

Penerapan Media *Quizizz* Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

Ike Anita^{a,1*}, Sri Rohartati^{b,2}, Hendy Satria Nugraha^{c,3}, Rachmat Setiawan^{d,4}, Nurul Widyaningsih^{5,e}

^{a,b,c,d,e} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Langlangbuana

¹ ikeanita32@gmail.com ; ² sriemultazam@gmail.com; ³ hendy.satria@unla.ac.id ;

⁴ rachmatsetiawan@unla.ac.id ; ⁵ nurulw2273@gmail.com

*korespondensi penulis

Naskah diterima: 3 Juli 2025, direvisi: 25 Agustus 2025, disetujui: 16 September 2025

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh penerapan media *quizizz* dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV di Sekolah Dasar. Permasalahan yang melatarbelakangi penelitian ini adalah rendahnya pemahaman konsep peserta didik kelas IV SDN 166 Ciateul Kota Bandung terhadap materi Pendidikan Pancasila, yang terlihat dari hasil evaluasi belajar. Permasalahan ini diduga karena kurangnya keterlibatan peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung, juga media yang dipakai kurang interaktif. Penelitian ini menggunakan metode pre-eksperimental dengan *desain one group pretest-posttest*. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV yang berjumlah 26 orang. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dan tes. Analisis data dilakukan dengan menggunakan uji statistik yaitu uji normalitas, uji non parametrik *Wilcoxon*, dan uji N-Gain melalui software SPSS 20. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam pemahaman konsep peserta didik setelah diterapkan media *quizizz*, yang dibuktikan melalui perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* serta uji statistik gain. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian menunjukkan media *quizizz* efektif dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Kata-kata kunci: Media *Quizizz*, Pemahaman Konsep; Pendidikan Pancasila

Abstract

This study aims to see the effect of the application of *quizizz* media in improving the ability to understand the concepts of students in the subject of Pancasila Education class IV in Elementary School. The problem behind this research is the low concept understanding of fourth grade students of SDN 166 Ciateul Bandung City on Pancasila Education material, which can be seen from the results of learning evaluations. This problem is thought to be due to the lack of involvement of students during learning, as well as the media used is less interactive. This study used a pre-experimental method with a one group pretest-posttest design. The sample in this study were all fourth grade students totaling 26 people. Data collection techniques are done through observation, and tests. Data analysis was carried out using statistical tests, namely the normality test, Wilcoxon non-parametric test, and N-Gain test through SPSS 20 software. The results showed that there was a significant increase in students' concept understanding after applying *quizizz* media, as evidenced by the comparison of pretest and posttest scores and the statistical test of gain. Thus, it can be concluded that the results of the study show that *quizizz* media is effective in improving students' concept understanding abilities in Pancasila Education subjects.

Keywords: *Quizizz* Media; Concept Understanding; Pancasila Education

Pendahuluan

Pendidikan Pancasila adalah salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting menyelesaikan segala persoalan khususnya dalam pendidikan karakter di Sekolah Dasar (Nurgiansah, 2022). Perubahan nama mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) menjadi Pendidikan Pancasila telah ditetapkan melalui Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Mendikbudristek) Nomor 56 Tahun 2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum, Pembelajaran pada PPKn dan pendidikan Pancasila tetap berfokus pada Pancasila, UUD 1945, Bhinneka Tunggal Ika, serta Negara Republik Indonesia, meskipun namanya berubah (Parwati, et al, 2023).

Tujuan dari Pendidikan Pancasila adalah untuk membangun dan menanamkan nilai-nilai juga moral yang berlandaskan Pancasila dalam diri peserta didik, serta membentuk karakter kewarganegaraan dan mengembangkan keterampilan sosial (Parwati, et al, 2023).

Kemampuan memahami konsep-konsep dalam Pendidikan Pancasila sangat diperlukan bagi peserta didik agar dapat memahami hak dan kewajiban serta perannya sebagai warga negara yang berlandaskan Pancasila. Untuk itu agar semua tujuan pembelajaran tercapai peserta didik perlu memahami konsep-konsep dalam Pendidikan Pancasila agar peserta didik dapat memahami hak dan kewajibannya serta dapat menanamkan nilai-nilai Pancasila.

Namun pada kenyataannya di lapangan, kemampuan pemahaman konsep peserta didik

masih tergolong rendah. Beberapa hasil penelitian menyatakan bahwa hasil nilai pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) (Amelia, et al., 2022). Sebagian besar peserta didik juga belum mampu mengulang kembali materi yang telah disampaikan, belum mampu memberi contoh penerapan materi dalam kehidupan sehari-hari, serta belum mampu menyimpulkan isi materi dengan baik (Rikmasari, et al., 2018).

