

**STUDI KORELASI ANTARA PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN
APLIKASI QUIZIZZ DENGAN HASIL BELAJAR PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA PESERTA DIDIK KELAS X DI
SMA NEGERI 2 KARANGAN KABUPATEN TRENGGALEK PADA
SEMESTER 2 TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

SKRIPSI

Oleh:

ANISA LISTIA WARDANI

NPM: 2187205003



**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA (STKIP-PGRI)
TRENGGALEK PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PANCASILA DAN
KEWARGANEGARAAN TAHUN 2024/2025**

**STUDI KORELASI ANTARA PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN
APLIKASI QUIZIZZ DENGAN HASIL BELAJAR PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA PESERTA DIDIK KELAS X DI
SMA NEGERI 2 KARANGAN KABUPATEN TRENGGALEK PADA
SEMESTER 2 TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Pancasila dan Kewarganegaraan

Oleh:

ANISA LISTIA WARDANI

NPM: 2187205003

**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA (STKIP-PGRI)
TRENGGALEK PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PANCASILA DAN
KEWARGANEGARAAN TAHUN 2024/2025**

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO :

“ Tatap selalu tempat luka di tubuhmu. Lewat situlah cahaya akan menembusimu. Dan jangan pernah salah, bukan engkaulah yang sembuhkan luka itu.” Jalaludin Rumi.

PERSEMBAHAN:

Terimakasih kepada Allah SWT karena telah memberikan kemudahan dan kelancaran dalam pengerjaan skripsi ini, Terimakasih kepada kedua orang tua saya yang selalu memberi dukungan dan semangat yang yang luar biasa. Dukungan spriritual maupun finansial untuk saya dalam pengerjaan skripsi ini sebagai prasyarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan. Terimakasih kepada dosen pembimbing yang telah menuntun saya dalam pengerjaan skripsi ini mulai dari awal sampai akhir.

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh :

Nama : Anisa Listia Wardani

NPM : 2187205003

Judul :Studi Korelasi Antara Penerapan Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Dengan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas X Di SMA Negeri 2 Karanganyar Kabupaten Trenggalek Pada Semester 2 Tahun Pelajaran 2024/2025

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Trenggalek, 04 Juni 2025

Dosen Pembimbing,



Yudi Setiyono,S.H.,M.H

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh :

Nama : Anisa Listia Wardani

NPM : 2187205003

Judul : Studi Korelasi Antara Penerapan Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Dengan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas X Di SMA Negeri 2 Karanganyar Kabupaten Trenggalek Pada Semester 2 Tahun Pelajaran 2024/2025

Telah diuji dan dipertahankan di depan Tim Penguji

Pada tanggal : 18 Juni 2025

Tim Penguji,

1. Ketua : Yudi Setiyono, S.H., M.H

NIDN. 0729066101

2. Sekretaris : Bahrul Sri Rukmini, S.H., M.Pd

NIDN. 0725057501

3. Anggota : Dwiatmanto, S.H., M.H

NIDN. 0718126503



Mengesahkan,



De. DWI KUNCOROWATI, M.Pd

NUPN: 9907006131

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Anisa Listia Wardani

NPM : 2187205003

Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Trenggalek, 04 Juni 2025

Yang membuat pernyataan



Anisa Listia Wardani

NPM. 2187205003

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan karunia beserta rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Studi Korelasi Antara Penerapan Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Dengan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas X Di SMA Negeri 2 Karang Kabupaten Trenggalek Pada Semester 2 Tahun Pelajaran 2024/2025” dengan tepat waktu.

Skripsi ini penulis susun untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan di STKIP PGRI Trenggalek. Selain itu, sebagai wahana untuk melatih kepekaan dan bersikap kritis terhadap permasalahan khususnya di bidang kependidikan. Akhirnya dengan segala kerendahan hati, izinkanlah penulis untuk menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang berjasa memberikan bantuan bimbingan, semangat dan nasehat dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung dalam proses penyusunan skripsi ini. Ucapan terima kasih yang tak terhingga penulis sampaikan kepada:

1. Ibu Dr. Dwi Kuncorowati, M.Pd. selaku Ketua STKIP PGRI Trenggalek yang telah banyak memberikan arahan dan motivasi yang sangat diperlukan.
2. Bapak Sunarno, S.H., M.Pd. sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan STKIP PGRI Trenggalek yang telah memberikan kesempatan dalam penyusunan skripsi.

3. Bapak Yudi Setiyono, S.H., M.H. selaku dosen pembimbing yang dengan sabar membimbing dan mengarahkan demi terwujudnya skripsi ini.
4. Bapak/Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan STKIP PGRI Trenggalek yang memberikan arahan dan motivasi demi terwujudnya skripsi ini.
5. Kedua orang tua penulis yang selalu memberi dukungan dan doa terbaik demi terselesaikannya skripsi ini.
6. Pihak sekolah SMA Negeri 2 Karanganyar serta siswa-siswi yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Sahabat saya Adelia Eka Putri, S.Pd yang telah membantu dan memberikan motivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Teman-teman prodi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Angkatan 2021 yang telah memberikan bantuan baik secara moril dan materiil.
9. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari adanya keterbatasan di dalam penyusunan proposal skripsi ini. Demi kesempurnaan skripsi ini, besar harapan penulis akan kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat.

Trenggalek, Juni 2025

Penulis

ABSTRAK

Judul : Studi Korelasi Antara Penerapan Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Dengan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas X Di SMA Negeri 2 Karanganyar Kabupaten Karanganyar Pada Semester 2 Tahun Pelajaran 2024/2025. Oleh : Anisa Listia Wardani, NPM :2187205003, Program Studi : PPKn, STKIP PGRI Karanganyar.

Kata kunci : Quizizz, Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila

Penerapan media pembelajaran Quizizz memberikan alternatif interaktif dalam proses belajar mengajar. Aplikasi ini digunakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan mempermudah evaluasi hasil belajar, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui korelasi antara Penerapan Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Dengan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas X Di SMA Negeri 2 Karanganyar Kabupaten Karanganyar Pada Semester 2 Tahun Pelajaran 2024/2025. Metode yang digunakan yaitu pendekatan kuantitatif dengan jumlah 38 responden yang terdiri dari peserta didik kelas X SMA Negeri 2 Karanganyar. Pengambilan data menggunakan instrumen angket penerapan media pembelajaran aplikasi Quizizz berjumlah 30 item valid dan dokumentasi nilai Sumatif Tengah semester 2 Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila.

Hasil analisis deskriptif dari penerapan media pembelajaran aplikasi Quizizz diperoleh skor tertinggi 145 dan skor terendah 80 dengan skor rata-rata 120,00 dan standar deviasi 8,955. Hasil analisis deskriptif nilai Sumatif Tengah Semester 2 Pendidikan Pancasila diperoleh skor tertinggi 94 dan skor terendah 77 dengan skor rata-rata 82,55 dan standar deviasi 4,493. Berdasarkan hasil analisis korelasi product moment antara variabel X (penerapan media pembelajaran aplikasi Quizizz) dan Y (Nilai Sumatif Tengah Semester 2 Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila) diperoleh skor 0,185 yang memiliki derajat hubungan sangat lemah. Sedangkan hasil uji hipotesis diperoleh kesimpulan H_a : ditolak, H_0 : diterima yang berarti tidak ada hubungan antara penerapan media pembelajaran aplikasi Quizizz dengan hasil belajar Sumatif Tengah Semester 2 Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila yang ditandai dengan r hitung lebih kecil daripada r tabel ($0,185 < 0,320$) pada taraf signifikansi 5%.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa peserta didik kelas X SMA Negeri 2 Karanganyar Tahun Pelajaran 2024/2025 yang memiliki tingkat penerapan media pembelajaran aplikasi Quizizz yang tinggi tidak menjamin nilai Sumatif Tengah Semester 2 Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Tahun Pelajaran 2024/2025 menjadi lebih baik dibandingkan dengan peserta didik kelas X SMA Negeri 2 Karanganyar yang memiliki penerapan media pembelajaran aplikasi Quizizz rendah, begitu pula sebaliknya.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL/JUDUL.....	i
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Batasan Masalah.....	10
1.3 Rumusan Masalah	11
1.4 Tujuan Penelitian	11
1.5 Kegunaan Penelitian.....	11
1.6 Penegasan Istilah.....	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	14
2.1 Kerangka Teori	15
2.1.1 Kajian Tentang Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz	15
2.1.1.1 Manfaat Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz	20
2.1.1.2 Keunggulan Aplikasi Quizizz.....	21
2.1.1.3 Langkah-langkah Penggunaan Aplikasi Quizizz	22
2.1.2 Kajian Tentang Hasil Belajar	23
2.1.2.1 Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	25
2.1.3 Kajian Tentang Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila	26
2.1.3.1 Tujuan Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila	27
2.2 Penelitian yang Relevan	32
2.3 Kerangka Berpikir.....	36
2.4 Hipotesis	41
BAB III METODE PENELITIAN.....	43
3.1 Rancangan Penelitian	43

3.2	Prosedur Penelitian	43
3.3	Populasi dan Sampel	45
3.3.1	Populasi.....	45
3.3.2	Sampel	46
3.4	Identifikasi Variabel Penelitian	47
3.5	Metode dan Instrumen Pengumpulan Data.....	49
3.6	Metode Analisis Data	56
BAB IV HASIL PENELITIAN		59
4.1	Deskripsi Data.....	59
4.1.1	Data Kuesioner (Angket) Penerapan Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz	60
4.1.2	Data Nilai Sumatif Tengah Semester 2	61
4.2	Analisis Data	65
4.3	Pengujian Hipotesis.....	68
4.4	Interpretasi	69
BAB V PENUTUP		71
5.1	Simpulan	71
5.2	Saran	72
DAFTAR RUJUKAN		74
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....		

DAFTAR TABEL

No	Judul Tabel	Halaman
1.	Tabel 2.1 Hasil Penelitian yang Relevan	33
2.	Tabel 3.1 Populasi Kelas X di SMA Negeri 2 Karang	46
3.	Tabel 3.2 Pengambilan Sampel Per-Kelas X di SMA Negeri 2 Karang	47
4.	Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas Angket Penerapan Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Kelas X SMA Negeri 2 Karang Tahun Pelajaran 2024/2025	60
5.	Tabel 4.2 Data Hasil Uji Reliabilitas Penerapan Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Kelas X SMA Negeri 2 Karang Tahun Pelajaran 2024/2025	61
6.	Tabel 4.3 Data Daftar Nilai Sumatif Tengah Semester (STS-2) Kelas X SMA Negeri 2 Karang Tahun Pelajaran 2024/2025	62
7.	Tabel 4.4 Data Analisis Deskriptif Variabel Hasil Sumatif Tengah Semester (STS-2) Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas X SMA Negeri 2 Karang Tahun Pelajaran 2024/2025	63
8.	Tabel 4.5 Data Hasil Penyebaran Angket Penerapan Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Kelas X SMA Negeri 2 Karang Tahun Pelajaran 2024/2025	65
9.	Tabel 4.6 Data Deskriptif Variabel Penerapan Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Kelas X SMA Negeri 2 Karang Tahun Pelajaran 2024/2025	65
10.	Tabel 4.7 Hasil Analisis Korelasi Penerapan Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Kelas Dengan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas X Di SMA Negeri 2 Karang Kabupaten Trenggalek Pada Semester 2 Tahun Pelajaran 2024/2025	67
11.	Tabel 4.8 Data Analisis Korelasi Penerapan Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Kelas Dengan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas X Di SMA Negeri 2 Karang Kabupaten Trenggalek Pada Semester 2 Tahun Pelajaran 2024/2025	68
12.	Tabel 4.9 Hasil Pengujian Hipotesis	69

DAFTAR GAMBAR

No	Judul Gambar	Halaman
1.	Gambar 2.2 Kerangka Berpikir	40
2.	Gambar 3.3 Rumus Korelasi <i>Product Moment</i>	53
3.	Gambar 3.4 Rumus <i>Alpha Cronbach</i>	55
4.	Gambar 3.5 Rumus Korelasi <i>Product Moment</i>	57
5.	Gambar 3.6 Pedoman Derajat Hubungan Antara Variabel X dan Y	58
6.	Gambar 4.1 Diagram Distribusi Nilai Sumatif Tengah Semester (STS-2) Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas X Di SMA Negeri 2 Karanganyar Kabupaten Karanganyar Pada Semester 2 Tahun Pelajaran 2024/2025	64
7.	Gambar 4.2 Diagram Distribusi Penerapan Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Peserta Didik Kelas X Di SMA Negeri 2 Karanganyar Kabupaten Karanganyar Pada Semester 2 Tahun Pelajaran 2024/2025	66
8.	Gambar 4.3 Pedoman Derajat Hubungan Antara Variabel X dan Y	68

