

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN QUIZIZZ UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA**

Suciana Tri Wahyuni¹, Delila Kania², Asep Deni Normansyah³

^{1,2,3}Universitas Pasundan

¹sucianatriwahyuni@gmail.com, ²delila@unpas.ac.id, ³asepdeninormansyah@unpas.ac.id

Abstract

This study aimed to determine the effectiveness of using the Quizizz application in improving students' learning outcomes in Pancasila Education. The research was conducted at SMP Yadika 2 Paseh using a quasi-experimental method with a non-equivalent control group design on the experimental and control classes. The research instruments were learning outcome tests (pretest and posttest) and a questionnaire. The results of the Independent Samples T-Test showed a significant difference in the posttest (p-value = 0.022). This was supported by the experimental class's average posttest score (87.07) being higher than the control class's (79.80). The N-Gain test also showed that the increase in learning outcomes in the experimental class (average 0.61) was in the "moderately effective" category, while the control class (average 0.37) was in the "very ineffective" category. In addition, the questionnaire showed that students gave a positive response, feeling more motivated, active, and helped in understanding concepts through the activities of creating questions and taking quizzes. Thus, it can be concluded that the use of Quizizz is effective in improving learning outcomes in Pancasila Education.

Keywords: Quizizz, Effectiveness, Learning Outcomes, Civic Education

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian dilaksanakan di SMP Yadika 2 Paseh menggunakan metode quasi-experiment dengan desain nonequivalent control group pada kelas eksperimen dan kontrol. Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar (pretest dan posttest) dan angket. Hasil uji Independent Samples T-Test menunjukkan perbedaan yang signifikan pada posttest (p-value = 0,022). Hal ini didukung oleh nilai rata-rata posttest kelas eksperimen (87,07) yang lebih tinggi daripada kelas kontrol (79,80). Uji N-Gain juga memperlihatkan bahwa peningkatan hasil belajar di kelas eksperimen (rata-rata 0,61) berada pada kategori "cukup efektif", sementara kelas kontrol (rata-rata 0,37) berada pada kategori "sangat tidak efektif". Selain itu, angket menunjukkan peserta didik memberikan tanggapan positif, merasa lebih termotivasi, aktif, dan terbantu dalam memahami konsep

Article History

Received: September 2025
Reviewed: September 2025
Published: September 2025

Plagiarism Checker No 234

Prefix DOI : Prefix DOI :
10.8734/Sindoro.v1i2.365

Copyright : Author

Publish by : Sindoro



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

melalui kegiatan membuat soal dan mengerjakan kuis. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan <i>Quizizz</i> efektif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila. Kata Kunci: <i>Quizizz</i> , Efektivitas, Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila	
---	--

PENDAHULUAN

Kemajuan dalam bidang ilmu pengetahuan serta teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang berlangsung dengan sangat cepat telah menjadi kekuatan yang tak terelakkan dalam mengubah banyak aspek kehidupan, termasuk sektor pendidikan di seluruh dunia. Era digital menuntut lembaga pendidikan untuk terus beradaptasi dan mengadopsi TIK sebagai landasan pembelajaran demi menjamin transfer pengetahuan yang sukses dan peningkatan kualitas pendidikan. Rodiansusila dkk. (2022) menegaskan bahwa TIK memegang peranan krusial dalam pendidikan sehingga lembaga pendidikan harus memanfaatkannya secara relevan dengan perkembangan zaman. Pengintegrasian TIK yang seimbang terbukti meningkatkan kualitas pembelajaran melalui metode dan media interaktif yang mendorong partisipasi aktif antara guru dan peserta didik (Huraerah dkk., 2023). Oleh karena itu, pemanfaatan TIK tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran yang bertujuan meningkatkan mutu pendidikan secara menyeluruh.

Belajar sendiri merupakan aktivitas sadar yang menghasilkan perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, maupun sikap individu (Wandini & Sinaga, 2018). Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 40 Ayat 2, pendidik memiliki tanggung jawab untuk menciptakan lingkungan belajar yang bermakna, menyenangkan, inovatif, dan aktif. Salah satu upaya penting dalam mencapai hal ini adalah penggunaan media pembelajaran yang tepat. Media bukan hanya sekadar alat bantu, tetapi komponen penting dalam meningkatkan ketercapaian hasil belajar, baik dalam ranah kognitif, afektif, maupun psikomotor (Erawati, 2022; Sulistiasih, 2023).

