

## **PENGARUH PEMANFAATAN APLIKASI *QUIZIZZ* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PPKN DI SMP YAPIA PONDOK AREN**

Nur Fitriani<sup>a,1</sup>

<sup>a</sup>Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Pamulang  
[nurft199908@gmail.com](mailto:nurft199908@gmail.com)<sup>1</sup>,

Naskah diterima: 03-08-2024, direvisi: 08-08-2024, disetujui: 30-09-2024

---

### ***Abstrak***

Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran. Pendekatan Penelitian yang digunakan yaitu kuantitatif, Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yaitu penelitian yang menekankan analisisnya pada data-data numerik atau angka yang diolah dengan metode statistika. Metode penelitian ini adalah penelitian eksperimen nyata atau *true experiment*. Populasi pada penelitian ini yaitu kelas VIII SMP Yapia Pondok Aren tahun Pelajaran 2022/2023 dengan jumlah seluruh populasi adalah 375 siswa, Sampel pada penelitian ini menggunakan dua kelas untuk kelompok eksperimen diberi perlakuan media aplikasi *quizizz* yaitu kelas VIII 5 terdiri dari 25 siswa. Kelompok kontrol yang hanya menggunakan *powerpoint* adalah kelas VIII 4 terdiri dari 25 siswa, Keseluruhan sampel dalam penelitian ini adalah 50 siswa. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *cluster random sampling* dan diperoleh sampel penelitian sebanyak 50 siswa, Teknik pengumpulan data dengan melakukan observasi, pretest, posttest dan angket, Teknik Analisis data dengan Menggunakan Uji Prasyarat yaitu uji Normalitas dan uji Homogenitas data dikatakan normal jika nilai Sig > 0,05 dan dikatakan data berdistribusi Normal Penelitian menggunakan SPSS Versi 27. Terdapat pengaruh pemanfaatan aplikasi *quizizz* terhadap hasil belajar. Terlihat dari hasil uji *Independent Sampel t-Test* menunjukkan hasil perhitungan Sig. (2-tailed) 0,003 < 0,05 yang berarti H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>a</sub> diterima, sehingga dapat diartikan bahwa terdapat pengaruh penerapan media *quizizz* terhadap hasil belajar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media aplikasi *quizizz* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar PPKn siswa kelas VIII di SMP Yapia Pondok Aren berpengaruh.

**Kata Kunci : Aplikasi *Quizizz*, Hasil Belajar**

---

### ***Abstract***

*The aim of this research is to improve student learning outcomes in the learning process. The research approach used is quantitative. This research uses a quantitative approach, namely research that emphasizes analysis on numerical data or numbers processed using statistical methods. This research method is real experimental research or true experiment. The population in this study was class VIII of Yapia Pondok Aren Middle School for the 2022/2023 academic year with a total population of 375 students. The sample in this study used two classes for the experimental group treated with the *quizizz* application media, namely class VIII 5 consisting of 25 students. The control group that only used PowerPoint was class VIII 4 consisting of 25 students. The entire sample in this study was 50 students. The sampling technique in this research used the cluster random sampling technique and a research sample of 50 students was*

---

*obtained. The data collection technique was by observing, pretest, posttest and questionnaire. The data analysis technique was using the prerequisite test, namely the normality test and homogeneity test. The data was said to be normal if the value Sig > 0.05 and it is said that the data is normally distributed. Research uses SPSS Version 27. There is an influence of the use of the Quizizz application on learning outcomes. It can be seen from the results of the Independent Sample t-Test that the calculation results are Sig. (2-tailed)  $0.003 < 0.05$  which means that  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted, so it can be interpreted that there is an influence of the application of quizizz media on learning outcomes. Thus, it can be concluded that the use of the Quizizz application media as a learning medium can improve the PPKn learning outcomes of class VIII students at Yapia Pondok Aren Middle School.*

**Keywords:** *Quizizz Application, Learning Results*

## Pendahuluan

Pendidikan berasal dari kata “didik” lalu kata ini mendapat awalan me sehingga menjadi “mendidik”, artinya memelihara dan memberi latihan diperlukan adanya ajaran, tuntunan dan pimpinan mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1991).