DAFTAR LAMPIRAN

No	Judul Lampiran
1.	Lembar persetujuan judul
2.	Surat izin penelitian
3.	Instrumen penelitian penerapan media pembelajaran aplikasi Quizizz (angket)
4.	Instrumen penelitian dokumentasi hasil belajar Sumatif Tengah Semester (2) peserta didik kelas X SMA Negeri 2 Karanganyar
5.	Hasil rekapitulasi angket penerapan media pembelajaran aplikasi Quizizz
6.	Hasil Uji Validitas Angket Penerapan Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz
7.	Hasil Uji Reliabilitas Angket Penerapan Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz
8.	Hasil Analisis Deskriptif Angket Penerapan Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz
9.	Hasil Analisis Deskriptif Sumatif Tengah Semester 2
10.	Hasil Analisis Korelasi antara Variabel X dan Y
11.	Daftar Tabel r <i>Product Moment</i>
12.	Dokumentasi penyebaran angket kepada peserta didik kelas X SMA Negeri 2 Karanganyar
13.	Validasi Rujukan

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sebuah usaha manusia dalam menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi yang ada di dalam dirinya untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Pendidikan juga merupakan suatu usaha bangsa dalam mempersiapkan generasi anak muda yang lebih baik untuk masa depan yang akan datang. Pendidikan sebagai daya upaya untuk memajukan budi pekerti, pikiran serta jasmani anak agar dapat memajukan kesempurnaan hidup yaitu hidup dan menghidupkan anak yang selaras dengan alam dan masyarakatnya. Sedangkan menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 yang menyebutkan bahwa, “Pendidikan ialah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian (karakter), kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Proses pembelajaran yang baik adalah proses yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, interaktif bagi siswa. Menurut Ardhyantama (2019:3) proses pembelajaran yang baik dimulai dari desain rancangan pembelajaran yang matang dan merumuskan media pembelajaran yang sesuai.

Media pembelajaran interaktif adalah alat atau bahan yang digunakan dalam

proses belajar mengajar yang memungkinkan peserta didik untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, bukan hanya sebagai penerima informasi. Media ini mengutamakan interaksi dua arah, di mana siswa tidak hanya mendengarkan atau membaca materi, tetapi juga dapat berpartisipasi, bereksplorasi, dan berinteraksi dengan materi pembelajaran secara langsung. Dengan adanya interaktivitas, pembelajaran menjadi lebih dinamis dan dapat merangsang minat serta keterlibatan siswa.

Era digital telah membuka banyak peluang bagi penggunaan teknologi dalam pendidikan. Teknologi memberikan akses yang lebih luas terhadap berbagai media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Pemilihan media pembelajaran interaktif pada era digital memiliki potensi besar untuk meningkatkan efektivitas dan daya tarik pembelajaran. Dengan memanfaatkan teknologi, pendidik dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan beragam, sekaligus melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Meskipun ada beberapa tantangan yang harus dihadapi, pemilihan media yang tepat dan bijaksana akan membuka peluang besar untuk meningkatkan kualitas pendidikan di era digital saat ini.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) dalam dunia pendidikan mengalami kemajuan yang sangat pesat dalam beberapa dekade terakhir. Di sisi lain, akses terhadap sumber belajar menjadi semakin luas dan mudah dijangkau. Sumber daya digital seperti *e-book*, video pembelajaran, simulasi virtual, dan media interaktif lainnya telah memperkaya pengalaman belajar siswa, memungkinkan mereka untuk belajar di mana saja dan kapan saja.

Peran guru pun ikut mengalami transformasi, dari sekadar penyampai informasi menjadi fasilitator dan pembimbing dalam proses belajar yang lebih personal dan kolaboratif. Teknologi digital telah menjadi bagian integral dalam proses pembelajaran, menggantikan metode konvensional yang bersifat satu arah menjadi lebih interaktif, fleksibel, dan berbasis pada kebutuhan siswa. Menurut Lusiani (2020:18) pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini dapat dirasakan dan mempengaruhi kehidupan manusia. Dalam dunia pendidikan, teknologi memberikan dampak positif yang nyata dalam pembelajaran. Teknologi sudah memberikan kontribusi besar pada perkembangan pendidikan, terutama dalam pembelajaran interaktif. Salah satu alat pembelajaran inovatif adalah Quizizz, sebuah platform yang memungkinkan guru menciptakan kuis online menarik bagi peserta didik.

Memilih hasil pembelajaran adalah langkah penting dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk menyajikan siswa secara sistematis dan menarik informasi, pengetahuan, dan keterampilan. Hasil pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menghadirkan pemahaman siswa dan alat penilaian pendidik untuk materi pembelajaran saat menilai keberhasilan proses pembelajaran. Ketika memilih media untuk hasil pembelajaran, banyak aspek harus dipertimbangkan, termasuk karakteristik siswa, tujuan pembelajaran, kompleksitas materi, dan ketersediaan sumber daya. Media yang dipilih harus dapat mengekspresikan ide kepada siswa dan dapat memahaminya dalam format visual, audio, dan digital.

Dalam era pendidikan yang lebih maju dan modern, para guru

membutuhkan kesempatan untuk memilih media pembelajaran yang tepat untuk mendukung proses pembelajaran yang efektif dan bijaksana. Media belajar tidak hanya alat, tetapi juga komponen penting yang dapat memengaruhi motivasi, pemahaman, dan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar. Pemilihan media pembelajaran yang sesuai bertujuan agar pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa dan materi pembelajaran. Karena itu, seorang guru harus memiliki kemampuan memilih media pembelajaran yang sesuai untuk mendukung proses pembelajaran. Menurut Indah Wahyuni (2023:10) media pembelajaran adalah segala hal yang memfasilitasi akses informasi dan meningkatkan motivasi belajar, sehingga media tersebut berperan penting dalam mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Pancasila memainkan peran strategis dalam desain kepribadian siswa, moralitas dan identitas nasional. Oleh karena itu, pembelajaran yang bermakna diperlukan sehingga siswa tidak hanya dapat memahami Pancasila secara teoritis, tetapi juga menginternalisasi dan menerapkannya pada kehidupan sehari-hari. Menurut Kasminah (2019:12) Pendidikan Pancasila merupakan pondasi keberhasilan pendidikan Pancasila di tingkat yang lebih lanjut. Diperlukan pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik agar pemahaman terhadap pendidikan pancasila dapat meningkat. Namun, banyak guru mengalami kesulitan dalam menerapkan pembelajaran Pendidikan Pancasila sehingga hasil belajar siswa tidak sesuai dengan kurikulum yang telah ditetapkan. Salah satu media pembelajaran yang digunakan adalah aplikasi Quizizz, yang memberikan pengalaman belajar interaktif melalui perangkat keras. Aplikasi Quizizz

memfasilitasi interaksi antara peserta didik dan guru melalui pertanyaan yang muncul di layar dan dijawab oleh peserta didik.

Guru sebagai orang pengajar pasti memiliki harapan dapat melaksanakan proses pembelajaran secara interaktif. Pembelajaran interaktif ini memungkinkan terjadi interaksi dan saling aktif pada siswa ketika pelaksanaan evaluasi. Hasil evaluasi yang melaksanakan proses belajar mengajar tersebut harus dapat menggunakan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan serta dalam proses belajar mengajar guru harus bisa menempatkan siswa sebagai subjek belajar, dimana siswa dituntun untuk belajar sendiri dan berpikir kritis dalam proses belajar sehingga siswa menjadi aktif dalam belajar dan proses belajar mengajar.

Salah satu kelebihan utama dari aplikasi Quizizz adalah kemampuannya dalam menyajikan data statistik hasil pengerjaan siswa secara otomatis dan real-time. Fitur ini memberikan kemudahan bagi guru dalam melakukan evaluasi dan refleksi terhadap proses pembelajaran tanpa harus melakukan rekap manual yang memakan waktu. Menurut Aini (2019:8) kelebihan dari aplikasi Quizizz ini adalah terdapat data statistik hasil pengerjaan siswa secara otomatis yang dapat digunakan untuk refleksi. Siswa terlibat aktif dalam pembelajaran menggunakan Quizizz karena Quizizz dapat diakses dan digunakan oleh guru atau siswa melalui laptop, gadget, atau komputer. Quizizz dapat digunakan guru sebagai latihan soal di awal pembelajaran dan di akhir pembelajaran, serta pemantauan hasil kegiatan siswa. waktu pada soal kuis yang diujikan pada siswa sehingga dapat melatih siswa menjawab dengan benar, namun cepat.

Dalam era digital saat ini, kebutuhan untuk mengadaptasi metode pembelajaran yang menarik dan interaktif semakin meningkat. Menurut Purrohman (2021:815) salah satu solusi yang efektif adalah penggunaan platform kuis seperti Quizizz. Quizizz adalah alat pembelajaran berbasis permainan yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. Dengan tampilan yang menarik dan fitur yang mudah digunakan, Quizizz memungkinkan siswa untuk mengerjakan kuis secara individu maupun berkelompok, baik secara langsung (*live*) maupun asinkron. Guru dapat membuat soal sesuai kebutuhan, mengatur durasi, serta memanfaatkan berbagai tema dan elemen gamifikasi yang mendorong semangat kompetitif dan motivasi belajar siswa. Lebih dari itu, Quizizz juga menyediakan laporan hasil secara otomatis dan detail, sehingga guru dapat langsung melihat data statistik performa siswa. Hal ini sangat membantu dalam melakukan evaluasi, refleksi, serta menentukan tindak lanjut pembelajaran secara tepat sasaran.

Media pembelajaran digital memberikan kesempatan bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih disesuaikan dengan kebutuhan dan gaya belajar masing-masing siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran digital, guru dapat memberikan materi pembelajaran yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja oleh siswa. Ini memungkinkan siswa untuk belajar dengan kecepatan mereka sendiri, mengulang materi yang sulit dipahami, atau mengakses sumber belajar tambahan yang mendalam. Dalam mengikuti perkembangan media pembelajaran digital, guru juga secara otomatis

meningkatkan keterampilan teknologi mereka. Keterampilan ini tidak hanya bermanfaat dalam proses pembelajaran, tetapi juga meningkatkan profesionalisme guru di era digital. Dengan memiliki keterampilan yang *up-to-date*, guru dapat menjadi lebih kompeten dalam mengelola kelas, memanfaatkan perangkat dan aplikasi terbaru, serta beradaptasi dengan perubahan teknologi yang semakin cepat.

Dengan menggunakan aplikasi Quizizz memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran dalam bentuk kuis atau tantangan. Mereka tidak hanya mendengarkan atau membaca, tetapi juga berpartisipasi secara aktif, menjawab pertanyaan, dan mendapatkan umpan balik secara langsung. Dalam mode ini, peserta didik dapat melihat soal dan pilihan jawaban di layar dan memilih jawaban di aplikasi Quizizz. Alat ini menarik perhatian para pendidik karena efektif dalam meningkatkan interaksi dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Selain itu, Quizizz juga bermanfaat bagi para guru. Guru dapat dengan mudah melacak kemajuan setiap peserta didik melalui kuis interaktif. Ini memungkinkan guru memberikan umpan balik secara cepat dan menyesuaikan pengajaran sesuai dengan kebutuhan setiap siswa. Menurut Haddar (2021:47) selain itu, Quizizz memberikan alternatif bagi guru dan peserta didik untuk mengurangi penggunaan kertas.

Pendidikan Pancasila memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter, moral, dan identitas bangsa. Pendidikan ini tidak hanya mengajarkan nilai-nilai luhur yang terkandung dalam Pancasila, tetapi juga

mengarahkan siswa untuk diimplementasikan prinsip-prinsip tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Dengan pemahaman yang baik tentang Pancasila, diharapkan generasi muda Indonesia dapat menjadi warga negara yang bertanggung jawab, penuh empati, dan siap berkontribusi dalam pembangunan bangsa. Pendidikan Pancasila mengajarkan kepada siswa tentang hak dan kewajiban mereka sebagai warga negara yang baik. Dengan pemahaman yang kuat tentang nilai-nilai Pancasila, siswa diharapkan dapat berpartisipasi aktif dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Mereka akan lebih peka terhadap isu-isu sosial, politik, dan budaya yang terjadi di Indonesia, serta mampu menyikapinya dengan bijak dan bertanggung jawab.