Namun pada praktiknya, masih banyak guru yang menghadapi kendala dalam memanfaatkan media berbasis teknologi. Beberapa guru belum terbiasa mengintegrasikan media digital, kurang memahami penggunaannya, atau kesulitan memilih media yang sesuai. Akibatnya, metode konvensional seperti ceramah yang cenderung satu arah masih mendominasi pembelajaran, termasuk pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Kondisi ini membuat pembelajaran terasa membosankan, interaksi rendah, dan hasil belajar peserta didik cenderung kurang optimal (Widiatmaka, 2021). Padahal, Pendidikan Pancasila berperan penting dalam membentuk karakter warga negara yang cerdas dan berakhlak.

Hasil observasi di SMP Yadika 2 Paseh, Kabupaten Bandung menunjukkan bahwa meskipun fasilitas teknologi seperti internet, proyektor, dan komputer sudah tersedia, penggunaannya belum optimal. Guru masih cenderung mengandalkan buku paket dan buku tulis, sehingga pembelajaran terasa monoton dan berpusat pada guru. Data yang diperoleh dari salah satu guru menunjukkan bahwa 75% peserta didik kelas VII memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75, disertai rendahnya partisipasi aktif dan motivasi belajar mereka. Hal ini memperlihatkan adanya kesenjangan antara ketersediaan fasilitas teknologi dan praktik pembelajaran di kelas, yang berdampak pada rendahnya hasil belajar Pendidikan Pancasila.

Melihat masalah tersebut, guru perlu memanfaatkan media pembelajaran inovatif, salah satunya *Quizizz*. Aplikasi ini berbasis permainan interaktif yang menggabungkan elemen gamifikasi seperti poin, papan peringkat, avatar, dan PowerUp yang memungkinkan peserta didik memperoleh kesempatan bonus poin atau memperbaiki jawaban salah (Aziz & Nurul Asri, 2024). Fitur-fitur ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi, serta mengubah evaluasi pembelajaran yang biasanya menegangkan menjadi lebih menarik dan

interaktif. Penelitian Fitriani (2024) dan Nababan dkk. (2023) membuktikan bahwa penggunaan *Quizizz* berdampak positif terhadap minat, keterlibatan, dan hasil belajar peserta didik.

Namun, penelitian sebelumnya umumnya menempatkan peserta didik hanya sebagai pengguna soal yang dibuat guru, bukan sebagai kreator. Padahal, pembelajaran abad ke-21 menuntut pergeseran peran peserta didik dari konsumen informasi menjadi produsen pengetahuan (Setiawati dkk., 2024). Melibatkan peserta didik dalam pembuatan soal atau student-generated questions dapat melatih keterampilan berpikir kritis dan analitis (Rahayu dkk., 2022), sekaligus meningkatkan pemahaman materi secara mendalam. Oleh karena itu, penelitian ini mengkaji efektivitas penggunaan *Quizizz* tidak hanya sebagai media evaluasi, tetapi juga sebagai sarana partisipasi aktif peserta didik dalam membuat soal, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif, meningkatkan tanggung jawab belajar, dan hasil belajar Pendidikan Pancasila diharapkan meningkat secara signifikan.

