



Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Digital *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Di Kelas III SD Negeri 04 Bariang Rao-Rao

Ulfa Rosantia¹, Ade Marlia², Yunadil Husni³,

^{*1,2,3,4,5}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Widyaswara Indonesia, Indonesia

ulfarosantia25@gmail.com, ademarlia@gmail.com, husniyunadil@gmail.com,

Corresponding Author

Nama Penulis : Ulfa Rosantia

E-mail : ulfarosantia@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh metode pembelajaran kurang menarik yang menyebabkan rendahnya hasil belajar Pendidikan Pancasila di kelas III SD Negeri 04 Bariang Rao-Rao Kabupaten Solok Selatan. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran digital *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan desain *True Experimental Design* dengan tipe *Posttest Only Control Design*. Subjek penelitian terdiri dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran digital *Quizizz* dan kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan pada hasil belajar Pendidikan Pancasila. Berdasarkan rata-rata hasil belajar kelas eksperimen yaitu 86,2 sedangkan pada kelas kontrol adalah 70,6. Selanjutnya, pada hasil uji t dengan taraf nyata $\alpha = 0,05$ (5%) diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $5,083 > 2,016$ yang menunjukkan bahwa hipotesis H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran digital *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 04 Bariang Rao-Rao Kabupaten Solok Selatan.

Kata kunci - *Quizizz*, Media Pembelajaran, Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila

Abstract

This research is motivated by the unattractive learning method that causes low learning outcomes of Pancasila Education in grade III of SD Negeri 04 Bariang Rao-Rao, South Solok Regency. The purpose of this study is to determine the effect of using digital learning media Quizizz on student learning outcomes. The research method used is a quantitative method with a True Experimental Design with a Posttest Only Control Design type. The research subjects consisted of two classes, namely the experimental class using digital learning media Quizizz and the control class using conventional learning methods. The results of data analysis show that there are significant differences in learning outcomes of Pancasila Education. Based on the average learning outcomes of the experimental class, namely 86.2 while in the control class is 70.6. Furthermore, the results of the t test with a significance level of $\alpha = 0.05$ (5%) obtained $t_{hitung} > t_{tabel}$ namely $5.083 > 2.016$ which indicates that the hypothesis H_0 is rejected and H_1 is accepted. It can be concluded that there is a significant influence of the use of Quizizz digital learning media on the learning outcomes of grade III students of SD Negeri 04 Bariang Rao-Rao, South Solok Regency.

Keywords - *Quizizz*, learning media, learning outcomes, Pancasila Education

PENDAHULUAN

Hasil belajar merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar. Wahyuningsih (2020: 65) dalam Yunisa, Eva, & Cut (2022: 121) menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku dari seseorang, dengan adanya hasil belajar seorang guru dapat mengetahui kekurangan dan kelebihan setiap siswanya dari perubahan tingkah laku siswa tersebut. Rini & Ulhaq (2023: 66) juga berpendapat bahwa perubahan tingkah laku tersebut diakibatkan oleh adanya proses pembelajaran yang dilakukan. Sedangkan menurut Devinra, dkk. (2024: 17) hasil belajar dikaitkan dengan modifikasi pada siswa yang dapat berbentuk modifikasi pada pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotorik) siswa.

Penilaian pada hasil belajar salah satunya dapat dilihat dari nilai siswa. Dalam hal ini tentunya akan terdapat siswa yang memperoleh nilai tinggi dan nilai rendah. Rendahnya hasil belajar siswa dapat disebabkan oleh beberapa faktor. Adapun faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa, yakni pembelajaran yang hanya berpusat pada guru, guru menggunakan metode pembelajaran konvensional yang membuat siswa cepat bosan sehingga kurangnya motivasi untuk belajar yang menyebabkan rendahnya hasil belajar.

Oleh karena itu, berdasarkan pengamatan di atas peneliti langsung melakukan wawancara awal dengan guru kelas III di SD Negeri 04 Bariang Rao-rao Kabupaten Solok Selatan. Pada saat melakukan wawancara dan observasi ke lapangan ditemukan permasalahan yaitu penggunaan model, metode, dan media yang tidak bervariasi sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar Pendidikan Pancasila di kelas III SD Negeri 04 Bariang Rao-Rao Kabupaten Solok Selatan.