Pendidikan Pancasila diharapkan mampu menjadikan warga negara Republik Indonesia secara terus menerus dan konsisten memahami, menganalisis dan menyikapi permasalahan yang dihadapi masyarakat berdasarkan cita-cita dan tujuan bangsa Indonesia. Menurut Nurafifah (2021:48) untuk tercapainya bangsa yang berkarakter diperlukan dukungan dari sekolah untuk menanamkan karakter dan akhlak yang baik pada peserta didik. Menurut Rizky Amalia,dkk (2022:124) Pancasila adalah seperangkat nilai budaya, agama, dan adat yang tertanam dalam masyarakat Indonesia. Setiap orang harus bekerja sama dengan baik untuk menyadari pentingnya pendidikan Pancasila dalam membina karakter bangsa. Pendidikan Pancasila memiliki peran sentral dalam membentuk karakter dan identitas bangsa.

Penerapan nilai-nilai pendidikan, seperti kejujuran, tanggung jawab, disiplin, toleransi, dan gotong royong, harus dimulai sejak jenjang pendidikan

dasar. Hal ini penting karena masa pendidikan dasar merupakan tahap awal pembentukan karakter peserta didik, di mana mereka sedang berada dalam fase perkembangan yang sangat pesat, baik secara kognitif, afektif, maupun sosial. Menurut Gunawan dkk, (2022:83) penerapan nilai-nilai pendidikan harus dimulai dari jenjang pendidikan dasar agar dapat membangun pondasi yang kokoh bagi karakter peserta didik yang akan membawa mereka ke jenjang yang lebih tinggi. Menurut Rahmawati & Najicha, (2023:63) pengaruh globalisasi juga menjadi tantangan signifikan. Era modern ditandai dengan pertukaran informasi global yang begitu cepat, menyebabkan budaya dan nilai-nilai luar negeri dapat dengan mudah masuk dan memengaruhi masyarakat.

Hal ini penting untuk menciptakan pendekatan yang memadukan nilai-nilai Pancasila dengan kekayaan budaya lokal tanpa menutup diri terhadap pengaruh global. Ini bisa melibatkan program-program pendidikan yang mendorong pemahaman yang mendalam terhadap budaya lokal dan nilai-nilai universal, sekaligus memberikan wawasan global yang seimbang.

SMA Negeri 2 Karanganyar sebagai salah satu institusi Pendidikan Sekolah Menengah Atas di Kecamatan Karanganyar Kabupaten Trenggalek, dengan menyadari pentingnya nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Dengan memahami nilai-nilai Pancasila, peserta didik diajarkan untuk menerapkan etika dan moral yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

Penerapan Aplikasi Quizizz di SMA Negeri 2 Karanganyar untuk peserta didik kelas X tahun pelajaran 2024/2025 diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang holistik, serta menguatkan siswa dalam memahami pentingnya

nilai-nilai Pancasila dalam proses pembelajaran. Melalui pendekatan ini, siswa akan belajar bukan hanya secara teoritis, tetapi juga secara praktis dengan mengamalkan nilai-nilai Pancasila.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti merasa tertarik untuk mengangkat judul “Studi Korelasi Antara Penerapan Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Dengan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas X Di SMA Negeri 2 Karang Kabupaten Trenggalek Pada Semester 2 Tahun Pelajaran 2024/2025”.

1.2 Batasan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang yang telah diuraikan diatas,serta untuk menghindari salah penafsiran dalam penelitian ini,maka dibuat batasan permasalahan,agar penelitian tidak terlalu meluas,maka penelitian memfokuskan pada beberapa hal:

1. Penerapan Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas X Di SMA Negeri 2 Karang Kabupaten Trenggalek Pada Semester 2 Tahun Pelajaran 2024/2025, yang diperoleh melalui penyebaran angket.
2. Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Dalam Materi Nilai- Nilai Pancasila Peserta Didik Kelas X Di SMA Negeri 2 Karang Kabupaten Trenggalek Pada Semester 2 Tahun Pelajaran 2024/2025, yang diambil dari nilai Sumatif Tengah Semester (STS-2).

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Adakah Korelasi Antara Penerapan Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Dengan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas X Di SMA Negeri 2 Karang Kabupaten Trenggalek Pada Semester 2 Tahun Pelajaran 2024/2025?

1.4 Tujuan Penelitian

Terkait dengan rumusan masalah yang tercantum diatas, maka tujuan yang dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui Kolerasi Antara Penerapan Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Dengan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas X Di SMA Negeri 2 Karang Kabupaten Trenggalek Pada Semester 2 Tahun Pelajaran 2024/2025.

1.5 Kegunaan Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan referensi dalam Korelasi Antara Penerapan Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Dengan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas X Di SMA Negeri 2 Karang Kabupaten Trenggalek Pada Semester 2 Tahun Pelajaran 2024/2025, khususnya yang berkaitan dengan nilai-nilai Pancasila di Sekolah Menengah Atas.

1.5.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Sekolah: Hasil penelitian ini diharapkan menjadi pedoman bagi SMA

Negeri 2 Karang dalam penerapan aplikasi Quizizz yang berkaitan dengan nilai-nilai Pancasila.

2. Bagi Guru: Dapat menjadi referensi bagi guru dalam strategi pembelajaran yang berbasis aplikasi pembelajaran untuk mendukung motivasi belajar siswa.
3. Bagi Siswa: Memberikan pemahaman lebih mendalam mengenai pentingnya mengamalkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.
4. Bagi Peneliti Selanjutnya: Hasil penelitian ini diharapkan menambah pengetahuan dalam penyusunan skripsi sebagai referensi penelitian lebih lanjut.

1.6 Penegasan Istilah

Dengan tujuan menghindari kesalah penafsiran dari pembaca, maka penulis menganggap perlu adanya penjelasan dari istilah-istilah penting yang digunakan dalam judul penelitian.

1. Penerapan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengertian penerapan adalah perbuatan menerapkan, suatu perbuatan mempraktekkan suatu teori, metode, dan hal lain untuk mencapai tujuan tertentu dan untuk suatu kepentingan yang diinginkan oleh suatu kelompok atau golongan yang telah terencana dan tersusun sebelumnya.

2. Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila adalah Pendidikan tentang nilai-nilai Pancasila sebagai Dasar Negara dan Ideologi Bangsa Indonesia. Sebagai Negara Indonesia yang berlandaskan Pancasila. Menurut Kemendikbudristek (2021) Pendidikan Pancasila menjadi sangat penting untuk membentuk karakter dan kepribadian bangsa yang

kuat, berakhlak mulia, dan bermartabat. Pancasila merupakan dasar dalam pembentukan peraturan yang berlaku di Negara Indonesia. Aturan yang ada di Indonesia tidak boleh bertentangan dengan nilai-nilai Pancasila. Pancasila merupakan landasan filosofis bagi pembangunan hukum yang berdasar pada nilai agama dan nilai budaya bangsa.

3. Aplikasi Quizizz

Aplikasi Quizizz merupakan aplikasi permainan pendidikan yang sifatnya naratif dan fleksibel. Selain dapat dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi, Quizizz juga bisa digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dari menyenangkan. Untuk menciptakan atmosfer pembelajaran yang lebih hidup, pemanfaatan aplikasi Quizizz bisa menjadi alternatif, tanpa menghilangkan esensi dari materi yang telah disampaikan oleh guru. Menurut Citra (2020:42) Quizizz merupakan aplikasi pendidikan yang berbasis *game* yang bisa dimanfaatkan sebagai media evaluasi pembelajaran.

4. Hasil Belajar

Hasil belajar siswa adalah perubahan perilaku atau kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melalui proses pembelajaran, baik dalam aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), maupun psikomotorik (keterampilan). Hasil belajar menjadi indikator sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai dan merupakan cerminan dari efektivitas proses belajar-mengajar yang telah berlangsung. Menurut Novita, dkk (2019:36) peningkatan hasil belajar siswa sangat dipengaruhi oleh faktor penggunaan media di dalam pembelajaran, penggunaan media dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan

mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat disampaikan dengan mudah.

5. Nilai-nilai Pancasila

Nilai-nilai Pancasila mencerminkan prinsip-prinsip dasar yang menjadi landasan kehidupan berbangsa dan bernegara. Dalam kehidupan sehari-hari, nilai-nilai Pancasila bukan sekedar konsep filosofis, melainkan pedoman praktis yang menjadi pedoman dalam bertindak setiap individu. Menurut Kemendikbudristek (2021) Pendidikan Pancasila menjadi sangat penting untuk membentuk karakter dan kepribadian bangsa yang kuat, berakhlak mulia, dan bermartabat. Pancasila merupakan dasar dalam pembentukan peraturan yang berlaku di Negara Indonesia. Aturan yang ada di Indonesia tidak boleh bertentangan dengan nilai-nilai Pancasila. Pancasila merupakan landasan filosofis bagi pembangunan hukum yang berdasar pada nilai agama dan nilai budaya bangsa dengan menciptakan suasana kerukunan, keadilan, dan kedamaian dalam masyarakat.

6. Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 2 Karang

Peserta Didik Kelas X adalah siswa-siswi yang menjadi peserta didik di Sekolah Menengah Atas (SMA) di Kecamatan Karang Kabupaten Trenggalek Tahun Pelajaran 2024/2025 yang berusia 15-16 tahun yang terdiri peserta didik putra dan putri.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teori

2.1.1 Kajian Tentang Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dalam proses pembelajaran guna merangsang perhatian, minat, serta pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan. Media ini dapat berbentuk alat, bahan, atau teknologi yang mendukung interaksi antara pendidik dan peserta didik. Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam proses belajar-mengajar. Dengan adanya media, materi yang disampaikan dapat lebih mudah dipahami peserta didik. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam dunia pendidikan saat ini. Dengan memanfaatkan berbagai jenis media, pendidik dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif, menarik, dan menyenangkan bagi peserta didik.

Dalam era digital seperti sekarang, inovasi dalam media pembelajaran terus berkembang, memberikan peluang baru dalam dunia pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Di era digitalisasi yang terus berkembang pesat, media pembelajaran mengalami transformasi yang signifikan. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah mendorong munculnya platform, aplikasi, dan metode pembelajaran yang lebih interaktif, fleksibel, dan mudah diakses. Proses belajar tidak lagi terbatas pada ruang kelas konvensional,

melainkan dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja melalui perangkat digital seperti smartphone, tablet, maupun komputer. Teknologi memungkinkan pembelajaran yang disesuaikan dengan kemampuan dan gaya belajar masing-masing peserta didik. Dengan menggunakan media pembelajaran yang memadai maka materi atau metode belajar yang paling sesuai dapat berkembang sesuai dengan ritme dan potensinya sendiri.

Media pembelajaran digital juga mendukung konsep pendidikan yang berkelanjutan. Penggunaan materi digital mengurangi ketergantungan pada bahan cetak, lebih ramah lingkungan, dan dapat terus diperbarui sesuai perkembangan zaman dan kebutuhan kurikulum. Pendidikan berkelanjutan merupakan pendekatan yang menekankan pentingnya proses belajar yang tidak hanya relevan untuk saat ini, tetapi juga tetap efektif dan ramah lingkungan dalam jangka panjang. Dalam konteks ini, media pembelajaran digital memiliki peran yang sangat penting. Selain itu, materi digital dapat diakses melalui perangkat yang relatif terjangkau seperti smartphone atau tablet, yang kini sudah banyak dimiliki masyarakat luas, bahkan di daerah terpencil. Banyak platform belajar juga menyediakan akses gratis atau biaya rendah, sehingga hambatan ekonomi bukan lagi penghalang utama untuk mendapatkan pendidikan berkualitas.

Akses yang luas ini memperkuat pendidikan berkelanjutan, karena tidak hanya memberikan pembelajaran yang setara, tetapi juga mendorong partisipasi aktif dari berbagai kelompok masyarakat dalam jangka panjang. Ketika semua

orang memiliki akses terhadap ilmu pengetahuan dan keterampilan, maka mereka dapat terus belajar dan berkembang sepanjang hayat, yang menjadi inti dari pendidikan yang berkelanjutan. Menurut Fadlurrohman & Dzaki (2020:56) media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran sangat dinantikan kehadirannya karena memiliki peranan yang sangat penting salah satunya dapat meraih perhatian siswa dalam belajar. Untuk menghasilkan kualitas pelaksanaan Pendidikan yang baik diperlukan pemilihan dan penggunaan serta penyesuaian media yang relevan dengan karakteristik materi yang dipelajari. Guru harus beradaptasi dengan teknologi dalam pembelajaran.

Dengan adanya kemajuan teknologi ini memberikan dampak positif pada dunia pendidikan, karena beberapa sekolah yang sudah beradaptasi dengan teknologi berhasil membentuk pemahaman dan keterampilan siswa dalam mencapai kompetensi belajar. Kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan merujuk pada inovasi dan penerapan perangkat, sistem, serta metode berbasis teknologi yang digunakan untuk meningkatkan proses belajar-mengajar. Menurut Aini (2019:14) secara khusus, kehadiran teknologi informasi yang dapat mendukung pendidikan itu ialah teknologi yang terintegrasi dengan basis pembelajaran kreatif, inovatif, dan menyenangkan.

