

**IMPLEMENTASI APLIKASI QUIZIZZ TERHADAP MOTIVASI BELAJAR  
PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS VIII MTS NEGERI I MALUKU  
TENGAH**

Lingga Nur Syahbany Ely<sup>1</sup>, Aisa Abas<sup>2</sup>, Titus Gaité<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>PPKn FKIP Universitas Pattimura

[linggaely16@gmail.com](mailto:linggaely16@gmail.com)<sup>1</sup> [kipunpati.aisaabas@gmail.com](mailto:kipunpati.aisaabas@gmail.com)<sup>2</sup> [itogaite01@gmail.com](mailto:itogaite01@gmail.com)<sup>3</sup>

**ABSTRACT**

*This study aims to examine the level of students' learning motivation in response to the use of the Quizizz application in the Pancasila Education subject for grade VIII students at MTs Negeri 1 Maluku Tengah. The research utilizes a pre-experimental approach with a One-Group Pretest-Posttest Design. The independent variable is the Quizizz application, while the dependent variable is the learning motivation in Pancasila Education. The population includes 8 classes, with a total of 235 students. Sampling was conducted through Random Sampling, resulting in a sample of one class (VIII.a) consisting of 30 students. Research data were obtained by administering pre-tests and post-tests. The findings reveal a significant increase in students' learning motivation following the use of the application, evidenced by an increase in the motivation score percentage from 66,48% (Agree/Good/Favorable) in the pre-test to 89,18% (Strongly Agree/Very Good/Highly Favorable) in the post-test. Hypothesis testing indicated a significance level of  $< 0.05$ , with  $0.000 < 0.05$ , leading to the rejection of the null hypothesis ( $H_0$ ) and the acceptance of the alternative hypothesis ( $H_1$ ). Based on these results, it can be concluded that the application of Quizizz positively influences students' motivation to learn Pancasila Education in grade VIII at MTs Negeri 1 Maluku Tengah.*

*Keywords: quizizz application, learning motivation, pancasila education*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji tingkat motivasi belajar siswa terhadap penggunaan aplikasi Quizizz pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas VIII MTs Negeri 1 Maluku Tengah. Jenis penelitian yang digunakan adalah pre-eksperimen dengan desain penelitian One-Group Pretest-Posttest Design. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah aplikasi quizziz sedangkan variabel terikatnya adalah motivasi belajar Pendidikan Pancasila. Populasi penelitian ini terdiri dari 8 kelas dengan total 235 siswa. Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan Random Sampling, sehingga sampel dalam penelitian ini yakni 1 kelas yaitu kelas VIII.a dengan jumlah 30 siswa. Data hasil penelitian diperoleh dengan memberikan pre-test dan post-test. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam motivasi belajar siswa setelah penggunaan aplikasi tersebut, terbukti dari kenaikan persentase skor motivasi dari 66,48%

(Setuju/Baik/Suka) pada pre-test menjadi 89,18% (Sangat Setuju/Baik/Suka) pada post-test. Berdasarkan dari uji hipotesis  $< 0,05$  yaitu  $0,000 < 0,05$ , sehingga ditetapkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Berdasarkan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan aplikasi quizziz terhadap motivasi belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas VIII Mts Negeri 1 Maluku Tengah.

Kata kunci: aplikasi quizziz, motivasi belajar, pendidikan pancasila

### **A. Pendahuluan**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat telah mendorong berbagai inovasi dalam dunia pendidikan. Teknologi digital menawarkan pendekatan baru yang dapat mendukung proses belajar-mengajar, menjadikan pembelajaran lebih efektif, efisien, dan menarik bagi siswa. Teknologi dalam pendidikan tidak hanya meningkatkan akses terhadap informasi, tetapi juga memungkinkan terciptanya lingkungan belajar yang interaktif dan kolaboratif. Rukmana dkk., (2023) menyatakan bahwa teknologi memainkan peran penting dalam pendidikan modern, menawarkan banyak manfaat dan peluang bagi siswa dan pendidik. Teknologi dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menarik, yang dapat meningkatkan pemahaman dan penyimpanan informasi.

