



PENGARUH GAMIFIKASI MELALUI QUIZIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V SDN 175820 BATU NABOLON T.A 2024/2025

**Romaito B. Pardede¹, waliyul Maulana Siregar², Apiek Gandamana³, Faisal⁴,
Albert Pauli Sirait⁵**

^{1*,2,3,4,5} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Medan

*Email: romapardede304@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i4.3187>

Article info:

Submitted: 30/05/25 Accepted: 15/11/25 Published: 30/11/25

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *gamifikasi* melalui *quizizz* terhadap hasil belajar pendidikan pancasila kelas V SDN 175820 Batu Nabolon T.A 2024/2025. Jenis penelitian ini adalah penelitian *pre experimental design* dengan bentuk penelitian *one group pretest posttest*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V yang berjumlah 20 siswa SDN 175820 Batu Nabolon. Instrumen yang digunakan dalam aktivitas belajar siswa sebelumnya diujicobakan untuk mengetahui validitas dan reliabilitas tes. Instrumen diberikan sebelum dan sesudah pemberian media pembelajaran *quizizz*. Sebelum dilakukan uji hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas. Berdasarkan hasil perhitungan uji prasyarat, pada data *pte-test* diperoleh hasil 0,51 , *post-test* diperoleh hasil 0,74 yang berarti nilai keduanya $> 0,05$ sehingga dapat dikatakan bahwa kedua data tersebut berdistribusi normal. Selanjutnya hasil uji homogenitas variabel penelitian diketahui nilai signifikan 0,113 lebih besar dari 0,05 ($\text{sig} > 0,05$) maka dapat disimpulkan bahwa data dalam penelitian ini memiliki varians yang homogen. Kemudian, uji hipotesis dilakukan dengan *Uji Paired Sample t Test* dengan program SPSS 22 dan diperoleh nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar 0,000 yang berarti bahwa $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti bahwa ada Pengaruh *Gamifikasi Melalui Quizizz Terhadap Hasil Belajar Kelas V SDN 175820 Batu Nabolon T.A 2024/2025*.

Kata Kunci: Hasil belajar, Gamifikasi Melalui Quizizz

1. PENDAHULUAN

Gamifikasi adalah konsep yang mengintegrasikan elemen-elemen permainan ke dalam konteks non-game, seperti pembelajaran. Dengan mengadopsi gamifikasi melalui platform Quizizz, diharapkan dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Pembelajaran menggunakan gamifikasi ini membuat peserta didik merasa bahwa proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Gamifikasi menggabungkan semua siswa, terlepas dari peringkatnya. (Gamifikasi proses mengubah pendidikan menjadi permainan dapat dilihat sebagai cara strategi untuk pembelajaran pendidikan di Indonesia. Penggunaan konsep permainan seperti menjadi strategi baru desain game, hal ini menjadi solusi yang bisa diterapkan pada pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran tercapai (Solviana 2020, h. 10).

Hasil Belajar merupakan perubahan atau perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pendidikan. Sementara itu, tujuan Pendidikan Nasional, sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia Tahun 2003 Pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional, adalah untuk mengembangkan kemampuan serta membentuk karakter



dan peradaban bangsa yang bermartabat, dengan tujuan mencerdaskan kehidupan bangsa. Tujuan ini juga mencakup pengembangan potensi peserta didik agar menjadi individu yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berpengetahuan, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Keberhasilan belajar peserta didik tercermin atau dapat diukur melalui prestasi yang mereka capai dalam proses belajar. Proses belajar dianggap terjadi ketika ada perubahan dalam perilaku individu. Hasil belajar terbentuk dari dua konsep, yakni "hasil" yang merujuk pada hasil atau output yang muncul akibat dari aktivitas tertentu, dan "belajar" yang merupakan upaya untuk menciptakan output dan transformasi. Dengan demikian, hasil belajar mengacu pada keterampilan atau kapabilitas yang dimiliki peserta didik setelah mereka mengalami proses pembelajaran.

