

ABSTRAK

Rahayu Annur Illahi, 2025. Pengaruh Model *Game Based Learning* Berbantuan *Quizziz* Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran Informatika Kelas VIII Di SMP Semen Padang Tahun Ajaran 2024/2025. Sarjana Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *game based learning* berbantuan *quizziz* terhadap hasil belajar siswa pada mata Pelajaran informatika kelas VIII di SMP Semen Padang. Model *game based learning* adalah sebuah model atau pendekatan pembelajaran yang digunakan untuk menarik perhatian siswa terhadap proses pembelajaran dengan konsep belajar sambil bermain. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan jumlah populasi 93 siswa. Sampel yang dipilih dengan teknik *purposive sampling*. Siswa kelas VIII.1 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa sebanyak 22 orang dan kelas VIII.4 sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa sebanyak 22 orang. Kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *game based learning* dan kelas kontrol diberi perlakuan pembelajaran konvensional. Hasil penelitian diperoleh hasil rata-rata belajar kelas eksperimen adalah 94,2 sedangkan hasil kelas kontrol adalah 63,75. pengujian normalitas kelas eksperimen $L_{hitung} = 0,1663 < L_{tabel}=0,2899$ dan kelas kontrol $L_{hitung}=0,1868 < L_{tabel}=0,1889$ untuk $\alpha 0,5$, maka data kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Selanjutnya, pada pengujian homogenitas data dari kedua kelompok di peroleh $F_{hitung} < F_{tabel}$ yaitu $1,673 < 2,084$, maka kedua kelompok memiliki varian yang homogen untuk $\alpha 0,5$. Sedangkan pada pengujian hipotesis dengan menggunakan t-test diperoleh hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ untuk $\alpha 0,5$ yaitu $5,382 > 2,019$. Dengan demikian H_1 diterima dan H_0 ditolak. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran *game based learning* berbantuan *quizziz* terhadap hasil belajar pada pembelajaran informatika siswa kelas VIII di SMP Semen Padang .

Kata Kunci : Hasil Belajar, *Game Based Learning*, *Quizziz*, Informatika