METODE PENELITIAN

Adapun pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif karena bertujuan untuk mengukur efektivitas penggunaan *Quizizz* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Menurut Sugiyono (2024, hlm. 15), metode kuantitatif adalah metode ilmiah yang objektif dan terukur, dengan data berupa angka yang dianalisis menggunakan statistik, sehingga sesuai untuk membuktikan sejauh mana penggunaan *Quizizz* mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Penelitian ini mengadopsi sub-jenis metode kuantitatif berupa metode eksperimen, yaitu metode untuk mengetahui pengaruh variabel independen (perlakuan/treatment) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi terkendali (Sugiyono, 2024, hlm. 111). Dalam penelitian ini, perlakuan yang dimaksud adalah penggunaan *Quizizz*, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Desain penelitian menggunakan Quasi-Experimental dengan model Non-equivalent [Pre-Test and Post-Test] Control-Group Design, di mana kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dipilih tanpa penempatan acak, keduanya diberikan pretest dan *posttest*, tetapi hanya kelompok eksperimen yang menerima perlakuan (Creswell, 2024, hlm. 231). Penelitian ini melibatkan populasi seluruh peserta didik kelas VIII SMP Yadika 2 Paseh yang berjumlah 226 siswa dari tujuh kelas (VIII-A hingga VIII-G), sementara sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik Nonprobability Sampling dengan metode Purposive Sampling (Sugiyono, 2024, hlm. 138). Berdasarkan pertimbangan hasil observasi awal, kelas VIII-C dipilih sebagai kelompok eksperimen karena menunjukkan antusiasme dan nilai yang rendah pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, sedangkan kelas VIII-D ditetapkan sebagai kelompok kontrol. Total sampel terdiri dari 60 peserta didik, masing-masing 30 siswa di kelas eksperimen dan 30 siswa di kelas kontrol, yang akan diberikan pretest, perlakuan pembelajaran, dan *posttest* sesuai desain penelitian.

Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini melibatkan beberapa metode penting untuk mendapatkan data yang relevan dan akurat. Menurut Sugiyono (2024, hlm. 213), pengumpulan data dapat dilakukan di berbagai tempat, melalui beragam sumber, dan dengan beragam metode. Data bisa diperoleh di lingkungan alami, laboratorium, rumah, seminar, atau diskusi, dengan sumber data primer yang memberikan informasi langsung atau sekunder melalui pihak lain atau dokumen. Metode yang digunakan dapat berupa wawancara, kuesioner, pengamatan, atau kombinasi dari ketiganya. Dalam penelitian ini, data dikumpulkan melalui tes dan kuesioner. Tes berfungsi untuk mengukur kemampuan peserta didik dengan memberikan pretest dan *posttest*, di mana pretest dilakukan sebelum perlakuan untuk mengetahui penguasaan awal materi, sedangkan *posttest* dilakukan setelah perlakuan untuk mengukur penguasaan setelah pembelajaran menggunakan *Quizizz* (Aisyah dkk., 2023). Kuesioner digunakan untuk memperoleh data dari responden dengan serangkaian pertanyaan tertulis dan dalam penelitian ini menggunakan angket tertutup berbentuk skala Likert (Sugiyono, 2024, hlm.

219). Instrumen penelitian yang digunakan meliputi uji validitas dan reliabilitas. Validitas mengukur ketepatan instrumen dalam mengukur variabel yang diteliti dengan menggunakan korelasi Pearson Product Moment melalui SPSS versi 30, di mana dari 20 butir soal, 17 dinyatakan valid dan 3 dieliminasi. Begitu pula pada instrumen angket, seluruh butir X1-X10 dan Y1-Y10 dinyatakan valid karena r -hitung lebih besar dari r -tabel (0,361) sehingga mampu merepresentasikan variabel yang diteliti dengan baik. Selanjutnya, uji reliabilitas dilakukan menggunakan metode *Cronbach Alpha*, di mana nilai reliabilitas soal tes sebesar 0,824, angket *Quizizz* sebesar 0,942, dan angket Hasil Belajar serta Efektivitas Belajar sebesar 0,938. Seluruh nilai tersebut melebihi ambang batas 0,60, sehingga instrumen yang digunakan dinyatakan reliabel dan konsisten dalam menghasilkan data penelitian.

