 (Ngecipta).
- b. Ranah epektip, ngeliputi penerimoan, ngejawab, jamo nentukan hasil.
- c. Ranah psikomotorik, ngeliputi *pundamental movement, generic movement, ordinative movement, create movement*.

Nurut Krathwohl (Pratiwi & Meilani, 2018) indikator belajar sai tekuruk delom ranah kognitip iyulah:

- a. Ngengok (C1)

Ngengok inpormasi sai kedau keterkaitan jamo pengetahuan, pakta, maupun konsep sai radu dipelajari

b. Mahamei (C2)

Dapek ngemaknoi pesan anjak pembelajara sai radu dijukken

c. Nerapken (C3)

Dapek ngaplikasiken suwatteu konsep ino sai radu dipelajari guwai digunoken mmecahkan permasalahan konkret

d. Nganalisis (C4)

Dapek ngeklasifikasi atau ngelompokken sai inpormasi tehadop inpormasi barihno.

e. Ngepaluwasi (C5)

Dapek ngenilai inpormasi ngegunoken pepiro kriteria sai radu disepakati

f. Ngecipta (C6)

Dapek ngaitken pormulasi sai bareu ditemuken jamo pormulasi sai selakwak radu wat.

2.4.3 Paktor sai ngepengaruhi Hasil Belajar

Keberhasilan seulun dipengaruhi uleh sejumlah variabel. Keberhasilan belajar peserta didik dipengaruhi uleh sejumlah paktor. Variabel eksternal beasal anjak luar direi peserta didik, akik paktor internal beasal anjak delom direi peserta didik. Menurut Muhibbin Syah (dalam Nursyaidah, 2014) paktor-paktor sai ngepengaruhi belajar peserta didik yakdo:

1. Paktor Internal

Paktor sai beasal anjak delom direi peserta didik sai dapok ngepengaruhi prestasi akademik. Paktor internal ngeliputi:

a. Intelegensi/Kecerdasan

Kemampuan belajar sai dibandingkan jamo kemampuan beradaptasi tehadop perubahan kondisi kecerdasan. Tikkat kecerdasan sai teupo nentukan kemampuan iji. Tiyen sai ngemik kecerdasan lebih ghaccak ago lebih behasil anjak adek tiyen sai ngemik kecerdasan lebih rendah. Peserta didik jamo kecerdasan rendah ago kesulitan belajar. Kejenuhan belajar ago

ceccul akibat tantangan iji. Sewatteu belajar tetentu dihabiskan makko hasil, kebusenan pun ceccul. Watteu peserta didik kehilangan ngeneh jamo cuman ngekuwasoi sai tikkat keterampilan selakwak ngelanjutken ke tikkat berikutno, kebusenan dapok ceccul.

b. Minat

Minat yolah kecenderungan sai bekelanjutan guwai bepokus jamo ngepelajarei kegiatan tettenteu. Hasil belajar temmen dipengaruhi uleh ngeneh. Ulah ngeneh ngetikkatken kegiatan belajar, peserta didik lebih halok belajar jamo ngengok pelajaran sai ngetarik tiyan.

c. Bakat

Bakat yolah keterampilan gaweh sai meggegh secaro alamei. Menurut depinisi iji, bakat yolah suwatteu lakeu (kemampuan tettenteu). Bakat seulun ngemik kejengan balak ledelomm nyocarobelieu ngebungoken bakat tetentu. Kebehasilan akademis munih dipengaruhi uleh bakat.

d. Motipasi

Komponen petting delom pembelajaran yolah motipasi. Peserta didik belajar ulah tiyan termotipasi. Resio guwai ngedapekken motipasi yolah belajar nyocarobelieu ngendalikenno. Peserta didik sai temmen temotipasi guwai ago behasil belajar delom kegiatan pembelajaran.

e. Konsep Direi

Konsep direi yolah penilaian indipidu teadep karakteristik pisik, sosial, atau spiritualno sayan jamo nyocarobelieu ulun barih ngemandangno. Wat wo macem, yolah positip jamo negatip. Konsep direi sayan, nerimo kelebihan jamo kekuarangan no, jamo beupayo ngeperbaiki direi. Di lambik barih, seulun sai ngemik konsep direi sai burak ngemandang direino, depresi, jamo mak dapek mampu meraih kesuksesan.

2. Paktor Eksternal

a. Paktor Keluarga

Keluarga ngeupoken lembaga pertamo kalei sai didapek peserta didik delom peroleh ilmeu pengetahuan. Pula andan jimo tuho, hubungan keluarga, lingkungan nuwo, kejjengan keuwangan keluarga, pengetahuan

ulun tuho, jamo latar belakang budaya ngeupoken paktor-paktor sai ngepengaruhi peserta didik. Najin ulun tuho tentu ngeagoken sai lebih wawai bagei anak-anak tiyan, tiyan ghisek ngelakeuken kesalahan delom hal pengasuhan jamo pendidikan.

b. Paktor Lingkungan Sekolah

Ngengok anak-anak ngehabiskan lebih anjak pertigo urik tiyan di sekolah, sekolah bekejengan petting delom ngetigeh ago pembelajaran. Setrategi pengajaran, kurikulum, hubungan antaro peserta didik jamo pendidik, pasilitas, jamo teknik manajemen wateu ngeupoken elemen-elemen petting ngepengaruhi kemampuan belajar.

c. Paktor Masarakat

Lingkungan ngemik pengaruh balak tehadop kebuhasilan belajar peserta didik. Keurikan susial, serundo, jamo media peserta didik ngeupoken bagiyen anjak masarakat.

