

Pengaruh pembelajaran Pendidikan Pancasila berbantuan media interaktif Quizizz terhadap hasil belajar siswa

Sartika Rafinka, *Zaky Farid Luthfi, Isnarmi Moeis, Junaidi Indrawadi
Prodi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
FIS Universitas Negeri Padang

Corresponding Author: *Zaky Farid Luthfi
E-mail: zaky.farid@fis.unp.ac.id

Abstract

Abstract written italic in Verdana 11 pt. Abstract is written with a length of 150-200 words. This abstract should provide a brief introduction to the problem, the purpose of the paper, followed by a statement about the methodology and a brief summary of the results. This study is motivated by the low student learning outcomes in Pancasila Education caused by the use of conventional teaching methods and the lack of technology-based learning media. This research aims to determine the effect of using Quizizz interactive quiz media on students' learning outcomes in the topic of the Unitary State of the Republic of Indonesia (NKRI). This study employed a quantitative approach with a quasi-experimental method and a nonequivalent control group design. The sample consisted of two classes, namely the experimental class and the control class, each consisting of 31 students. Data were collected through tests (pretest and posttest) and student response questionnaires. Data analysis included normality tests, homogeneity tests, and hypothesis testing using the Independent Samples T-Test. The results showed a significance value (Sig. 2-tailed) of $0.000 < 0.05$, indicating a significant effect of Quizizz on student learning outcomes. The average posttest score of the experimental class (86.71) was higher than that of the control class (70.97). Thus, Quizizz is effective in improving student learning outcomes.

Article History

Received: 30 April 2026

Accepted: 20 May 2026

Published: 03 June 2026

Keywords:

Quizizz, learning outcomes, learning media

PENDAHULUAN

Pendidikan abad ke-21 menuntut adanya inovasi dalam proses pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada transfer pengetahuan, tetapi juga menekankan pengembangan keterampilan berpikir kritis, kolaboratif, komunikatif, dan kreatif berbasis teknologi digital (Tjandra, 2020). Sejalan dengan hal itu, pembelajaran tidak lagi dipahami sebagai proses satu arah dari guru kepada peserta siswa, melainkan sebagai suatu sistem yang terbuka, dinamis, dan berpusat pada siswa (Adu et al., 2025). Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang holistik menjadi penting untuk menjawab kebutuhan global, terutama dalam membekali siswa dengan keterampilan abad ke-21 agar mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman yang semakin berkembang (Pare & Sihotang, 2023).

Namun demikian, implementasi kurikulum di Indonesia masih menghadapi berbagai tantangan, khususnya pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA). Tantangan tersebut meliputi keterbatasan infrastruktur teknologi, kesenjangan kompetensi guru dalam mengembangkan inovasi pembelajaran, serta masih dominannya penggunaan model pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru. Kondisi ini berdampak pada rendahnya pengembangan kemampuan analitis dan aplikatif siswa, yang seharusnya menjadi kompetensi utama dalam menghadapi era digital (Hastuti & Kayyimah, 2024).

Permasalahan tersebut juga ditemukan di SMA Negeri 1 Kubung, Kabupaten Solok, Sumatera Barat. Berdasarkan hasil observasi awal, terdapat beberapa kendala dalam proses pembelajaran. Pertama, guru masih cenderung menggunakan metode ceramah sehingga partisipasi aktif siswa relatif rendah. Kedua, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital yang interaktif masih sangat terbatas, seperti kuis digital, permainan edukatif, maupun platform pembelajaran daring. Akibatnya, suasana pembelajaran menjadi kurang menarik dan cenderung monoton, sehingga berdampak pada rendahnya motivasi dan keterlibatan siswa. Ketiga, keterbatasan waktu dalam memberikan umpan balik secara individual kepada siswa juga menjadi hambatan, terutama pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan cakupan materi yang luas, sehingga pemahaman siswa tidak dapat terpantau secara optimal.

Permasalahan tersebut berimplikasi langsung terhadap hasil belajar siswa. Data menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan, yaitu 75. Berdasarkan hasil evaluasi sumatif 1, dari 170 siswa kelas X, hanya 49 siswa (28,8%) yang mencapai ketuntasan, sedangkan 121 siswa (71,2%) belum tuntas. Tingginya persentase ketidaktuntasan ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi NKRI. Hal ini mengindikasikan adanya kelemahan dalam proses pembelajaran yang perlu segera diperbaiki, baik dari segi metode, media, maupun strategi pembelajaran yang digunakan.

