

**PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN
PANCASILA DI SMA NEGERI 2 PERCUT SEI TUAN**

Oktavia Anjelina Saragih¹, Sri Yunita², Surya Dharma³, Fazli Rachman⁴, Oksari
Anastasya Sihalo⁵

Universitas Negeri Medan

1Oktaviasaragih381@gmail.com, 2Sriyunita@unimed.ac.id,
3suryappkn@unimed.ac.id, 4fazli.rachman@unimed.ac.id,
5oksari.sihalo@unimed.ac.id

ABSTRACT

This research was conducted to determine the effect of using the Quizizz application on student learning outcomes in the Pancasila Education subject. This type of research is a Quasi-experimental research design with a nonequivalent control group using quantitative research methods. This research was conducted at SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan, located on Jln. Pendidikan, Percut Sei Tuan District, Deli Serdang Regency. The population of this study was all students of grade XII and the sample technique was purposive sampling using 2 classes, namely class XII-f and class XII-e. Data collection instruments in this study were test sheets, questionnaires, observations, and documentation. Based on the results of data analysis, it was found that the average posttest score in the experimental class was higher than the control class, which indicated an increase in learning outcomes. In the experimental group, the average pretest score was 42.91 and the average posttest was 91.25. This shows an increase in the average value of 48.34 points after being given treatment using the Quizizz learning application. Hypothesis testing with the Paired sample t-test produces a significance value of 0.000 which is smaller than 0.05. Determination analysis also shows that the use of the Quizizz application in learning contributes 0.767 or in percentage, namely 76.7%, so this is high for improving student learning outcomes. The results of the study found that the increase in learning outcomes caused by the use of the Quizizz Application was proven to be effective in improving student learning outcomes. This success is due to two main mechanism processes of implementing the Quizizz application, namely intrinsic motivation or from within students that comes from interest through gamification and facilitation of in-depth understanding through instant feedback.

Keywords: Quizizz Application, Student Learning Outcomes, Pancasila Education

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. Yang menjadi jenis penelitian ini yaitu penelitian *Quasi experiment* desain *nonequivalent control grub* dengan metode penelitian kuantitatif. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan yang beralamat Di Jln. Pendidikan, Kec.Percut Sei Tuan, Kab.Deli Serdang. Populasi penelitian ini seluruh siswa kelas XII dan teknik sampel dengan purposive sampling dengan menggunakan 2 kelas yaitu kelas XII-f dan kelas XII-e. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu dengan Lembar test, angket, observasi dan dokumentasi. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh bahwa nilai rata-rata *posttest* pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol, yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar. pada kelompok eksperimen diperoleh nilai rata-rata (mean) *pretest* sebesar 42,91 dan rata-rata *posttest* sebesar 91,25. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata sebesar 48,34 poin setelah diberikan perlakuan menggunakan aplikasi pembelajaran *Quizizz*. Uji hipotesis dengan Uji Paired sampel t-test menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Analisis determinasi juga menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *quizizz* dalam pembelajaran berkontribusi sebesar 0,767 atau dalam persentasi yaitu 76,7%, sehingga hal ini termasuk tinggi terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hasil penelitian menemukan bahwa peningkatan hasil belajar disebabkan oleh penggunaan Aplikasi *Quizizz* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, Keberhasilan ini disebabkan oleh dua proses mekanisme utama dari penerapan aplikasi *quizizz* yaitu motivasi intrinsik atau dari dalam diri siswa yang berasal dari ketertarikan melalui gamifikasi dan fasilitasi pemahaman mendalam melalui umpan balik instan.

Kata Kunci: *Aplikasi Quizizz, Hasil belajar siswa, Pendidikan Pancasila*

A. Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat saat ini memberikan dampak yang signifikan terhadap kehidupan manusia, termasuk dalam bidang pendidikan. Pendidikan bertujuan menghasilkan sumber daya manusia berkualitas yang dapat memberikan sumbangan bagi Indonesia sebagai bangsa yang berharga. Selain itu, pendidikan berperan penting sebagai pusat keunggulan dalam membentuk karakter individu agar siap menghadapi tantangan global (Yunita et al., 2025). Teknologi telah membawa perubahan positif yang nyata dalam proses pembelajaran, memungkinkan siswa untuk mengakses informasi secara lebih luas dan cepat dari berbagai sumber. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya membuat proses belajar menjadi lebih menarik, tetapi juga mendorong inovasi dalam metode pengajaran.