Pendidikan adalah proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan intelektual, emosional, fisik, dan moral seseorang. Pendidikan tidak hanya berlangsung di lingkungan formal seperti sekolah atau universitas, tetapi juga di lingkungan nonformal dan informal, seperti keluarga, masyarakat, atau tempat kerja. Dalam konteks formal, pendidikan melibatkan pengajaran, pelatihan, dan evaluasi melalui kurikulum yang terstruktur. Sementara itu, pendidikan informal dapat terjadi melalui pengalaman sehari-hari, interaksi sosial, atau kegiatan pribadi.

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran yang penting dalam kurikulum pendidikan di Indonesia. Pendidikan Pancasila bertujuan untuk membentuk karakter dan kepribadian yang baik pada peserta didik, sehingga mereka dapat menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab. "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuasaan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara". Pancasila tidak hanya menjadi sebuah lima dasar ideologi negara yang harus dihafalkan oleh rakyat Indonesia tetapi juga harus diamalkan oleh seluruh rakyat Indonesia dalam kehidupan berbangsa dan bernegara karena nilai-nilai yang terdapat pada Pancasila merupakan sebuah cakupan representative dari nilai-nilai luhur yang menjadi identitas asli bangsa Indonesia.

Berdasarkan hasil observasi peneliti di SD Negeri 175820 Batu Nabolon khususnya dikelas V bahwasanya guru kurang pada pemakaian media pembelajaran, media pembelajaran sering dipakai, yaitu buku pegangan, guru belum menerapkan media-media pembelajaran berbasis teknologi, media tersebut dilakukan di mata pelajaran Seni. Untuk media teknologi yang dibuat oleh guru SD kelas V yaitu media nya dengan media speaker. Speaker tersebut untuk membuka pelajaran agar anak dapat bersemangat mengikuti proses pembelajaran di kelas. Media yang digunakan adalah buku pegangan. Kurangnya pengajaran untuk membuat media pembelajaran.

Disini guru jarang menggunakan media-media pembelajaran berbasis teknologi yang mendorong siswa-siswi pada Kelas V SD Negeri 175820 Batu Nabolon untuk motivasi belajar. Guru tersebut belum sepenuhnya menerapkan media berbasis teknologi untuk diterapkan Sedangkan SD tersebut sudah mempunyai infocus dan media pembelajaran lain hanya saja guru yang jarang menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi untuk mendorong motivasi belajar siswa. Guru lebih berkonsentrasi pada buku pedoman guru pada langkah pembelajaran seperti model pembelajaran dan alat bantu lain yang mendukung pembelajaran, jadi proses pembelajaran kurang optimal, Sehingga hal itu mempengaruhi hasil akhir, khususnya nilai mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Peneliti menawarkan solusi dari permasalahan tersebut yaitu pemakaian media pembelajaran berbasis teknologi seperti Gamifikasi melalui Quizizz yang dapat digunakan untuk mendorong semangat siswa. Gamifikasi adalah penerapan elemen-elemen dan mekanisme permainan dalam konteks yang tidak berhubungan dengan permainan untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pengalaman pengguna. Quizizz adalah salah satu platform pembelajaran interaktif yang semakin banyak digunakan. aplikasi ini menggunakan elemen-elemen game untuk memotivasi peserta didik dan membuat proses belajar menjadi lebih menarik. Sebagai hasilnya, kuis ini tidak hanya berfungsi sebagai alat penilaian, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang efektif. Dengan pendekatan ini, Quizizz memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses



belajar, mengukur kemajuan mereka, dan merangsang minat belajar. Dengan adanya media berbasis Quizizz ini siswa dapat termotivasi dalam proses pembelajaran dikelas yaitu khusus pada Kelas V SD Negeri 175820 Batu Nabolon. Oleh karena itu, setiap guru perlu lebih memperhatikan hal ini agar senantiasa berupaya memperoleh efek belajar mendukung, bagus, dan tidak bosan Meningkatkan semangat siswa dalam belajar memanfaatkan sumber belajar berbasis aplikasi Quizizz. Siswa pastinya tidak bosan saat mengikuti proses pembelajaran tetapi motivasi belajar siswa akan meningkat.