Media pembelajaran Quizizz sangat penting digunakan dalam proses pembelajaran. Fitur-fitur yang ada di Quizizz mampu memberikan pengalaman belajar bagi siswa. Quizizz adalah platform pembelajaran berbasis game yang memungkinkan guru membuat kuis interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Aplikasi ini memungkinkan siswa menjawab soal

dalam format permainan yang menyenangkan, baik secara individu maupun dalam mode kompetisi dengan teman sekelas. Tidak hanya itu, media pembelajaran Quizizz juga mampu membantu guru membuat materi dan soal yang akan diberikan kepada siswa dalam pembelajaran.

Quizizz adalah salah satu media pembelajaran digital yang efektif dan menyenangkan. Dengan fitur gamifikasi, integrasi dengan LMS, serta fleksibilitas penggunaannya, Quizizz membantu meningkatkan keterlibatan siswa dan mempermudah guru dalam mengevaluasi hasil belajar. Menurut Hidayati & Aslam (2021:251) media pembelajaran Quizizz juga memudahkan guru dalam memberikan soal-soal pelajaran sehingga siswa dapat mengerjakan soal hanya pada hari-hari yang telah ditentukan sehingga tidak terjadi penumpukan tugas dalam proses pembelajaran. Quizizz sebagai aplikasi yang dapat dimanfaatkan sebagai tempat latihan dan memberikan materi merupakan sarana belajar yang interaktif. Dengan tampilan yang atraktif seperti game dapat menarik perhatian siswa. Menurut perspektif guru, aplikasi Quizizz ini efektif, layak dan mudah digunakan, dan juga dapat memotivasi seluruh siswa-siswa, sehingga aplikasi Quizizz memiliki potensi yang bagus untuk akademik dan fasilitas pengembangan ilmu pengetahuan.

Menurut Setiyani,dkk (2021:20) tampilan pada aplikasi Quizizz sangat kreatif dan musik yang ada dalam aplikasi tidak mengganggu konsentrasi siswa ketika menjawab pertanyaan. Quizizz dapat digunakan dengan banyak perangkat, seperti laptop, tablet, *smartphone*, dan juga *website browser*. Selain itu, Quizizz sebagai media belajar juga dapat digunakan dimanapun, kapanpun,

dan oleh siapapun. Oleh karena itu, aplikasi Quizizz merupakan sarana atau media pembelajaran yang sangat efektif dalam dunia Pendidikan. Menurut Marpaung (2021:50) tentunya pemanfaatan teknologi tersebut harus diiringi peningkatan kompetensi guru dalam memanipulasi berbagai teknologi tersebut. Oleh karena itu, peningkatan kemampuan guru dan murid dalam penggunaan teknologi adalah salah satu tujuan dari dunia Pendidikan ini. Dalam dunia pendidikan modern, menciptakan kelas yang interaktif menjadi kunci untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.

Penggunaan aplikasi pendidikan dapat membantu guru dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, dinamis, dan efektif. Menurut L. S. L. Purba (2019:9) menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan menggunakan media yang menarik dalam pembelajaran berpotensi menumbuhkan minat belajar siswa sehingga materi pelajaran yang diajarkan akan lebih mudah dipahami dan dipelajari oleh siswa. siswa dan media pembelajaran yang digunakan juga harus memenuhi kriteria agar dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa terlibat aktif selama pembelajaran. Setiap pertanyaan yang diajukan dilengkapi dengan waktu terbatas, yang tidak hanya menantang siswa untuk berpikir cepat, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Aplikasi Quizizz telah menjadi salah satu media pembelajaran yang banyak digunakan di kalangan pendidik dan pelajar. Dalam penelitian ini, saya fokus untuk mengkaji sejauh mana hubungan aplikasi Quizizz yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran yang

menyenangkan akan mendorong motivasi siswa untuk terus belajar sehingga berdampak baik pada hasil belajar.

2.1.1.1 Manfaat Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz

Quizizz adalah aplikasi pembelajaran berbasis kuis yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa melalui metode yang interaktif dan menyenangkan. Aplikasi ini tidak hanya mempermudah guru dalam membuat kuis, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa. Quizizz sebagai aplikasi yang dapat dimanfaatkan sebagai tempat latihan dan memberikan materi merupakan sarana belajar yang interaktif. Dengan tampilan yang atraktif seperti game dapat menarik perhatian siswa.

Menurut Setiyani,dkk (2021:20) manfaat aplikasi Quizizz ini juga dapat dilihat bagi guru dan murid. Selain mudah diakses, aplikasi Quizizz juga dapat membantu guru dalam melihat statistik nilai siswa pada setiap soal secara detail. Selain itu, akan ada grading otomatis dan analisis butir soal dari Quizizz yang dapat diunduh berupa file *excel*. Manfaat yang sangat menguntungkan adalah laporan hasil kuis setiap siswa dapat dibagikan melalui *email* orang tuanya.

Berdasarkan hal tersebut, pemanfaatan aplikasi *Quizizz* dalam proses pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kualitas interaksi pembelajaran, memperkuat motivasi belajar siswa, serta membantu guru dalam mengevaluasi hasil belajar secara efektif. Menurut Salsabila,dkk (2020:165) manfaat lainnya yang berdampak pada siswa yaitu menarik perhatian siswa, siswa dapat memahami soal secara mandiri, siswa aktif bertanya mengenai materi dan dalam evaluasi, siswa teliti dalam menjawab soal dan dalam mengatur waktu, dan juga

siswa tenang dalam mengerjakan kuis.

2.1.1.2 Keunggulan Aplikasi Quizizz

Quizizz merupakan salah satu aplikasi pembelajaran interaktif yang sangat populer, terutama dalam konteks pembelajaran berbasis digital. Aplikasi ini dirancang untuk memfasilitasi proses evaluasi dan penguatan materi secara menyenangkan melalui kuis-kuis berbasis permainan (*game-based learning*). Dalam praktiknya, Quizizz menawarkan berbagai keunggulan yang menjadikannya alat bantu belajar yang efektif, baik di lingkungan sekolah maupun di luar kelas. Dengan segala fitur dan kelebihanannya, Quizizz bukan hanya sebuah alat kuis digital, tetapi juga media pembelajaran yang mampu mengubah cara siswa belajar dan berinteraksi dengan materi pelajaran.

Keunggulannya dalam menghadirkan pembelajaran yang menarik, fleksibel, dan berbasis data membuat aplikasi ini menjadi solusi ideal dalam mendukung pendidikan di era digital. Keunggulan dari aplikasi Quizizz juga dapat dilihat dari fitur-fiturnya. Berdasarkan hasil penelitian dari Herlina Pusparani (2020:271) bahwa aplikasi Quizizz memiliki beberapa fitur berikut :

- 1) *Student Paced*, dengan fitur *student paced* ini siswa dapat melihat pertanyaan kuis di layar perangkatnya masing-masing. Selain itu, siswa juga dapat memantau hasil jawaban setelah selesai mengerjakan kuis.
- 2) Quizizz dapat di akses di browser maupun di *smartphone*, PC, laptop, tablet. Dengan sistem yang seperti itu mempermudah akses guru dan siswa dalam menggunakannya sebagai media evaluasi.
- 3) Quizizz menyediakan ribuan kuis yang dipublikasikan secara gratis dan terbuka dengan berbagai jenjang pendidikan. Kuis tersebut dapat dimanfaatkan guru sebagai bahan referensi ketika membuat soal, tugas, atau pekerjaan rumah (PR) untuk siswa. Sedangkan, siswa dapat memanfaatkan kuis tersebut sebagai latihan mandiri.

4) *Quiz editor*, fitur *quiz editor* mempermudah guru untuk mengunggah gambar atau media lain ketika membuat soal. Selain itu, fitur ini dapat menyimpan soal secara otomatis. Jadi, soal yang belum selesai dibuat dan lupa untuk menyimpannya, soal tersebut tidak akan hilang.

5) *Quiz Repor*, fitur ini berfungsi untuk memperlihatkan hasil jawaban siswa. Hasil ini dapat dicetak dengan format *Excel* dan dibagikan secara langsung kepada orang tua siswa melalui *email*.

6) *Quiz Customizatiton* guru dalam membuat soal di Quizziz dapat mengatur tingkat kompetensi, waktu pengerjaan, dan jawaban.

7) *Leaderboard*, *leaderboard* atau fitur papan peringkat digunakan untuk mengamati posisi siswa selama menjawab pertanyaan. Fitur ini membuat siswa lebih tertantang dan termotivasi untuk menjawab pertanyaan dengan benar.

2.1.1.3 Langkah-langkah Penggunaan Aplikasi Quizziz

Quizizz merupakan platform pembelajaran interaktif berbasis kuis yang mudah digunakan baik oleh guru maupun siswa. Aplikasi ini mendukung proses pembelajaran yang menyenangkan dan fleksibel. Untuk memanfaatkan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran, baik guru maupun siswa perlu memahami langkah-langkah penggunaannya. Menurut Ramadhani & Ardi (2022:52) langkah-langkah penggunaan aplikasi ada beberapa bagian yaitu Daftar Akun Quizizz dan membuat kuis sebagai berikut:

A. Langkah-langkah Daftar Akun Quizizz

- 1) Masuk ke situs <https://quizizz.com>.
- 2) Klik daftar (dapat melalui akun *Google* sendiri).
- 3) Setelah berhasil daftar, silahkan klik Guru.
- 4) Pilih Negara.
- 5) Masukkan kode pos, nama sekolah secara manual dengan klik *can't find your organization*.
- 6) Kemudian klik *add organization*, lalu klik *continue*.
- 7) Akun Quizizz sudah bisa digunakan.

B. Langkah-langkah Membuat Kuis

- 1) Klik *create quiz* (buat kuis).
- 2) Kemudian pilih salah satu opsi buat dari awal.

- 3) Buat kuis dengan Quizizz AI(bisa menggunakan unggah dokumen PDF (*Portable Document Format*), URL (*Uniform Resource Locator*).
- 4) Lalu klik nama kuis, dan buat pertanyaan dengan menggunakan pilihan ganda, atau uraian.
- 5) Kemudian, klik simpan pertanyaan dan klik simpan kuis sesuai dengan mata pelajaran, kelas, bahasa.
- 6) Selesai, klik simpan.
- 7) Soal Quizizz sudah siap untuk diberikan kepada peserta didik dengan secara langsung atau dijadikan pekerjaan rumah.

Penggunaan Quizizz sangat mudah dan praktis, baik dalam membuat soal, mendistribusikan kuis, hingga mengevaluasi hasil belajar siswa. Dengan mengikuti langkah-langkah tersebut, guru dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, terstruktur, dan berbasis teknologi digital.

2.1.2 Kajian Tentang Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar. Hasil belajar mencerminkan sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai dan sejauh mana peserta didik memahami materi yang telah diajarkan. Hasil belajar juga berfungsi sebagai alat evaluasi bagi guru untuk menilai media pembelajaran yang digunakan. Menurut Pujianto, dkk (2020:22) hasil belajar siswa dapat dicapai oleh dua faktor, yang pertama dari dalam diri siswa seperti pemikiran siswa, gaya belajar siswa dan yang kedua dari luar diri siswa seperti pemahaman materi yang diberikan oleh guru. Dengan mengetahui hasil belajar siswa, guru dapat menentukan tindak lanjut pembelajaran, seperti remedial, pengayaan, atau perubahan pendekatan pengajaran.

Hasil belajar ialah kemampuan yang diperoleh oleh siswa setelah

menerima pengalaman pembelajaran dari guru atau pendidik. Menurut Hutapea (2019:160) beberapa pengalaman yang diterima siswa merangkul ranah afektif, kognitif serta psikomotorik. Menurut Wibowo (2021:62) hasil belajar berperan penting dalam proses pembelajaran sebab dengan hasil tersebut guru dapat mengetahui sebagaimana perkembangan pengalaman atau pengetahuan yang sudah diperoleh siswa dalam upaya menggapai tujuan-tujuan belajarnya melalui proses kegiatan belajar mengajar berikutnya. Sejalan dengan pandangan tersebut, maka guru sebagai ujung tombak pendidikan mengampuh tanggung jawab yang besar guna mewujudkan tujuan tersebut. Guru sebagai fasilitator harus mampu mengakomodasi kebutuhan siswa dalam pembelajaran dengan menerapkan teknologi informasi secara terintegrasi, sistematis, dan efektif.