Kondisi ini menunjukkan bahwa peserta didik belum menguasai indikator pemahaman konsep sebagaimana yang dikemukakan oleh Benjamin S. Bloom, yaitu penerjemahan, penafsiran, dan ekstrapolasi (Jarmita, et al., 2019). Menurut indikator pemahaman yang dikemukakan oleh (Bloom, 2014), peserta didik seharusnya mampu menerjemahkan konsep abstrak dari materi menjadi bentuk konkret dalam kehidupan nyata, dapat menafsirkan gagasan utama dari materi yang dipelajari, dan juga mampu mengekstrapolasi informasi untuk menarik kesimpulan dari apa yang telah mereka pelajari. Namun pada kenyataannya tingkat pemahaman konsep peserta didik masih belum sesuai dengan indikator tersebut.

Begitu pula dengan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV SDN 166 Ciateul Kota Bandung yang menunjukan bahwa pada kenyataannya di lapangan, tingkat pemahaman peserta didik terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih tergolong rendah. Guru telah melakukan

berbagai upaya untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Salah satunya dengan memberikan latihan soal yang menekankan pemahaman konsep peserta didik. Upaya ini diharapkan mampu mengembangkan pemahaman konsep peserta didik. Namun pada kenyataannya meskipun telah dilakukan penambahan latihan soal, upaya ini belum berhasil untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik.

Pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, peserta didik akan memperoleh nilai yang besar ketika diberi soal yang dikerjakan secara berkelompok. Namun ketika diberi soal yang dikerjakan secara individu peserta didik memperoleh nilai yang lebih kecil dibanding dengan perolehan nilai dari soal yang dikerjakan secara kelompok.

Rendahnya pemahaman konsep peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila salah satunya pada materi Nilai-nilai Pancasila dan penerapannya, terlihat dari ketidakmampuan peserta didik untuk memberikan contoh-contoh penerapan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik seringkali tertukar pada saat memberikan contoh penerapan nilai-nilai Pancasila, selain itu peserta didik sering keliru ketika diberikan pertanyaan mengenai contoh-contoh sila tersebut. Peserta didik juga terlihat kebingungan ketika diberikan pertanyaan ataupun perintah untuk menyimpulkan kembali apa yang telah dipelajarinya.

Rendahnya tingkat pemahaman peserta didik kelas IV terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila dapat diketahui melalui data yang diperoleh dari nilai-nilai keseharian peserta didik di kelas, rata-rata nilai keseluruhan dari 26 peserta didik di kelas IV adalah sebesar 66. Nilai tersebut menunjukkan kemampuan pemahaman konsep peserta didik belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Karena KKTP pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila berada pada rentang nilai 75 hingga 85.

Hal ini mengindikasikan perlunya upaya peningkatan dalam proses pembelajaran agar peserta didik tidak hanya sekadar mengetahui materi, tetapi juga benar-benar memahami dan mampu menerapkannya secara menyeluruh.

Untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila guru perlu melakukan suatu upaya agar pembelajaran tercapai secara optimal, salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan cara menerapkan media pembelajaran yang bervariasi serta interaktif (Ayu, 2021). Media yang bersifat interaktif dan menarik akan membuat materi pelajaran lebih mudah dipahami.

Salah satu media pembelajaran yang interaktif serta dapat menciptakan pembelajaran yang sesuai serta dapat membantu peserta didik untuk lebih berperan aktif dalam kemampuan pemahaman konsep pada mata pelajaran Pancasila adalah media *quizizz* (Rahmania, 2023).

Quizizz adalah sebuah aplikasi berbasis permainan edukatif yang bersifat fleksibel. Selain digunakan untuk menyampaikan materi, *quizizz* juga bisa dimanfaatkan sebagai alat evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Menurut (Suhartatik, 2020) *quizizz* adalah sebuah *web tool* yang berbentuk game yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran.

Quizizz juga bertujuan untuk membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan sangat mudah karena menggunakan media interaktif. Selain itu, *quizizz* dapat mengasah kemampuan dan keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran bersifat digital (Wijayanti, et al, 2022). Penggunaan media *quizizz* diharapkan dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Menurut Bloom dalam Syurdadi (2014) pemahaman konsep meliputi kemampuan peserta didik dalam memahami materi yang diberikan, menjelaskannya kembali dengan cara yang sederhana dan jelas, serta mengaplikasikannya dalam kehidupan atau situasi dengan konteks yang relevan (Deliany, et al, 2019).