Bedasarkan masalah diatas dapat disimpulkan, bahwasanya guru belum menerapkan media-media pembelajaran yang meningkatkan hasil belajar siswa serta pembelajaran dikelas lebih baik. Dalam hal ini peneliti menerapkan media pembelajaran berbasis aplikasi Quizizz yang merupakan media yang akan digunakan dan diterapkan di kelas V SD Negeri 175820 Batu Nabolon. Media Quizizz ini akan menumbuhkan ketertarikan siswa dan dorongan siswa untuk belajar. Siswa kelas V SD Negeri 175820 Batu Nabolon diharapkan lebih termotivasi belajar berkat pengaruh media pembelajaran berupa aplikasi Quizizz.

Hal ini di dukung oleh Fadillah, A. M., Arbani, W., & Meldina, T. (2023) dalam penelitiannya yang berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SD Negeri 32 Rejang Lebong" Pada peneliiian ini ditemukan bahwa Berdasarkan perhitungan uji hipotesis paired sampel t test, pretest posttest pada kelas eksperimen, diketahui nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar $0,000 < 0,005$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar pretest dan posttest, yang artinya ada pengaruh media Quizizz (variable X) terhadap hasil belajar (variable Y) dalam meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas 5 SDN 32 Rejang Lebong.

Rahma Annisa, Erwin, dalam penelitiannya yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar". Pada penelitian ini ditemukan bahwa hasil uji t-test menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki nilai 84,55, sedangkan kelas kontrol memiliki nilai 75,84, sesuai dengan hasil penelitian ini. H_1 diterima karena data yang diperoleh sebesar $= 3,289$, taraf signifikan $= 0,05$, dan hasil perhitungan $> = 3,289 > 2,000$. Hal ini menunjukkan bahwa siswa kelas IV SDN Sumur Batu 08 Jakarta Pusat menggunakan aplikasi Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar IPA. Menurut penelitian yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Sumur Batu 08 Jakarta Pusat", siswa lebih tertarik menggunakan aplikasi Quizizz karena aplikasi ini menyediakan latihan atau kuis berbasis permainan yang menarik dan menampilkan teks dan gambar yang menarik. Selain itu, aplikasi Quizizz didukung oleh Google Meet, sehingga memungkinkan untuk melakukan tanya jawab dan latihan soal.

Widiyanti & Purrohman (2021), dengan judul "Pengaruh Media Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas V". Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kuantitatif quasi eksperimen desain pre-test post-test kontrol. Hasil penelitian dideskripsikan berdasarkan data yang didapat dari kuisioner. Sampel dalam penelitian berjumlah 54 siswa. Hasil penelitian ini menggunakan uji-t diperoleh thitung $= 13,487$ dengan ttabel $= 2,0084$ pada $\alpha = 0,05$, maka dengan demikian H_0 ditolak yang menyatakan bahwa adanya pengaruh media pembelajaran quizizz pada motivasi belajar IPA siswa kelas V SDN Susukan 09 Pagi Jakarta Timur.

Berdasarkan hasil observasi tersebut Peneliti tertarik untuk meneliti cara mengatasi permasalahan tersebut dengan melakukan "Pengaruh Gamifikasi Melalui Quizizz Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas V SDN 175820 Batu Nabolon".

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen menggunakan desain *pretest-posttest one group design*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis Quizizz terhadap hasil belajar siswa pada materi *Keragaman Budaya Indonesiaku* dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SDN 175820 Batu Nabolon Tahun Ajaran 2024/2025.

Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 175820 Batu Nabolon yang



berjumlah 20 orang. Karena jumlah siswa kurang dari 30, maka penelitian ini menggunakan teknik *sampling jenuh*, di mana seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel.

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain eksperimen jenis *One Group Pretest-Posttest Design*, yang termasuk ke dalam kategori **pre-eksperimental**. Pada desain ini, satu kelompok kelas diberikan pretest, kemudian perlakuan (treatment), dan selanjutnya diberikan posttest untuk melihat peningkatan hasil belajar.

Tabel 2 Rancangan Penelitian

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂

Prosedur Penelitian

Langkah-langkah dalam penelitian ini dilakukan melalui tiga tahap utama, yaitu:

1. Persiapan:

- Melakukan studi literatur dan analisis kurikulum.
- Koordinasi dengan guru kelas.
- Menyusun instrumen penelitian (soal tes, lembar observasi, wawancara).
- Menyusun RPP dan media pembelajaran berbasis Quizizz.
- Melakukan validasi dan uji coba instrumen.