2.5 Pelajaran Bahasa Lampung

2.5.1 Pembelajaran Bahasa Lampung

- a. Bahasa Lampung disebut sebagai salah sai bahasa sai ngemik kejengan budaya sai ghaccak, ulah ngemik aksara sayan. Ago disayangkan lamen bahasa sai temmen benilai iji gelik makko wat upaya guwai ngelestariken no. Jejamaan jamo nayahno adat istiadat, sistim hukum, jamo caro bepikir sai bepariasi, kekayaan budaya basso sai beragam munih ajang dibettuk uleh bahasa lukal no. Bahasa aslei penduduk Propinsi Lampung yolah Bahasa dairah ino Bahasa Lampung. Bahasa Lampung dibagei jadei wo yolah Pepadun jamo Saibatin. Pebidoan Bahasa Lampung terdapek adek geograpis masarakat Lampung jamo pesisir ngegunoken dialek Nyow (Pepadun). Akik masyarakat pesisir ngegunokan dialek Api (Saibatin). jadei, Bahasa Lampung ngeupoken identitas Peropinsi Lampung jamo Bahasa dairah masarakat Ulun Lampung (Pratama, 2021).
- b. Muatan lukal (Mulok) yolah sekumpulan rencana jamo pengaturan tentang ago, materi pembelajaran, jamo sumber belajar sai diguwai uleh Lembaga Pendidikan sesuwai jamo keberagaman dayo, tando, paidah, jamo

kebutuhan bidang dairah. Muatan lukal munih dapek digunoken sebagai cutteu guwai penyelenggaraan kegiatan pembelajaran jamo ngetigeh ago Pendidikan tettetteu. Tujuwan anjak pembelajaran iji yolah guwai ngemucekken ghaso buguh tehadop budayo lukal, nguatken identitas kedairahan, jamo ngejago budayo bahasa Lampung di era gelobalisasi jamo kemajuan teknologi. Jamo geh ino, peserta ajar ago ngemik wawasan sai mattep tettang keadaan lingkungan, jamo kebutuhan masarakat sesuwai jamo nilai-nilai sai belakeu di dairahno masing-masing, ngebabai kelajeuan pembangunan dairah jamo nasional (Putri, 2018).

Materi pembelajaran Bahasa Lampung ngecakup pepiro aspek petting, di antaro baghah:

1) Kemampuan Bebahasa

Peserta didik dilatih delom keterampilan ngedengeiken bebalah, ngebaco, jamo ngecatet delom Bahasa Lampung jamo mahamei teks tulisan delom begeggeh konteks kebudayoan Lampung.

2) Kebahasaan

Belajar struktur bahasa, kosakata, dialek (Api jamo Nyo), jamo kaidah tata Bahasa Lampung, temmen petting bagei peserta didik guwai mahamei caro ngegunoken Bahasa Lampung secaro kontekstual jamo tepat.

3) Kebudayaan jamo Kesastraan

Guwai ngebettuk karakter peserta didik sai bewakak adek budayo no sayan, pembelajaran Bahasa Lampung munih ngughukken materi sai bekaitan jamo budayo Lampung, gegeh adat istiadat, pakaian tradisional, nuwo adat, seni, jamo nilai-nilai lukal.

2.5.2 Pungo Pandai

Pungo pandai delom Bahasa Lampung arteino pungeu pittar atau seulun sai ngemik nayah keahlian atau serba bisa. Secaro harpiah, teks pungo pandai tedirei anjak uwo kata pungo (O) = tangan, pandai (A/O) = tahu jamo digabungken ngejadei pungo /pungu pandai = tangan pittar. Nayah ulun sai setujuju adek sindiran ino, pungeu pittar yolah idiom atau sindiran jamo balah kiasan makno konotatif, sai

artino serbaguno. Suwattu jenis pengetahuan jama keahlian sai ngemik uleh seulun disebut punga pandai, atau munih disebut "serba bisa" atau "*all round*". Berito iyulah suwattu informasi atau laporan hal sai radu tejadei jama penyampaian ngelaluwi media cetak, siaran tv, radio jama media online.

Pendapat barih munih nyampaiken artei anjak berito yakdo suwattu laporan informasi pakta tebareu jama petting ngenai peristiwa tekini sai disampaikan uleh masarakat ngelaluwi media, surat kabar, telepisi, radio, jama media barihno. Wat pepigho jenis berito, sai pertama berito lajeu yakdo suwattu berito sai ditulis secaro sikkat jama lugas. Keuwo, berito ngedelom yakdo suwattu berito sai ngalamei pengembangan jama ngedelomi bebagai hal sai tedapok delom informasi dasar. Ketigo, berito inpestigasi yakdo berito sai ngalamei pengembangan bedasarkan hasil peneltiyan atau penyelidikan anjak bebagai sumber informasi. Terahir berito opinion yakdo suwattu berito sai nyampaiken informasi bedasarkan pendapat jimo/masarakat ngenai suwattu hal. Adek umumno pendapat ino beasal anjak jimo ahli, cendekiawan atau pejabat.

Teks Punga Pandai ngemik struktur pembelajaran sai bebido anjak teks barih ulah ngandung motipasi, keteladanan, jama nilai moral, serta diahiri jama tanggeh atau nasihat sai ngebangun. Sumang ino, materi iji rapet kaitanno jama nilai-nilai budaya lukal lampung ulah nayah teks sai ngetampilken tokoh adat, pahlawan lukal, jama tokoh nasional sai signipikan. Secaro umum struktur teks terdirei anjak ajang pembuka sai ngenalken tokoh, ajang issei sai nyeritoken kemampuan, jama kejengan masing-masing, serta ajang penutup sai ngecakup harung tanggeh moral sai dapek diakuk pembaco atau pendengar.