Berdasarkan pendapat Benyamin S. Bloom (Jarmita, et al, 2019) indikator pemahaman konsep meliputi:

1. Penerjemahan (*Translation*)

Mengubah konsep yang bersifat abstrak ke dalam bentuk model yang konkret dan dapat dipahami. Contohnya

seperti menterjemahkan dari lambang ke arti.

2. Penafsiran (*Interpretation*)

Kemampuan dalam mengenali serta memahami konsep dasar atau gagasan utama yang disampaikan melalui berbagai bentuk komunikasi visual, seperti diagram, tabel, grafik, maupun gambar, lalu ditafsirkan.

3. Ekstrapolasi (*extrapolation*)

Kemampuan untuk menyimpulkan dari sesuatu yang telah diketahui.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pelaksanaan penerapan media *quizizz* terhadap peningkatan kemampuan pemahaman konsep peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila?
2. Apakah terdapat peningkatan kemampuan pemahaman konsep peserta didik pada mata pelajaran pendidikan Pancasila dengan media *quizizz*?

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengkaji penerapan media *quizizz* terhadap kemampuan pemahaman konsep peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, yaitu sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan bagaimana pelaksanaan penerapan media *quizizz* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila terhadap kemampuan pemahaman konsep peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

2. Mengukur peningkatan pemahaman konsep peserta didik pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila setelah menggunakan media quizizz.

Penelitian ini membahas tentang penerapan media *quizizz* untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik kelas IV SDN 166 Ciateul Kota Bandung. Perbedaan dilihat dari hasil pembelajaran yang telah dilakukan selama 3 bulan (Januari – Maret 2025) oleh peserta didik kelas IV SDN 166 Ciateul Kota Bandung. Seluruh peserta didik kelas IV sebanyak 26 orang menjadi subjek penelitian, kelas ini menerima perlakuan penerapan media pembelajaran *quizizz*. Sebelum diberikan perlakuan, kelas ini telah mengikuti *pretest* untuk menilai kemampuan awal peserta didik. Selama perlakuan, seorang pengamat mengamati guru dalam penerapan media *quizizz* di kelas.

Metode

Metode penelitian yang digunakan adalah *pre-eksperimental design*. *Pre-eksperimental design* adalah rancangan penelitian yang melibatkan satu kelompok atau kelas. Rancangan ini dilakukan dengan memberikan *pre-test* dan *post-test* kepada kelompok tersebut. Penelitian ini bersifat kuantitatif, karena data yang diperoleh dapat dianalisis melalui teknik statistik (Tukiran, 2016) Penelitian ini menggunakan *One-group pretest-posttest design* sebagai desain penelitian. seperti gambar berikut :

$$O_1 \quad X \quad O_2$$

Gambar: **One-Group Pretest-Posttest Design**

Keterangan :

O1 = pretest, X = treatment, O2 = posttest

One-group pretest-posttest design merupakan desain penelitian yang melibatkan pemberian *pretest* sebelum perlakuan dilakukan dan *posttest* setelah perlakuan diberikan dengan demikian dapat membandingkan hasil yang lebih akurat dengan yang dilakukan sebelum perlakuan (Sugiyono., 2014)

Penelitian ini dilakukan di SDN 166 Ciateul yang berada di Jl. Ibu Inggit Garnasih No.159, Pungkur, Kec. Regol, Kota Bandung. Dalam penelitian ini yang menjadi populasinya yaitu seluruh peserta didik kelas IV SDN 166 Ciateul Kota Bandung yang berjumlah 26 orang. Seluruh populasi didalam penelitian ini dijadikan sampel dengan menggunakan teknik *sampling* jenuh dimana peneliti mengambil seluruh anggota polulasi untuk digunakan sebagai sampel dalam penelitian ini mengingat jumlahnya relatif sedikit, yaitu kurang dari 30 orang (Sahir, 2021). Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi yang diperlukan adalah dengan observasi, dan tes. Adapun instrument tes yang digunakan pada penelitian ini adalah tes pilihan ganda (PG) sebanyak 10 soal, soal yang dibuat telah disesuaikan dengan tiga indikator pemahaman konsep menurut Benyamin S. Bloom, yaitu penerjemahan, penafsiran, dan

ekstrapolasi. Prosedur analisis data pada penelitian ini akan menguji peningkatan kemampuan pemahaman konsep peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan media *quizizz*, dan akan diuji dengan menggunakan uji statistik yang terdiri dari uji normalitas, uji non parametrik Wilcoxon, dan uji N-Gain dengan menggunakan *software SPSS 20*.