Adapun teknik analisis data dalam penelitian ini meliputi beberapa tahap yang dilakukan secara sistematis untuk menghasilkan kesimpulan yang valid dan dapat dipahami. Tahap pertama adalah uji prasyarat yang mencakup uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas, menurut Sugiyono (2024), bertujuan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak, di mana dalam penelitian ini digunakan uji *Shapiro-Wilk* melalui program SPSS versi 30 dengan kriteria data berdistribusi normal jika nilai $\text{sig} > 0,05$, sedangkan jika nilai $\text{sig} < 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal. Selanjutnya, uji homogenitas dilakukan untuk memastikan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi dengan varians yang serupa (homogen), dengan ketentuan distribusi data dikatakan homogen jika nilai $\text{sig} > 0,05$ dan tidak homogen jika nilai $\text{sig} < 0,05$. Tahap berikutnya adalah uji hipotesis yang terdiri dari uji t sampel berpasangan (*Paired Sample t-Test*) dan uji t independen (*Independent Sample t-Test*). Uji t sampel berpasangan digunakan untuk mengecek perbedaan rata-rata antara dua kelompok data yang terhubung, misalnya *pretest* dan *posttest* pada subjek yang sama, sedangkan uji t independen digunakan untuk membandingkan rata-rata dua kelompok data yang tidak berhubungan. Kedua uji ini dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 30. Tahap terakhir adalah uji *N-Gain* yang digunakan untuk mengevaluasi peningkatan hasil belajar peserta didik dengan cara menghitung perbedaan nilai *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui efektivitas penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Cijagra 2 Paseh melalui beberapa tahapan dengan pendekatan kuasi eksperimen, melibatkan dua kelas yaitu kelas VIII-C sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII-D sebagai kelas kontrol, masing-masing berjumlah 30 peserta didik. Variabel yang diteliti adalah penggunaan *Quizizz* sebagai variabel bebas (X) dan hasil belajar peserta didik sebagai variabel terikat (Y), dengan pengukuran hasil belajar kognitif dilakukan melalui tes pada kedua kelompok. Proses pembelajaran mengikuti prosedur modul ajar masing-masing kelas, di mana kelas eksperimen menggunakan aplikasi *Quizizz* tidak hanya sebagai alat evaluasi tetapi juga sebagai media pembelajaran kolaboratif, karena peserta didik secara aktif membuat soal melalui *Quizizz* untuk kemudian digunakan dalam evaluasi kelompok, sementara kelas kontrol menggunakan metode konvensional dengan tes tertulis. Instrumen tes berupa 20 soal pilihan ganda diuji validitasnya, dan setelah uji coba terdapat 3 soal tidak valid sehingga hanya 17 soal valid yang digunakan untuk *pretest* dan *posttest*, dengan hasil belajar dianalisis menggunakan analisis deskriptif persentase. Selain itu, angket tertutup skala Likert dengan 20 pernyataan menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik di kelas eksperimen memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan *Quizizz*, menyatakan bahwa aplikasi ini memotivasi, meningkatkan keaktifan, dan mempermudah pemahaman konsep Pendidikan Pancasila. Temuan ini menegaskan bahwa *Quizizz* tidak hanya berfungsi sebagai media evaluasi, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran kolaboratif yang menyenangkan dan efektif dalam meningkatkan partisipasi serta pemahaman peserta didik.

Pengaruh Penerapan Aplikasi Quizizz dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat peningkatan signifikan pada hasil belajar kelas eksperimen setelah penerapan aplikasi Quizizz. Nilai rata-rata pretest sebesar 71,50 meningkat menjadi 87,07 pada *posttest*, sehingga terjadi peningkatan 15,57 poin yang diperkuat oleh hasil uji *paired sample t-test* yang menunjukkan perbedaan signifikan. Model pembelajaran kolaboratif di mana peserta didik tidak hanya menjawab soal, tetapi juga membuat soal secara berkelompok yang kemudian dijadikan kuis evaluasi melalui Quizizz, terbukti mampu meningkatkan pemahaman dan penguasaan materi Pendidikan Pancasila. Hal ini sejalan dengan pendapat Rohmawati (2015) yang menekankan bahwa efektivitas pembelajaran tercermin dari keterlibatan aktif peserta didik, peningkatan pemahaman, serta perbaikan capaian hasil belajar.