Materi nyimak teks Pungeu Pandai ke delom Capaian Pembelajaran jama Kompetensi Dasar (KD) delom kurikulum Bahasa Lampung tikkat SMA kelas XI. KD nekanken kemampuan peserta didik guwai nemuken informasi petting delom teks, mahamei issei, struktur teka, jama ngeguwai harung tentang tanggeh moral sai terkandung delom no. Pembelajaran menyimak berito Pungeu Pandai sumang ngetikkatken kemampuan bahasa peserta didik namun munih ngebettuk karakter

tiyan ngelaluwi cutteu sai dijukken uleh cerito. Tumbuh-tumbuh sai ghisek disebutken delom teks Pungeu Pandai tekuruk Radin Inten II, pahlawan nasional anjak Lampung sai terkenal ulah keahlian no delom diplomasi, kepemimpinan, jamo setrategi perang. Sumang inei, wat munih Ir. Soekarno sai dikenal sebagai tokoh Pungeu Pandai ulah karirno sebagai arsitek, pemimpin negaro, jamo pembicara sai hibat.

2.6 Penelitiyan Relepan

Penelitiyan ago dilakeuken jamo pertimbangken pepiro penelitiyan sai radu dilakeuken uleh pepiro peneliti temenno. Jamo ngeliyak pepiro penelitiyan termeno sai ngemik kesamaan tema jamo peneliti. Berikut ago dijabarken pepiro penelitiyan termeno sai ngemik kesamaan jamo judul peneliti.

- a. Penelitiyan (Nabiha, 2022) sai berjudul “Epektipitas Media Pembelajaran *Quizizz* dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik kelas VIII di MTs Negeri 4 Sinjai” nunjukken *Quizizz* yolah alat sai epektip guwai ngetikkatken ngeneh peserta didik delom belajar. Jamo ngegunoken teknik korelasi sederhana, penelitiyan iji ngegunoken pendekatan kuantitatif. Hasilno nunjukken wat hubungan sgnipikan jamo nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ jamo korelasi sebalak 0,974 sai nunjukken hubungan sai temmen kuat. Najin pokus penelitiyan yolah ngeneh peserta didik delom mato pelajaran Pendidikan Agama Islam di MTs, hasilno relepan sebagai dasar penggunaan media *Quizizz* munih dapek ngetikkatken kemampuan peserta didik nyimak berito berbahasa Lampung di SMA kelas XI. Iji ulah keuwo media ngegunoken pendekatan berbasis teknologi jamo interaktif sai ngejurung peserta didik guwai bepartisipasi secaro aktif delom proses pembelajaran.
- b. Penelitiyan sai dilakeuken uleh Aris Kurniawan (2023) berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 3 Baureno Bojonegoro” beago guwai ngetahui pengaruh media *Quizizz* tehadop hasil belajar peserta didik. Penelitiyan iji ngegunoken metode kuantitatif jamo desain *pre-experimental* macem *one group pretest-posttest design*. Hasil

penelitian menunjukkan bahwa peningkatan nilai rata-rata peserta didik adalah 69,37 dengan *pretest* menjadi 83,62 dengan *posttest*, hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang membuktikan penggunaan media *Quizizz* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Penelitian ini relevan untuk menguji efektivitas media *Quizizz* terhadap hasil belajar, serta membuktikan bahwa media tersebut dapat digunakan secara efektif untuk meningkatkan keterampilan berbahasa Lampung dengan peserta didik SMA kelas XI.

- c. Penelitian (Rofiqoh, 2021) yang berjudul “Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menggunakan Aplikasi *Quizizz* di Kelas XI Semester Genap MA Muhammadiyah 1 Ponorogo Tahun Ajaran 2020/2021” Penelitian ini dilakukan menggunakan metode Penelitian Tindakan kelas (PTK) dan dilakukan dalam tiga siklus. Hasilnya menunjukkan bahwa media *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan pembelajaran SKI secara signifikan. Hasilnya menunjukkan bahwa rata-rata 54 dengan siklus I menjadi rata-rata 93 dengan siklus III, yang berarti bahwa peserta didik berhasil meningkatkan nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Untuk penelitian ini menunjukkan bahwa media *Quizizz* meningkatkan kemampuan komunikasi pembelajaran menjadi menyenangkan, interaktif, yang mengakibatkan peningkatan hasil belajar peserta didik, ini relevan. Hal ini sejalan dengan penelitian, yang menunjukkan bahwa penelitian ini menunjukkan bahwa media *Quizizz* dapat meningkatkan kemampuan komunikasi peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Lampung di sekolah menengah atas.

2.7 Kerangka Bepikir

Kerangka berpikir menunjukkan secara umum aspek yang akan diteliti signifikan terhadap permasalahan penelitian tersebut yang merupakan teori tertentu. Salah satu variabel *eksternal* yang berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik adalah pendekatan yang digunakan pendidik selama proses pembelajaran. Peserta didik akan lebih aktif selama proses pembelajarannya yang menantang atau menjawab pertanyaan tersebut topik

sai diajaghken ulah pendidik lebih nayah ngehabisken wateu bebalah anjak adek ngajagh wateu di kelas Bahasa Lampung. Setrategi pengajaran sai digunoken di kelas ngemik akibat balak tehadop hasil belajar peserta didik. Jamo geh ino, peneliti ngegunoken aplikasi pembelajaran begelar *Quizizz* guwai penelityan iji. Diharepken penggunaan aplkasi iji ago ngepengaruhi tikkat pembelajaran peserta didik delom mato pelajaran Bahasa Lampung.