Di sisi lain, Pendidikan Pancasila memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter siswa agar menjadi warga negara yang berakhlak, demokratis, dan bertanggung jawab. Oleh karena itu, pembelajaran Pendidikan Pancasila harus mampu menyesuaikan dengan perkembangan zaman serta dilaksanakan secara efektif dan inovatif. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yang menekankan pentingnya pembentukan peserta didik yang cerdas, kreatif, dan bertanggung jawab (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional).

Kesenjangan antara harapan dan realitas tersebut menunjukkan adanya kebutuhan akan inovasi dalam pembelajaran. Salah satu alternatif yang relevan adalah penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti *Quizizz*. *Quizizz* merupakan platform kuis

interaktif berbasis gamifikasi yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Billa et al., 2023). Melalui fitur-fitur seperti *leaderboard*, *timer*, dan umpan balik instan, *Quizizz* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan kompetitif, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Heriyanto et al., 2024).

Selain itu, *Quizizz* juga dapat dimanfaatkan sebagai alat evaluasi pembelajaran, baik dalam bentuk *pretest*, *posttest*, maupun latihan soal. Keunggulan utama dari *Quizizz* adalah kemampuannya dalam memberikan umpan balik secara langsung (*instant feedback*), sehingga siswa dapat segera mengetahui kesalahan dan memperbaiki pemahaman konsep secara mandiri (Aeni & Wijayanti, 2024). Dalam evaluasi formatif, umpan balik yang cepat merupakan salah satu faktor penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dibandingkan dengan metode konvensional (Lubis et al., 2024). Namun demikian, sebagian besar penelitian tersebut masih bersifat umum dan belum secara spesifik mengkaji penerapan *Quizizz* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi NKRI di tingkat SMA. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki keunikan dan kontribusi tersendiri dalam mengisi kekosongan kajian tersebut. Dengan demikian, penelitian ini penting dilakukan untuk mengkaji pengaruh penggunaan media kuis interaktif *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa pada materi NKRI di kelas X SMA Negeri 1 Kubung. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan inovasi pembelajaran Pendidikan Pancasila, serta menjadi alternatif solusi dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi experiment*) dan desain *nonequivalent control group design*. Penelitian melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol yang tidak dipilih secara acak. Kedua kelompok diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal, kemudian kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran Pendidikan Pancasila berbantuan media kuis interaktif *Quizizz*. Sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Setelah perlakuan, kedua kelompok diberikan *posttest* dengan instrumen yang sama. Subjek penelitian adalah siswa kelas X SMA Negeri 1 Kubung, dengan sampel dua kelas yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu kelas X.1 sebagai eksperimen dan X.2 sebagai kontrol. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar dan angket respon siswa yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Analisis data dilakukan secara deskriptif dan inferensial, dengan uji prasyarat meliputi uji normalitas (*Shapiro-Wilk*) dan uji homogenitas (*Levene's Test*). Uji hipotesis menggunakan *Independent Samples T-Test* atau *Mann-Whitney U* sesuai dengan karakteristik data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis statistik deskriptif

Penelitian ini sudah dilaksanakan pada tanggal 30 Maret hingga 30 April di SMAN 1 Kubung pada tahun ajaran 2025/2026. Penelitian ini menggunakan dua kelas sampel, yaitu kelas X.1 sebagai kelas eksperimen dan X.2 sebagai kelas kontrol, dengan masing-masing kelas tersebut memiliki jumlah siswa sebanyak 31 orang siswa. Pada kelas eksperimen penelitian menggunakan media interaktif *Quizizz* dengan model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*), sedangkan pada kelas kontrol peneliti menggunakan pembelajaran konvensional/ ceramah. Berdasarkan hasil penelitian, didapatkan data berupa penilaian pengetahuan melalui tes tertulis berupa *pretest* yang dilaksanakan diawal sebelum diberikan

perlakuan dan posttest yang dilaksanakan diakhir pembelajaran yang sudah diberi perlakuan dengan materi elemen NKRI. Berikut hasil analisis deskriptif hasil belajar siswa pada *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel.1 Nilai Rata-rata, Maksimum, dan Minimum Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Nilai	Kelas Sampel	Jumlah Peserta Didik	Rata-rata	Nilai Maksimum	Nilai Minimum
<i>Pretest</i>	Kelas Eksperimen	31 orang	65,29	88	44
	Kelas Kontrol		60,9	76	40
<i>Posttest</i>	Kelas Eksperimen		86,71	100	64
	Kelas Kontrol		70,97	88	52