*“Menurut UU sisdiknas pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara sadar mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki karakter spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian dan kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara”.*

Sesuai dengan fungsi dan tujuan Pendidikan nasional yang tertuang dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II pasal 3, yang berbunyi: Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan bangsa, berujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa

kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Maka, upaya peningkatan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) baik melalui pendidikan formal maupun non formal, harus terus dilakukan sejak dini, secara konsisten, kontinu, dan berkesinambungan mulai dari tingkatan Taman Kanak-kanak (TK), SD, SMP, SMA, sampai pada Perguruan Tinggi. Pendidikan dikembangkan dalam berbagai mata pelajaran termasuk mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan salah satu bentuk pendidikan untuk mengembangkan budaya demokratis yang mencakup kebebasan, persamaan, kemerdekaan, toleransi, dan kemampuan untuk menahan diri di kalangan mahasiswa. Berdasarkan Undang-Undang nomor 20 tahun 2003, tentang sistem Pendidikan Nasional, serta SK dirjen DIKTI nomor 43/DIKTI/Kep/2006, mata kuliah pengembangan kepribadian di Perguruan Tinggi terdiri atas pendidikan agama, Pendidikan Kewarganegaraan, dan bahasa Indonesia.

Pendidikan sebagai perubahan yang diinginkan dan diusahakan oleh proses

pendidikan, baik pada tataran tingkah laku individu maupun pada tatanan kehidupan sosial serta tataran relasi dengan alam sekitar, atau pengajaran aktivitas asasi dan proporsi diantara profesi-profesi dalam masyarakat. Pendidikan memfokuskan perubahan tingkah laku manusia yang konotasinya pada pendidikan etika. Disamping itu, Pendidikan menekankan aspek produktivitas dan kreativitas manusia sehingga mereka bisa berperan serta berprofesi dalam kehidupan masyarakat (Omar Muhamad, 2004: 30). Menurut UU No. 20 tahun 2003. "Pendidikan adalah 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, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara".

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran dengan memfokuskan pada pembentukan diri yang sangat beragam mulai dari pembentukan karakter, sosial kultur, budaya, suku, dan agama. Pendidikan kewarganegaraan merupakan upaya untuk meningkatkan kembali serta membangkitkan semangat kebangsaan salah satunya yaitu

generasi muda, khususnya siswa dengan nilai luhur dan moral diwujudkan dalam bentuk perilaku untuk kegiatan sehari-hari, baik sebagai individu maupun anggota masyarakat dan makhluk ciptaan tuhan juga dalam menghadapi pengaruh era revolusi industri 4.0. revolusi industri 4.0 ini dimaknai sebagai revolusi industri dengan penyesuaian kurikulum baru yang sesuai dengan situasi pada saat ini kemudian tingginya persaingan teknologi pada era ini, guru diharapkan dapat menyelesaikan berbagai macam tantangan maupun permasalahan sosial dengan pemanfaatan dibidang teknologi. Pemanfaatan teknologi bagi kurikulum saat ini dan memungkinkan kesadaran cinta tanah air.

Pemanfaatan teknologi pada saat ini sangatlah berpengaruh pada proses belajar siswa dikarenakan generasi Z saat ini sudah dituntut untuk mengenal teknologi sedari dini seperti media-media yang berkaitan dengan teknologi, maka peran guru sangatlah penting untuk mengarahkan proses belajar siswa sesuai dengan jamannya.

Pendidikan memiliki berbagai macam komponen penting agar mencapai tujuan pendidikan. Guru sebagai komponen terpenting bagi proses pembelajaran siswa, maka guru dituntut untuk kesabaran, keuletan, ketelatenan, dan sikap terbuka

disetiap kondisi pembelajaran. Guru memiliki peran sebagai fasilitator dan bukan sebagai peran utama dalam proses kegiatan belajar mengajar. Dengan ini bukan berarti kurangnya peran guru dalam proses belajar. Selain guru terdapat fasilitas, media, strategi, dan model pembelajaran juga sangat berpengaruh untuk menciptakan proses belajar mengajar yang baik dan optimal, sehingga dapat difahami ilmu yang sudah disampaikan dengan baik pada siswa. Keberhasilan mengajar selain ditentukan oleh faktor kemampuan, hasil belajar dan keaktifan peserta didik dalam mengajar juga akan bergantung pada strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru.