Selain itu, Susanti (2020) menegaskan bahwa efektivitas pembelajaran dipengaruhi oleh pemahaman mendalam dan kemampuan mentransfer pengetahuan. Melalui Quizizz, peserta didik tidak hanya menerima soal, tetapi juga memproduksi soal sebagai bentuk transfer pemahaman sehingga mereka menginternalisasi konsep dengan lebih baik. Proses ini sejalan dengan prinsip efektivitas belajar yang menekankan aktivitas berpikir aktif, pemecahan masalah, dan refleksi. Fitur gamifikasi seperti poin, papan peringkat, dan avatar (Aziz & Nurul Asri, 2024) turut meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan, penuh tantangan, dan mendorong keterlibatan yang lebih tinggi.

Hasil penelitian ini juga mendukung temuan Fitriani, N. (2024), Citra dan Rosy (2020), serta Nirmalasari dan Susanti (2023) yang menegaskan efektivitas Quizizz sebagai media evaluasi interaktif. Namun, keunikan penelitian ini terletak pada tahapan pembuatan soal oleh peserta didik yang menjadikan mereka tidak hanya konsumen, tetapi juga produsen pengetahuan dalam proses evaluasi. Dengan demikian, penerapan Quizizz terbukti meningkatkan hasil belajar melalui keterlibatan aktif, motivasi belajar yang tinggi, dan penguatan pemahaman nilai-nilai Pancasila, menjadikannya tidak hanya sebagai alat evaluasi tetapi juga sebagai media pembelajaran kolaboratif yang inovatif.

Perbedaan Hasil Belajar antara Peserta Didik yang Menggunakan Quizizz dan Peserta Didik yang tidak Menggunakan Quizizz pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

Hasil uji independent sample t-test pada skor *posttest* menunjukkan perbedaan signifikan antara kelas eksperimen (87,07) dan kelas kontrol (79,80), dengan p-value 0,022 ($< 0,05$) serta selisih mean 7,30 poin. Konsistensi temuan terlihat pada *N-Gain*, di mana kelas eksperimen mencapai 0,61 (kategori cukup efektif) sedangkan kelas kontrol hanya 0,37 (sangat tidak efektif). Bukti angket mendukung hal ini, misalnya 63,3% peserta didik setuju dan 30% sangat setuju bahwa membuat soal di Quizizz lebih efektif daripada sekadar membaca. Aktivitas student-generated questions menuntut pemahaman isi, perbedaan konsep, dan penyusunan distraktor logis sehingga mendorong keterampilan kognitif tingkat tinggi.

Dampak afektif terlihat dari meningkatnya motivasi dan sikap positif peserta didik. Sebanyak 50% setuju dan 46,7% sangat setuju bahwa Quizizz membuat pelajaran lebih menarik, sedangkan fitur gamifikasi seperti poin, papan peringkat, dan power-up mendorong semangat belajar yang kompetitif dan menyenangkan. Selain itu, umpan balik instan membantu peserta didik mengetahui kesalahan, memperbaikinya segera, dan belajar lebih baik. Hal ini selaras dengan indikator efektivitas pembelajaran yang menekankan keterlibatan aktif, motivasi intrinsik, serta respons positif sebagai prasyarat pencapaian tujuan belajar.

Pada ranah psikomotorik, 60% peserta didik setuju dan 36,7% sangat setuju bahwa penggunaan Quizizz meningkatkan keberanian berpartisipasi, sedangkan 56,7% setuju dan 40% sangat setuju bahwa mereka lebih percaya diri menjawab soal evaluasi. Proses membuat soal, mengunggahnya, dan menjawab kuis menuntut koordinasi tindakan serta keterampilan menggunakan perangkat digital. Secara keseluruhan, perbedaan hasil belajar, motivasi, serta

partisipasi antara kelas eksperimen dan kontrol membuktikan bahwa pembelajaran berbantuan *Quizizz* mampu meningkatkan capaian kognitif, afektif, dan psikomotorik secara simultan melalui desain pembelajaran interaktif dan kolaboratif.