Penggunaan teknologi dalam bidang pendidikan menjadi tuntutan

dalam menyelenggarakan Kurikulum Merdeka. Sehingga dalam mengimplementasikannya, Kurikulum Merdeka harus mendorong keterbukaan terhadap inovasi dan perubahan dalam pendidikan. Ini termasuk fleksibilitas dalam penggunaan metode pembelajaran yang inovatif, pengintegrasian teknologi dalam proses pembelajaran, dan tanggung jawab terhadap perkembangan pesat dalam pengetahuan dan teknologi. Hasmawati & Mukhtar, (2023) mengemukakan bahwa Teknologi informasi yang terus berkembang juga menjadi perhatian dalam Kurikulum Merdeka. Proses pembelajaran diharapkan dapat terintegrasi dengan teknologi untuk membuatnya lebih relevan dengan kehidupan siswa sehari-hari. Selain itu, setiap siswa memiliki minat dan bakat yang berbeda. Oleh karena itu, kurikulum ini memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi dan

mengembangkan minat serta bakat mereka.

Salah satu inovasi digital yang cukup populer dalam pendidikan adalah pembelajaran berbasis game (gamifikasi), yang bertujuan meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa melalui elemen-elemen permainan. Di antara aplikasi yang mendukung gamifikasi dalam pendidikan adalah Quizizz, sebuah platform pembelajaran yang menggabungkan elemen kompetisi, kuis interaktif, dan umpan balik instan. Menurut Purba (2019) Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan. Dengan menggunakan *quizizz*, peserta didik dapat melakukan latihan di dalam kelas pada perangkat elektronik mereka.

Penggunaan aplikasi *quizizz* dalam pembelajaran dapat memberikan dorongan tambahan bagi motivasi belajar siswa. Melalui fitur-fitur interaktif, kompetitif, dan personalisasi, *quizizz* menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa, yang pada gilirannya

meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. *Quizizz* dirancang dengan elemen permainan yang menarik, seperti peringkat dan hadiah virtual. Siswa dapat merasakan pengalaman yang mirip dengan bermain game saat menjawab pertanyaan, yang secara alami meningkatkan motivasi mereka untuk berpartisipasi.

Motivasi belajar adalah faktor penting yang berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran siswa. Motivasi merujuk pada dorongan internal atau eksternal yang menggerakkan siswa untuk belajar, berusaha, dan mencapai tujuan tertentu dalam proses pendidikan. Brophy (2004) menyatakan bahwa motivasi belajar berakar pada pengalaman subjektif siswa yang terhubung dengan ke mauan mereka untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar serta alasan untuk melakukannya. Tingginya motivasi belajar dapat meningkatkan partisipasi siswa, pencapaian akademik, dan pemahaman terhadap materi yang dipelajari. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa tidak semua mata pelajaran dapat memunculkan motivasi yang sama di kalangan siswa, terutama

pada materi yang dianggap sulit atau membosankan.

Di MTs Negeri 1 Maluku Tengah, mata pelajaran Pendidikan Pancasila adalah salah satu mata pelajaran yang sering dianggap kurang menarik oleh siswa. Pendidikan Pancasila memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan kepribadian siswa sesuai dengan nilai-nilai kebangsaan, seperti gotong royong, toleransi, dan tanggung jawab sosial. Namun, berdasarkan hasil wawancara dengan guru Pendidikan Pancasila, banyak siswa kelas VIII mengaku merasa bosan dengan pendekatan pembelajaran yang terlalu konvensional dan tidak interaktif. Kelemahan ini menyebabkan rendahnya motivasi siswa dalam mempelajari Pendidikan Pancasila, yang pada akhirnya dapat berdampak pada rendahnya hasil belajar mereka. Berdasarkan hasil observasi, mayoritas siswa cenderung pasif dan kurang antusias selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, ketergantungan pada metode ceramah dan minimnya penggunaan media interaktif mengakibatkan kurangnya keterlibatan siswa dalam kelas.

Dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, perlu diterapkan metode yang lebih menarik dan relevan dengan kebutuhan siswa saat ini. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif. Quizizz menawarkan berbagai fitur yang dapat merangsang minat siswa, seperti kuis berwaktu, peringkat langsung, avatar, dan meme yang muncul sebagai umpan balik pada setiap jawaban siswa. Pendekatan gamifikasi ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar dalam suasana yang kompetitif dan menyenangkan, serta memungkinkan siswa melihat perkembangan pencapaian mereka secara instan. Menurut penelitian Oktavian, dkk. (2022), penggunaan aplikasi Quizizz terbukti dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar, terutama pada mata pelajaran yang sebelumnya dianggap kurang menarik oleh siswa.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh implementasi aplikasi Quizizz terhadap motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran

Pendidikan Pancasila di MTs Negeri 1 Maluku Tengah. Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui implementasi aplikasi quizizz terhadap motivasi belajar pendidikan pancasila siswa kelas VIII MTs Negeri 1 Maluku Tengah.