Demikian juga dengan proses pembelajaran terdapat banyak strategi pembelajaran, pendekatan, metode pembelajaran dan model pembelajaran. Tujuan melaksanakannya berbagai macam strategi pembelajaran ialah agar lebih memudahkan guru, lebih efektif, dan efisien dalam menerapkan dan menyampailam ilmu suatu pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran mudah tercapai secara maksimal bagi peserta didik yang menjadikan peserta didik mudah memahami pembelajaran juga termotivasi dan juga tertantang sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna

pembelajaran pun tidak membosankan dan monoton.

Kenyataanya ketika dalam proses belajar mengajar peserta didik saat ini rendahnya hasil belajar siswa serta antusias bagi siswa khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dimana mata pelajaran ini dikenal dengan ciri khas pembelajaran yang membosankan dan monoton karena mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan ini mata pelajarannya berhubungan dengan sesuatu yang bersifat hafalan. Sehingga mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan di anggap sebagai pembelajaran yang menjenuhkan sera membosankan bagi peserta didik.

Pada sekarang ini masih banyak guru yang menggunakan metode konvensional seperti metode ceramah didalam proses belajar mengajar, sementara itu tujuan pengajaran adalah siswa secara umum mencakup pengetahuan baru, keterampilan dan kecakapan serta sikap-sikap baru yang diharapkan oleh guru dicapai oleh siswa sebagai hasil pengajaran.

Dengan ini dibuktikan dengan hasil belajar yang kurang optimal dan 24 siswa hanya 12 peserta didik yang mendapatkan KKM 75, namun 12 peserta didik ini masih belum mendapatkan nilai KKM mata

pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan karena mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang mereka anggap membosankan.

Dalam pembelajaran ini guru menerapkan aplikasi *Quizizz* untuk meningkatkan hasil belajar siswa karena *Quizizz* merupakan media yang sesuai dengan era yang berbasis revolusi industri 4.0 dan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran karena media ini berbasis permainan dan teknologi. Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu sebagai calon guru harus mencoba dengan metode dan media pembelajaran seperti aplikasi *Quizizz* yang berbentuk kuis pertanyaan dengan gambar dan waktu yang sudah ditentukan dan siswa saling bersaing untuk menyelesaikan kuis yang mereka dapat, dengan media ini siswa lebih aktif didalam proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Sehingga membuat siswa lebih berperan aktif dalam belajar dikelas. Berdasarkan uraian diatas penelitian ini dirancang untuk meneliti tentang upaya meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan siswa melalui aplikasi *Quizizz* dikelas VIII SMP Yapia Pondok Aren.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan menggunakan pendekatan kuantitatif yaitu penelitian yang menekankan analisisnya pada data-data numerik atau angka yang diolah dengan metode statistika. Pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian dan analisis data bersifat kuantitatif bertujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2018). Jenis penelitian yang dipakai adalah penelitian komparasi yaitu perbandingan.

Metode penelitian ini adalah penelitian eksperimen nyata atau *true experiment*. Metode penelitian eksperimen menggunakan desain *pretest* dan *posttest control group design*. Soal *Pretest* dan *posttest* diberikan pada kelompok kontrol sebelum dan sesudah menggunakan media *powerpoint* dan kelompok eksperimen yang memanfaatkan media aplikasi *quizizz*. Dua variabel dalam penelitian ini, variabel bebas (X) adalah media *quizizz* dan variabel terikat (Y) adalah hasil belajar.

Teknik pengambilan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan soal *pretest* dan *posttest*. Uji validitas *pretest* dan *posttest* menggunakan uji validitas konstruk. Kriteria pengujian yaitu apabila  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dengan nilai signifikan 0,05.