Efektivitas Penggunaan *Quizizz* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, dibuktikan dengan nilai *N-Gain* kelas eksperimen sebesar 0,61 (kategori cukup efektif) dibandingkan kelas kontrol 0,37 (kategori rendah) dan hasil independent samples t-test dengan nilai $p = 0,022$ ($p < 0,05$). Efektivitas ini selaras dengan tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang menekankan peningkatan aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Peningkatan nilai *posttest* serta keterlibatan aktif peserta didik menunjukkan bahwa pembelajaran dengan *Quizizz* mampu mencapai tujuan yang diharapkan secara optimal.

Secara pedagogis, efektivitas ini terjadi karena *Quizizz* menciptakan interaksi dua arah antara guru sebagai fasilitator dan peserta didik sebagai pembelajar aktif yang tidak hanya mengerjakan soal, tetapi juga membuat soal secara berkelompok sebelum digunakan sebagai kuis evaluasi. Pendekatan ini meningkatkan keterlibatan kognitif, mengurangi miskonsepsi, dan memperkuat pemahaman konsep melalui pengalaman belajar yang kolaboratif dan berbasis teknologi. Fitur gamifikasi seperti poin, papan peringkat, dan umpan balik instan juga menumbuhkan motivasi intrinsik, sikap positif, serta minat belajar peserta didik.

Selanjutnya, hasil penelitian menegaskan bahwa penggunaan *Quizizz* mengatasi berbagai hambatan pembelajaran seperti metode konvensional yang monoton, rendahnya motivasi belajar, serta peran pasif peserta didik. *Quizizz* terbukti meningkatkan capaian kognitif berupa pemahaman materi, ranah afektif melalui motivasi dan sikap positif, serta ranah psikomotorik melalui partisipasi aktif dalam menyusun dan menjawab soal. Dengan demikian, pembelajaran berbantuan *Quizizz* tidak hanya meningkatkan nilai akademik, tetapi juga kualitas proses pembelajaran Pendidikan Pancasila secara menyeluruh.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai efektivitas penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas VIII SMP Yadika 2 Paseh, dapat disimpulkan bahwa penerapan aplikasi *Quizizz* terbukti berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Hal ini terlihat dari perbedaan rata-rata nilai pretest dan *posttest* pada kelas eksperimen yang meningkat dari 71,50 menjadi 87,07 atau sebesar 15,57 poin, dengan hasil Paired Sample T-Test menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ($< 0,05$). Selain itu, perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol juga terlihat melalui Independent Sample T-Test dengan nilai signifikansi 0,022 ($< 0,05$), di mana rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 87,07 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yaitu 79,80 dengan selisih 7,27 poin. Peningkatan hasil belajar ini tidak hanya tercermin pada nilai akademik, tetapi juga pada motivasi, keterlibatan, dan interaksi peserta didik selama proses pembelajaran. Kegiatan menyusun soal secara berkelompok dan mengerjakannya kembali di aplikasi *Quizizz* berhasil menciptakan suasana belajar yang kolaboratif, menyenangkan, dan menantang. Efektivitas ini diperkuat oleh hasil uji *N-Gain* yang menunjukkan nilai rata-rata 0,61 (kategori cukup efektif) pada kelas eksperimen dibandingkan 0,37 (kategori sangat tidak efektif) pada kelas kontrol, serta didukung oleh hasil angket yang memperlihatkan mayoritas peserta didik merasa pembelajaran menjadi lebih menarik dan membantu pemahaman materi secara lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Anis, Z. (2023). Evaluasi Program Pendidikan Dan Pelatihan Dalam Meningkatkan Efektivitas Pelayanan Kepustakaan. Penerbit Adab. Anis, Z. (2023). Evaluasi Program Pendidikan Dan Pelatihan Dalam Meningkatkan Efektivitas Pelayanan Kepustakaan. Indramayu: Penerbit Adab.
- Aprinastuti, C., Puspita Fajar, A., Damayanti, Y., Putri Naba Ghazia, M., Prasetyawan, A., Karesi Putri, C., Dara Puspitasari, K., Adriana Larasati, S., Avila Clarita Oktavi, T., Xaverius Setiawan, F., Amanda Utami, R., Aurelia Putri D, B., & Ayuwan Dewi, R. (2023). Special Book For Media Tutorial ICT Based Learning. Yogyakarta: Stiletto Book.
- Azis Wahab, A., & Sapriya. (2023). Teori Dan Landasan Pendidikan Kewarganegaraan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Aziz, F., & Nurul Asri, Y. (2024). Media Pembelajaran Digital. Maksassar: CV. Tohar Media.
- Creswell, J. W. (2023). Research Design Pendekatan Metode Penelitian, Kuantitatif, dan Campuran. In Pustaka Pelajar (Edisi Keempat). Yogyakarta: PENERBIT PUSTAKA PELAJAR.
- Jusmawati, Satriawati, R, I., Rahman, A., & Arsyad, N. (2020). Model-Model Pembelajaran di Sekolah Dasar. Penerbit Samudra Biru (Anggota Ikapi).
- Sawir, M. (2020). Birokrasi Pelayanan Publik (Konsep, Teori, Dan Aplikasi). Yogyakarta: Penerbit Deepublish.
- Setiawati, I., Prihartini, N., Bhoki, H., Wahidin, D., Mudi Aran, A., Deiniatur, M., & Belen Keban, Y. (2024). Pendidikan Di Era Digital (Inovasi Teknologi dalam Sistem Pembelajaran Modern). Malang: PT. Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Sugiyono. (2024). Metode Penelitian Kuantitatif (Edisi Ke-3). Banung: Alfabeta.
- Sulistiasih. (2023). Evaluasi Hasil Belajar. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Susanti, L. (2020). Strategi Pembelajaran Berbasis Motivasi. Jakarta: PT Alex Media Komputindo.
- Syam, S., Subakti, H., Kristianto, S., Chamidah, D., Suhartati, T., Harlina Haruna, N., Krismanto Harianja, J., Wilson Sitopu, J., Yurfiah, Purba, S., & Arhesa, S. (2022). Belajar dan Pembelajaran. Medan: Yayasan Kita Menulis.