2. Pelaksanaan Penelitian:

- Memberikan pretest kepada siswa untuk mengetahui kemampuan awal.
- Memberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan media Quizizz.
- Melaksanakan posttest untuk mengetahui peningkatan hasil belajar.

3. Analisis Data:

- Mengolah data pretest dan posttest serta observasi menggunakan statistik deskriptif dan inferensial.
- Melakukan uji normalitas dan homogenitas sebagai prasyarat uji hipotesis.

Instrumen Pengumpulan Data

1. Tes Tertulis (Pretest dan Posttest)

Tes berupa soal pilihan ganda sebanyak 30 butir untuk mengukur hasil belajar kognitif. Soal telah diuji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya beda.

2. Observasi

Digunakan untuk menilai aktivitas siswa pada ranah afektif dan psikomotorik selama proses pembelajaran berlangsung.

3. Wawancara

Dilakukan secara tidak terstruktur kepada guru kelas untuk mendapatkan data tambahan terkait proses pembelajaran dan penggunaan media Quizizz.

4. Dokumentasi

Digunakan untuk mengumpulkan bukti-bukti pendukung berupa foto kegiatan, hasil kerja siswa, dan nilai ujian tengah semester.

Teknik Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah data hasil belajar siswa berdistribusi normal. Pengujian dilakukan terhadap data pretest dan posttest dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 22. Data dikatakan berdistribusi normal jika nilai signifikansi (Sig.) > 0,05.

2. Uji Homogenitas

Digunakan untuk mengetahui apakah variansi antar data pretest dan posttest homogen. Uji ini dilakukan menggunakan Levene's Test dalam SPSS 22. Data dinyatakan homogen jika nilai signifikansi (Sig.) > 0,05.



3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media Quizizz. Uji yang digunakan adalah *Paired Sample T-Test* karena data berasal dari kelompok yang sama (berpasangan).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 175820 Batu Nabolon dengan satu kelas, yaitu kelas V yang mendapatkan perlakuan menggunakan media pembelajaran *Gamifikasi melalui Quizizz*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Quizizz terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi *Keberagaman Budaya Indonesiaku* di kelas V.

a. Deskripsi Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Sebelum proses pembelajaran dimulai, diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Hasil rata-rata nilai *pretest* adalah sebesar 44, dengan hanya 5 dari 20 siswa (25%) yang mencapai nilai ≥ 70 sesuai Kriteria Ketuntasan Minimal.

Setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media Quizizz, dilakukan *posttest* untuk mengukur hasil belajar siswa. Rata-rata nilai *posttest* meningkat signifikan menjadi 78, dengan 17 siswa (85%) mencapai nilai ≥ 70 . Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz memberikan dampak yang positif terhadap hasil belajar siswa.

b. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan menggunakan **Shapiro-Wilk Test** dengan bantuan SPSS versi 22. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah data hasil belajar *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal.

Tabel Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil_PreTest	,168	20	,141	,905	20	,051
Hasil_PostTest	,140	20	,200*	,913	20	,074

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan perhitungan diatas diperoleh hasil nilai pada *pre-test Shapiro-Wilk* dengan Sig 0,51 dan *Shapiro-Wilk Sig* pada *post-test* 0,74. Data tersebut menunjukkan bahwa *Shapiro-Wilk Sig* distribusi data diperoleh hasil lebih besar dari harga alpha 0,05. Dapat disimpulkan bahwa *Shapiro-Wilk Sig* distribusi data *pre-test* dan *post-test* normal.

c. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan pada penelitian ini sudah homogen atau tidak. Artinya sampel yang dipakai pada penelitian ini dapat mewakili seluruh populasi yang ada. Berikut output hasil homogenitas data hasil penelitian pada *pre-test* dan *post-test*.