Hasil uji coba instrumen soal *pretest* dan *posttest* sebanyak 10 item soal dinyatakan tidak valid dari total 30 item soal. Item soal *pretest* dan *posttest* yang tidak valid kemudian dihilangkan sebelum disebarakan kepada seluruh sampel penelitian. Jumlah item soal *pretest* dan *posttest* yang dinyatakan valid sebanyak 20 item.. Uji reliabilitas menggunakan *Cronbach's Alpha*. Hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa semua pernyataan reliabel. Teknik analisis data menggunakan uji *Independent Sample t-Test*. Uji prasyarat analisis dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas dan homogenitas. Analisis statistik deskriptif dilakukan dengan mengilustrasikan data berupa nilai tertinggi, nilai terendah, rata-rata, dan standar deviasi. Teknik analisis data menggunakan bantuan SPSS (*Statistical Product and Service Solutions*) versi 27.

## Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen kuantitatif dengan sampel penelitian adalah siswa kelas VIII 4 dan VIII 5 di SMP Yapia Pondok Aren yang berjumlah 50 siswa. Kelas VIII 4 merupakan kelas kontrol yang menggunakan media *powerpoint* dan kelas VIII 5 merupakan kelompok eksperimen yang memanfaatkan media aplikasi *quizizz*. Penelitian dilakukan

dengan memberikan soal *pretest* dan *posttest* pada kelas VIII 4 dan VIII 5. Soal *pretest* dan *posttest* yang diberikan untuk membandingkan hasil belajar kelas yang diberi pelakuan berupa pemanfaatan media aplikasi *quizizz* dan kelas yang tidak diberi pelakuan yang sama hanya menggunakan media *powerpoint*.

**Tabel 1.** Hasil Analisis Deskriptif Hasil Belajar

	N	Nilai Minimum	Nilai Maksimum	Mean	Standar Deviation
<i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen	25	17	18	14.80	1,555
<i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen	25	14	20	16.08	1,320
<i>Pretest</i> Kelompok Kontrol	25	13	17	14.72	1,173

(Sumber : Data Primer yang Diolah, 2024)

## Hasil Uji Prasyarat

### Uji Normalitas

Berikut tabel hasil uji normalitas menggunakan *Kolmogorov Smirnov* bebantuan program SPSS (*Statistical Product and Service Solutions*) versi 27 dengan nilai signifikan 0,05 pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

**Tabel 2.** Uji Normalitas Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

Keterangan	Sig	$\alpha$	Kesimpulan
Pretest Kelompok Eksperimen	0,064	0,05	Normal
Posttest Kelompok Eksperimen	0,081	0,05	Normal
Pretest Kelompok Kontrol	0,060	0,05	Normal
Posttest Kelompok Kontrol	0,064	0,05	Normal

(Sumber : Data Primer yang Diolah, 2024)

Berdasarkan perhitungan uji normalitas kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yang diberikan soal *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa hasil *pretest* kelompok kontrol sebelum menggunakan media *powerpoint* sebesar 0,064 dan hasil *posttest* 0,081. Hal tersebut ditarik kesimpulan bahwa nilai Sig 0,064 dan 0,081 > 0,05 maka data berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Hasil *pretest* kelompok kontrol sebelum memanfaatkan media aplikasi *quizizz* sebesar 0,060 dan hasil soal *posttest* 0,064. Hal tersebut ditarik kesimpulan bahwa nilai Sig 0,060 dan 0,064 > 0,05 maka data berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

#### Uji Homogenitas

Berikut hasil uji homogenitas menggunakan *Levene Statistic* dengan nilai signifikan 0,05 berbantuan program SPSS (*Statistical Product and Service Solutions*) versi 27 pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Data berasal dari populasi yang homogen jika nilai Sig > 0,05,

sedangkan jika nilai Sig < 0,05 maka data tidak berasal dari populasi yang homogen.

**Tabel 3.** Uji Homogenitas

Levene Statistic	Sig	$\alpha$	Kesimpulan
0,440	0,725	0,05	Homogen

(Sumber : Data Primer yang Diolah, 2024)

Berdasarkan perhitungan uji homogenitas data dari pemberian soal *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diperoleh hasil *Sig based on mean* sebesar 0,725 dengan Sig > 0,05, maka data berasal dari populasi yang homogen.