Hasil dan Pembahasan

1. Pelaksanaan Penerapan Pembelajaran Media *Quizizz* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas IV

Selama proses penelitian, kegiatan pembelajaran dilakukan selama tiga kali pertemuan dengan waktu 70 menit setiap pertemuannya. Pembelajaran di kelas IV menggunakan media *quizizz*. Sebelum melaksanakan pembelajaran, peneliti menyiapkan berbagai komponen yang diperlukan seperti akun *quizizz*, modul ajar, soal tes evaluasi, dan lembar observasi yang akan digunakan sebagai panduan untuk mengamati penerapan media *quizizz*. Pada saat melangsungkan pembelajaran, lembar observasi digunakan sebagai pedoman untuk mengamati aktivitas pembelajaran dalam menerapkan media *quizizz*. Hasil observasi proses pembelajaran dengan menerapkan media *quizizz* disajikan pada Tabel 1 Hasil Observasi Proses Pembelajaran.

Tabel 1. Hasil Obsrvasi Proses Pembelajaran

Pertemuan	Skor	Persentase (%)	Kriteria
Ke-1	7	77,8	Baik
Ke-2	8	88,9	Sangat Baik

Ke-3	9	100	Sangat Baik
------	---	-----	-------------

Berdasarkan data pada Tabel 1. secara keseluruhan peneliti telah menerapkan media *quizizz* dalam kegiatan belajar-mengajar. Namun, tidak seluruh kegiatan dapat dilakukan dengan baik dan sempurna. Hal ini dapat terlihat pada persentase proses pembelajaran pada pertemuan pertama dan kedua, dimana tidak sepenuhnya peneliti melaksanakan kegiatan dengan baik. Akan tetapi persentase ketercapaian kegiatan pembelajaran menggunakan media *quizizz* dari pertemuan pertama hingga pertemuan terakhir mencapai kriteria baik dan sangat baik.

Proses pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV menunjukkan bahwa pada pertemuan pertama, penerapan media *quizizz* mencapai 77,8% dengan kriteria baik, pada pertemuan kedua penerapan media *quizizz* mencapai 88,9% dengan kriteria sangat baik, pada pertemuan ketiga penerapan media *quizizz* juga berkriteria sangat baik dengan mencapai 100%. Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan media *quizizz* di kelas IV berlangsung dengan baik.

2. Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Peserta Didik Menggunakan Media *Quizizz*

Instrumen yang dipakai dalam penelitian ini berupa tes soal pilihan ganda sebanyak 10 soal. Data yang diperoleh sebanyak dua kali pemberian tes yaitu *pretest* yang diberikan pada awal pertemuan sebelum pembelajaran dengan media *quizizz* dan *posttest* yang diberikan pada pertemuan terakhir setelah pembelajaran dengan media *quizizz*. Berikut merupakan hasil dari nilai *pretest* *posttest* peserta didik kelas IV:

Tabel 2. Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Peserta Didik	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Siswa 1	60	80
Siswa 2	80	100
Siswa 3	70	90
Siswa 4	50	80
Siswa 5	70	90
Siswa 6	10	40
Siswa 7	40	90
Siswa 8	60	90
Siswa 9	20	70
Siswa 10	50	70
Siswa 11	50	80
Siswa 12	60	90
Siswa 13	50	70
Siswa 14	70	80
Siswa 15	40	50
Siswa 16	30	50
Siswa 17	60	90
Siswa 18	30	90
Siswa 19	60	90
Siswa 20	50	80
Siswa 21	60	70
Siswa 22	70	80
Siswa 23	80	90
Siswa 24	60	80
Siswa 25	50	70
Siswa 26	80	100
Rata-rata	54.23076923	79.23076923

Berdasarkan tabel tersebut dapat terlihat terjadinya peningkatan kemampuan pemahaman konsep peserta didik, hal ini dilihat dari rata-rata *pretest* dan rata-rata *posttest* (Azizah, Z., dkk. 2020).

Untuk memperkuat bukti peningkatan tersebut, peneliti melakukan uji statistik dengan menggunakan uji prasyarat terlebih dahulu, yaitu dengan uji normalitas.