Jurnal:

- Bahira, A. (2024). Efektivitas Penggunaan Quiziz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Di Smk Negeri 26 Jakarta. Jurnal Pendidikan Dan Keguruan, 2(6), 1-23.
- Cindy Nababan, Anjelina Pasaribu, Jamaludin Jamaludin, & Sri Yunita. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran PPKn Siswa Melalui Media *Quizizz* Kelas X di SMK N 1 Percut Sei Tuan. Perspektif : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Bahasa, 1(4), 106-114. <https://doi.org/10.59059/perspektif.v1i4.678>
- 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. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p261-272>
- Erawati, D. (2022). Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 SD Negeri 6 Pajar Bulan. SHEs: Conference Series, 5(5), 1086-1093. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Erina Mifta Alvira, Arel Vaganza, Andromeda Putri, & Bagus Setiawan. (2023). Analisis Permasalahan Belajar : Faktor-Faktor Efektivitas Proses Pembelajaran Pada Siswa. Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (Jupendis), 2(1), 142-153. <https://doi.org/10.54066/jupendis.v2i1.1186>

- Faiz, A., Putra, N. P., & Nugraha, F. (2022). Memahami Makna Tes, Pengukuran (Measurement), Penilaian (Assessment), Dan Evaluasi (Evaluation) Dalam Pendidikan. *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 10(3), 492-495.
- Fitriani, N. (2024). Pengaruh Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media. 4(2).
- 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. <https://doi.org/10.46984/sebatik.v28i2.2526>
- Huraerah, A. J. A., Abdullah, A. W., & Rivai, A. (2023). Pengaruh Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terhadap Pendidikan Indonesia. *Journal of Islamic Education Policy*, 8(2), 133-146.
- Indrayani, S. A., Rahmadani, C., Saputra, R. H., Salsabila, B. L., Shofa, Z. N., & Islam, P. A. (2023). ORIENTASI PENDIDIKAN PANCASILA PERSPEKTIF. 1(November), 39-48.
- Nirmalasari, S. P. I., & Susanti, M. M. I. (2023). Efektivitas *Quizizz* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(2), 1286-1294. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i2.4926>
- Paisal, Satyahadewi, N., & Perdana, H. (2021). Pengembangan Aplikasi Statistika Berbasis Web Interaktif untuk Analisis Uji T. *Buletin Ilmiah Math. Stat. Dan Terapannya (Bimaster)*, 10(3), 331-340. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jbmstr/article/view/47655>
- Putri, N. L., Mettayana, V., Rahmawati, Y. A., & Nugroho, F. O. (2021). Efektivitas Pembelajaran Daring (Online) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tik Di Sd Anugrah Tanjungpandan. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Pendidikan Dan Multidisiplin*, 4(1), 193-199.
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia (21st Century Learning Innovations and Their Implementation in Indonesia). *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099-2104.
- Rahmayanti, I., & Abidin, M. (2023). Efektivitas Penggunaan Wordwall Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab di MAN Kota Batu. *Sustainable Jurnal Kajian Mutu Pendidikan*, 6(2), 349-358. <https://doi.org/10.32923/kjmp.v6i2.3413>