#### Uji Hipotesis

##### *Independent Sample t-Test*

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan *Independent Sample t-Test* berbantuan program SPSS (*Statistical Product and Service Solutions*) versi 27. Setelah data dilakukan uji prasyarat analisis dengan hasil uji normalitas berdistribusi normal dan uji homogenitas dengan hasil homogen, maka dapat dilakukan uji hipotesis dengan perhitungan *Independent Sample t-Test*. Kriteria yang digunakan dalam pengambilan keputusan hipotesis adalah nilai signifikan 0,05. Hal ini berarti  $H_0$  ditolak  $H_1$  diterima jika nilai signifikan *Sig.2 tailed* < 0,05.

**Tabel 4.** Uji Hipotesis

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		
	F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)
Equal variances assumed	0,715	0,402	-3,138	48	0,003
Equal variances not assumed			-3,138	46,775	0,003

(Sumber : Data Primer yang Diolah, 2024)

Berdasarkan hasil uji hipotesis dapat disimpulkan bahwa H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>1</sub> diterima dengan hasil perhitungan Sig. (2-tailed) 0,003 < 0,05 maka artinya terdapat pengaruh pemanfaatan media aplikasi *quizizz* terhadap hasil belajar peserta didik.

Hasil uji hipotesis yang telah dilakukan membuktikan bahwa hipotesis peneliti diterima yaitu adanya pengaruh pemanfaatan media aplikasi *quizizz* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar PPKn siswa kelas VIII di SMP Yapia Pondok Aren.

### **Pengaruh Pemanfaatan Media Aplikasi *Quizizz* sebagai media Pembelajaran dapat Meningkatkan Hasil Belajar PPKn**

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji *Independent Sample t-Test* dengan pengambilan data dari hasil pengerjaan soal *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Terdapat pengaruh pemanfaatan media *quizizz* terhadap hasil belajar. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji *Independent Sample t-Test* yang menunjukkan hasil perhitungan Sig. (2-tailed)

0,003 < 0,05. Berdasarkan hasil tersebut maka H<sub>a</sub> penelitian ini diterima.

Menurut Gardner (1996) terdapat peningkatan terhadap penerapan teknologi disemua tingkatan pendidikan. Siswa tertarik dengan sumber daya multimedia dan cara dinamis konten dapat disalurkan melalui media. Pemanfaatan media *quizizz* membantu peserta didik meningkatkan tingkat kreatifitas dalam belajar. Hal yang terpenting dalam proses belajar dan mengajar ialah hasil akhir dari proses belajar tersebut. Karena dengan demikian hasil akhir pada proses belajar dan mengajar menjadi tolak ukur dari seseorang ada atau tidaknya hasil proses belajar dan mengajar yang berlangsung. “Menurut Benyamun Bloom dalam penilaian hasil belajar mengajar, yang ditulis oleh Asep Jihad dan Abdul Haris bahwa hasil belajar dikategorikan menjadi tiga ranah kognitif, ranah afektif dan psikomotorik”.

Penelitian ini dilakukan di kelas VIII 4 merupakan kelompok kontrol yang menggunakan media *powerpoint* dan kelas VIII 5 merupakan kelompok eksperimen memanfaatkan media aplikasi *quizizz*. Pada kelompok kontrol siswa diberikan soal *pretest* dan *posttest* sebelum dan sesudah diberi media *powerpoint*. Soal *pretest* yang diberikan sejumlah 20 soal pilihan ganda. Setelah memberikan *pretest* lalu menggunakan

media *powerpoint* kemudian, di akhir pertemuan diberikan soal berupa *posttest* dengan soal yang sama seperti *pretest*. Kelas VIII 5 merupakan kelompok eksperimen yang diberi perlakuan memanfaatkan media *quizizz*. Dengan langkah yang sama pada kelas VIII 5 siswa diberikan soal *pretest* dan *posttest* sebelum dan sesudah diberi perlakuan media aplikasi *quizizz*.

Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam dunia pendidikan, selaku sarana yang memiliki fungsi sebagai perantara tahapan komunikasi yang terjadi antara komunikator dan komunikan (Irsyad dan Abas, 2017). Menurut Hendricks (2011) proses pembelajaran bukan hanya sekedar proses transfer pengetahuan dari guru kepada peserta didik, keterlibatan yang maksimal merupakan hasil belajar yang maksimal. Dalam penelitian ini peserta didik diberikan kesempatan untuk mengkonstruksi pemahaman mereka melalui pemanfaatan media aplikasi *quizizz*.