Salah satu usaha yang dapat dilakukan adalah menggunakan media pembelajaran yang mampu menstimulus siswa untuk aktif dalam proses belajar, sehingga dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk membangun sendiri pengetahuan yang diperolehnya sehingga mampu mencapai hasil belajar yang maksimal. Sedangkan menurut Nursalim (2018: 51) hasil belajar merupakan bertambahnya pengetahuan dari siswa, bertambahnya keterampilan dan kebiasaan positif yang meningkat, tingkat penguasaan yang dicapai siswa selama proses pembelajaran. Melalui kegiatan belajar di kelas siswa mulai mendapat informasi baru yang digunakan untuk mengembangkan kecakapan jasmani dan rohani.

Dari beberapa pengertian mengenai hasil belajar yang telah di jelaskan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diperoleh

melalui usaha dalam kegiatan pembelajaran dan memberikan suatu perubahan berupa penguasaan sejumlah pengetahuan, perubahan sikap dan keterampilan. Hasil yang diperoleh siswa dapat ditunjukkan melalui evaluasi yang diberikan oleh guru disetiap selesai memberikan materi pelajaran, sebagai pembuktian tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

2.1.2.1 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berkaitan satu sama lain. Faktor-faktor ini dapat diklasifikasikan menjadi dua kelompok besar, yaitu faktor internal (yang berasal dari dalam diri siswa) dan faktor eksternal (yang berasal dari luar diri siswa). Menurut Parnawi (2020:9) mengemukakan bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar terdiri atas dua kelompok faktor utama, yakni faktor internal dan eksternal yaitu:

A. Faktor Internal

Dalam faktor internal meliputi faktor biologis dan faktor psikologis yang dipaparkan sebagai berikut:

1. Faktor Biologis (Jasmaniah)

Faktor biologis meliputi segala hal yang berhubungan dengan keadaan fisik atau jasmani individu yang bersangkutan. Keadaan jasmani yang perlu diperhatikan sehubungan dengan faktor biologis ini di antaranya adalah sebagai berikut. Pertama, kondisi fisik yang atau tidak memiliki cacat sejak dalam kandungan sampai sesudah lahir sudah tentu merupakan hal yang sangat menentukan keberhasilan belajar seseorang. Kedua, kondisi kesehatan fisik. Bagaimana kondisi kesehatan fisik yang sehat dan segar sangat mempengaruhi keberhasilan belajar seseorang.

2. Faktor Psikologis (Rohaniah)

Faktor psikologis yang mempengaruhi keberhasilan belajar ini meliputi segala hal yang berkaitan dengan kondisi mental seseorang. Kondisi mental yang dapat menunjang keberhasilan belajar adalah kondisi mental yang mantap dan stabil.

B. Faktor Eksternal

Faktor eksternal meliputi faktor lingkungan keluarga, faktor lingkungan sekolah, faktor lingkungan masyarakat, dan faktor waktu yang akan dipaparkan sebagai berikut:

1. Faktor Lingkungan Keluarga

Faktor lingkungan rumah atau keluarga ini merupakan lingkungan pertama dan utama dalam menentukan perkembangan pendidikan seseorang, dan tentu saja merupakan faktor pertama dan utama pula dalam menentukan keberhasilan belajar seseorang. Hal ini karena keluarga adalah lingkungan pertama di mana anak bahkan belajar untuk belajar itu sendiri.

2. Faktor Lingkungan Sekolah

Satu hal yang paling mutlak harus ada di sekolah untuk menunjang keberhasilan belajar adalah adanya tata tertib dan disiplin yang ditegakkan secara konsekuen dan konsisten. Disiplin tersebut harus ditegakkan secara menyeluruh, dari pimpinan sekolah yang bersangkutan, para guru, para siswa, sampai karyawan sekolah lainnya.

3. Faktor Lingkungan Masyarakat

Lingkungan atau tempat tertentu yang dapat menunjang keberhasilan belajar di antaranya adalah lembaga-lembaga pendidikan nonformal yang melaksanakan kursus-kursus tertentu, seperti kursus bahasa asing, keterampilan tertentu, bimbingan tes dan kursus pelajaran tambahan yang menunjang keberhasilan belajar di sekolah.

4. Faktor Waktu

Waktu atau kesempatan memang berpengaruh terhadap keberhasilan belajar seseorang. Sebenarnya yang sering menjadi masalah bagi siswa bukan ada atau tidaknya waktu, melainkan bisa atau tidaknya mengatur waktu yang tersedia untuk belajar. Kesempatan itu dihadirkan oleh waktu dan waktu haruslah dihadirkan sendiri oleh pembelajaran, karena waktu tidak dapat ditambah.

2.1.3 Kajian Tentang Materi Pelajaran Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila merupakan proses pembelajaran yang bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai dasar ideologi negara, yaitu Pancasila, kepada seluruh warga negara, khususnya peserta didik, sejak dini. Pendidikan ini berfungsi sebagai sarana pembentukan karakter bangsa yang berlandaskan pada nilai-nilai luhur seperti keimanan, kemanusiaan, persatuan, demokrasi, dan keadilan sosial. Sebagai ideologi dan dasar negara, Pancasila tidak hanya menjadi pedoman dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, tetapi juga menjadi fondasi moral dan etika dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pendidikan Pancasila sangat penting dalam membangun generasi yang berjiwa nasionalis, toleran, cinta tanah air, serta mampu hidup dalam keberagaman.

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran wajib yang diajarkan di semua jenjang pendidikan, mulai pendidikan dasar sampai perguruan tinggi (Nurgiansah, 2021:367). Pendidikan Pancasila menanamkan sikap dan perilaku dalam kehidupan sehari-hari yang didasarkan pada nilai-nilai Pancasila. Sebelum kurikulum merdeka, mata pelajaran ini bernama Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). PPKn merupakan salah satu mata pelajaran yang penting untuk diajarkan karena diharapkan mampu menjunjung tinggi nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara Indonesia. Perubahan nama tersebut tertuang dalam keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Ristek Nomor 56 Tahun 2022 tentang Pedoman Pelaksanaan Kurikulum dalam pemulihan pembelajaran.

Pada Keputusan Kepala BSAKP Kemendikbudristek nomor 008/H/KR/2022 Tentang Capaian Pembelajaran PAUD, SD, SMP,SMA, SMK Pada Kurikulum Merdeka, Pendidikan Pancasila memuat nilai-nilai karakter Pancasila yang ditumbuhkembangkan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara untuk menyiapkan warga negara yang cerdas dan baik. Pendidikan Pancasila berisi elemen Pancasila, Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, Bhinneka Tunggal Ika, dan Negara Kesatuan Republik Indonesia. Pendidikan Pancasila memuat nilai- nilai karakter Pancasila yang ditumbuh kembangkan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara untuk menyiapkan warga negara yang cerdas dan baik (*smartand good citizen*) (Kemendikbudristek, 2022).

2.1.3.1 Tujuan Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila merupakan sarana strategis dalam membentuk

karakter, moral, dan jati diri bangsa Indonesia. Tujuan utama dari pendidikan ini adalah untuk menanamkan, memelihara, dan mengembangkan nilai-nilai luhur Pancasila sebagai dasar negara, ideologi bangsa, serta pandangan hidup dalam seluruh aspek kehidupan berbangsa dan bernegara. Pendidikan Pancasila bukan hanya sekadar mata pelajaran formal di sekolah, tetapi merupakan pendidikan sepanjang hayat yang relevan dari masa kanak-kanak hingga usia dewasa bahkan sampai akhir hayat. Tujuan mendasar dari Pendidikan Pancasila adalah membentuk warga negara yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, cinta tanah air, menjunjung tinggi semangat persatuan, serta memiliki tanggung jawab sosial dan nasional. Nilai-nilai Pancasila yang mencakup Ketuhanan, Kemanusiaan, Persatuan, Kerakyatan, dan Keadilan Sosial harus senantiasa hidup dalam jiwa dan perilaku setiap warga negara, baik dalam kehidupan pribadi, sosial, maupun dalam kedudukannya sebagai bagian dari masyarakat global.

Pendidikan Pancasila berfungsi sebagai benteng ideologis bangsa di tengah arus globalisasi, perubahan sosial, dan perkembangan teknologi yang pesat. Oleh karena itu, pelajaran ini tidak boleh dipahami hanya sebagai hafalan semata, melainkan harus ditransformasikan menjadi praktik hidup sehari-hari. Kesadaran akan pentingnya nilai-nilai Pancasila harus terus diperkuat, terutama dalam menghadapi tantangan zaman seperti radikalisme, intoleransi, krisis identitas, dan disintegrasi sosial. Dengan menjadikan Pendidikan Pancasila sebagai pelajaran yang berkelanjutan dan berkesinambungan sepanjang hayat, diharapkan setiap individu dapat terus-menerus menginternalisasi nilai-nilai

Pancasila, memperbarui pemahaman kebangsaan, serta menyesuaikannya dengan konteks sosial dan zaman yang terus berubah. Ini berarti, pendidikan Pancasila tidak hanya berlangsung di ruang kelas, tetapi juga melalui keluarga, lingkungan masyarakat, media, dan lembaga-lembaga sosial lainnya.

Pendidikan Pancasila sepanjang hayat merupakan kunci dalam menciptakan generasi yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga bijak, beretika, dan memiliki komitmen kuat terhadap integritas dan keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI). Dengan demikian, keberlangsungan mata pelajaran ini hingga akhir hayat bukanlah sekadar pilihan, tetapi suatu keharusan demi keberlanjutan identitas, kedaulatan, dan masa depan bangsa Indonesia. Pendidikan Pancasila memiliki tujuan utama untuk membentuk warga negara Indonesia yang berkarakter, bermoral, dan berwawasan kebangsaan berdasarkan nilai-nilai luhur yang terkandung dalam Pancasila. Sebagai dasar negara dan ideologi nasional, Pancasila menjadi pedoman dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Oleh karena itu, pendidikan yang menanamkan nilai-nilai Pancasila sangat penting untuk menciptakan generasi penerus bangsa yang unggul dan berintegritas. Pada Keputusan Kepala BSAKP Kemendikbudristek nomor 008/H/KR/2022 Tentang Capaian Pembelajaran PAUD, SD, SMP, SMA, SMK tertulis tujuan Pendidikan Pancasila secara umum. Setelah mempelajari Pendidikan Pancasila, diharapkan peserta didik mampu:

1. Berakhlak mulia dengan didasari keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa melalui sikap mencintai sesama manusia, mencintai megara dan lingkungannya mewujudkan persatuan dan

keadilan sosial.

2. Memahami makna dan nilai-nilai Pancasila, serta proses perumusannya sebagai dasar negara, ideologi, dan pandangan hidup bangsa, serta mempraktikkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.
3. Menganalisis konstitusi dan norma yang berlaku, serta menyelaraskan hak dan kewajibannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara di tengah-tengah masyarakat global.
4. Memahami jati dirinya sebagai bagian dari bangsa Indonesia yang berbineka, serta mampu bersikap adil dan tidak membeda-bedakan jenis kelamin, SARA (Suku, Agama, Ras, Antar golongan), status sosial- ekonomi, dan penyandang disabilitas.
5. Menganalisis karakteristik bangsa Indonesia dan kearifan lokal masyarakat sekitarnya, dengan kesadaran dan komitmen untuk menjaga lingkungannya, mempertahankan keutuhan wilayah NKRI, serta berperan aktif dalam kancah global.

Nilai-nilai Pancasila merupakan dasar moral dan etika yang menjadi pedoman hidup bangsa Indonesia dalam bernegara dan bermasyarakat. Pancasila sebagai dasar negara tidak hanya sekadar deretan kata atau rumusan formal yang tertulis dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945, melainkan merupakan fondasi filosofis yang mengandung makna-makna mendalam yang membentuk identitas serta jati diri bangsa Indonesia. Secara (KBBI) Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata *nilai* merujuk pada nilai untuk manusia sebagai pribadi yang utuh, misalnya kejujuran, nilai yang berhubungan dengan akhlak, nilai yang berkaitan dengan benar dan salah yang dianut oleh golongan atau masyarakat. Maka, nilai-nilai Pancasila adalah seperangkat prinsip luhur yang terkandung dalam lima sila Pancasila, yang memberikan arah dan semangat dalam menjalani kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Nilai-nilai ini bersifat universal, abadi, dan dinamis—artinya, meskipun lahir dari konteks historis bangsa Indonesia, nilai-nilai tersebut tetap relevan di sepanjang zaman dan dapat menyesuaikan diri dengan perkembangan masyarakat. Nilai-nilai Pancasila mengandung dimensi spiritual, moral, sosial, dan kebangsaan, yang kesemuanya saling melengkapi satu sama lain. Secara umum, Nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila sebagai dasar negara Indonesia dapat diklasifikasikan ke dalam tiga jenis utama, yaitu nilai dasar, nilai instrumental, dan nilai praktis. Ketiga jenis nilai ini memiliki hubungan yang erat dan saling melengkapi satu sama lain dalam proses penerapan Pancasila dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. nilai-nilai Pancasila terbagi menjadi tiga jenis utama:

1. Nilai Dasar, yaitu nilai-nilai yang bersifat fundamental dan menjadi landasan utama seperti Ketuhanan, Kemanusiaan, Persatuan, Kerakyatan, dan Keadilan.
2. Nilai Instrumental, yaitu perwujudan konkret dari nilai dasar dalam bentuk kebijakan, norma, dan peraturan perundang-undangan.
3. Nilai Praktis, yaitu pelaksanaan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari oleh individu, masyarakat, maupun institusi.