Salah satu strategi yang dapat digunakan guru untuk menarik perhatian siswa dalam mendukung proses pembelajaran dengan media evaluasi pembelajaran adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran,

yang terbukti efektif dalam meningkatkan fokus dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar mengajar sehingga dapat mencapai tujuan pelajaran Pendidikan pancasila.

Media evaluasi pembelajaran merupakan alat evaluasi yang menjadi proses terakhir dalam sebuah pembelajaran yang dapat diukur melalui tes tulis ataupun tes non tulis. Guru dapat mengkreasikan berbagai macam model evaluasi pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kognitif siswa (Virliana et al., 2024).

Namun, tidak semua sekolah dapat memanfaatkan teknologi tersebut secara optimal karena adanya kendala seperti keterbatasan perangkat dan akses jaringan internet. Saat ini, guru kurang memanfaatkan teknologi informasi (IT) seperti laptop, ponsel, atau perangkat digital lainnya sebagai media pembelajaran. Sebagian besar guru masih menggunakan media sederhana, seperti bahan daur ulang dari kertas, kardus, dan sebagainya, dalam proses mengajar (Jamaludin, 2023).

Berdasarkan hasil observasi pra penelitian yang dilakukan peneliti dan diperkuat dengan sekolah sebagai

lokasi PLP 2 Peneliti menemukan fakta kenyataan Di SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan bahwa masih terdapat kendala signifikan terkait kurangnya pengetahuan dan keterlibatan guru dalam mengadopsi teknologi tersebut, khususnya dalam proses pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Guru Pendidikan pancasila yang belum memiliki pemahaman yang memadai mengenai berbagai media pembelajaran berbasis teknologi, sehingga mereka kesulitan untuk mengintegrasikan teknologi dalam melakukan evaluasi pembelajaran. Kondisi ini menyebabkan metode evaluasi pembelajaran Pendidikan pancasila cenderung menggunakan metode yang konvensional yang kurang menarik dan kurang mampu memotivasi siswa secara optimal dalam mengerjakan soal-soal untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Era digitalisasi pendidikan, pemanfaatan teknologi informasi dalam proses pembelajaran menjadi salah satu strategi penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Salah satu inovasi yang saat ini yang dapat digunakan adalah media pembelajaran berbasis aplikasi digital, seperti Quizizz. Quizizz

merupakan platform kuis interaktif yang menawarkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menantang melalui fitur permainan, gambar, animasi, serta suara, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini tentu penggunaan aplikasi *quizizz* menjadi media yang dapat digunakan dalam evaluasi pembelajaran/penilaian Pendidikan pancasila dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran Pendidikan pancasila tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga memupuk semangat, minat, serta keterampilan berpikir kritis dan analitis siswa dalam memahami penerapan nilai-nilai kebangsaan dalam kehidupan sehari-hari.

Penggunaan *quizizz* telah dibuktikan bahwa dalam evaluasi pembelajaran sangat efektif. Pernyataan tersebut didasarkan pada pemanfaatan penggunaan handphone yang selama ini lebih mengarah pada permainan sia-sia, tetapi dengan *quizizz* perhatian beralih kepada belajar. Sehingga, kemampuan siswa dalam memahami

soal lebih baik Nurhayati 2020 (Kusumaningtyas et al., 2022).