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Pendidikan Pancasila	Based on Mean	2,637	1	38	,113
	Based on Median	2,643	1	38	,112
	Based on Median and with adjusted df	2,643	1	32,362	,114
	Based on trimmed mean	2,624	1	38	,114



Berdasarkan Perhitungan pada tabel tersebut diperoleh hasil Uji Homogenitas variabel penelitian nilai signifikan 0,113 lebih besar dari 0,05 ($\text{sig} > 0,05$) maka dapat disimpulkan bahwa data dalam penelitian ini memiliki varians yang homogen

d. Uji Hipotesis

Berdasarkan uji persyaratan analisis maka dilakukan uji hipotesis terhadap penelitian yang dilakukan. Pengujian untuk uji hipotesis yang digunakan peneliti adalah Uji *Paired Sample t Test* dengan bantuan program SPSS 22 dengan taraf signifikan uji dua pihak $\alpha = 0,05$. Berikut ini tabel output Uji *Paired Sample t Test*.

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pa Pret ir est - 1 Post test	- 34,0000 0	12,9370 9	2,89282	- 40,0547 5	- 27,9452 5	- 11,753	19	,00 0

Berdasarkan nilai signifikansi hitung yaitu sebesar $0,000 < 0,05$ ($p < 0,05$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa “ Terdapat Pengaruh Gamifikasi Melalui Quizizz Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila kelas V SDN 175820 Batu Nabolon T.A. 2024/2025”.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh media pembelajaran berbasis Quizizz pada materi keragaman budaya indonesia terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 175820 Batu Nabolon T.A. 2024/2025. Penelitian ini dilaksanakan pada satu kelas yaitu kelas V. Dalam pelaksanaan penelitian pokok bahasan yang disampaikan pada kelas eksperimen yaitu pada materi keragaman budaya indonesia. Sebelum melakukan penelitian lebih dahulu melakukan pengujian tes berupa validitas, dan reliabilitas pada 11 siswa yang sudah memiliki kriteria yang sama dengan sampel penelitian.

Setelah dilakukan uji coba tes terhadap instrumen penelitian yang terdiri dari 30 butir soal dimana 20 soal dinyatakan valid. Sebelum kelas diberikan perlakuan dengan mengajar terlebih dahulu diberikan tes uji kemampuan awal (pre-test). Setelah pre-test selesai dilakukan analisis data, sehingga dari analisis data yang dilakukan ditemukan bahwa nilai rata-rata hasil belajar pre-test adalah 44 dengan nilai tertinggi tertinggi 70 dan nilai terendah 15. Kemudian sampel diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran Quizizz. Setelah diberi perlakuan diberi post-test dengan soal yang sama seperti soal pre-test. Selanjutnya nilai rata-rata hasil belajar siswa pada post-test adalah 78 dengan nilai tertinggi adalah 90 dan nilai terendah adalah 60.

Teknik pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji Paired Sample t Test dengan program SPSS 22. Uji prasyarat adalah pengujian yang lebih dulu digunakan sebelum dilakukan uji normalitas dan homogenitas. Untuk menguji kesamaan varians dua kelompok data. Berdasarkan hasil perhitungan uji prasyarat, pada data pre-test dengan ketentuan jika harga $p > 0,05$ maka distribusi frekuensi tersebut normal pada pre-test diperoleh hasil $0,51 > 0,05$ dan pada post-test diperoleh $0,74 > 0,05$ sehingga dapat dinyatakan bahwa kedua data tersebut berdistribusi normal.

Selanjutnya dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan dalam penelitian ini homogen atau tidak, artinya apakah sampel yang dipakai dalam penelitian ini dapat mewakili seluruh populasi yang ada. Hasil uji homogenitas variabel penelitian diketahui nilai signifikan 0,113 lebih besar dari 0,05 ($\text{sig} > 0,05$) maka dapat disimpulkan bahwa data dalam penelitian ini memiliki varians yang homogen.

Hasil pengujian hipotesis untuk melihat ada atau tidaknya pengaruh media pembelajaran



berbasis Quizizz terhadap hasil belajar dilakukan uji Paired Sample t Test dengan program SPSS 22 dan diperoleh nilai Signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang menyatakan bahwa ada pengaruh Pengaruh Gamifikasi Melalui Quizizz Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas V SDN 175820 Batu Nabolon T.A. 2024/2025.

