

## **ABSTRAK**

**Nasa Putri Salmon,411421025. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Model Pembelajaran Game Based Learning Berbasis Quizizz Pada Materi Penyajian Data Di Kelas VII-1 SMP Negeri 1 Tilamuta. Skripsi. Program Studi Pendidikan Matematika, Jurusan Matematika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Gorontalo 2025.**

**Pembimbing: (1). Drs. Sumarno Ismail, M.Pd (2). Dr. Majid, M.Pd**

Hasil belajar siswa merupakan indikator utama keberhasilan proses pendidikan yang mencakup kemampuan, pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman yang diperoleh setelah mengikuti pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis Quizizz pada materi penyajian data. Dari data penelitian ini diperoleh dari pelaksanaan penelitian tindakan kelas (PTK) yang menerapkan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media pembelajaran berbasis Quizizz dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada materi Penyajian Data yang dilakukan di kelas VII-1 SMP Negeri 1 Tilamuta dengan subjek penelitian 28 orang siswa terdiri dari 15 orang siswa perempuan dan 13 orang siswa laki-laki. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media pembelajaran Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII-1 SMP Negeri 1 Tilamuta pada materi penyajian data. Hal ini dapat dilihat dari kegiatan guru dari siklus I ke siklus II adalah 59,37% menjadi 87,49% dan aktivitas siswa pada siklus I ke siklus II adalah 46,9% menjadi 81,24%, sedangkan rata-rata hasil tes belajar siswa ranah Afektif pada siklus I ke siklus II adalah 59,15% menjadi 83,55%, ranah Psikomotor pada siklus I ke siklus II adalah 61,59% menjadi 83,01% serta ranah Kognitif melalui tes hasil belajar siswa pada siklus I ke siklus II adalah 47,67% menjadi 85,86%. Dengan demikian, indikator keberhasilan untuk kegiatan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa baik ranah Afektif, Psikomotor, maupun Kognitif telah tercapai sesuai dengan indikator ketercapaian yaitu 80%. Sehingga hal itu berarti bahwa pembelajaran menggunakan model *Game Based Learning* berbantuan media pembelajaran Quizizz mampu memberikan pengaruh positif dan berpotensi dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

**Kata Kunci:** *Game Based Learning, Quizizz, Hasil Belajar Siswa*

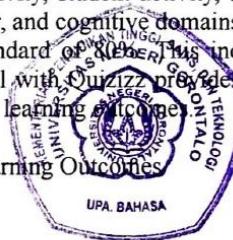
## ABSTRACT

*Nasa Putri Salmon, 411421025. Improving Students' Learning Outcomes through the Game-Based Learning Model Using Quizizz on the Topic of Data Presentation in Class VII-1 of SMP Negeri 1 Tilamuta. Undergraduate Thesis. Study Program of Mathematics Education, Department of Mathematics, Faculty of Mathematics and Natural Sciences, Universitas Negeri Gorontalo, 2025.*

**The Supervisors: (1) Drs. Sumarno Ismail, M.Pd., (2) Dr. Majid, M.Pd.**

Learning outcomes are the main indicators of educational success, covering the abilities, knowledge, skills, and understanding acquired after the learning process. This research aims to improve students' learning outcomes by applying the Game-Based Learning model using Quizizz on the topic of data presentation. The data are obtained from a classroom action research (CAR) that implements the Game-Based Learning model assisted by the Quizizz-based learning media, with the goal of improving students' mathematics learning outcomes on the topic of Data Presentation. The research is conducted in Class VII-1 of SMP Negeri 1 Tilamuta with 28 students as the research subjects, consisting of 15 female and 13 male students. The findings show that using the Game-Based Learning model with Quizizz improves students' learning outcomes. Teacher activity increases from 59.37% in Cycle I to 87.49% in Cycle II, while student activity increases from 46.9% in Cycle I to 81.24% in Cycle II. Meanwhile, the average student learning outcomes in the affective domain increase from 59.15% in Cycle I to 83.55% in Cycle II, in the psychomotor domain from 61.59% in Cycle I to 83.01% in Cycle II, and in the cognitive domain, through test results from 47.67% in Cycle I to 85.86% in Cycle II. Thus, the success indicators for teacher activity, student activity, and student learning outcomes in the affective, psychomotor, and cognitive domains have been achieved in accordance with the expected standard of 80%. This indicates that learning using the Game-Based Learning model with Quizizz provides a positive effect and has the potential to improve students' learning outcomes.

**Keywords:** Game-Based Learning, Quizizz, Learning Outcomes



UPA. BAHASA

## LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul: "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Model Pembelajaran Game Based Learning Berbasis Quizizz Pada Materi Penyajian Data Di Kelas VII-1 SMP Negeri 1 Tilamuta".

Oleh

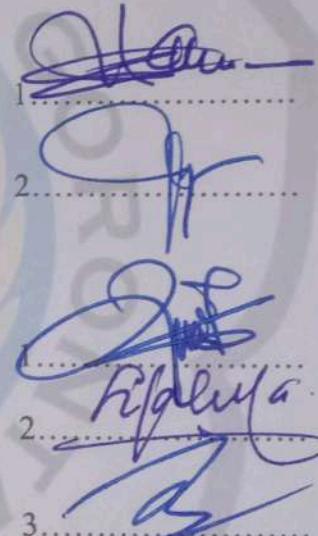
NASA PUTRI SALMON  
NIM. 411421025

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Tim Pengaji Skripsi Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Gorontalo pada:

Hari/Tanggal : Kamis, 09 Oktober 2025  
Waktu : 10.30 – 12.00 WITA  
Tempat : - Offline : Ruang Sidang 1 Kampus 4 FMIPA UNG  
- Online : Zoom

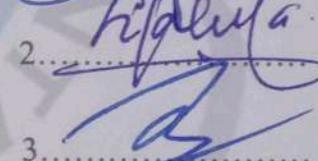
### A. Dewan Pembimbing

1. Drs. Sumarno Ismail, M.Pd.  
NIP. 19621129 198803 1 008
2. Dr. Majid, M.Pd.  
NIP. 19670201 199501 1 001

1.....  
2.....  
3.....  


### B. Dewan Pengaji

1. Dr. Tedy Machmud, M.Pd.  
NIP. 19690825 199403 1 002
2. Dra. Lailany Yahya M.Si.  
NIP. 19681219 199403 2 001
3. Bertu Rianto Takaendengan, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 19930209 202012 1 013

1.....  
2.....  
3.....  


Mengetahui,

Dekan Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam  
Universitas Negeri Gorontalo



Prof. Dr. Fitryane Lihawa, M.Si

NIP. 19691209 199303 2 001