Rendahnya hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan diduga kuat berkaitan dengan minimnya penggunaan media pembelajaran yang bersifat interaktif. Kurangnya penerapan media evaluasi pembelajaran interaktif menyebabkan proses latihan soal atau test kurang menarik dan tidak mampu memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pengerjaan soal. Kondisi ini membuat siswa cenderung pasif dan kurang antusias, sehingga berdampak negatif pada hasil belajar siswa. Oleh karena itu guru perlu menerapkan media evaluasi pembelajaran yang interaktif dan inovatif seperti *quizizz*. Untuk itu berdasarkan permasalahan yang dijelaskan diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai Pengaruh penggunaan Aplikasi *quizizz* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas XII Di SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan”.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian pada penelitian ini yaitu *quasi experiment* dengan pendekatan kuantitatif dimana penelitian experiment tentunya ada

perlakuan yang dilakukan. *Quasi experiment* design dengan tipe *Nonequivalent control group* design merupakan jenis penelitian experiment maupun control yang tidak dipilih secara random (Sugiyono, 2019). Penelitian eksperimen adalah suatu penelitian yang mencoba mencari hubungan sebab akibat antara variabel bebas dan variabel terikat, dimana variabel bebas sengaja dikendalikan dan dimanipulasi tentunya terdapat kegiatan percobaan (experiment), yang memiliki tujuan untuk mengetahui suatu gejala atau pengaruh yang timbul, sebagai akibat dari adanya perlakuan tertentu yang dilakukan (Abraham & Supriyati, 2022). Dalam rancangan penelitian ini, terdapat dua kelompok subjek dimana satu kelompok mendapat perlakuan dan satu kelompok sebagai kelompok tidak mendapat perlakuan (*control*) kemudian keduanya memperoleh *pretest* dan *posttest*.

Penelitian ini dilakukan di SMANegeri 2 Percut Sei Tuan Kab. Deli Serdang. Populasi pada penelitian ini adalah siswa-siswi kelas XII SMA. Pada penelitian ini teknik pengambilan sampel yaitu *purposive sampling*. *Purposive sampling* merupakan teknik penentuan sampel

dengan pertimbangan tertentu, artinya sesuai karakteristik tertentu. Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas XII-e dan XII-f berjumlah 66 siswa.

Teknik pengumpulan data merupakan sebuah cara ataupun langkah yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yaitu, Observasi, Angket/ *kuesioner*, test, dan dokumentasi. Dengan menggunakan butir soal 20 soal yang dinyatakan valid dan lembar angket 20 pernyataan yang sudah dinyatakan valid. Pada skala pengukuran yang digunakan pada penelitian ini adalah skala likert. Adapun skala angket Hasil Belajar menggunakan *quizizz* sebagai berikut:

Tabel 1. Skala Angket Quizizz

No	Keterangan	Skor
1.	Sangat tidak setuju	1
2.	Tidak Setuju	2
3.	Normal	3
4	Setuju	4
5.	Sangat Setuju	5

Sebelum melakukan penyebaran angket dan lembar Test sebagai Pengukuran hasil belajar melalui *pretest* dan *posttest* maka dilakukan uji Validitas dan Uji Realibilitas terlebih dahulu. Kemudian teknik analisis data Adapun teknik analisis data yang

digunakan dalam penelitian ini adalah:

(1) Analisis Deskriptif, (2) Uji Normalitas, (3) Uji Homogenitas, (3) Uji Paired Sampel T-test, (4) Uji Determinasi.

Uji Normalitas digunakan dengan menggunakan Uji Kolmogrov-Smirnov pada SPSS Tipe 22. Dasar pengambilan keputusan adalah apabila nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05 maka data dinyatakan berdistribusi normal, sedangkan apabila nilai signifikansi lebih kecil atau sama dengan 0,05 maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal. Selanjutnya uji homogenitas nilai signifikansi harus lebih besar dari 0,05 (Sig. > 0,05), sehingga sesuai dengan kriteria pengujian, hipotesis nol (H_0) yang menyatakan bahwa varians antar kelompok adalah homogen diterima. Kemudian Uji Paired sampel T-test digunakan untuk melihat hasil pretest dan posttest sebelum dan sesudah perlakuan *quizizz*. Dasar pengambilan keputusan Untuk menentukan signifikansi, kita perlu melihat kolom Sig. (2-tailed). Secara umum, sebuah hasil dianggap signifikan jika nilai signifikansi (p-value) lebih kecil dari tingkat signifikansi yang ditetapkan yaitu 0.05. Uji terakhir yaitu Uji determinasi