Pemahaman ngedengeiken yolah salah sai kemampuan tepetting delom pembelajaran Bahasa Lampung. Salah pertamo materi sai nguji kemampuan ngedengeiken peserta didik yolah berito Pungeu Pandai, sai ngecakup inpormasi, nilai-nilai budayo, jamo aspek-aspek bahasa lampung. Namun kenyataano, nayah peserta didik kesulitan mahamei inpormasi sai diarisen delom berito lisan. Hal iji termeno disebabkan uleh media jamo setrategi pengajaran sai pagun digunoken kurang memadai jamo kurang ngetarik resio peserta didik. Guwai nangani masalah iji jamo ngetikkatken antusiasme jamo keterlibatan peserta didik proses pembelajaran, diperleuken penggunaan materi pembelajaran digital jamo interaktip sai inopatip. Sebuwah platporm kuis daring begelar *Quizizz* ngenawarken konten delom bettuk permainan sai edukatip. Platporm iji dapok nginspirasi sanak-sanak guwai belajar jamo pitur-pitur gegeh bagan kemajeuan, papan peringkat, kuis wateu nyato, jamo umpan balik secaro lajeu. Jamo ngejadeiken pembelajaran nyenengken, menarik, jamo kompetitip, *Quizizz* diraccang guwai ningkatken pokus peserta didik jamo ngejurung tiyan guwai merhatiken topik sai disampaikan pendidik. Selajeuno, kerangka pikir ago dijelaskan sebagai berikut:



Keterangan:

X = Variabel Bebas

Y = Variabel Teikek

 = Epektipitas

Pariabel X adek penelityan iji yolah hasil belajar nyimak berito Pungeu Pandai, sai ngecakup kemampuan peserta didik guwai mahamei issei berito bebahasa Lampung, gegeh numbuken inpormasi petting, nentuken pokok berito, jamo nyimpulken issei berito secaro akurat. Pariabel Y di sisi barih, yolah hasil belajar menyimak berito Pungeu Pandai, sai ngecakup kemampuan peserta didik delom mahamei issei berito bebahasa Lampung, gegeh numbuken inpormasi petting, nentuken pokok berito, jamo ngeguwai kesimpulan sai tepat tettang issei berito. Hubungan antaro kewo no teletak adek gagasan penggunaan media *Quizizz* dapek ngebatteu peserta didik belajar lebih wawai ulah tiyan dapek ngeguwai kelas sai menarik jamo aktip sai disesuaikan jamo karakteristik peserta didik.

2.8 Hipotesis

Hipotesis sai dapok dirumusken yakdo sebagai berikut:

1. Hipotesis Nol (H_0)

Tidak tedapok pengaruh sai signipikan penggunaan media pembelajaran Quizizz tehadop hasil belajar Bahasa Lampung materi nyimak berito pungo pandai di SMP kelas IX.

2. Hipotesis Alternatif (H_1)

Tedapok pengaruh sai signipikan penggunaan media pembelajaran Quizizz tehadop hasil belajar Bahasa Lampung materi nyimak berito pungo pandai di SMP kelas IX

III. METODE PENELITIAN

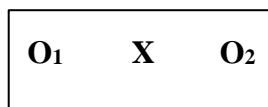
3.1 Pendekatan jama Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif jama metode *Pre-Eksperimental* tipe *One Group pretest-Posttest Design*. Menurut Sugiyono pendekatan kuantitatif adalah penelitian yang dilaksanakan dengan objek secara alamiah, jama peneliti sebagai instrumen utama. Penelitian kuantitatif berfokus dengan pengukuran jama analisis hubungan sebab-akibat antar variabel yang dapat diukur, dengan keterlibatan emosi antara peneliti jama subjek yang relatif lunak. Metode penelitian kuantitatif dapat dimaknai sebagai metode penelitian yang berdasarkan dengan prinsip *positivism*, yang digunakan dengan meneliti dengan populasi atau sampel tertentu (Sugiyono, 2016).

Arikunto (2017) menjelaskan penelitian kuantitatif berfokus dengan makna mulai dengan pengumpulan data, dengan penyajian hasil. Sementara Creswell menegaskan mengenai penelitian kuantitatif, peneliti harus menggambarkan hubungan antarvariabel secara jelas. Penelitian ini berbentuk eksperimen yang bertujuan dengan mengukur dengan efektif penggunaan media *Quizizz* dengan meningkatkan hasil belajar peserta didik tentang Bahasa Lampung di SMP Negeri 12 Bandar Lampung.

Delom desain *One Group Pretest-Posttest*, subjek dengan tes awal (*pretest*), dengan dengan perlakuan (*treatment*), jama dengan dengan tes akhir (*posttest*). Hal ini dengan, dengan dengan variabel kontrol, jama sampel dengan dengan dipilih secara acak. Dengan desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Design*, dengan dengan dengan perlakuan.

Rumus desain:



Gambar 2.2 Desain Penelitian One Group *Pretest Posttest*

Keterangan:

O₁ = Obserpasi yakdo nilai *Pretest* (selakwak dijuk pelakeuwan)

O₂ = Obserpasi yakdo nilai *Posttest* (seradu dijuk pelakeuwan)

X = Pelakeuwan beupo pembelajaran ngegunoken media *Quizizz*

3.2 Setting Penelitian jamo Subjek Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Penelitian iji ago dilaksanaken di SMP Negeri 12 Bandar Lampung ulah sekolah iji secaro konsisten ngelaksanaken pembelajaran Bahasa Lampung sesuwai kurikulum dairah jamo ngemik pasilitas sai ngedukung penggunoan media pembelajaran berbasis teknologi adek kesesuwain judul penelitian, yakdo “Epektipitas Media *Quizizz* delom Pembelajaran Bahasa Lampung tehadop Hasil Belajar Nyimak Berito Pungo Pandai di SMP Kelas IX”

3.2.2 Wattu penelitian

Penelitian iji tilaksanaken adek semester genap tahhun pelajaran 2025/2026 di bulan Januari 2026.

3.2.3 Subjek Penelitian

Subjek penelitian iji iyulah 26 peserta didik peserta didik kelas IX SMP Negeri 12 Bandar Lampung.

3.3 Populasi jamo Sampel

1. Populasi

Sugiyono (2016) ngedepinisiken populasi sebagai bidang generalisasi sai ngecakup objek atau subjek jamo kuwalitas serto karakteristik tettenteu sai ditetapkan uleh peneliti guwai dipelajari jamo ditarik kesimpulan. Populasi mak hanya tebates

adek jumlah indipidu, engan munih ngecakup keseluruhan karakteristik sai melekat adek subjek penelitian. Peneliti netapken populasi penelitian iji iyulah peserta didik kelas IX SMP Negeri 12 Bandar Lampung sai bejumlah 275 peserta didik sai tesebagh delom 9 kelas. Uleh sebab ino, penelitian iji netapken tikkat kesalahan sebalak 0,19.