Adapun manfaat dari penelitian ini dibagi menjadi dua aspek, yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya literatur terkait gamifikasi dalam pembelajaran, serta memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai penerapan teknologi digital dalam mendukung pendidikan karakter. Secara praktis, penelitian ini dapat menjadi acuan bagi guru dan praktisi pendidikan dalam menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Implementasi Quizizz diharapkan dapat menginspirasi guru untuk lebih kreatif dalam memanfaatkan teknologi, sehingga proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada transfer ilmu tetapi juga pada pengembangan minat dan motivasi siswa untuk belajar.

Penelitian ini juga diharapkan memberikan sumbangan dalam mendukung Kurikulum Merdeka yang menekankan pada fleksibilitas metode pembelajaran. Kurikulum Merdeka mendorong guru untuk memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran guna menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan relevan dengan kebutuhan siswa. Dengan memanfaatkan Quizizz sebagai salah satu media pembelajaran interaktif, guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih sesuai dengan perkembangan zaman dan tuntutan kompetensi abad ke-21. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya relevan dalam konteks pengembangan pembelajaran Pendidikan Pancasila tetapi juga dalam konteks kebijakan pendidikan yang adaptif terhadap perubahan zaman.

## **B. Metode Penelitian**

### **1. Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen pre-eksperimen. Desain ini menggunakan pola *one group pre-test post-test design*, di mana pengukuran dilakukan sebelum dan sesudah intervensi pada satu

kelompok tanpa kelompok pembandingan. Desain ini dipilih untuk mengevaluasi perubahan yang terjadi pada variabel dependen (motivasi belajar) setelah penerapan variabel independen (aplikasi Quizizz).

## **2. Populasi dan Sampel**

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII di MTs Negeri 1 Maluku Tengah, yang berjumlah 248 siswa yang tersebar dalam beberapa kelas. Sampel diambil menggunakan teknik *Random Sampling*, Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII.a yang berjumlah 30 orang.

## **3. Instrumen Penelitian**

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah angket skala Likert yang berfungsi untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa. Angket ini terdiri dari 18 item pernyataan yang mencakup berbagai aspek motivasi belajar, seperti minat, kepercayaan diri, dan keterlibatan dalam proses pembelajaran. Skala yang digunakan adalah skala Likert 5 poin, yang terdiri dari opsi jawaban: Sangat Setuju (5), Setuju (4), Ragu-Ragu (3), Tidak Setuju (2), dan Sangat Tidak Setuju (1). Angket diberikan kepada siswa dalam bentuk pre-test sebelum penggunaan aplikasi Quizizz, dan

post-test setelah penggunaan aplikasi Quizizz, untuk melihat perubahan yang terjadi pada motivasi belajar.

## **4. Prosedur Penelitian**

Prosedur penelitian ini dilaksanakan dalam beberapa tahap sebagai berikut:

- **Tahap Persiapan:** Peneliti melakukan perizinan ke sekolah untuk melaksanakan penelitian dan mempersiapkan instrumen penelitian berupa angket dan materi yang akan disampaikan menggunakan aplikasi Quizizz.
- **Tahap Pre-test:** Siswa diberikan angket motivasi belajar sebagai pre-test untuk mengukur tingkat motivasi awal dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila sebelum penggunaan aplikasi Quizizz.
- **Tahap Perlakuan (Treatment):** Siswa diberi intervensi berupa penggunaan aplikasi Quizizz dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Selama dua pertemuan, siswa mengikuti kuis interaktif yang disusun sesuai dengan materi Pendidikan Pancasila. Kuis ini dirancang dengan elemen permainan yang menciptakan suasana kompetitif dan menyenangkan, yang

diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar.

- **Tahap Post-test:** Setelah intervensi selesai, siswa kembali mengisi angket motivasi belajar sebagai post-test. Post-test bertujuan untuk mengukur perubahan tingkat motivasi belajar setelah penggunaan aplikasi Quizizz.

### **5. Teknik Analisis Data**

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan metode statistik deskriptif dan inferensial dengan bantuan perangkat lunak SPSS. Analisis deskriptif digunakan untuk mengukur distribusi frekuensi motivasi belajar siswa pada tahap pre-test dan post-test. Sedangkan analisis inferensial dilakukan menggunakan **paired sample t-test** untuk menguji hipotesis dan mengetahui ada tidaknya perbedaan signifikan antara motivasi belajar siswa sebelum dan setelah penggunaan aplikasi Quizizz. Paired sample t-test dipilih karena desain penelitian ini mengukur perubahan dalam satu kelompok sampel pada dua titik waktu yang berbeda.