merupakan salah satu teknik analisis statistik yang digunakan untuk mengetahui seberapa besar kemampuan variabel independen dalam menjelaskan variasi pada variabel dependen. Nilai yang digunakan adalah koefisien determinasi (R^2). Semakin besar nilai R^2 , maka semakin kuat pula pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Nilai koefisien determinasi (R^2) menjadi indikator utama, di mana angka yang mendekati 1 menunjukkan bahwa model regresi mampu menjelaskan sebagian besar variasi variabel dependen. Sebaliknya, nilai yang mendekati 0 menunjukkan bahwa variabel bebas dalam model hanya memiliki sedikit pengaruh, sehingga kemungkinan ada faktor eksternal lain yang lebih dominan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan
 deskriptif yaitu menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2019). Hasil uji teknik analisis data uji analisis

deskriptif melalui SPSS 22 diperoleh hasil pada tabel dibawah ini.

Tabel 2. Uji Analisis Deskriptif

Descriptive Statistics						
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	St. Deviation
Pre-Test Eksperimen	36	45	20	65	42.92	9.440
Post-Test Eksperimen	36	20	80	100	91.25	5.779
Pre-Test Kontrol	36	25	30	55	41.25	6.478
Post-Test Kontrol	36	20	60	80	71.39	6.504
Valid N (listwise)	36					

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, diperoleh gambaran bahwa pada kelompok pre-test eksperimen, nilai terendah (minimum) adalah 20 dan nilai tertinggi (maksimum) adalah 65, dengan rata-rata (mean) sebesar 42,92. Setelah diberi perlakuan pada post-test eksperimen, hasilnya meningkat signifikan, yaitu nilai minimum sebesar 80 dan maksimum 100, dengan mean 91,25. Secara keseluruhan, data ini menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata dari pretest ke posttest pada kelompok eksperimen.

Kemudian uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov dengan menggunakan SPSS Tipe 22 dalam pengolahan data uji normalitas. Maka hasil akan ditampilkan pada tabel dibawah ini.

Tabel 3. Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Kontrol	.108	36	.187	.969	36	.407
Posttest eksperimen	.123	36	.200*	.981	36	.774
Pretest eksperimen	.143	36	.061	.967	36	.359
Posttest eksperimen	.111	36	.200*	.961	36	.238

Berdasarkan hasil uji

Kolmogorov-Smirnov diperoleh nilai signifikansi untuk data Pretest Kontrol sebesar 0,187, Posttest Eksperimen sebesar 0,200, Pretest Eksperimen sebesar 0,061, dan Posttest Eksperimen sebesar 0,200. Seluruh nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data pada setiap kelompok, baik pretest maupun posttest kontrol dan eksperimen, berdistribusi normal.

Kemudian selanjutnya dilakukan uji homogenitas untuk melihat

homogen suatu varians suatu data yang dilakukan dengan SPSS Tipe 22 sebagai berikut pada tabel dibawah ini.

Tabel 4. Uji Homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	.640	1	70	.426
	Based on Median	.376	1	70	.542
	Based on Median and with adjusted df	.376	1	69.969	.542
	Based on trimmed mean	.614	1	70	.436

Berdasarkan hasil uji homogenitas varians menggunakan Levene's Test, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) untuk berbagai dasar perhitungan sebagai berikut: Based on Mean sebesar 0,426; Based on Median sebesar

0,542; Based on Median and with adjusted df sebesar 0,542; serta Based on Trimmed Mean sebesar 0,436. Seluruh nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05 (Sig. > 0,05), sehingga sesuai dengan kriteria pengujian, hipotesis nol (H_0) yang menyatakan bahwa varians antar kelompok adalah homogen diterima.

Selanjutnya dilakukan uji Paired sampel T-test untuk melihat hasil pretest dan posttest pada instrumen lembar test siswa. Uji dilakukan dengan SPSS Tipe 22 pada tabel dibawah ini.