Sumber: Olahan peneliti

Berdasarkan tabel diatas, sebelum diberikan perlakuan (*pretest*), rata-rata nilai kelas eksperimen sebesar 65,29 (maksimum 88; minimum 44) dan kelas kontrol sebesar 60,9 (maksimum 76; minimum 40), yang menunjukkan kemampuan awal kedua kelas relatif tidak jauh berbeda. Setelah diberikan perlakuan (*posttest*), rata-rata nilai kelas eksperimen meningkat menjadi 86,71 (maksimum 100; minimum 64), sedangkan kelas kontrol menjadi 70,97 (maksimum 88; minimum 52). Hasil ini menunjukkan bahwa kedua kelas mengalami peningkatan, namun peningkatan pada kelas eksperimen lebih tinggi, sehingga penggunaan media kuis interaktif *Quizizz* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Pada pengujian prasyarat, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas *Pretest*

<i>Shapiro-Wilk</i>			
Kelas	<i>Statistic</i>	df	Sig
Eksperimen	0,966	31	0,426
Kontrol	0,957	31	0,237

Sumber: Olahan peneliti

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh Sig kelas eksperimen sebesar 0,426 dan Sig kelas kontrol sebesar 0,237. Berdasarkan hasil pada kedua kelas tersebut terlihat bahwa $Sig > \alpha$, yaitu pada kelas eksperimen $0,426 > 0,05$ dan pada kelas kontrol $0,237 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa data *pretest* kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas *Pretest*

<i>Test Of Homogeneity of Variances</i>			
<i>Levene Statistic</i>	df1	df2	Sig
0,344	1	60	0,560

Sumber: Olahan peneliti

Berdasarkan hasil uji homogenitas, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,560. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05 ($0,560 > 0,05$) maka H_0 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa varians data *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen.

Tabel 4. Hasil Hipotesis *Pretest*

Tes	<i>Sig. 2-tailed</i>	α	Keterangan
<i>Pretest</i>	0,61	0,05	Tidak terdapat perbedaan kemampuan awal antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Sumber: Olahan peneliti

Berdasarkan hasil uji t menggunakan SPSS 22, diperoleh nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar 0,61. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05 ($0,61 > 0,05$). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_1 ditolak, sehingga tidak terdapat perbedaan kemampuan awal antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, untuk mengetahui apakah pembelajaran Pendidikan Pancasila berbantuan media kuis interaktif *Quizizz* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, maka penelitian dilanjutkan dengan pelaksanaan *posttest*.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas *Posttest*

<i>Shapiro-Wilk</i>			
Kelas	<i>Statistic</i>	df	Sig.
Eksperimen	0,949	31	0,145
Kontrol	0,959	31	0,273

Sumber: Olahan peneliti

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh Sig kelas eksperimen sebesar 0,145 dan Sig kelas kontrol sebesar 0,273. Berdasarkan hasil pada kedua kelas tersebut terlihat bahwa $Sig > \alpha$, yaitu pada kelas eksperimen $0,145 > 0,05$ dan pada kelas kontrol $0,273 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa data *posttest* kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal.

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas *Posttest*.

<i>Test Of Homogeneity of Variances</i>			
<i>Levene Statistic</i>	df1	df2	Sig.
2,416	1	60	0,125

Sumber: Olahan peneliti

Berdasarkan hasil uji homogenitas, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,125. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05 ($0,125 > 0,05$) maka H_0 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa varians data *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen. Oleh karena itu, data memenuhi syarat untuk dilanjutkan ke uji statistik parametrik, seperti uji t.

Tabel 7. Hasil Uji Hipotesis *Posttest*

Tes	<i>Sig (2-tailed)</i>	α	Keterangan
Posstest	0,000	0,05	Terdapat pengaruh pembelajaran Pendidikan Pancasila berbantuan media kuis interaktif <i>Quizizz</i> terhadap hasil belajar siswa kelas X

Sumber: Olahan peneliti

Berdasarkan hasil uji *Independent Samples Test* pada data *posttest*, diperoleh nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar 0,000 ($p < 0,05$). Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila berbantuan media interaktif *Quizizz* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas X materi NKRI di SMA Negeri 1 Kubung.