Nilai-nilai Pancasila merupakan prinsip moral, etika, sosial, dan spiritual yang tumbuh dari budaya, sejarah, dan kepribadian bangsa Indonesia. Kelima sila dalam Pancasila masing-masing mengandung nilai-nilai utama yang saling berkaitan dan membentuk kesatuan utuh yang tidak dapat dipisahkan. Menurut (Dewantara, Nurgiansah, et al., 2021:372) nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila merupakan nilai-nilai yang diambil dari kebudayaan bangsa Indonesia, yang bertujuan untuk menjaga kesatuan dan persatuan bangsa Indonesia. nilai-

nilai Pancasila yang bisa dilakukan di kehidupan berbangsa, diantaranya serangkaian nilai-nilai yang terdapat dalam kelima sila Pancasila, yaitu:

- 1) Pada sila pertama, yaitu “Ketuhanan Yang Maha Esa”. Nilai-nilai pancasila yang bisa kita lakukan dalam kehidupan sehari-hari, yaitu: Mengimani adanya Tuhan yang Maha Esa serta mematuhi perintah dan menjauhi larangan-Nya; Saling bertoleransi antar umat beragama; Saling menghormati dan tidak merendahkan agama dan pemeluk agama lainnya.
- 2) Pada sila kedua, yaitu “Kemanusiaan yang Adil dan Beradab”. Nilai-nilai pancasila yang bisa kita lakukan dalam kehidupan sehari-hari, yaitu: Mengakui persamaa hak, kewajiban dan kedudukan semua orang sama di mata hukum, sosial, agama dan lainnya; Mengedepankan sikap toleransi atau tenggang rasa antar masyarakat; Berteman dengan siapa saja tanpa membedakan ras, suku, agama dan lainnya.
- 3) Pada sila ketiga, yaitu “Persatuan Indonesia”. Nilai-nilai pancasila yang bisa kita lakukan dalam kehidupan sehari-hari, yaitu: Bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa dalam pergaulan sehari-hari; Melestarikan kebudayaan Indonesia seperti baju adat, tarian daerah, alat musik daerah dan lain sebagainya dalam kehidupan sehari-hari; Saling bekerja sama dalam menjaga keutuhan NKRI dengan berpegang teguh kepada nilai-nilai pancasila
- 4) Pada sila keempat, yaitu “Kerakyatan yang Dipimpin oleh Hikmat Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan dan Perwakilan”. Nilai-nilai pancasila yang bisa kita lakukan dalam kehidupan sehari-hari, yaitu: Bermusyawarah dalam setiap pengambilan keputusan; Mengedepankan toleransi dan keadilan dalam mengemukakan dan mendengarkan pendapat dalam musyawarah; Keputusan akhir musyawarah harus disetujui oleh semua pihak karena musyawarah dilakukan untuk menghasilkan keputusan bersama.
- 5) Pada sila kelima, yaitu “Keadilan Sosial Bagi Seluruh Rakyat Indonesia”. Nilai-nilai pancasila yang bisa kita lakukan dalam kehidupan sehari-hari, yaitu: Mengedepankan sikap adil kepada sesama manusia; Melaksanakan kewajiban dan menghormati hak orang lain; Mengedepankan kesejahteraan seluruh rakyat Indonesia dibandingkan dengan kepentingan pribadi ataupun golongan.

2.2 Hasil Penelitian Yang Relevan

Penelitian ini merupakan penelitian berdasarkan penelitian-penelitian

yang relevan atau sesuai yang telah dilakukan sebelumnya dengan tujuan agar peneliti dapat mendukung penelitian yang akan dilaksanakan. Selain itu, penelitian ini memungkinkan peneliti untuk membandingkan dan menguji kembali teori, metode, serta hasil-hasil penelitian yang telah dibuktikan validitas dan reliabilitasnya. Berikut tabel penelitian yang relevan dalam penelitian ini:

Tabel 2.1 Hasil Penelitian Yang Relevan

No	Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan dan Perbedaan	Hasil Penelitian
1.	Nur Fitriani, Artikel Universitas Pamulang, Tahun 2024.	Pengaruh Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn di SMP Yapia Pondok Aren.	<p>Persamaan</p> <p>a. Jenis penelitian menggunakan metode kuantitatif.</p> <p>b. Aspek Penelitian ini untuk mengetahui hasil belajar menggunakan aplikasi Quizizz.</p> <p>Perbedaan</p> <p>a. Jenjang pendidikan yang diteliti ini adalah SMP Yapia</p>	<p>Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa dari hasil uji Independent Sample t-Test menunjukkan hasil perhitungan Sig. (2-tailed) $0,003 < 0,05$ yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat diartikan bahwa terdapat pengaruh</p>

			<p>Pondok Aren. sedangkan penelitian saya di SMA Negeri 2 Karanganyar Kabupaten Trenggalek.</p> <p>b. Dalam penelitian ini meneliti mata pelajaran PPKn sedangkan penelitian saya berfokus pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.</p>	<p>penerapan media Quizizz terhadap hasil belajar.</p>
2.	<p>Karmila,dkk.,A rtikel Universitas Negeri Makassar, Tahun 2024.</p>	<p>Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas IV SDN Melayu Muhammadiyah</p>	<p>Persamaan</p> <p>a. Jenis penelitian menggunakan metode kuantitatif.</p> <p>b. Aspek penelitian ini mengenai hasil belajar siswa</p>	<p>Hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan independent sample t-test menunjukkan nilai probabilitas</p>

		Kota Makassar.	<p>dengan menggunakan aplikasi Quizizz.</p> <p>Perbedaan</p> <p>a. Jenjang pendidikan yang diteliti adalah SDN Melayu Muhammadiyah Kota Makassar, penelitian saya di SMA Negeri 2 Karanganyar Kabupaten Trenggalek.</p> <p>b. Dalam penelitian ini meneliti mata pelajaran PPKn. Pada penelitian saya mata pelajaran Pendidikan Pancasila.</p>	<p>lebih kecil dari 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas IV SDN Melayu Muhammadiyah Kota Makassar.</p>
--	--	----------------	--	---

2.3 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan landasan konseptual yang menggambarkan hubungan antara variabel-variabel dalam suatu penelitian. Kerangka ini disusun berdasarkan kajian teori dan hasil-hasil penelitian terdahulu yang relevan, dengan tujuan untuk merumuskan arah dan alur berpikir peneliti dalam menjawab permasalahan penelitian. Melalui kerangka berpikir, peneliti menyusun langkah-langkah berpikir secara runtut dan terstruktur dalam menghubungkan variabel-variabel penelitian. Menurut Sugiyono (2020:66) jadi kerangka berpikir merupakan alur yang dijadikan pola berpikir peneliti dalam mengadakan penelitian terhadap suatu objek yang dapat menyelesaikan arah rumusan masalah dan tujuan penelitian.

Quizizz adalah sebuah media pembelajaran berbasis game edukasi yang berisikan kuis interaktif. Menurut Citra (2020:46) uniknya pilihan jawaban Quizizz terdapat gambar dan warna yang variatif. Menurut Yulistiarawati (2021:26) penggunaan aplikasi belajar quizizz sebagai media pembelajaran dapat menjadi alternatif guru dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada kegiatan pembelajaran dan evaluasi pembelajaran. Menurut Salsabila (2020:167) penerapan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran pada siswa SMA, terdapat empat hasil pencapaian keefektifan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran, yakni perhatian siswa dalam menggunakan *handphone* dalam proses pembelajaran, pemahaman siswa memahami soal secara mandiri, keaktifan siswa baik bertanya mengenai materi maupun mengevaluasi dan mencatat materi, ketelitian siswa terhadap soal dan manajemen waktu dan

ketenangan dalam mengerjakan soal atau kuis.

Menurut Ardhani.,dkk (2022:18) Terdapat tiga nilai yang terkandung dalam Pancasila, nilai-nilai tersebut meliputi nilai dasar, nilai instrumental, dan nilai praktis. Nilai dasar sendiri memiliki makna bahwa Pancasila sudah lahir sejak Indonesia masih dalam proses berjuang untuk memerdekakan diri dan terbebas dari belenggu kesengsaraan yang menyiksa rakyat Indonesia. Nilai dasar ini kemudian menjadi landasan perjuangan yang seiring perkembangan zaman bersifat tetap. Nilai yang kedua ialah nilai instrumental, nilai ini mengandung cara bagaimana kandungan nilai dasar dapat terwujud. Nilai instrumental cenderung lebih bersifat kontekstual dan dapat beradaptasi dengan perkembangan zaman. nilai yang ketiga merupakan praksis dan pembentukan keseharian dalam berbangsa dan bernegara dari nilai-nilai sebelumnya. nilai ini dapat disesuaikan dengan keadaan di suatu zaman.

Integrasi teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran, seperti penggunaan media digital, aplikasi pembelajaran interaktif, dan platform daring, merupakan langkah strategis untuk meningkatkan kualitas pendidikan sekaligus membentuk lulusan yang siap bersaing secara global. Menurut Zuriah (2021:19) pembelajaran di abad 21 dituntut dapat mempersiapkan mahasiswa menyongsong kemajuan teknologi informasi dan komunikasi dalam kehidupan bermasyarakat. Kekayaan keragaman nilai dalam Pancasila merupakan modal dasar utama penyelenggaraan pendidikan karakter. Nilai Ketuhanan Yang Maha Esa pada sila pertama dapat dijadikan acuan utama

penanaman beberapa nilai karakter berikutnya. Nilai toleransi selama ini cenderung hanya sebagai wacana dan sulit untuk dilaksanakan karena terhenti pada tataran wacana kognitif saja.

Menurut Utami & Najicha (2022:53) analisis terhadap partisipasi masyarakat diharapkan dapat memberikan informasi yang berharga untuk pengambilan keputusan dan pengembangan program yang lebih inklusif. Pendidikan Pancasila sebagai wahana utama dalam menanamkan karakter kebangsaan perlu ditinjau ulang dalam konteks kekinian. Diperlukan pendekatan-pendekatan baru yang relevan dengan gaya belajar generasi digital serta strategi pembelajaran yang mampu menjawab kebutuhan zaman tanpa meninggalkan substansi nilai-nilai Pancasila itu sendiri.

Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan mendesak untuk memahami dampak dinamika era modern terhadap pendidikan Pancasila. Menurut Lubis & Najicha (2022:57) Pancasila adalah dasar negara, ideologi fundamental, dan seperangkat aturan bagi bangsa Indonesia. Ini termasuk cita-cita mendasar, sebagai gambaran akurat tentang kehidupan Indonesia, khususnya kaum muda di negara ini. Pancasila memiliki peran penting dalam masyarakat Indonesia, terutama bagi generasi muda.

Salah satu inovasi dalam dunia pendidikan saat ini adalah pemanfaatan media digital sebagai sarana pendukung proses pembelajaran. Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan interaksi, keterlibatan, dan pemahaman

siswa terhadap materi yang dipelajari. Aplikasi Quizizz dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Menurut Gede,dkk (2021:7) perlu adanya pembaharuan dalam penggunaan media pembelajaran agar siswa lebih memiliki motivasi belajar sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dan inovatif guru dalam mengkondisikan suasana belajar guna meningkatkan motivasi belajar siswa.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nurafifah (2021:6) mengemukakan bahwa sebagai berikut:

Penghayatan dan pengamalan terhadap nilai-nilai yang terkandung di dalam Pancasila harus dilaksanakan oleh segenap bangsa. Hal tersebut bertujuan agar terciptanya masyarakat yang berbudi pekerti luhur dan memiliki sikap yang sesuai dengan nilai yang terkandung dalam Pancasila. Namun dewasa ini, masyarakat Indonesia belum sepenuhnya menghayati dan mengamalkan nilai tersebut. Hal ini dikarenakan masyarakat Indonesia belum memahami sepenuhnya nilai-nilai kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan benegara yang dirumuskan melalui Pancasila yang dijadikan sebagai dasar negara, pandangan hidup, dan ideologi nasional dalam mencapai tujuan bangsa Indonesia.