Populasi delom penelitian iji iyulah segalo peserta didik kelas IX SMP Negeri 12 Bandar Lampung sai tedirei anjak pepiro kelas. Watpun jumlah peserta didik adek sayan-sayan kelas disajiken adek tabel berikut.

No.	Kelas	Jumlah Peserta Didik
1.	IX A	27
2.	IX B	30
3.	IX C	33
4.	IX D	26
5.	IX E	33
6.	IX F	27
7.	IX G	35
8.	IX H	34
9.	IX i	30
	Total	275

Penentuwan jumlah sampel dilakeuken jamo ngegunoken rumus *Slovin*, jamo perhitungan sebagai berikut:

$$n = \frac{275}{1 + 275 (0,19)^2} = 26$$

Hasil perhitungan ngegunoken rumus *Slovin* nunjukken nilai sebalak 26. Jadei, jumlah sampel sai digunoken delom penelitian iji iyulah 26 sampel.

2. Sampel

Arikunto (2017) ngedepinisiken sampel sebagai bagiyen wakil jak populasi sai diteliti. Sugiyono ngemik pandangan seupo, katteu sampel iyulah bagiyen anjak populasi beserto atributno. Sampel digunoken watteu populasi terlalu balak guwai diteliti secaro keseluruhan ulah keterbatasan sumber dayo, tenaga, atau watteu. Pengambilan sampel delom penelitian iji ngegunoken teknik *Purposive Sampling*,

yakdo teknik penentuwan sampel jamo pertimbangan atau kriteri tetentu sai ditetapkan uleh peliti sesuwai jamo tujuwan penelitiyan. Pertimbangan barihno iyulah kelas ino ngemik permasalahan hasil belajar sai rendah.

Bedasarkan teknik ino, sampel sai digunoken iyulah peserta didik kelas IX.D SMP Negeri 12 Bandar Lampung sai bejumlah 26 jimo. Kelas iji dipilih ulah hasil obserpasi awal nunjukken katteu kemampuan nyimak berito peserta didik di kelas ino pagun makkung optimal, tige dinilai tepat sebagai subjek penelitiyan. Penentuwan jumlah sampel delom penelitiyan iji dilakeuken jamo ngegunoken rumus *Slovin* sebagai alat ukur, yakdo:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan:

- n = Ukuran sampel
- N = Ukuran Populasi
- e = Tikkat kesalahan (Error)

3.4 Teknik Pengumpulan jamo Pengolahan Data

Guwai ngeperoleh data penelitiyan, teknik pengumpulan data sai digunoken tedirei anjak tes jamo non tes. Tes iyulah alat sai digunoken guwai ngumpulken inpormasi tentang kapasitas kognitip peserta didik atau tikkat kemahiran delom materi pelajaran. Tes baku (*standardized test*) jamo tes buwatan pendidik (*teacher-made test*) ngeupoken uwo kategori tes. Tes sai dikerjoken sayan (*self-administrated test*) munih ngeupoken istilah baghieh guwai tes buwatan pendidik. Keuwo jenis tes iji petting guwai dipertimbangken selagi proses pengumpulan data ulah keuwo no nentuken akurasi jamo reliabilitas tes. Data tentang hubungan antaro media Quizizz jamo hasil belajar peserta didik delom mato kuliah Bahasa Lampung dikumpulken ngegunoken teknik tes.

3.5 Depinisi Operasional Pariabel

Guwai ngehindari salah penapsiran atau kesalah pahaman tehadop judul peneliti "*Epektipitas Media Quizizz delom Pembelajaran Bahasa Lampung Tehadop Hasil Belajar Nyimak Berito Pungo Pandai di SMP Kelas X*", mulo peneliti perleu

maparken depinisi operasional guwai ngejelasken secaro ilmiah nyocaro konsep-konsep ino dapok diukur di lapangan.

1. Quizizz digunoken sebagai media pembelajaran berbasis teknologi digital (*Game-Based Learning*) sai digunoken guwai nyajiken kuis interaktif delom pembelajaran nyimak berito Pungo Pandai. Tujuwanno iyulah guwai ningkatken keterlibatan peserta didik, nikkatken pemahaman, jamo ngukur kemampuan tiyan guwai nyimak secaro interaktif. Quizizz dinilai bedasarkan keteraturan penggunaan, jenis soal sai digunoken, jamo minat jamo partisipasi peserta didik selama pembelajaran.
2. Pencapaian hasil belajar penelitian iji dioperasionalken sebagai tikkat pencapaian peserta didik delom mahamei issei berito Pungo Pandai sai dipelajari di kelas Bahasa Lampung. Seradu pembelajaran beahir, nilai tes dijukken guwai ngukur hasil belajar. Nilai-nilai iji ngecakup kemampuan guwai ngidentifikasi issei berito, ngidentifikasi pokok-pokok petting, ngejelasken makno kosakata, jamo ngeguwai kesimpulan sai tepat tentang issei berito. Sesuwai jamo materi sai diajarken, tes hasil belajar iji disusun delom bettuk *posttest* ke *pretest*. Hasil ujian digunoken sebagai ukuran kebehasilan peserta didik jamo sebagai data guwai ngetahui nyocaro penggunaan Quizizz ngepengaruhi prestasi akademik peserta didik. Ranah kognitip pembuwatan soal adek penelitian iji ditekanken adek ranah kognitip C1 (Ngengok), C2 (Mahamei), C3 (Nerapken), jamo C4 (Nganalisis).

3.6 Variabel Penelitian

Delom penelitian iji tedapok uwo variabel, yakdo variabel bebas (*independent*) jamo variabel teikak (*dependent*). Watpun penjabaran jak keuwo variabel ino iyulah:

3.6.1 Variabel Bebas (*Independent*)

Pariabel sai ngepengaruhi, cecculken atau sai ngejadi sebab timbulno variabel teikak (*dependen*). Pariabel sai digunoken uleh penelitian iji iyulah media *Quizizz* (X).