Pembelajaran Pendidikan Pancasila berbantuan media interaktif *quizizz*

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila berbantuan media interaktif *Quizizz* dengan siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa bantuan media interaktif *Quizizz*. Hal ini dibuktikan melalui hasil analisis statistik, di mana nilai rata-rata *posttest* kelas

eksperimen sebesar 86,71 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 70,97. Selain itu, hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari pembelajaran Pendidikan Pancasila berbantuan media interaktif *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa pada materi NKRI kelas X di SMA Negeri 1 Kubung.

Jika ditinjau dari hasil *pretest*, diketahui bahwa kemampuan awal siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol relatif sebanding. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji hipotesis *pretest* yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,61 > 0,05$, sehingga tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelas sebelum diberikan perlakuan. Dengan demikian, perbedaan hasil belajar yang terjadi pada kelas eksperimen dapat dikaitkan dengan penggunaan media pembelajaran *Quizizz*, bukan karena adanya perbedaan kemampuan awal siswa.

Hasil belajar pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa penggunaan media *Quizizz* memberikan pengaruh positif dibandingkan pembelajaran tanpa bantuan media interaktif *Quizizz*. *Quizizz* sebagai media pembelajaran berbasis *game* mampu menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan kompetitif sehingga mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi, serta memperoleh umpan balik secara langsung melalui fitur-fitur yang tersedia pada *Quizizz*.

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori media pembelajaran yang dikemukakan oleh Arsyad (2019) bahwa media pembelajaran berfungsi membantu memperjelas penyampaian materi sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Media pembelajaran yang menarik dan interaktif juga mampu merangsang perhatian, minat, serta motivasi belajar siswa (Jong & Tacoh, 2024). Dalam penelitian ini, materi NKRI yang sebelumnya dianggap teoritis dan cenderung membosankan dapat disajikan dalam bentuk instrumen edukatif yang menarik sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan.

Selain itu, dari perspektif teori *konstruktivisme* yang dikemukakan oleh *Vygotsky* (1978), pembelajaran yang efektif terjadi ketika siswa secara aktif membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman belajar (Casfian et al., 2024). Teori ini menegaskan bahwa pengetahuan tidak diterima secara pasif, melainkan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan belajar (Suryani et al., 2018:17). Dalam pembelajaran menggunakan *Quizizz*, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga secara aktif terlibat dalam menjawab soal dan memperoleh umpan balik secara langsung melalui fitur *review questions* pada *Quizizz*. Aktivitas tersebut membantu siswa membangun pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi NKRI dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah.

Keberhasilan penggunaan *Quizizz* juga dipengaruhi oleh kemampuan media tersebut dalam menciptakan suasana belajar yang menarik dan interaktif. Sudjana (2017:40) menyatakan bahwa pemilihan media pembelajaran yang tepat merupakan salah satu faktor penting yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Elemen gamifikasi dalam *Quizizz*, seperti *leaderboard*, sistem poin, batas waktu, dan tampilan visual yang menarik, mampu meningkatkan fokus dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Jika dibandingkan dengan kelas kontrol, pembelajaran tanpa bantuan media interaktif *Quizizz* cenderung membuat siswa kurang aktif karena siswa lebih banyak menerima informasi secara pasif melalui metode ceramah. Kurangnya variasi media dan metode pembelajaran menyebabkan keterlibatan siswa menjadi rendah sehingga pembelajaran kurang efektif. Sebaliknya, penggunaan *Quizizz* pada kelas eksperimen mampu

menciptakan pembelajaran yang lebih partisipatif dan berpusat pada siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Pane dan Dasopang (2017) bahwa pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif siswa akan menghasilkan pemahaman yang lebih baik dibandingkan pembelajaran yang bersifat pasif.

Temuan ini sesuai dengan teori hasil belajar menurut Sudjana (2017) yang menyatakan bahwa hasil belajar mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pada aspek kognitif, siswa lebih mudah memahami materi sehingga nilai posttest kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Pada aspek afektif, siswa terlihat lebih aktif, antusias, dan percaya diri selama pembelajaran berlangsung. Sementara itu, pada aspek psikomotorik, siswa menjadi lebih terampil menggunakan perangkat digital dan lebih cepat merespons soal-soal yang diberikan melalui *Quizizz*.