Dalam hal penggunaan aplikasi Quizizz, Putri (2021:52) mengemukakan bahwa sebagai berikut:

Bahwa melalui penggunaan aplikasi berbasis online begitu efektif digunakan di dalam pembelajaran khususnya pembelajaran daring, pernyataan berikut di buktikan dengan pengisian kuisisioner respon peserta didik menggunakan aplikasi berbasis online seperti Quizizz berjalan efektif di kegiatan pembelajaran daring dan sebagai alat evaluasi penutup pembelajaran membantu ketuntasan peserta didik di dalam kegiatan pembelajaran yang sudah dilaksanakan.

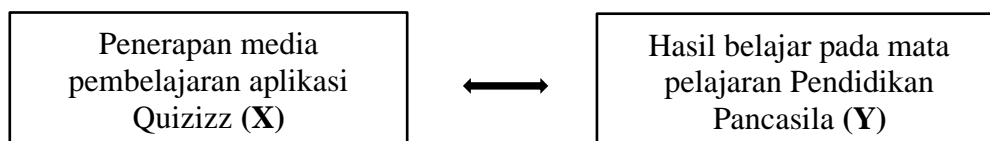
Dengan berdasarkan hasil belajar pemahaman dan penguasaan yang di dapatkan melalui kegiatan belajar mengajar. Pemahaman dan penguasaan pada suatu ilmu yang mampu diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut

Ricardo & Meilani (2017:22) hasil belajar merupakan acuan dalam mengukur kemampuan siswa,serta kunci dalam mengembangkan cara pembelajaran yang lebih efektif serta memiliki keseimbangan antara materi dengan penilaian.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif. Desain penelitiannya yaitu Studi Korelasi. Desain penelitian ini digunakan sebagai tujuan yang hendak dicapai untuk mengetahui Penerapan Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Dengan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas X Di SMA Negeri 2 Karang Semester 2 Tahun Pelajaran 2024/2025.

Adapun kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Gambar 2.2
Kerangka Berpikir



Keterangan :

- X : Penerapan Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas X Di SMA Negeri 2 Karang Kabupaten Trenggalek Pada Semester 2 Tahun Pelajaran 2024/2025.
- Y : Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas X Di SMA Negeri 2 Karang Kabupaten Trenggalek Pada Semester 2 Tahun Pelajaran 2024/2025.

←→ : Korelasi

Berdasarkan pemaparan yang sudah dijelaskan di atas terdapat beberapa konsep gambar kerangka berpikir yang dijadikan alat untuk membantu peneliti dalam menerapkan hasil dari penelitian ini. Kerangka berpikir ini akan diterapkan pada objek penelitian yang akan diteliti, yaitu Korelasi Antara Penerapan Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Dengan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas X Di SMA Negeri 2 Karang Kabupaten Trenggalek Pada Semester 2 Tahun Pelajaran 2024/2025.

2.4 Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah dalam sebuah penelitian. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan berdasarkan pada teori-teori yang relevan dan belum berdasarkan pengumpulan data. Menurut Sugiyono (2020:99) mengemukakan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, biasanya disusun dalam bentuk kalimat pertanyaan. Jawaban dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Berdasarkan kajian teori yang telah diuraikan maka hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

1. Ada Korelasi Antara Penerapan Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Dengan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas X Di SMA Negeri 2 Karang Kabupaten Trenggalek Pada Semester 2 Tahun Pelajaran 2024/2025.
2. Tidak ada Korelasi Antara Penerapan Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz

Dengan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas X Di SMA Negeri 2 Karang Kabupaten Trenggalek Pada Semester 2 Tahun Pelajaran 2024/2025.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Rancangan Penelitian

3.1.1 Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis pendekatan penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono (2020:16) “metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivism, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistic dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan”.

3.1.2 Sifat Penelitian

Berdasarkan sifatnya penelitian ini merupakan penelitian korelasional. Menurut Sugiyono (2020:7) penelitian korelasional merupakan tipe penelitian dengan karakteristik masalah berupa hubungan korelasional antara dua variabel atau lebih”. Jadi, tujuan yang diharapkan dengan adanya korelasi ini dapat memperoleh informasi mengenai hubungan yang terjadi. Dalam hal ini peneliti akan melakukan penelitian untuk mengetahui Korelasi Antara Penerapan Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Dengan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas X Di SMA Negeri 2 Karanganyar Kabupaten Trenggalek Pada Semester 2 Tahun Pelajaran 2024/2025.

3.2 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian adalah langkah-langkah terencana yang diambil oleh peneliti saat melaksanakan penelitian, mulai dari tahap persiapan sampai tahap

pelaporan. Dalam penelitian kuantitatif, urutan dan struktur prosedur ini dirancang dengan jelas agar penelitian dapat dilakukan dengan objektivitas dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Prosedur penelitian adalah uraian tentang tahapan-tahapan penelitian (Kuncorowati, dkk., 2024). Dalam penelitian ini, langkah-langkah yang dilakukan dalam upaya mencapai tujuan penelitian di bagi dalam beberapa tahap. Adapun prosedur penelitian yang dilakukan yaitu sebagai berikut :

3.2.1 Tahap persiapan

Pada tahap persiapan beberapa hal yang dilakukan sebagai berikut:

1. Pengajuan judul penelitian kepada dosen pembimbing.
2. Persetujuan judul penelitian oleh dosen pembimbing.
3. Melakukan konsultasi dengan dosen pembimbing.
4. Ujian seminar proposal.

3.2.2 Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan beberapa hal yang dilakukan sebagai berikut:

1. Mengurus surat permohonan ijin penelitian dari kampus STKIP PGRI Trenggalek kepada pihak sekolah SMA Negeri 2 Karang.
2. Melakukan konsultasi dengan dosen pembimbing.
3. Melaksanakan observasi pencarian dan pengumpulan data pada lokasi penelitian.
4. Menyeleksi data yang diperoleh berdasarkan hasil observasi, penyebaran angket, dokumentasi (pengumpulan data).
5. Melakukan analisis data.

3.2.3 Tahap Pelaporan

Pada tahap pelaporan beberapa hal yang dilakukan sebagai berikut:

1. Menyusun laporan hasil penelitian dengan sistematika yang telah ditetapkan dalam Pedoman Penulisan Proposal dan Skripsi (PPPS) STKIP PGRI Trenggalek 2024.
2. Melakukan konsultasi dengan dosen pembimbing.
3. Pengumpulan hasil skripsi akhir.
4. Mengikuti sidang skripsi oleh dosen penguji.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Populasi adalah seluruh kelompok atau kumpulan objek, individu, atau satuan yang memiliki karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti sebagai sasaran kajian. Populasi menjadi fokus utama dari suatu penelitian karena dari sinilah data akan diambil untuk dianalisis dan ditarik kesimpulan. Menurut Sugiyono (2020:32) menyatakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh penelitian untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Populasi bukan sekedar jumlah yang ada pada objek/subjek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subjek atau objek itu. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X terbagi 5 kelas yang berjumlah 152 peserta didik. Terdiri dari 74 peserta didik putra dan 78 peserta didik putri.

Tabel 3.1 Populasi Kelas X di SMA Negeri 2 Karang

No.	Kelas	Jumlah Siswa
1	X-1	31
2	X-2	30
3	X-3	30
4	X-4	30
5	X-5	31
Jumlah Siswa Keseluruhan		152

3.3.2 Sampel

Sampel adalah bagian atau wakil dari populasi yang dijadikan objek penelitian, di mana dari sampel tersebut peneliti melakukan pengumpulan data, analisis, dan penarikan kesimpulan yang kemudian digeneralisasikan kepada seluruh populasi. Sampel yang baik akan menghasilkan data yang valid dan dapat digunakan untuk menggambarkan kondisi populasi secara akurat. Oleh karena itu, pemilihan sampel yang representatif sangat penting dalam menentukan kualitas dan keandalan hasil penelitian. Menurut Sugiyono, (2020:28) menyatakan bahwa “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Maka dengan banyaknya anggota suatu sampel disebut ukuran sampel, sedangkan suatu nilai yang menggambarkan ciri sampel disebut statistik.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Pada penelitian ini, penulis menggunakan teknik pengambilan sampel *random sampling*. Menurut Suharsimi Arikunto (2006:105) teknik *random sampling* adalah pengambilan sampel secara random atau tanpa pandang bulu, dalam teknik ini peneliti memberi kesempatan yang sama kepada semua anggota popuasi, baik secara sendiri – sendiri maupun bersama – sama untuk dipilih menjadi anggota sampel. Sejalan dengan penjelasan diatas, Menurut Suharsimi Arikunto (2006:108) bahwa “Jika jumlah populasi kurang dari 100 maka peneliti

menggunakan seluruh populasi tersebut, tetapi jika populasi lebih dari 100 peneliti sebaiknya mengambil 10%-15% atau 20%-25% dari jumlah populasi”.

Dalam penelitian ini digunakan teknik simple random sampling atau pengambilan sampel acak sederhana. Teknik ini memberikan kesempatan yang sama bagi setiap anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Pengambilan sampel dilakukan dengan mengambil 25% dari keseluruhan peserta didik kelas X. Jika dihitung, jumlah sampel yang diperoleh adalah $25\% \times 152 = 38$ peserta didik. Dengan demikian, sampel dalam penelitian ini berjumlah 38 peserta didik yang dipilih secara acak menggunakan rumus *random excel* dari total populasi kelas X.

Tabel 3.2 Pengambilan Sampel Per-Kelas X di SMA Negeri 2 Karang

Kelas	Jumlah Siswa	Jumlah Sampel	Nomor Siswa Terpilih
X-1	31	11	2,10,29,19,11,6,13,16,14,17,8
X-2	30	8	38,39,49,42,52,37,59,50
X-3	30	8	68,76,62,86,74,75,72,90
X-4	30	5	108,115,111,101,106
X-5	31	6	137,141,142,125,133,147
Total	152	38	

3.4 Identifikasi Variabel Penelitian

Identifikasi variabel penelitian merupakan langkah awal yang penting dalam sebuah proses penelitian, terutama penelitian kuantitatif. Variabel adalah segala sesuatu yang dapat diukur, diobservasi, dan mengalami perubahan, serta

memiliki nilai yang bervariasi. Identifikasi variabel dilakukan untuk menentukan unsur-unsur utama yang akan diteliti, sehingga arah dan fokus penelitian menjadi jelas. Menurut Sugiyono, (2020:47) mengemukakan bahwa “Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya”. Variabel dalam penelitian ini adalah:

3.4.1 Variabel Bebas

Variabel bebas adalah variabel yang memengaruhi atau menjadi penyebab terjadinya perubahan pada variabel lain. Menurut Sugiyono (2020:49) variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel dependen (terikat). Dalam penelitian ini yang merupakan variabel bebas adalah penerapan media pembelajaran aplikasi Quizizz (X) peserta didik kelas X di SMA Negeri 2 Karang Kabupaten Trenggalek Pada Semester 2 Tahun Pelajaran 2024/2025.

3.4.2 Variabel Terikat

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Variabel ini merupakan hasil atau akibat dari perlakuan atau perubahan yang dilakukan terhadap variabel bebas, dan biasanya menjadi fokus utama dari penelitian. Menurut Sugiyono (2020:50) variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Sesuai dengan masalah yang akan diteliti maka yang akan menjadi variabel terikat dalam penelitian adalah hasil belajar Sumatif Tengah Semester 2 pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila (Y) peserta didik kelas X di SMA Negeri 2 Karang

Kabupaten Trenggalek Pada Semester 2 Tahun Pelajaran 2024/2025.

3.5 Metode dan Instrumen Pengumpulan Data

Pengumpulan data menjadi bagian penting dari proses penelitian. Instrumen penelitian adalah alat ukur digunakan sebagai peralatan penelitian untuk mengumpulkan data dan menjadi bagian penting dari proses penelitian.

3.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah cara atau teknik yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan informasi dari sumber data. Menurut Sugiyono (2020:61) Metode pengumpulan data merupakan cara- cara yang dilakukan peneliti untuk mendapatkan hasil penelitian, dalam penelitian ini metode yang digunakan dalam mengumpulkan data adalah angket dan dokumentasi. Dalam menggunakan angket,peneliti mengumpulkan data dari responden melalui serangkaian pertanyaan yang disusun secara sistematis dan mendapatkan informasi yang relevan dalam menganalisis fenomena yang diteliti. Dokumentasi digunakan peneliti sebagai acuan dalam menganalisis data yang dikumpulkan, jadi data mudah diinterpretasikan.