Uji Normalitas

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	Sig.
pretest	.935	26	.101
posttest	.871	26	.004

Berdasarkan data di atas, diketahui bahwa nilai signifikansi untuk data *pretest* menunjukkan distribusi normal, sedangkan data *posttest* tidak berdistribusi normal karena nilai signifikansinya kurang dari 0,05. Dengan demikian, H_1 diterima. Karena data tidak memenuhi asumsi normalitas, maka analisis tidak dapat dilanjutkan dengan uji parametrik, sehingga digunakan alternatif uji non-parametrik, yaitu uji Wilcoxon.

Uji Wilcoxon

Wilcoxon bertujuan untuk melihat perbedaan hasil *pretest* dan *posttest*. Adapun hipotesis yang digunakan adalah:

Tabel 4. Hasil Uji Wilcoxon

	Descriptive Statistics				
	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
Skor Pretest	26	54.23	17.927	10	80
Skor Posttest	26	79.23	14.946	40	100

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa nilai rata-rata *pretest* sebesar 54.23 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 79.23 hal itu menunjukkan terjadinya peningkatan kemampuan pemahaman konsep peserta didik

jika dilihat dari nilai rata-rata *pretest* dan *posttest*. Tabel di atas juga menunjukkan taraf signifikansi sebesar 0.000 dari hasil pengujian menggunakan Wilcoxon sehingga diperoleh hipotesis yang menyatakan penolakan dari H_0 , yang artinya adalah terdapat perbedaan skor kemampuan pemahaman konsep peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dari *pretest* dan *posttest*. Terdapat perbedaan pada *posttest* yang lebih tinggi dibandingkan dengan *pretest*. Hal ini sejalan dengan pendapat (Suhartatik, 2020) yang menyatakan bahwa *quizizz* dapat meningkatkan kualitas dan motivasi pembelajaran peserta didik, tidak hanya itu dalam penelitian (Aghista Putri Amelia¹, Pupun Nuryani², 2025) menyatakan bahwa dengan menggunakan media *quizizz* dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar.

Uji N-Gain

Setelah dilakukan analisis terhadap data *pretest* dan *posttest*, tahap selanjutnya adalah melakukan perhitungan uji N-Gain lakukan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan pemahaman peserta didik setelah diberikan perlakuan.

Hasil dari perhitungan uji N-Gain menggunakan IBM SPSS Statistics 20 dapat dilihat pada Tabel 5 berikut:

Tabel 5. Hasil Uji N-Gain
Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain	26	.17	1.00	.5712	.22724
Valid N (listwise)	26				

Berdasarkan data pada tabel 5 di atas, diperoleh hasil uji N-Gain sebesar 0,5712, yang termasuk dalam kategori sedang. Adapun interpretasi terhadap efektivitasnya menunjukkan bahwa penerapan tergolong cukup efektif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *quizizz* mampu meningkatkan pemahaman konsep peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan rata-rata nilai antara *pretest* dan *posttest*, seperti halnya penelitian (Situmeang, D. L., dkk, 2022) menjelaskan hasil penelitian diambil dengan diperoleh nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan media *quiziz* dengan hasil perhitunag N-Gain dan memperoleh hasil yang efektif.

Kesimpulan

Berdasarkan temuan dari penelitian ini, mengenai penerapan media *quizizz* untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep peserta didik kelas IV di SDN 166 Ciateul, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

Berdasarkan hasil observasi, pelaksanaan penerapan media *Quizizz* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV berlangsung dengan baik dan mengalami peningkatan pada setiap pertemuan. Pada pertemuan pertama keterlaksanaan pembelajaran mencapai 77,8% dengan kriteria baik, pertemuan kedua meningkat menjadi 88,9% dengan kriteria

sangat baik, dan pada pertemuan ketiga mencapai 100% dengan kriteria sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun pada awalnya belum terlaksana secara sempurna, secara keseluruhan penerapan media *Quizizz* dalam proses pembelajaran dapat berjalan optimal dan terus membaik dari pertemuan ke pertemuan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media *Quizizz* di kelas IV terlaksana dengan baik dan efektif.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan media *Quizizz* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV mampu meningkatkan kemampuan pemahaman konsep peserta didik. Hal ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan nilai rata-rata dari pretest sebesar 54,23 menjadi 79,23 pada posttest, dengan perbedaan yang signifikan menurut uji *Wilcoxon* ($\text{sig. } 0,000 < 0,05$). Hasil perhitungan *N-Gain* sebesar 0,5712 menunjukkan peningkatan pada kategori sedang, yang berarti penggunaan *Quizizz* cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep. Dengan demikian, pembelajaran berbasis media *Quizizz* dapat dijadikan alternatif yang inovatif dan menyenangkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila serta motivasi belajar peserta didik.