Hasil pemberian perlakuan berupa media aplikasi *quizizz* menunjukkan bahwa siswa selama proses pembelajaran aktif terlibat, berinteraksi dengan guru dan peserta didik lainnya, serta meningkatkan pemahaman dan hasil belajar selama proses pembelajaran tersebut. Menurut Fauzi, Komalasari, dan Malik (2017) media

pembelajaran berbentuk aplikasi merupakan sarana yang dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berbentuk aplikasi salah satunya adalah aplikasi *quizizz*.

Media aplikasi *quizizz* memiliki tujuan yaitu membantu guru selama proses pembelajaran, dengan adanya media pembelajaran akan memudahkan untuk peserta didik dalam memahami materi. Media aplikasi *quizizz* memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi, menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu, serta dapat menciptakan suasana belajar yang tidak dapat mudah dilupakan oleh peserta didik (Dewi, dkk. 2019). Sejalan dengan Arsyad (2017) media pembelajaran aplikasi *quizizz* adalah suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran yang dapat merangsang peserta didik lebih terlibat dalam meningkatkan hasil belajar. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dapat disimpulkan bahwa diterima yaitu terdapat pengaruh pemanfaatan media aplikasi *quizizz* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar PPKn siswa kelas VIII di SMP Yapia Pondok Aren.

## **Kesimpulan**

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian, pengujian hipotesis, dan analisis

data penelitian, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut. Terdapat pengaruh pemanfaatan media aplikasi *quizizz* terhadap hasil belajar. Terlihat 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 penerapan media *quizizz* terhadap hasil belajar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media aplikasi *quizizz* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar PPKn siswa kelas VIII di SMP Yapia Pondok Aren berpengaruh.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Asep, J., dan Abdul, H. (2008). *Evaluasi Pembelajaran*. (Yogyakarta: Multi Presindo).
- Fauzi, H., dan Arif. (2017) “*Utilization of Audio Visual Media to Improve Student Learning Result in IPS Learning.*” *International Journal Pedagogy of Social Studies* 2, no.1. <https://doi.org/10.17509/ijposs.v2i1.8666>.
- Hendricks, H. (2011). *Mengajar untuk mengubah hidup*. Yogyakarta, Indonesia: Yayasan Gloria
- Irsyad, M. and Tati, A. (2017) “*Perancangan Media Video Tutorial Kerajinan Kruistik Untuk Peserta Didik Smp Terbuka Lembang 3.*” *FamilyEdu: Jurnal Pendidikan Kesejahteraan Keluarga* 4, no. 2.
- Pasal 1 UU RI No. 20 Tahun. (2003) “*Undang Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003.*” *UU Sisdiknas*, 2003, 1–21. [www.hukumonline.com](http://www.hukumonline.com).
- Siregar, N. (2018). “*Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Beli Konsumen Dalam Menggunakan Indihome Sebagai Penyedia Jasa Internet Di Kota Medan*”
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Sutrisno, Valiant, L. P., and Siswanto, B. T. (2016). “*Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Praktik Kelistrikan Otomotif SMK Di Kota Yogyakarta.*” *Jurnal Pendidikan Vokasi* 6, no. 1 <https://doi.org/10.21831/jpv.v6i1.8118>.
- Syaifuddin, A. (2001). *Metode Penelitian, Pustaka Pelajar*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Tafsir, A. Andewi, S. dan Aji, R. (2020). “*Desain Pendidikan Agama Islam*”

- Dalam Keluarga.” *Atthulab: Islamic Religion Teaching and Learning Journal* 5, no.2: 152–62.  
<https://doi.org/10.15575/ath.v5i2.8957>.
- Udin S. W. (2009). *Pembelajaran Pkn di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Usmadi. (2020). “*Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas)*.” *Inovasi Pendidikan* 7, no. 1  
<https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281>.
- Wahyudi, K. E. (2014). Jurusan Pendidikan Akuntansi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi. “*Pendekatan Kontekstual Dengan Model Pembelajaran Inkuiri Dan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Di Kelas XI IPS SMA Negeri 1,*” 1–8.