Interpretasi hasil penelitian dilakukan dengan

mempertimbangkan hasil uji statistik untuk melihat pengaruh aplikasi Quizizz terhadap motivasi belajar Pendidikan Pancasila pada siswa kelas VIII MTs Negeri 1 Maluku Tengah. Hasil analisis diharapkan dapat memberikan gambaran yang akurat tentang efektivitas aplikasi Quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

#### **1. Hasil Penelitian**

##### **a. Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

Penelitian dilakukan di MTs Negeri 1 Maluku Tengah, yang terletak di Desa Tulehu, Kabupaten Maluku Tengah, Provinsi Maluku. Sekolah ini berstatus akreditasi A dan memiliki visi “Teguh dalam imtaq, unggul dalam prestasi dan berwawasan lingkungan hidup”. Total siswa kelas VIII di sekolah ini berjumlah 248, dengan sampel penelitian yang diambil secara acak dari kelas VIII.a sebanyak 30 siswa.

##### **b. Deskripsi Data Motivasi Belajar Pendidikan Pancasila Sebelum Penggunaan Aplikasi Quizizz (Pre-test)**

Data motivasi belajar siswa sebelum menggunakan aplikasi

Quizizz dikumpulkan melalui angket skala Likert pada tahap pre-test. Berikut adalah distribusi frekuensi respon siswa pada skala motivasi sebelum intervensi Quizizz:

**Tabel 1 Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Sebelum Pemberian Aplikasi Quizizz**

Kategori Jawaban	Frekuensi	Bobot Skor	Total Skor
STS	10	1	10
TS	71	2	142
RG	235	3	705
S	182	4	728
SS	42	5	210
<b>Total</b>	<b>540</b>		<b>1.795</b>

Interpretasi Skor Pre-test Dengan total skor pre-test sebesar 1.795, persentase motivasi siswa pada tahap ini dihitung dengan rumus berikut:

$$\begin{aligned} \text{Interpretasi Skor} &= \frac{\text{Total skor}}{Y} \times 100 \% \\ &= \frac{1.795}{2.700} \times 100 \% \\ &= 66,48\% \end{aligned}$$

Nilai persentase ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa sebelum penggunaan aplikasi Quizizz berada pada kategori "**Baik**".

**c. Deskripsi Data Motivasi Belajar Pendidikan Pancasila Setelah Penggunaan Aplikasi Quizizz (Post-test)**

Data motivasi belajar setelah penggunaan aplikasi Quizizz

diperoleh melalui angket yang sama pada tahap post-test. Distribusi frekuensi respon siswa ditunjukkan dalam tabel berikut:

**Tabel 2 Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Setelah Pemberian Aplikasi Quizizz**

Kategori Jawaban	Frekuensi	Bobot Skor	Total Skor
STS	0	1	0
TS	2	2	4
RG	33	3	99
S	220	4	880
SS	285	5	1.425
<b>Total</b>	<b>540</b>		<b>2.408</b>

**Interpretasi Skor Post-test**

Total skor post-test adalah 2.408, dengan perhitungan persentase sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Interpretasi Skor} &= \frac{\text{Total skor}}{Y} \times 100 \% \\ &= \frac{2.408}{2.700} \times 100 \% \\ &= 89,18\% \end{aligned}$$

Skor ini menunjukkan peningkatan motivasi ke kategori "**Sangat Baik**" setelah penggunaan aplikasi Quizizz.

**d. Perbandingan Motivasi Belajar Siswa Sebelum dan Setelah Penggunaan Aplikasi Quizizz**

Perbandingan hasil pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar yang signifikan setelah penggunaan aplikasi Quizizz.

**Tabel 3 Perbandingan Data Hasil Pre-test dan Post-test**

Keterangan	Pre-test	Post-test
Total Skor	1795	2408
Total Frekuensi	540	540
Interpretasi Skor	66,48%	89,18%
Kategori	Baik	Sangat Baik

#### e. Analisis Statistik Inferensial

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap motivasi belajar, data dianalisis menggunakan **paired sample t-test** dengan hasil sebagai berikut:

**Tabel 4 Hasil Uji Hipotesis**

	t-tabel	t-hitung	Sig. (2-tailed)
Pre-test			
- Post-test	±2,045	17,288	0,000

Hasil analisis menunjukkan:

**Nilai t-hitung** sebesar **17,288** yang lebih besar dari **t-tabel ±2,045** dengan signifikansi **0,000** yang jauh lebih kecil dari 0,05, menunjukkan perbedaan yang signifikan antara pre-test dan post-test.