3.5.1.1 Metode Kuesioner (Angket)

Angket merupakan suatu metode pengumpulan informasi dalam riset yang dilakukan dengan menyajikan serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab dan dipilih berdasarkan pandangan, sikap, atau pengalaman mereka. Angket atau kuesioner, adalah alat penelitian yang terdiri dari beberapa pertanyaan atau pernyataan yang bertujuan untuk mengumpulkan data secara tertulis dari responden. Menurut Sugiyono (2020:64) Angket merupakan

teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Pada penelitian ini menggunakan angket tertutup sehingga responden hanya memilih saja dengan melalui penyebaran angket ini peneliti memperoleh data.

Dalam penelitian ini responden akan disajikan beberapa pertanyaan yang harus dijawab melalui 5 (lima) poin skala likert. Skala Likert merupakan salah satu tipe skala yang digunakan untuk menilai sikap, pendapat, pandangan, atau reaksi individu terhadap suatu pernyataan. Skala ini menyuguhkan pernyataan dan bukan pertanyaan. Responden diminta untuk memberikan jawaban berdasarkan tingkat kesepakatan mereka. Adapun 5 (lima) poin skala sebagai berikut:

- 1) STS : Sangat tidak setuju
- 2) TS : Tidak setuju
- 3) N : Netral
- 4) S : Setuju
- 5) SS: Sangat Setuju

Dalam 5 (lima) poin skala diatas, masing-masing poin memiliki skor sebagai berikut:

- 1) STS : 1
- 2) TS : 2
- 3) N : 3
- 4) S : 4

5) SS : 5

3.5.1.2 Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengumpulkan dan menganalisis dokumen atau arsip yang berkaitan dengan objek penelitian. Dokumen yang dimaksud dapat berupa catatan tertulis, gambar, laporan, atau data-data resmi lainnya dengan fokus penelitian. Berkaitan dengan teknik pengumpulan data melalui dokumentasi, Menurut Suharsimi Arikunto (2013:274) mengemukakan “Metode dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal – hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda, dan sebagainya”.

Dokumentasi menjadi sumber informasi yang sangat berguna untuk penelitian. Ini bisa berupa data, catatan, literatur, atau referensi yang diperlukan untuk memperkuat argumen atau temuan dalam penelitian. Dengan menggunakan dokumentasi, peneliti mendapatkan data hasil belajar Sumatif Tengah Semester 2 (STS-2) dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas X di SMA Negeri 2 Karang Kabupaten Trenggalek Pada Semester 2 Tahun Pelajaran 2024/2025.

3.5.2 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah alat yang digunakan untuk merekam atau mengukur data dari responden atau sumber data lainnya. Instrumen harus disusun dengan valid dan reliabel agar data yang dihasilkan akurat. Dalam penelitian ini terdapat dua instrumen pengumpulan data yaitu:

1. Kuesioner (angket) dalam penerapan media pembelajaran aplikasi Quizizz (X) peserta didik kelas X di SMA Negeri 2 Karanganyar Kabupaten Karanganyar Pada Semester 2 Tahun Pelajaran 2024/2025.
2. Nilai hasil belajar peserta didik kelas X di SMA Negeri 2 Karanganyar Kabupaten Karanganyar Pada Semester 2 Tahun Pelajaran 2024/2025.

3.5.2.1 Uji Instrumen

Uji instrumen dibagi menjadi dua, yakni uji validitas dan uji reliabilitas.

3.5.2.1.1 Uji Validitas

Uji validitas adalah proses untuk mengukur sejauh mana suatu instrumen penelitian mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Validitas berkaitan langsung dengan ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam merepresentasikan variabel yang diteliti. Menurut Suharsimi Arikunto (2006:211), mengemukakan bahwa “Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen”. Uji validitas ini digunakan untuk mengetahui apakah suatu instrumen dapat dihasilkan data yang akurat. Suatu instrumen dapat dikatakan valid apabila dapat mengukur apa yang ingin diukur. Suatu instrumen dikatakan valid apabila mampu mengungkapkan data variabel dan mengukur secara akurat derajat validitas kuesioner yang diteliti.

Untuk mengukur validitas angket menggunakan rumus *statistic korelasi product moment* yang dikemukakan oleh *Pearson* dengan menggunakan program aplikasi *IBM SPSS Versi 29.00*. Rumus *korelasi product moment* ialah sebagai berikut :

Gambar 3.3 Rumus korelasi product moment

$$r_{xy} = \frac{N \cdot \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

r	: koefisien korelasi Pearson
N	: banyak pasangan nilai X dan Y
$\sum XY$: jumlah dari hasil kali nilai X dan nilai Y
$\sum X$: jumlah nilai X
$\sum Y$: jumlah nilai Y
$\sum X^2$: jumlah dari kuadrat nilai X
$\sum Y^2$: jumlah dari kuadrat nilai Y

Sumber: Sugiyono, (2020:70)

Untuk mengetahui item dari instrument tersebut valid atau tidaknya, maka hal yang harus dilakukan yaitu analisis nilai hasil (r_{hitung}) dikonsultasikan atau dibandingkan dengan nilai signifikansi (r_{tabel}). Kemudian hasil dari (r_{hitung}) dibandingkan dengan nilai r_{tabel} pada taraf signifikansi 0,05 (5%). Jika hasil (r_{hitung}) > (r_{tabel}) maka butir instrumen dinyatakan valid. Akan tetapi jika (r_{hitung}) < (r_{tabel}) maka butir instrumen dinyatakan tidak valid. Adapun ketentuan lain untuk mengetahui tingkat kevalidan angket, yakni jika hasil analisis (r_{hitung}) pada taraf signifikansi lebih kecil (<) dari pada taraf signifikansi 0,05 maka butir instrumen dinyatakan valid. Akan tetapi jika taraf signifikansi lebih besar (>) dari taraf signifikansi 0,05 maka butir instrumen dinyatakan tidak valid.

Langkah-langkah uji validitas korelasi *product moment* sebagai berikut:

- 1) Persiapkan data angket yang ingin diuji dalam file *doc, excel, dll*. Buka

program SPSS, kemudian klik *variable view*, dibagian pojok kiri bawah program. Pada bagian *Name* tuliskan *Item_1* ke bawah sampai jumlah item soal dalam angket. Terakhir, tulis *Skor_total*. Pada *Decimals* ubah menjadi angka 0, untuk bagian *Measure* pilih *Scale*, abaikan saja untuk pilihan yang lain.

- 2) Klik *Data View* dan masukkan data skor angketnya, bisa dilakukan dengan *copy paste* dari tabulasi data angket yang sudah dipersiapkan tadi.
- 3) Selanjutnya, pilih menu *Analyze*, kemudian pilih sub menu *Correlate*, lalu pilih *Bivariate*.
- 4) Kemudian muncul kotak baru dari kotak dialog "*Bivariate Correlations*". Masukkan semua variabel ke kotak *Variables*. Pada bagian "*Correlation Coefficients*" centang (*Pearson*) pada bagian "*Test of Significance*" pilih *Two-tailed*. Centang *Flag Significant Correlations* lalu klik OK untuk mengakhiri perintah.
- 5) Selanjutnya akan muncul *output* hasilnya. Kemudian interpretasikan hasil tersebut, menjadi lebih jelas dan dipahami.

3.5.2.1.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah proses pengujian untuk mengetahui sejauh mana suatu instrumen penelitian konsisten, stabil, dan dapat dipercaya dalam mengukur suatu variabel. Dengan kata lain, reliabilitas menunjukkan bahwa instrumen dapat memberikan hasil yang sama atau serupa jika digunakan dalam kondisi yang sama pada waktu yang berbeda. Reliabilitas merupakan alat untuk mengukur sejauh mana alat ukur yang digunakan dapat dipercaya. Jadi dengan

adanya uji reliabilitas ini peneliti dapat mempercayai bahwa hasil dari pengukuran uji validitas bisa dikatakan konsistensi atau tidak jika pengukuran tersebut di ulang. Dalam penelitian ini menggunakan rumus *Alpha- Cronbach*. Menurut Suharsimi Arikunto (2013:239) mengemukakan dengan rumus sebagai berikut :

Gambar 3.4 Rumus *Alpha- Cronbach*

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11}	= Reliabilitas instrumen
k	= Banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal
$\sum \sigma^2$	= Jumlah varian butir
σ^2	= Varian total

Sumber: Suharsimi Arikunto, (2006:239)

Setelah instrumen penelitian di uji validitasnya kemudian akan di uji reliabilitasnya dengan rumus *Cronbach's Alpha* menggunakan program aplikasi *IBM SPSS versi 29.00*. Hasil dari uji reliabilitas yang sebelumnya telah melewati uji validitas, maka selanjutnya dilakukan proses pengolahan data dengan menggunakan program aplikasi *IBM SPSS versi 29.00*. Langkah-langkah uji reliabilitas korelasi product moment sebagai berikut:

1. Buka *software* SPSS, lalu bentuklah komponen variabel data penelitianmu pada bagian variable view.
2. Selanjutnya lakukanlah penginputan data melalui data *Excel* yang ada, P1, P2, P3, P4, P5, P6, P7, P8, P9,dst dan Skor Total. Lakukan *Paste* data yang ada pada laman *Data View* yang ada di SPSS dengan jumlah data

sampel (n) pada masing-masing variabel.

3. Setelah dilakukan penginputan data, kemudian kita akan mulai melakukan uji validitas melalui menu, klik *Analyze -> Correlate -> Bivariate*.
4. Kemudian kita akan ke jendela baru (*Bivariate Correlations*) untuk selanjutnya kita akan memasukkan variabel yang akan dilakukan pengujian.
5. Kemudian lakukan pemindahan *variable* ke kolom Variabel di sebelah kanan, pada bagian *Correlation Coefficients* kita gunakan ukuran korelasi *Pearson*, lalu *Test of Significance* menggunakan *Two-tailed*, dan klik *OK*.
6. Lihatlah hasil yang keluar pada program SPSS. Selanjutnya kita akan uji setiap nilai r hitung yang didapatkan pada kolom *Skor_Total* yang akan dibandingkan dengan nilai r tabel.

3.6 Metode Analisis Data

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Menurut Sugiyono (2020:68) kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan pada variabel dari seluruh responden dan menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah dilakukan. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan aplikasi *SPSS* versi 29.00. Data diambil dari populasi yang berdistribusi normal. Analisis data statistik dilakukan untuk

menjawab dari analisis inilah hipotesis yang telah diajukan diuji sehingga akan terlihat apakah hipotesis dapat diterima atau tidak.

Sebelum mencapai kesimpulan bahwa hipotesis diterima ataupun tidak diterima maka, sebelumnya perlu untuk melakukan pengujian hipotesis. Oleh karena itu, untuk menganalisis data atau menguji hipotesis yang diajukan dalam penelitian, penulis menggunakan rumus statistik yaitu korelasi *product moment* dikarenakan data-data yang dikumpulkan adalah data kuantitatif yang didapat dari angket dan hasil belajar Sumatif Tengah Semester 2 (STS-2). Sejalan itu menurut Sugiyono (2020:70) mengemukakan rumus sebagai berikut :

Gambar 3.5 Rumus Korelasi *Product Moment*

$$r_{xy} = \frac{N \cdot \sum XY - (\sum X) (\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

- r_{xy} = koefisien korelasi
 - N = jumlah responden
 - X = nilai variabel X
 - Y = nilai variabel Y
 - X^2 = variabel X dikuadratkan
 - Y^2 = variabel Y dikuadratkan
 - XY = variabel X dikalikan variabel
- Sumber: Sugiyono, (2020:70)

Setelah nilai koefisien korelasi diperoleh dari hasil perhitungan SPSS, langkah selanjutnya adalah menginterpretasikan nilai tersebut untuk mengetahui sejauh mana hubungan antara dua variabel yang diteliti. Untuk memahami makna dari nilai koefisien korelasi tersebut secara lebih praktis, maka dilakukan konversi terhadap nilai r dengan menggunakan pedoman tingkat hubungan tertentu.

Konversi ini berguna untuk mempermudah interpretasi dan memberikan penjelasan yang lebih konkret mengenai sejauh mana kedua variabel memiliki keterkaitan. Adapun konversi tersebut didasarkan pada tabel interpretasi tingkat hubungan sebagai berikut:

Gambar 3.6 Pedoman Derajat Hubungan Antara Variabel X dan Y

Interval Koefisien Korelasi	Tingkat Hubungan
0.80 - 1.000	Sangat Kuat
0.60 - 0.799	Kuat
0.40 - 0.599	Cukup Kuat
0.20 - 0.399	Rendah
0.00 - 0.199	Sangat Rendah

Sumber: Sugiyono, (2020:75)