Tabel 5. Uji Paired Sampel T-test

Paired Samples Test									
	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)	Standard Error of the Difference
	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference					
				Lower	Upper				
P Pretest a kontrol i - r Posttes 1 tkontrol	- 30.556	7.048	1.176	- 32.9405	- 28.1706	- 2.60110	30	.0300	

P Pretest a eksperimen - r Posttes 2 teksperimen	- 46.9444	8.619	1.442	- 49.860	- 44.020	- 3.259	30	.003	
--	-----------	-------	-------	----------	----------	---------	----	------	--

Berdasarkan hasil uji Paired Samples t-test yang ditampilkan, penggunaan Quizizz memiliki pengaruh yang signifikan. Hal ini terlihat dari nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar .000 pada baris pertama yang membandingkan "Pretest eksperimen" dengan "Posttest eksperimen". Nilai ini jauh lebih kecil dari batas signifikansi standar 0.05, yang menunjukkan bahwa perbedaan rata-rata antara nilai sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) penggunaan Quizizz tidak terjadi secara kebetulan melainkan adanya treatment.

Selanjutnya uji determinasi untuk melihat pengaruh variabel independent dengan dependent. Uji dilakukan dengan SPSS Tipe 22 pada tabel dibawah ini.

Tabel 6. Uji Determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.876 ^a	.767	.760	3.071

Berdasarkan output SPSS pada tabel Model Summary, nilai R Square yang diperoleh adalah 0,767. Nilai ini jika dikonversi ke dalam bentuk persentase menjadi 76,7%. Artinya, variabel independen dalam penelitian ini mampu menjelaskan variasi atau perubahan pada variabel dependen sebesar 76,7%, sedangkan sisanya 24,3% dijelaskan oleh faktor lain di luar penggunaan aplikasi quizizz pada penelitian. Nilai R-Square yang mencapai 76,7 % termasuk tinggi dari skala skor Cronbach alpha. Artinya, sebagian besar variasi dalam hasil belajar dapat dijelaskan oleh variabel yang diteliti, sehingga Aplikasi quizizz ini relevan dan kuat dalam menjelaskan hubungan antar variabel.

Penggunaan aplikasi dalam proses pembelajaran merupakan salah satu langkah terbaik dalam memajukan proses pembelajaran yang baik dan terarah yang memiliki manfaat dalam pembelajaran siswa, karena akan menciptakan pembelajaran yang aktif, partisipatif dan tidak monoton. Namun saat ini diketahui bahwa masih banyak guru yang kurang menerapkan aplikasi belajar dalam mendukung proses pembelajaran. Pembelajaran yang

berhasil ditunjukkan oleh tercapainya hasil belajar yang optimal. Wujud pencapaian hasil belajar siswa lazimnya dinyatakan dengan nilai hasil belajar, salah satunya adalah nilai ulangan harian (Ndona, 2021).

. Quizizz menjadi salah satu inovasi media yang digunakan dalam proses evaluasi pembelajaran, dengan fitur-fitur seperti soal pilihan ganda, isian, dan uraian yang dapat dimanfaatkan sesuai kebutuhan (Pusparani, 2020). Dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa *quizizz* dapat menjadi salah satu aplikasi media pembelajaran dalam membangun semangat, motivasi, minat belajar siswa sehingga hasil belajar juga dapat meningkat dalam penggunaan aplikasi *quizizz*.

Temuan pada lapangan dan hasil belajar dibantu oleh uji SPSS dalam melihat ketercapaian hasil belajar siswa terlihat bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan aplikasi *quizizz* terhadap hasil belajar siswa Kelas XII SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan dimana dibuktikan dengan Nilai Signifikansi (Sig. 2-tailed): Nilai signifikansi yang diperoleh untuk Pair 2 adalah 0.000.

Pengambilan Keputusan dalam statistika, jika nilai signifikansi (Sig. 2-

tailed) lebih kecil dari 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok yang diuji. Karena nilai $0.000 < 0.05$, maka hipotesis nol (H_0) yang menyatakan tidak ada perbedaan signifikan ditolak, dan hipotesis alternatif (H_a) yang menyatakan ada perbedaan signifikan diterima. Hasil untuk Pair 2 (Pretest Kontrol - Posttest Kontrol) yang juga menunjukkan nilai signifikansi 0.000, yang berarti ada perbedaan signifikan juga pada kelompok control namun tidak setinggi pada pair satu yaitu penerapan aplikasi *quizizz* dalam pembelajaran. Kelompok Eksperimen mendapat peningkatan sebesar 48,34 Poin Dan kelas kontrol mendapat peningkatan 30,27 poin dari perbandingan hasil ini dapat dilihat bahwa kelas eksperimen dengan penggunaan media aplikasi *quizizz* memberikan peningkatan yang signifikan daripada tidak menerapkan media *quizizz*. Jadi penggunaan aplikasi *quizizz* sangat bagus dalam proses pembelajaran terutama dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan signifikan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Didukung Pada uji determinasi keterkaitan pengaruh secara