Temuan dalam penelitian ini juga didukung oleh beberapa penelitian terdahulu. Penelitian yang dilakukan oleh Billa et al. (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn SMA dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Hasil penelitian ini konsisten dengan temuan tersebut karena sama-sama menunjukkan adanya pengaruh positif *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa. Penelitian Wahyuillahi, Nawawi, dan Mahanani (2021) juga membuktikan bahwa *Quizizz* mampu meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa pada muatan PKN sekolah dasar, sedangkan Al Mawaddah et al. (2021) menemukan bahwa *Quizizz* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang berdampak pada peningkatan hasil belajar. Selain itu, penelitian Dalimunthe (2024) dan Citra (2020) menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Temuan-temuan tersebut semakin memperkuat hasil penelitian ini yang menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila berbantuan media interaktif *Quizizz* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas X pada materi NKRI di SMAN 1 Kubung.

Berdasarkan uraian tersebut, maka hipotesis penelitian dapat dijawab, yaitu hipotesis alternatif (H_1) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan antara pembelajaran Pendidikan Pancasila berbantuan media interaktif *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa pada materi NKRI kelas X di SMAN 1 Kubung. Dengan demikian, penggunaan *Quizizz* dapat direkomendasikan sebagai salah satu media pembelajaran yang efektif dalam mempengaruhi hasil belajar siswa. Guru diharapkan lebih kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan zaman.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila berbantuan media kuis interaktif *Quizizz* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas X pada materi NKRI di SMAN 1 Kubung. Hal ini ditunjukkan oleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed = $0,000 < 0,05$) serta rata-rata hasil belajar kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Penggunaan *Quizizz* terbukti mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa melalui fitur interaktif dan umpan balik langsung. Dengan demikian, *Quizizz* dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Implikasinya, guru perlu mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses pembelajaran. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengkaji penggunaan *Quizizz* pada materi dan jenjang yang berbeda serta mengombinasikannya dengan model pembelajaran lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Adu, D. S., Tahun, Y. A., Fina, Y. E., Ottu, J. M., Sabat, R., & Sesfao, M. I. (2025). Implementasi teori sibermetik pada pembelajaran PAK di tingkat SMP. *ADIBA: Jurnal Pendidikan*, 4(4), 236–245.
- Aeni, N., & Wijayanti, T. (2024). Penggunaan aplikasi Quizizz untuk penilaian pembelajaran di SMKN 10 Makassar. *Jurnal Gembira: Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 610–616.
- Al Mawaddah, A. W., Hidayat, M. T., Amin, S. M., & Hartatik, S. (2021). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika melalui daring di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3109–3116.
- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran* (Edisi revisi). PT RajaGrafindo Persada.
- Billa, S., Ananda, A., Rafni, A., & Indrawadi, J. (2023). Pengaruh game edukasi Quizizz terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn SMA. *Journal of Education, Cultural and Politics*, 3(2), 276–285.
- Casfian, F., Fadhillah, F., Septiaranny, J. W., Nugraha, M. A., & Fuadin, A. (2024). Efektivitas pembelajaran berbasis teori konstruktivisme melalui media e-learning. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 3(2), 636–648.
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi Quizizz terhadap hasil belajar teknologi perkantoran siswa kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261–272.
- Dalimunthe, U. (2024). Pengaruh media Quizizz terhadap pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas XI SMAN 2 Rantau Selatan. *Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme*, 6(1), 45–58.
- Hastuti, N., & Kayyimah, N. (2024). Problematika guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia di MTs Nurul Ihsan. *Edusiana: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2), 208–219.
- Heriyanto, H., Cahyadi, A., & Suroso, J. S. (2024). The effectiveness of using Quizizz in improving learners' motivation and engagement in learning. *Sebatik*, 28(2), 581–586.
- Lubis, P., Hasibuan, M. B., & Gusmaneli, G. (2024). Teori-teori belajar dalam pembelajaran. *Intellektika: Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2(3), 1–18.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, 3(2), 333–352.
- Pare, A., & Sihotang, H. (2023). Pendidikan holistik untuk mengembangkan keterampilan abad ke-21 dalam menghadapi tantangan era digital. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 27778–27788.
- Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Sudjana, N. (2017). *Penilaian hasil proses belajar mengajar* (Cetakan ke-21). PT Remaja Rosdakarya.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya*. Remaja Rosdakarya.
- Tjandra, D. S. (2020). Implementasi pembelajaran pendidikan agama Kristen di abad ke-21. *SIKIP: Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 1(1), 1–10.
- Wahyuillahi, N. I., Nawawi, I., & Mahanani, P. (2021). Penggunaan aplikasi Quizizz sebagai metode evaluasi dalam pembelajaran daring terhadap hasil belajar pada muatan PKN kelas V SD. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 1(7), 597–604.