- Rikawati, M., & Rizky, M. R. (2023). Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* dalam Keaktifan Belajar pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Madrasah Tsanawiyah. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 2(1), 14-22.
- Rodiansusila, A. A., Falah, R. S., & Taofik, D. B. I. (2022). MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL BOOK caXra : Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar. 02(01), 50-56.
- Rohmawati, A. (2015). Jurnal Efektivitas Pembelajaran. *Simulation & Games*, 9(1), 16. <https://doi.org/10.1177/003755007200300206>
- Sari, L. A., Khasanah, U., & Sulistyaningsih, W. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Puzzle di Kelas I Amanah SD Muhammadiyah Kleco 2 Tahun Ajaran 2022/2023. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(2). <https://doi.org/10.20961/jkc.v11i2.76179>
- Siregar Aisyah, N., Harahap Royani, N., & Harahap Sari, H. (2023). Hubungan Antara Pretest dan *Posttest* dengan Hasil Belajar Siswa Kelas VII B Di MTS Alwashliyah Pantai Cirebon. *Edunomika*, 07(01), 2-3.
- Solikah, H. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif *Quizizz* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019 / 2020. *Bapala: Jurnal Mahasiswa UNESA*, 7(3), 1-8. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/34508>
- Suyadnya, I. D. P., & Suarnaya, I. P. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Mode Pembelajaran Games Based Learning Berbantuan *Quizizz* Mode Kertas. *Metta: Jurnal Ilmu Multidisiplin*, 5(1), 1-14. <https://doi.org/10.37329/metta.v5i1.3532>

- Wahjono. (2024). Pandangan Terhadap Penggunaan Sistem Informasi Dalam Pencatatan Transaksi Keuangan Serta Dampaknya Terhadap Efektivitas Manajemen Perusahaan. *Jurnal Infokam*, 20(2), 71-79.
- Wandini, R. R., & Sinaga, M. R. (2018). Games Pak Pos Membawa Surat Pada Sintax Model Pembelajaran Tematik. 06(01).
- Widiatmaka, P. (2021). Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Ujung Tombak Pembangunan Karakter Pancasila Di Perguruan Tinggi. *Pancasila: Jurnal Keindonesiaan*, 01(02), 176-185. <https://doi.org/10.52738/pjk.v1i2.41>
- Wijayanti, R. A. R., Hermanto, D., Novitasari, A. T., & Liesdiani, M. (2021). Evaluasi Pembelajaran Masa Pandemi. 4(3).
- Yusuf, M. A., Herman, H. T., Abraham, A., & Rukmana, H. (2024). Analisis Regresi Linier Sederhana dan Berganda Beserta Penerapannya. *Journal on Education*, 06(02), 13331-13344.

Skripsi dan Tesis:

- Ali, K. H. (2024). Efektifitas Media Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Minat Belajar Dalam Pembelajaran SKI Siswa Kelas 5 MIN 1 MINAHASA. Tesis, Institut Agama Islam Negeri (IAIN). Manado.
- Irdiansyah, M. R. (2022). Efektivitas Penerapan *Quizizz* Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di MTSN 2 Banda Aceh. Skripsi. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.

Peraturan Perundang-Undangan:

- Republik Indonesia. (2003). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.