signifikan antara variabel independent terhadap variabel dependent yaitu terlihat hasil R Square yaitu 0,676 yang berarti jika dalam persentase 67,6%. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi *quizizz* sebagai media evaluasi pembelajaran memiliki pengaruh yang tinggi yang terlihat diatas rata-rata 75% yang sudah sangat dapat dikatakan tinggi dalam mempengaruhi hasil belajar siswa. Penggunaan aplikasi *quizizz* ini akan menjadi salah satu media evaluasi pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa. *Quizizz* menjadi game edukasi yang menyenangkan yang dapat diakses semua siswa di smartphonanya dan menjadi sebuah inovasi pembelajaran yang mengharapkan kemajuan dalam proses belajar mengajar karena dapat belajar sekaligus bermain.

Hasil temuan penelitian menunjukkan bahwa Aplikasi *Quizizz* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Keberhasilan ini disebabkan oleh dua mekanisme utama: motivasi intrinsik/dari dalam diri siswa yang berasal dari ketertarikan melalui gamifikasi dan fasilitasi pemahaman mendalam melalui umpan balik instan.

Pertama, integrasi konsep gamifikasi pada *Quizizz* mengubah proses evaluasi dan latihan soal menjadi pengalaman yang menyerupai permainan. Elemen-elemen seperti papan peringkat (leaderboard), meme lucu, dan musik latar menciptakan suasana belajar yang santai, tidak menekan, namun tetap kompetitif. Suasana ini membantu siswa merasa lebih tenang dan fokus, yang pada gilirannya mendorong mereka untuk aktif memperhatikan dan berupaya memahami soal. Selain itu, video pembelajaran yang dapat diintegrasikan ke dalam *Quizizz* memungkinkan siswa untuk mengamati dan menganalisis kasus secara langsung, sehingga mempermudah penerimaan materi dan penentuan solusi.

Kedua, *Quizizz* memfasilitasi peningkatan pemahaman materi secara mendalam melalui fitur umpan balik instan. Siswa dapat langsung melihat jawaban yang benar dan salah setelah menjawab, ditambah dengan penjelasan jawaban yang benar. Mekanisme krusial ini memungkinkan siswa untuk segera mengidentifikasi dan memperbaiki kesenjangan pengetahuan mereka. Kombinasi

antara motivasi tinggi dari elemen permainan dan proses koreksi diri yang efisien inilah yang menjadi alasan utama peningkatan hasil belajar siswa.

Berbeda dengan evaluasi tradisional yang memerlukan waktu sehari-hari untuk diperiksa, *Quizizz* memberikan umpan balik real-time tentang kebenaran jawaban dan dilengkapi penjelasan secara langsung. Ini sejalan dengan prinsip pembelajaran terarah mandiri (self-regulated learning), di mana siswa segera menyadari kesalahannya dan diberikan kesempatan untuk melakukan koreksi kognitif saat informasi masih segar dalam memori kerja mereka. Hal ini memungkinkan siswa untuk memahami materi secara lebih mendalam sehingga meningkatkan hasil belajar siswa dan menghindari penguatan konsep yang salah Haryani dkk., 2023 (Yasmin et al., n.d.). Penerapan gamifikasi yang terintegrasi secara tepat dalam lingkungan pendidikan berpotensi menciptakan pengalaman belajar yang signifikan dan menarik. Hal ini sangat relevan bagi generasi digital yang tumbuh dikelilingi perangkat teknologi Hamari dkk., 2014 (Yasmin et al., n.d.)