3.6.2 Variabel Teikak (*Dependent*)

Pariabel sai ngejadei akibat, hasil anjak variabel bebas sai hasilno diukur atau dipantau guwai nentukan pengaruh variabel bebas (*independent*) ino. Kemampuan atau hasil belajar nyimak berito Pungo Pandai delom Bahasa Lampung (Y).

3.7 Inseterumen Penelitian

Delom penelitian kuantitatip, paliditas jamo reliabilitas ngejadei komponen krusial sai nentukan mutu penelitian. Sumang ino, teknik sai diterapkan delom proses pengumpulan data turut mengaruhi kuwalitas data sai diperoleh. Pengukuran nilai variabel penelitian dilakeuken jamo ngegunoken inseterumen sai radu disiapkan secaro sistematis. Jamo geh ino, nayahno variabel sai diteliti ago ngepengaruhi jumlah inseterumen sai diperleuken delom penelitian. Adek penelitian iji, inseterumen pengukuran disusun ngegunoken skala *Likert*. Skala *Likert* dimanpaatkan guwai nilai sikap, pendapat, jamo persepsi indipidu maupun kelompok tehadop suwattu penomena sosial sai telah ditentukan secaro khusus uleh peneliti, sai selajeuno disebut sebagai variabel penelitian. Penelitian iji ngegunoken bettuk jawaban pilihan ganda jamo caro milih salah sai jawaban adek alternatip jawaban. Tes pilihan ganda digunoken delom penelitian iji jamo ngegunoken media Quizizz. Guwai ninuk nyokah siswa di kelas IX.D SMP Negeri 12 Bandar Lampung ngalamei peningkatan delom kemampuan nyimak berito Bahasa Lampung. Inseterumen sai disusun bedasarkan indikator sai radu ditetapkan perleu ngelalui uji paliditas jamo reliabilitas tagen dapok dinyatakan layak digunoken sebagai alat penelitian.

Tabel 1 Kisi-kisi Inseterumen Teks

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Soal	Kegiatan Pembelajaran	Dimensi Kognitip
Nganalisis issei jamo stuktur teks berito (Pungo Pandai)	Ngidentifikasi unsur-unsur berito (nyo, siapa, kapan, dikeddo, ulah nyo,	Nyimak pideo/audio berito bebahasa Lampung jamo ngecatat	C2

sai didengei atau dibaco lajeu delom Bahasa Lampung	jamo nyocaro) delom teks berito Lampung	inpormasi petting	
	Ngeklasipikasiken inpormasi delom teks berito ke delom pakta jamo opini	Ngebaco teks berito pungo pandai jamo ngelompokken inpormasi	C3
	Ngidentifikasi struktur teks berito (judul, lead, tubuh berito) delom teks pungo pandai	Ngamati struktur berito anjak teks sai dijukken	C3
	Nganalisis keterkaitan bagiyan struktur berito jamo issei inpormasi	Menelaah struktur teks berito secaro nyeluruh	C4

Sumber: (Abdulah. M.M., 2014) Pelajaran Bahasa dan Aksara Lampung

3.8 Uji Paliditas jamo Reliabilitas Inseterumen Penelitian

3.8.1 Uji Paliditas

Penelitian iji ngegunoken paliditas empiris yakdo selakwak inseterumen penelitian digunoken guwai penelitian adek kelas IX D, mulo inseterumen iji ago diuji cubo telebih meno di kelas sai bebido. Kelas sai digunoken guwai uji cubo iyulah kelas IX I jamo 25 butir soal pilihan ganda. Lamén hasil inseterumen ngemenuhi kriteria jamo inseterumen ino dapok ngukur nyo sai semesteino diukur, mulo inseterumen dianggap akurat ulah ngemenuhi persaratan. Upayo iji dilakeuken guwai ngeperoleh data sai dihasilkan anjak inseterumen sai ngemik paliditas terjamin. Penentuwan paliditas ino ngelaluwi pebandingan setiap butir inseterumen jamo skor total. Proses pengujianno dilakeuken ngegunoken perangkat lunak *SPSS for Windows versi 27.0*.

Rumus ini digunakan dalam uji validitas sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[n \sum x^2 - (\sum x)^2][n \sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

Sumber: (Arikunto, 2017)

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi variabel X dan Y

n = Jumlah responden

x = Skor variabel (jawaban responden)

u = Skor total anjak variabel guwai responden ke-n

Validitas suatu pertanyaan dapat ditinjau dari output Microsoft Excel dan bantuan SPSS 27.0 for Windows, yakni dengan membandingkan nilai tabel:

- 1) Apabila nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka, butir instrumen dapat dicawakan valid.
- 2) Apabila nilai $r_{hitung} \leq r_{tabel}$, maka, butir instrumen dinyatakan tidak valid.

3.8.2 Uji Reliabilitas

Reliabilitas berfungsi guwai menilai sejauh mana alat ukur dapat dipercaya dan konsisten, sehingga dalam digunakan berulang-ulang akan menghasilkan data yang relatif seimbang. Pengujian reliabilitas dilakukan dengan butir pernyataan yang lolos uji validitas, dengan tujuan guwai mengetahui apakah hasil pengukuran akan stabil dan dalam dilakukan oleh responden yang sama. Uji reliabilitas bertujuan guwai menilai alat pengumpul data mampu mempertahankan tingkat ketepatan, keakuratan, kesetabilan, dan konsistensi dalam mengidentifikasi gejala tertentu, bahkan pelaksanaannya dapat dengan baik. Reliabilitas diuji dengan butir soal yang dinyatakan valid dengan metode *Alpha Cronbach pada SPSS for windows 27.0*.

$$r_{11} = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

n = jumlah sampel

σ_t^2 = variansi total

k = jumlah butir pertanyaan

$\sum \sigma_b^2$ = jumlah variansi butir

r_{11} = koefisien reliabilitas instrumen

Seradu didapok r_{hitung} najin dibandingken jamo nilai r_{tabel} jamo kriteria sebagai berikut:

- 1) Lamén nilai Cronbach's Alpha $> 0,6$, mulo inseterumen dinyataken reliabel.
 - 2) Lamén nilai Cronbach's Alpha $\leq 0,6$, mulo insrumen dinyataken mak reliabel.
- Penelitiyan iji guwai nguji reliabilitas peneliti sai nyebarken kuesioner ke populasi sai bejumlah 26 peserta didik. Pengujiyan reliabilitas iji peneliti ngegunoken batteuan program komputer *SPSS*.