Maka dari itu, agar permasalahan dapat diatasi peneliti tertarik untuk melakukan penelitian kuantitatif (eksperimen) yaitu dengan penerapan media pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan serta mampu membangkitkan motivasi siswa sehingga mampu membuat hasil belajar siswa menjadi meningkat. Dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dapat dilakukan dengan berbagai cara, misalnya dengan menerapkan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Media pembelajaran merupakan alat perantara yang digunakan pada saat proses belajar untuk menyampaikan materi sehingga siswa lebih paham terkait materi yang disampaikan oleh guru (Rini & Ulhaq, 2023: 66). Media pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan perkembangan zaman yang sudah modern. Media pembelajaran yang dimaksud adalah media pembelajaran berbasis digital.

Hendra, dkk. (2023: 2) menjelaskan berbasis digital adalah salah satu metode pembelajaran yang banyak digunakan saat ini. Teknologi digital berfungsi sebagai media pembelajaran yang canggih, memungkinkan siswa untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dengan lebih mudah dan cepat. Ada bermacam sumber daya pembelajaran digital yang tersedia yang dapat dipakai oleh guru, termasuk sumber daya berbasis game yang menarik. Selain materi pendidikan, ada banyak program pembelajaran berbasis digital yang tersedia, contohnya aplikasi *Quizizz*. Selain menjadi alat penyampaian materi, *Quizizz* ialah aplikasi permainan edukasi naratif yang dapat disesuaikan dimana juga bisa dipakai selaku alat penilaian pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Guru dapat memenuhi tujuan pembelajaran dengan memakai aplikasi *Quizizz* ini untuk menciptakan lingkungan kelas yang lebih seru (Nuri Rahmawati, dkk. (2022) dalam Devinra, dkk. (2024: 17)).

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Devinra, dkk. (2024) dengan judul "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Digital *Quizizz* terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di Sekolah Dasar". Hasil riset memperlihatkan jika terdapat pengaruh positif hasil belajar matematika siswa dari pengimplementasian media pembelajaran digital berbasis *Quizizz* pada kelompok eksperimen dibanding dengan kelompok kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran digital *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa di kelas III SD Negeri 04 Bariang Rao-Rao, Kabupaten Solok Selatan. Peneliti berharap dengan menerapkan media pembelajaran berbasis digital *Quizizz* ini dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, khususnya siswa kelas III SD Negeri 04 Bariang Rao-Rao.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian eksperimen dengan desain *True Experimental Design* dengan tipe *Posttest Only Control Design*. Menurut Sugiyono (2017: 6), metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang mencari pengaruh perlakuan tertentu. Ada sebuah tindakan atau perlakuan yang diberikan untuk mempengaruhi sesuatu sehingga dalam metode eksperimen ada yang mempengaruhi dan ada yang terpengaruhi. Penelitian ini dilakukan di kelas III SD Negeri 04 Bariang Rao-Rao Kabupaten Solok Selatan. Penelitian ini dilakukan pada semester II Tahun Ajaran 2024/2025 pada bulan Mei 2025. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SD Negeri 04 Bariang Rao-Rao, Kabupaten Solok Selatan yang terdaftar pada Tahun Pelajaran 2024/2025 yang berjumlah 45 orang yang tersebar dalam dua kelas. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *Sampling Jenuh*. Menurut Sugiyono (2017: 85) *Sampling Jenuh* adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Subjek penelitian terdiri dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran digital *Quizizz* dan kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional. Hasil tes *Posttest* dari masing-masing individu digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis digital *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa. Skor inilah yang digunakan dalam analisis data untuk tes objektif dan *essay*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisis Statistik Deskriptif

Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah nilai hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas III SDN 04 Bariang Rao-Rao sebanyak 45 orang pada Tahun Pelajaran 2024/2025. Kegiatan penelitian ini dilaksanakan dengan alokasi waktu 3 JP (3 x 35 menit). Pertemuan di kelas eksperimen dilaksanakan pada hari Jum'at, tanggal 09 Mei 2025. Sedangkan di kelas kontrol dilaksanakan pada hari Rabu, tanggal 21 Mei 2025.



Gambar 1.

Penelitian pada kelas eksperimen

Pada kelas eksperimen, peneliti memberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis digital *Quizizz*. Berdasarkan data yang diperoleh dari 21 orang siswa di kelas eksperimen memperoleh jumlah nilai yaitu 1811 dengan jumlah rata-rata yaitu 86,2. Kemudian jumlah siswa yang tuntas sebanyak 20 orang dengan persentase 95, 24 dan yang belum tuntas sebanyak 1 orang dengan persentase 4,76%.



Gambar 2.