Penelitian ini berhasil mengidentifikasi dan menjelaskan secara eksplisit mekanisme di mana Aplikasi Quizizz melalui elemen gamifikasi (motivasi intrinsik) dan umpan balik instan memengaruhi proses kognitif, motivasi dan hasil belajar siswa. Kontribusi utama ini menjadi temuan kebaruan (novelty) dalam penelitian ini, yang memperkaya pemahaman empiris mengenai efektivitas dan cara kerja Quizizz di lingkungan pendidikan.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil uji hipotesis analisis paired sample t-test, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 berarti hipotesis alternatif (H_a) yang menyatakan ada perbedaan signifikan antara kedua kelompok dapat diterima. Peningkatan yang terjadi pada kelompok eksperimen yang menggunakan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol, yaitu sebesar 31,39 poin dibandingkan dengan eksperimen yaitu 49,02 poin. Pada penggunaan aplikasi quizizz juga membangkitkan partisipasi siswa secara aktif yang didukung oleh data angket yang telah diisi oleh siswa. Dimana data angket

yang telah di uji pada uji determinasi diperoleh angka R-Square sebesar 0,676 dengan persentase 67,6. Aplikasi Quizizz terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, Keberhasilan ini disebabkan oleh dua proses utama dari penerapan aplikasi quizizz yaitu motivasi intrinsik/dari dalam diri siswa yang berasal dari ketertarikan melalui gamifikasi dan fasilitasi pemahaman mendalam melalui umpan balik instan. Hal ini tentu menjadi respon secara aktif bagi siswa dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Tentunya H_a diterima dengan hasil Quizizz berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 2476–2482. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3800>
- Arief Aulia Rahman, C. E. N. (2019). *Evaluasi Pembelajaran*.
- Astika, S., Herianto, E., Sawaludin, S., & Sumardi, L. (2023). Pengaruh Implementasi E-learning Berbasis Quizizz terhadap Hasil Belajar PPKn. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1), 154–160.

<https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1.1114>

<https://doi.org/10.36706/jppk.v9i2.18791>

Dharma, S. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament dengan Berbantuan Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar PPKn Siswa SMP GKPI Padang Bulan. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 9(1), 132–141.
<https://doi.org/10.31571/jpkn.v9i1.8047>

Husna, A., Fauzan, F., Akram, Nasir, & Nurwahida. (2023). Pengaruh Penggunaan Quizizz Sebagai Media Evaluasi Hasil belajar Pembelajaran Matematika Kelas X.1 SMA Negeri 6 Maros. *Jurnal Kependidikan Media*, 12(3), 165–171.

Kaniawati, E., Mardani, M. E. M., Lestari, S. N., Nurmilah, U., & Setiawan, U. (2023). Evaluasi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 18–32.

Kusumaningtyas, P., Rismawati, R., & Muflihah, M. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Evaluasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Man 2 Samarinda Pada Materi Larutan Asam Dan Basa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kimia: Kajian Hasil Penelitian Pendidikan Kimia*, 9(2), 120–130.

Ndona, Y. (2021). *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PKN*. 8(4), 747–751.

Rachman, F. (2024). Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Membentuk Generasi Muda Yang Mampu Menghadapi Tantangan Di Era Globalisasi. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 9(4), 488–495.
<https://doi.org/10.24815/jimps.v9i4.32810>

Sani, R. A. (2019). *Strategi Belajar Mengajar*.

Sihaloho, oksari anastasya. (2020). ENDIDIKAN MULTIKULTURAL DAN IMPLIKASINYA TERHADAP PEMBENTUKAN KONSEP DIRI SISWA YANG INKLUSIF DALAM LINGKUNGAN BERAGAM DI SMA HARAPAN 1 MEDAN. *Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran*, 7(2), 113–122.
<http://conference.kuis.edu.my/pasak2017/images/prosiding/nilaisejagat/10-MAAD-AHMAD.pdf>

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*.

Yasmin, L., Mulyadi, M. A., Anggriani, P., & Pasaribu, K. F. (n.d.).

*Gamifikasi Dalam Teori :
Efektivitas Quizziz Pada
Pembelajaran Evaluasi Hasil
Belajar. 19(1), 669–676.*

Yunita, S. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah pada Mata Pelajaran PPKn Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Lubuk Pakam. *SAKOLA: Journal of Sains Cooperative Learning and Law*, 2(1), 586–590.
<https://doi.org/10.57235/sakola.v2i1.5836>