Referensi

Amelia, A. P., Nuryani, P., & Somantri, M. (2025). Efektivitas Media Pancasila Interaktif (Pintar) Terhadap Pemahaman Konsep Simbol Pancasila Pada Peserta Didik Fase A. *Pendas*:

Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10(03), 250-257. DOI: <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.31856>

Amelia, S. A., Hasan, N., & Suhendar, A. (2022). Analisis Permasalahan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Rajeg III. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(5). DOI : DOI: <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i5.6707>

Arifin, Z. (2011). *Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Ayu, N. K., & Manuaba, I. S. (2021). Media Pembelajaran Zoofabeth Menggunakan Multimedia Interaktif untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 194-201. DOI: <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35498>

Azizah, Z., Taqwa, M. R. A., & Assalam, I. T. (2020). Analisis pemahaman konsep fisika peserta didik menggunakan instrumen berbantuan *quizizz*. *Edu Sains: Jurnal Pendidikan Sains dan Matematika*, 8(2), 1-11. DOI: <https://doi.org/10.23971/eds.v8i2.1707>

Bloom, Benjamin S, (2014). *Taxonomy of Educational Objectives*. New York: Longman.

Deliany, N., Hidayat, A., & Nurhayati, Y. (2019). Penerapan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Educare: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 90-97. DOI: <https://doi.org/10.36555/educare.v17i2.247>

Jarmita, N., Abidin, Z., & Nafizaturrahmi. (2019). Jarmita, N., Abidin, Z., Penerapan Pendekatan Realistic Mathematics Education untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa SD. *Primary : Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar*, 11(2), 93-102. DOI: <https://doi.org/10.32678/primary.v11i02.2298>

- Kemendikbudristek. 2022. Perubahan Atas Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Nomor 56/M/2022 Tentang Pedoman Penerapan Kurikulum Dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran. \ <https://kemendikbud.go.id/>
- Nurgiansah, T. H. (2022). Pendidikan Pancasila sebagai upaya membentuk karakter religius. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7310-7316. DOI: [10.31004/basicedu.v6i4.3481](https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3481)
- Parwati, Y., Saylendra, N. P., & Nugraha, Y. (2023). Efektivitas pembelajaran pendidikan Pancasila dalam meningkatkan civic disposition siswa pada kurikulum merdeka. *De Cive: Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 3(9), 29-35. DOI: <https://doi.org/10.56393/decive.v3i9.1782>
- Rahmania, S., Soraya, I., & Hamdani, A. S. (2023). Pemanfaatan gamification Quizizz terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 11(2), 114-133. DOI: <https://doi.org/10.30603/tjmpi.v11i2.3714>
- Rikmasari, R., & Fernanda, H. S. (2018). Peningkatan Pemahaman Konsep dan Keaktifan Siswa dengan Menggunakan Metode Concept Mapping (Peta Konsep) kelas IV SDN Kranji II Bekasi Barat. *Indonesian Journal of Primary Education*, 2(1), 124-129. DOI: <https://doi.org/10.17509/ijpe.v2i1.14228>
- Sahir, S. H. (2021). *Metodologi Penelitian*. Medan: Penerbit KBM Indonesia.
- Situmeang, D. L., Ardiana, N., & Harahap, S. D. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif melalui aplikasi Quizizz pada pelajaran matematika di kelas X SMA Negeri 1 Kolang. *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 5(3), 43-51. DOI: <https://doi.org/10.37081/mathedu.v5i3.3961>
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhartatik, T. (2020). *Best Practice (Implikasi Megia Quizizz Berbasis Android Terhadap Kualitas Pembelajaran Dalam Mencetak Siswa Berprestasi Di Tingkat Nasional)*. Malang: CV. Multimedia Edukasi.
- Syurdadi, Y. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Siswa SMP pada Materi Pokok Zat dan Wujudnya. *Jurnal Ilmiah Edu Research*, Vol.3 No.2 Desember 2014, hal 72-73.
- Tukiran. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Wijayanti, A., Lestari, W. F., Zahroini, A. L., Puspitasari, A. S., Pradana, A. S., & Ulya, C. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Powtoon & Quizizz dalam Pengajaran Teks Eksplanasi di SMA. *urnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama*, 8(1), 202-212. DOI: [10.53565/pssa.v8i1.449](https://doi.org/10.53565/pssa.v8i1.449)

Biarkan halaman ini tetap ada

[halaman ini sengaja dikosongkan]