Dari data yang diperoleh, hasil observasi belajar afektif siswa dapat diketahui sedangkan pada hasil belajar observasi hasil belajar psikomotorik. Dari data hasil observasi belajar afektif siswa berdasarkan indikator yang telah ditetapkan dapat diketahui bahwa terdapat terdapat 8 orang siswa dengan penilaian sikap sangat baik, 9 orang dengan penilaian sikap baik, dan 3 orang siswa dengan penilaian sikap cukup. Sedangkan pada hasil observasi hasil belajar psikomotorik terdapat terdapat 11 orang siswa dengan keterampilan sangat baik, 5 orang dengan sikap baik dan 4 orang dengan keterampilan cukup.

Secara keseluruhan hasil belajar siswa dapat meningkat melalui media pembelajaran Quizizz. Hal ini dapat dilihat dari ketiga ranah dalam hasil belajar mengalami peningkatan. Pada dasarnya ketiga hasil belajar tersebut tidak dapat berdiri sendiri, tetapi berhubungan satu sama lain. Seseorang yang berubah tingkat kognitifnya sebenarnya dalam kadar tertentu telah juga mengalami perubahan pada sikap dan perilakunya.

Hasil penelitian ini terbukti dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Media pembelajaran yang digunakan adalah media pembelajaran Quizizz. Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilaksanakan oleh Fadillah, A. M., Arbani, W., & Meldina, T. (2023) dalam penelitiannya yang berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SD Negeri 32 Rejang Lebong". Hal ini sesuai dengan pendapat Irawan (2024, hal. 41) Quizizz adalah aplikasi menyenangkan dan gratis yang dirancang untuk memudahkan guru dalam memberikan kuis kepada siswanya.

Kemudian peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran Quizizz dapat meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berpikir siswa serta menjadikan suasana pembelajaran menjadi menyenangkan yang berarti juga dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian diatas, pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Quizizz dalam pembelajaran merupakan hal yang bagus. Berdasarkan hal tersebut, terdapat pengaruh pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Quizizz terhadap hasil belajar siswa pada kelas V di SD.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa setelah penggunaan media pembelajaran Quizizz, hasil belajar siswa menunjukkan sebagai berikut: 8 siswa (40%) memperoleh nilai dalam kategori sangat baik, 9 siswa (45%) dalam kategori baik, dan 3 siswa (15%) dalam kategori cukup, dengan rata-rata nilai belajar sebesar 78. Nilai rata-rata pre-test siswa adalah 44, sedangkan nilai rata-rata post-test meningkat menjadi 78. Hasil uji Paired Sample t-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000, yang lebih kecil dari tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$. Oleh karena itu, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, yang berarti terdapat pengaruh positif gamifikasi melalui Quizizz terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila pada siswa kelas V SDN 175820 Batu Nabolon T.A. 2024/2025.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2013. Posedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar, Media Pembelajaran (Jakarta: PT. Raja Grafindo: 2023).
- Aryansyah, R., & Alfianindra, A. (2024). Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan: Sebuah Tinjauan Pustaka Sistematis. Jurnal Kewarganegaraan, 21(1), 34-46.
- Basri, H. (2015). Paradigma Baru Sistem Pembelajaran. Bandung: Pustaka Setia.
- Dhamayanti, M. Z., Hidayati, D., Hasanah, E., & Sukirman, S. (2024). Pengalaman Peserta Didik Kelas 1 SD Dalam Menggunakan Quizizz Sebagai Sarana Belajar Interaktif. Manajemen