Dengan hasil ini, hipotesis nol ( $H_0$ ) yang menyatakan tidak ada perbedaan motivasi belajar ditolak, dan hipotesis alternatif ( $H_1$ ) diterima. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz memiliki

pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.

#### 2. Pembahasan

Penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar Pendidikan Pancasila setelah penggunaan aplikasi Quizizz. Motivasi siswa sebelum intervensi berada dalam kategori "Baik" dengan skor persentase sebesar 66,48%, dan meningkat menjadi kategori "Sangat Baik" sebesar 89,18% setelah intervensi. Peningkatan ini menunjukkan bahwa aplikasi Quizizz mampu menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan interaktif, yang efektif dalam meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Quizizz, dengan pendekatan berbasis permainan (gamifikasi), memungkinkan siswa untuk menjawab pertanyaan sambil melihat peringkat mereka secara langsung. Elemen kompetisi ini mendorong siswa untuk berpartisipasi lebih aktif, yang sesuai dengan teori motivasi di mana lingkungan yang menyenangkan dan penuh tantangan cenderung memotivasi siswa untuk terlibat lebih dalam proses pembelajaran (Ryan & Deci, 2000). Selain itu, hasil penelitian ini konsisten

dengan temuan Oktaviani, dkk. (2022), yang menunjukkan bahwa gamifikasi meningkatkan motivasi melalui elemen kompetitif dan langsung memberikan umpan balik yang memperkuat keterlibatan siswa.

Peningkatan kategori motivasi dari "Baik" menjadi "Sangat Baik" mencerminkan dampak signifikan dari aplikasi Quizizz terhadap minat siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, yang pada awalnya dianggap kurang menarik oleh sebagian siswa. Berdasarkan wawancara awal, banyak siswa menyatakan bahwa pelajaran Pendidikan Pancasila terasa membosankan. Namun, setelah menggunakan Quizizz, mereka merasa lebih termotivasi karena aplikasi ini memperkenalkan metode pembelajaran yang berbeda, lebih interaktif, dan lebih menarik.

Hal ini dapat dijelaskan melalui teori motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Awalnya, motivasi siswa mungkin lebih didorong oleh faktor ekstrinsik, seperti keharusan belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk memenuhi standar akademik. Namun, penggunaan Quizizz mengubah sumber motivasi ini menjadi lebih intrinsik, di mana siswa belajar karena

mereka tertarik dan terlibat dalam prosesnya. Menurut Deci dan Ryan (2000), motivasi intrinsik muncul ketika individu merasa bahwa kegiatan yang dilakukan memiliki unsur kesenangan dan tantangan, seperti yang dirasakan oleh siswa saat menggunakan aplikasi Quizizz.

Hasil analisis statistik inferensial di uji menggunakan bantuan komputer dengan aplikasi SPSS. Pada uji normalitas diuji menggunakan rumus *One-Sampel Kolmogorov-Smirnov Test* menunjukkan bahwa hasil p-value pada *pre-test* sebesar 0,200 dan pada *post-test* sebesar 0,143 yang artinya lebih besar dari kriteria uji yakni 0,05. Maka  $0,200 > 0,05$  dan  $0,143 > 0,05$  oleh karena itu data penelitian berdistribusi normal. Kemudian data diuji homogenitas menggunakan rumus *Test of Homogeneity of Variances* menunjukkan hasil p-value 0,052 yang artinya lebih besar dari 0,05. Maka  $0,052 > 0,05$  oleh karena itu data penelitian dinyatakan homogen. Dan uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan rumus *Paired Sampel Test* diperoleh hasil signifikansi yakni 0,000 yang artinya lebih kecil dari 0,05. Maka  $0,00 < 0,05$ , serta nilai t-hitung (17,288) lebih besar daripada

nilai t-tabel (2,045), oleh karena itu  $H_0$  dalam penelitian ini yang berbunyi tidak ada pengaruh pemberian aplikasi *quizizz* terhadap motivasi belajar pendidikan Pancasila siswa kelas VIII MTs Negeri 1 Maluku Tengah ditolak. Dan  $H_1$  dalam penelitian ini yang berbunyi ada pengaruh pemberian aplikasi *quizizz* terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII MTs Negeri 1 Maluku Tengah diterima.