3.9 Uji Prasarat Analisis Data

3.9.1 Uji Normalitas

Tujuwan anjak analisis iji iyulah guwai ngetahui nyokah data sai diperoleh ngikuti distribusi normal atau mak normal. Uji normalitas delom penelitiyan iji ago ngegunoken uji *Kolmogorov Smirnov* jamo batteuan *SPSS 27.0 for Windows* jamo tarap signipikansi (α) sebesar 0,05 yakdo sebagai berikut:

1. Lamén nilai signipikansi (Sig) $> 0,05$, mulo H_0 diterima, arteino data ino dianggap bedistribusi normal.
2. Lamén nilai signipikansi (Sig) $< 0,05$, mulo H_0 ditolak, arteino data ino dianggap bedistribusi mak normal.

Guwai nguji normalitas data, digunoken metode uji chi kuadrat jamo prosedur sebagai berikut:

$$x^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

Keterangan:

- X^2 = Harga chi kuadrat
 O_1 = Prekuensi hasil pengaturan
 E_i = Prekuensi sai diharapkan

3.9.2 Uji Hipotesis

Pengujian rata-rata sai sampel betujuwan guwai nentukan nyokah nilai tengah populasi μ gegoh jamo μ_0 atau sebalikno, bebido jamo caro signipikan nyocaro hipotesis alternatipno μ mak gegoh jamo μ_0 . Secaro teori, uji sai sampel betujuwan

guwai nentunen nyokah sai angka tetentu (sai dijukken sebagai pembanding) bebido secaro signipikan jak rata-rata sampel. Delom kenayahan kasus, suwattu nilai tetentu bepungsi sebagai nilai parameter guwai ngukur suwattu populasi.

Jadei gham ago diuji:

$$H_0: \mu = \mu_o \text{ lawan } H_1: \mu \neq \mu_o$$

H_0 ngeupoken hipotesis awal jamo H_1 ngeupoken hipotesis alternatip atau hipotesis kerja.

Selajeuno rumus *Paired T-Test* sebagai berikut:

$$t = \frac{D}{\frac{SD}{\sqrt{n}}}$$

Keterangan:

t = nilai t hitung

D = nilai rata-rata pengukuran sampel 1 dan 2

SD = Standar depiansi pengukuran sampel 1 dan 2

n = sampel

Sumang ngeliyak wat atau mak no pebidoan sai signipikan ngelaluwi uji Paired Sample T-Test, penelitian iji munih dihitung *effect size* guwai ngeliyak pepiro balak epektip penggunaan media Quizizz tehadop hasil belajar peserta didik adek materi nyimak berito Pungo Pandai.

Effect size dapok dihitung ngegunoken rumus Cohen's d, yakdo:

$$d = \frac{(M^2 - M^2)}{\sqrt{\frac{SD 1^2 - SD 2^2}{2}}}$$

Keterangan:

d = *Effect size*

$Mean_1$ = Rata-rata nilai pretest

$Mean_2$ = Rata-rata nilai posttest

SD1 = Standar depiansi pretest

SD2 = Standar depiansi posttest

Jamo kriteria interpretasi nilai Cohen's d, iyulah:

Tabel 2 Kriteria nilai Cohen's d

<i>Nilai Cohen's d</i>	<i>Effect size</i>
< 0,2	Sangat Kecil
0,2 – 0,5	Kecil (Small)
0,5 – 0,8	Sedang (Medium)
> 0,8	Besar (Large)

3.9.3 Uji N-Gain

Uji N-gain betujuwan guwai ngejukken gambaran perubahan adek hasil belajar antara selakwak jamo seradu pelakeuwan. Watpun rumus sai digunoken iyulah sebagai berikut:

Jamo rumus:

$$N - Gain = \frac{Skor Posttest - Skor Pretest}{Skor Ideal - Skor Pretest}$$

Hasil perhitungan iji najin diklasipikasiken ke delom kategori ghacak, seddeng, atau rendah. Klasipikasi ino ngebatteu:

Tabel 3 Kriteria N-Gain Score

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Guwai ngetahui epektipitas penggunaan media tehadop hasil belajar adek ranah kognitip, mulo dapok ditinuk ngelaluwi tabel rata-rata kategori epektipitas N-Gain delom bettuk persen. Watpun kategori rata-rata keepektipan adek Tabel 3.9.3.2 berikut:

Tabel 4 Kriteria N-Gain Persen

Persentase	Kategori
> 76	Epektip
56 – 75	Cukup Epektip
40 – 55	Kurang Epektip
< 40	Tidak Epektip

Adek penelityan iji uji statistik dilakeuken ngegunoken batteuan SPSS 27.0 *for Windows*.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Bedasarkan hasil penelitian, pembelajaran Bahasa Lampung adek materi nyimak berito Pungo Pandai di SMP Negeri 12 Bandar Lampung sai dilaksanakan jamo manpaatkan media Quizizz, mulo dapok diperoleh kesimpulan bahwa.