Penelitian pada kelas kontrol

Sedangkan pada kelas kontrol, peneliti menggunakan metode pembelajaran konvensional. Berdasarkan data yang diperoleh dari 24 orang siswa di kelas kontrol memperoleh jumlah nilai yaitu 1694 dengan jumlah rata-rata yaitu 70,6. Kemudian jumlah siswa yang tuntas sebanyak 10 orang dengan persentase 41,67% dan yang belum tuntas sebanyak 14 orang dengan persentase 58,33%.

Dari data hasil belajar di atas terlihat perbedaan nilai antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal tersebut dapat terbukti pada tabel di bawah ini.

Tabel 1.

Ringkasan Deskripsi Hasil Belajar

No	Statistik	Nilai <i>Posstest</i>	
		Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1.	N	21	24
2.	Jumlah Nilai	1811	1694
3.	Rata-rata	86,2	70,6
4.	Maksimum	100	93
5.	Minimum	73	50

Setelah dilakukan penelitian di kelas III SDN 04 Bariang Rao-Rao, maka didapatkan data nilai *posstest* siswa. Berdasarkan tabel ringkasan deskripsi di atas, terlihat bahwa hasil belajar di kelas eksperimen yang diberikan perlakuan berupa media pembelajaran berbasis *Quizizz* lebih tinggi daripada pembelajaran di kelas kontrol dengan metode pembelajaran konvensional. Dimana jumlah nilai di kelas eksperimen yaitu 1811 dengan rata-rata 86,2 sedangkan jumlah nilai di kelas kontrol yaitu 1694 dengan rata-rata 70,6. Kemudian nilai maksimum di kelas eksperimen yaitu 100 dan nilai minimum yaitu 73, sedangkan nilai maksimum di kelas kontrol yaitu 93 dan nilai minimum 50.

2. Analisis Inferensial

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa berdistribusi normal atau tidak dihitung dengan menggunakan *Microsoft Excel*. Uji normalitas ini menggunakan uji normalitas dari *Chi-kuadrat* dengan kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut.

Jika $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ maka data dinyatakan normal

Jika $X^2_{hitung} > X^2_{tabel}$ maka data dinyatakan tidak normal

Setelah dilakukan pengolahan data pada *Microsoft Excel*, maka didapatkan hasil uji normalitas data. Berikut ini hasil uji normalitas data pada kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran digital *Quizizz* dan di kelas kontrol dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Tabel 2.

Hasil Uji Normalitas Data

Hasil Belajar Pendidikan Pancasila	Kelas	<i>Chi-Kuadrat</i>		Hasil
		Nilai X^2_{hitung}	Nilai X^2_{tabel}	
	<i>Post-Test</i> Eksperimen	-13,968	11,070	Normal
	<i>Post-Test</i> Kontrol	1,455	11,070	Normal

Berdasarkan hasil pengujian normalitas dengan menggunakan *Microsoft Excel* yang terdapat pada tabel 2, diketahui bahwa hasil uji normalitas pada hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran digital *Quizizz* diperoleh nilai X^2_{hitung} yaitu -13,968 dari jumlah 21 siswa. Kemudian nilai X^2_{hitung} dibandingkan dengan X^2_{tabel} sesuai taraf signifikan $\alpha = 0,05$ (5%). Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa pada kelas eksperimen dinyatakan data berdistribusi normal, karena $X^2_{hitung} (-13,968) < X^2_{tabel} (11,070)$.

Sedangkan uji normalitas yang dilakukan pada kelas kontrol dengan menggunakan metode konvensional diperoleh nilai X^2_{hitung} yaitu 1,455 dari jumlah 24 siswa. Kemudian nilai X^2_{hitung} dibandingkan dengan X^2_{tabel} sesuai taraf signifikan $\alpha = 0,05$ (5%). Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa pada kelas eksperimen dinyatakan data berdistribusi normal, karena $X^2_{hitung} (1,455) < X^2_{tabel} (11,070)$.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan dalam penelitian berasal dari populasi yang homogen atau tidak. Artinya apakah sampel yang dipilih dapat mewakili seluruh populasi yang ada, dengan kriteria:

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ artinya varian homogen

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ artinya varian tidak homogen

Setelah dilakukan pengolahan data pada *Microsoft Excel*, maka didapatkan hasil uji homogenitas. Berikut ini hasil uji homogenitas pada kelas eksperimen dengan media pembelajaran digital *Quizizz* dan kelas kontrol dengan metode pembelajaran konvensional.

Tabel 3.