Berdasarkan data diatas, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif pemberian aplikasi *quizizz* yakni siswa tertarik dan termotivasi dalam pembelajaran pada saat menggunakan aplikasi *quizizz* khususnya mata pelajaran pendidikan Pancasila kelas VIII di MTs Negeri 1 Maluku Tengah.

#### **D. Kesimpulan**

Penggunaan aplikasi Quizizz terbukti berpengaruh positif terhadap peningkatan motivasi belajar Pendidikan Pancasila pada siswa kelas VIII di MTs Negeri 1 Maluku Tengah. Quizizz memberikan pengalaman belajar yang menarik dan kompetitif, sehingga meningkatkan keterlibatan siswa. Penelitian ini menunjukkan bahwa teknologi dapat

menjadi alat efektif untuk meningkatkan motivasi belajar dalam pendidikan, khususnya pada mata pelajaran yang dianggap kurang menarik oleh siswa.

Penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi Quizizz dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi siswa. Diharapkan pihak sekolah dapat mempertimbangkan penggunaan teknologi serupa dalam pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Selain itu, penelitian lebih lanjut dapat dilakukan dengan menambah variabel lain, seperti pengaruh aplikasi pada hasil belajar dan keterampilan kritis siswa.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Darman, R. A. (2020). *Belajar dan Pembelajaran* (Regina Ade). Guepedia.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV. <https://massugiyantojambi.wordpress.com/2011/04/15/teori-motivasi/>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Asfiani, A. (2020). Pengaruh Penerapan Aplikasi Quizizz

- Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas VIII MTs Negeri 2 Pangkajene. Universitas Negeri Makassar.
- Aditia, I. M., & Dewi, D. A. (2022). *Pendidikan Pancasila: Sebuah Upaya Membangun Karakter Bangsa Indonesia yang Kuat dengan Berlandaskan Nilai-Nilai Pancasila*. 6(1), 1647–1659.
- Budiono, N. A., & Hatip, M. (2023). Asesmen Pembelajaran Pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Axioma: Jurnal Matematika Dan Pembelajaran*, 8(1), 109–123. <https://doi.org/10.56013/axi.v8i1.2044>
- Cahyani, A., Listiana, I. D., & Larasati, S. P. D. (2020). Motivasi Belajar Siswa SMA pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *IQ (Ilmu Al-Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 3(01), 123–140. <https://doi.org/10.37542/iq.v3i01.57>
- Haryati, I. (2021). *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Daring IPA Kelas V MIN 1 Kota Surabaya* [Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya]. <http://digilib.uinsa.ac.id/id/eprint/48753>
- Hasmawati, & Mukthamar, A. (2023). Asesmen dalam Kurikulum Merdeka Perspektif Pendidikan Agama Islam Institut Agama Islam. *Indonesian Journal of Innovation Multidisipliner Research*, 1, 197–211.
- Nur, A. P. R., Truvadi, L. A., Agustina, R. T., & Salam, I. F. B. (2023). *Peran Pendidikan Pancasila dalam Membentuk Karakter Bangsa Indonesia : Tinjauan dan Implikasi*. 1(4), 501–510.
- Nurgiansah, T. H. (2021). *Pendidikan Pancasila Sebagai Upaya Membentuk Karakter Jujur*. 9(1), 33–41.
- Oktaviani, R., Legiani, W. H., & Bahrudin, F. A. (2022). Pengaruh Media Quizizz terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran PPKn. *Journal of Civic Education*, 5(3), 310–319. <https://doi.org/10.24036/jce.v5i3.742>
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29. <https://doi.org/10.33541/jdp.v12i1.1028>
- Ramadhan, A. F., Putra, A. D., & Surahman, A. (2021). Aplikasi Pengenalan Perangkat Keras Komputer Berbasis Android Menggunakan Augmented Reality (AR). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(2), 24–31.
- Rosita, P. D. (2023). *Implementasi Model Pembelajaran Project Based*

*Learning Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Pada Peserta Didik Kelas X Di Sma Negeri 1 Malang. Universitas Muhamadiyah Malang.*

Rukmana, A. Y., Supriandi, & Wirawan, R. (2023). *Penggunaan Teknologi dalam Pendidikan : Analisis Literatur Mengenai Efektivitas dan Implementasi.* 01(07).