1. Penggunaan media Quizizz tebuktei ngejukken hasil sai lebih wawai dibandingkan selakwak media ino digunoken. Hal iji dapok ditinuk anjak nikkatno nilai rata-rata peserta didik antaro hasil *pretest* dan *posttest*. Adek tarap awal, kemampuan nyimak peserta didik pagun lakwak maksimal. Khususno delom mahamei issei jamo unsur-unsur berito. Engan, seradu penerapan media Quizizz delom proses pembelajaran, kemampuan peserta didik delom mahamei materi nyimak berito nunjukken peningkatan sai signipikan.
2. Hasil pengolahan data ngegunoken uji Paired Sample T-test nunjukken watno pebidoan sai signipikan antaro hasil belajar peserta didik selakwak jamo seradu dijukken pelakeuwan beupo penggunaan media Quizizz. Nilai sig. sai diperoleh $<0,05$, tegoh hipotesis alternatip dapok diterima. Hasil perhitungan *effect size* munih wat adek kategori balak, sai nandaken bahwa penggunaan media Quizizz ngejukken pengaruh sai kukuh tehadop peningkatan hasil belajar peserta didik. Adek hasil uji N-Gain wat di kriteria sedang jamo tikkat keepektipan cukup epektip.

5.2 Saran

Bedasarkan hasil penelitian sai radu dilakeuken jamo media Quizizz delom pembelajaran Bahasa Lampung tehadop hasil belajar nyimak berito Pungo Pandai di SMP, mulo tedapok pepiro saran sai dapok peneliti kemukakan, di antaron:

- 1) Guwai Peserta Didik

Peserta didik sewawaino dapok lebih aktip, jamo besemangat delom proses

pembelajaran secara lajeu, guwai ningkatken hasil belajar sai maksimal jamo ngemanpaatken media pembelajaran berbasis teknologi gegoh Quizizz.

2) Guwai Pendidik

Pendidik sebagai pengelola kelas sewawaino dapok ngegunoken media pembelajaran sai bepariasi jamo interaktif, salah sai no media Quizizz, sebagai salah sai alternatif delom pembelajaran secara lajeu guwai ningkatken hasil belajar sai maksimal.

3) Guwai Sekolah

Sekolah sewawaino dapok ngejukken dukungan tehadop penggunaan media pembelajaran berbasis di sekolah.

4) Guwai Peneliti Lanjutan

Peneliti lanjutan disarankan guwai ngembangken penelityan iji cakupan sai lebih luah, wawai jak segi desain penelityan, durasi pembelajaran, maupun karakteristik peserta didik guwai peroleh hasil sai kreatif delom penelityan selajeuno.

- Fadhillah, M. A. (2023). *Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas 5 SD Negeri 32 Rejang Lebong*. 1–122.
- Gunawan, I., & Paluti, A. R. (2017). Taksonomi Bloom – Revisi Ranah Kognitif. *E-Journal.Unipma*, 7(1), 1–8. <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/PE>
- Hidayati, I. D., & Aslam, A. (2021). Epektipitas Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Secara Daring Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4(2), 251.
<https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37038>
- KINANTI, C. A. Y. U. (2025). *Epektipitas Peggunoan Kahoot! Dan Quizizz Sebagai Media Penilaian Pada Pembelajaran Informatika Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Sma Negeri 1 Gadingrejo*.
- Lasmanah, A. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Model Kooperatif Teknik Think Pair Share (Tps) (Penelitian Tindakan Kelas Terhadap Siswa Kelas Vii-a Smpn Sukasari Sumedang”. *Jurnal Analisa*, 2(3), 18. <https://doi.org/10.15575/ja.v2i3.1221>
- Nabiha. (2022). Epektipitas Media Pembelajaran Quizizz Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas Viii Di Mts 4 Sinjai. *Institut Agama Islam (IAI) Muhammadiyah Sinjai*, 1–103.
[http://repository.uiad.ac.id/id/eprint/1186/1/Skripsi Nabiha.pdf](http://repository.uiad.ac.id/id/eprint/1186/1/Skripsi%20Nabiha.pdf)
- Nursyaidah, N. (2014). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar Peserta Didik. *Forum Faedagogik, KhususJuli*, 70–79.
<https://jurnal.uinsyahada.ac.id/index.php/JP/article/view/446/418>
- Pagarra H & Syawaludin, D. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.

- Pratama, K. J. (2021). *Majalah Hukum Nasional. Majalah HUKUM Nasional*, 51(2), 187.
- Pratiwi, I. T. M., & Meilani, R. I. (2018). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2), 173–181.
- Putri, N. W. (2018). Pergeseran Bahasa Daerah Lampung Pada Masyarakat Kota Bandar Lampung. *Jurnal Penelitian Humaniora*, 19(2), 77–86.
<https://doi.org/10.23917/humaniora.v19i2.6810>
- Ricardo, R., & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 79.
<https://doi.org/10.17509/jpm.v2i2.8108>
- Riyadi, T., & Wibawa, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quizizz Pada Pembelajaran PPKN di SD Kelas 5. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 2791–2805.
<http://117.74.115.107/index.php/jemasi/article/view/537>
- Rofiqoh, A. P. (2021). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Menggunakan Aplikasi Quizizz Di Kelas Xi Semester Genap Ma Muhammadiyah 1 Ponorogo Tahun Ajaran 2020/2021 (Ptk Online). *Skripsi IAIN Ponorogo 2021*, 2021, 45.
- Santoso, J. T. B., Prabawati, A., & Octavianto, S. N. (2023). Epektipitas Penggunaan Media Interaktif Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK Negeri 2 Tebo. *Business and Accounting Education Journal*, 4(3), 329–336.
<https://doi.org/10.15294/baej.v4i3.78256>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif,*

Kualitatif, dan R&D) (ke-23). ALFABETA. alfabetabdg@yahoo.co.id

Uminar, A. N. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar “Acinbala” Bahasa Lampung Untuk Perkembangan Kognitif Dan Bahasa Siswa Di Tk Aisyiyah 1 Labuhan* <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/file/1178721>