Hasil Uji Homogenitas Data

No	Varians yang di Uji	Jumlah Sampel	F_{hitung}	F_{tabel}	Hasil
1.	Hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas eksperimen	21	2,257	3,214	Homogen
2.	Hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas kontrol	24			
Jumlah		45			
Syarat uji taraf signifikan $F_{hitung} < F_{tabel}$					

Berdasarkan hasil perhitungan uji homogenitas pada data hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan uji *Harley*, diperoleh nilai F_{hitung} sebesar 2,257 dan F_{tabel} sebesar 3,214 sesuai taraf signifikan $\alpha = 0,05$ (5%). Dengan demikian, berdasarkan kriteria hasil belajar dari uji homogenitas yaitu $F_{hitung} (2,257) < F_{tabel} (3,214)$. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen.

c. Uji Hipotesis (Uji t)

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *Quizizz* dengan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Adapun kriteria keputusan hipotesis sebagai berikut.

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka terdapat pengaruh signifikan (H_0 ditolak)

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka tidak terdapat pengaruh signifikan (H_0 diterima)

Dalam uji hipotesis ini peneliti menggunakan rumus *Separated Varian* uji t. Adapun hasil perhitungan uji hipotesis pada penelitian ini melalui *Microsoft Excel* disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.

Hasil Uji Hipotesis Penelitian

Kelas	<i>t-Test: Two-Sample Assuming Equal Variances</i>		
	t_{hitung}	t_{tabel}	Hasil
Kelas Eksperimen	5,083	2,016	Terdapat pengaruh signifikan
Kelas Kontrol			

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis pada tabel di atas, diperoleh nilai t_{hitung} sebesar (5,083) > t_{tabel} (2,016) sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima, maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh dalam penggunaan media pembelajaran berbasis digital *Quizizz* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas III SD Negeri 04 Bariang Rao-Rao.

Penerapan media pembelajaran *Quizizz* diberikan pada kelas eksperimen dan hasil pembelajaran didapatkan media pembelajaran *Quizizz* lebih unggul karena dapat menjadikan rasa bosan, kantuk dan tidak fokusnya siswa menjadi teratasi. Siswa lebih fokus untuk belajar dan tertarik sehingga hasil belajar siswa meningkat dan lebih tinggi dibanding nilai pada kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional. Sesuai dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Devinra, dkk. (2024) yang berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Digital *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di Sekolah Dasar" dan penelitian yang dilakukan oleh Rini dan Ulaq (2023) yang berjudul "Pengaruh Media *Quizizz Paper*

Mode terhadap Hasil Belajar Materi Penerapan Sikap Pancasila Kelas IV UPT SD Negeri 220 Gresik yang membuktikan bahwa media *Quizizz* mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini juga dapat dibuktikan bahwa media *Quizizz* dalam penelitian ini memiliki pengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Kekayaan Suku Bangsa kelas III UPT SD Negeri 04 Bariang Rao-Rao.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis digital *Quizizz* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila di kelas III SD Negeri 04 Bariang Rao-Rao Kecamatan Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan. Hal ini terlihat dari hasil *posttest* yang telah dilakukan, dimana rata-rata nilai *posttest* siswa di kelas kontrol yaitu 70,6 dan nilai *posttest* siswa di kelas eksperimen yaitu 86,2. Dengan begitu nilai rata-rata siswa yang diajarkan dengan menggunakan media berbasis digital *Quizizz* lebih besar dibanding nilai rata-rata siswa dengan pembelajaran menggunakan metode konvensional. Adapun hasil uji hipotesis diperoleh nilai $t_{hitung} = 5,083$ dengan nilai $t_{tabel} = 2,016$ untuk taraf nyata $\alpha = 0,05$ (5%). Hal ini menunjukkan bahwa $5,083 > 2,016$ atau $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang berarti hipotesis H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa setelah mendapat perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis digital *Quizizz*.

Dengan demikian, *Quizizz* sebagai media pembelajaran interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan kompetitif dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Media pembelajaran digital *Quizizz* tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Penggunaan media ini dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa secara keseluruhan.

DAFTAR PUSTAKA

- Devinra, dkk. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Digital *Quizizz* terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi dan Sains Matematika*, 10(1), 13-17.
- Hendra, dkk. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik)*. Jambi: Sonpedia Publishing Indonesia.
- Rini & Ulhaq, Z. (2023). Pengaruh Media *Quizizz* Paper Mode terhadap Hasil Belajar Materi Penerapan Sikap Pancasila Kelas IV UPT SD Negeri 220 Gresik. *Jurnal PGSD*, 11(1), 66.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Yunisa, N., Eva, N. T., & Cut, R. D. (2022). Peningkatan Hasil belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran SQ4R. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Biotik*, 10(1), 121.