- Pendidikan, 1-15.
- Efendi, U. R., & Mailani, E. (2021). Analisis Miskonsepsi Siswa Pada Materi Bangun Datar Dengan Menggunakan Three Tier Test Di Kelas Iv Sdn 050644 Bahorok Ta 2020/2021. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 5(4), 113-122.
- Fadillah, A. M., Arbani, W., & Meldina, T. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SD Negeri 32 Rejang Lebong (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Negeri Curup).
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. Universitas Jenderal Soedirman, 11.
- Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif. Padang: Samudra Biru (Anggota IKAPI).
- Hasanuddin, H. M. 1. 2015) Media Pembelajaran Berbasis ICT. Sulawesi Selatan: IAIN Parepare Nusantara Press.
- Irawan, I. C., & Amirudin, N. (2024). Penerapan Metode Quizizz Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Ilmi*, 7(1), 37-44.
- Istarani. 2015. 58 Model Pembelajaran Inovatif. Medan: Media Persada.
- Lestari, A. C., & Annizar, A. M. R. (2020). Proses berpikir kritis siswa dalam menyelesaikan masalah PISA ditinjau dari kemampuan berpikir komputasi. *Jurnal Kiprah*, 8(1), 46-55.
- Marlina, Wahab, A., Susidamaiyanti, Ramadana, Nikmah, S. Z., Wibowo, S. E., Indianasari, Syafruddin, Putriawati, W., & Ramdhayani, E. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI. Sigli: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Nababan, E. Hsb, S. H. M., Mika, S., Putri, T. A., & Siregar, W. M. (2024). Implementasi Implementasi Pendidikan Pancasila Di Sd 060824 Medan Area: Meningkatkan Kesadaran Siswa Akan Nilai-Nilai Pancasila. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 1(4), 410-416.
- Nugraha, S. A., Sudiatmi, T., & Suswandari, M. (2020). Studi pengaruh daring learning terhadap hasil belajar matematika kelas iv. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3), 265-276.
- Purwanto, M. N. (2014). Psikologi Pendidikan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ramli, Muhammad. 2012. Media Dan Teknologi Pembelajaran. Banjarmasin: JAIN Antasari Press.
- Rahma Annisa, Erwin, Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar
- Setiawan, M. A. (2017). Belajar dan pembelajaran. Palangka Raya: Uwais Inspirasi Indonesia Redaksi.
- Setiawati, S. M. (2018) Telaah Teoritis: Apa itu Belajar?', 'HELPER' Jurnal Bimbingan dan Konseling FKIP UNIPA, 35(1), pp. 31-46.
- Shofiyah, A., & Anwar, K. (2024). Gamifikasi: Pengaruh Gamifikasi Berbasis Pbl Untuk Meningkatkan Kemampuan Keaktifan Belajar Peserta Didik. *Jtee (Journal of Teaching in Elementary Education)*, 8(1), 73-83.
- Simanjuntak, E. B., Siburian, G., & Nainggolan, M. F. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Flash Card Berbasis Teka-Teki Silang Pada Pembelajaran Tematik Kelas Iv Sekolah Dasar. *JS (JURNAL SEKOLAH)*, 5(2), 70-76.
- Sinaga, D. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Ipa Tentang Ekosistem Pada Siswa Kelas V Sd Negeri 066656 Medan Tahun Ajaran 2023/2024 (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS QUALITY).
- Siregar, W. M., Ayu, D., Rambe, I. P. S., Tanjung, P., Khaitami, R., & Fadillah, S. (2024). Membangun Demokrasi Indonesia Yang Berlandaskan Pancasila Di Era Digital. *Jurnal Intelek Dan Cendikiawan Nusantara*, 1(5), 9073-9080.
- Solviana, M. D. (2020). Pemanfaatan teknologi pendidikan di masa pandemi Covid-19: Penggunaan gamifikasi daring di Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung. *Al Jahiz: Journal of Biology Education Research*, 1(1), 1-14.
- Suardi. (2020). "Model Pembelajaran Dan Disiplin Belajar Di Sekolah". Yogyakarta:Prama Ilmu.
- Sudjana, N. 2009. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.



- Sugiyono. 2020. Metode penelitian & pengembangan (research And Development). Bandung: Alfabeta.
- Wahad, A., Junaedi, Efendi, D., Prastyo, H., Syukriani, A., Febriyanni, R., Rawa, N. R., Saija, L. M., & Wicaksono, A. (2021). Media Pembelajaran Matematika. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Widiyanti, W., & Purrohman, P. S. (2021). Pengaruh media aplikasi quizizz terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA Kelas V. Jurnal Educatio FKIP UNMA, 7(3), 810-817.
- Widiyastuti, I., Rondli, W. S., & Ismaya, E. A. (2024). Pengaruh Penerapan Model Pbl Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi “Norma” Kelas V Sekolah Dasar. Inopendas: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 7(2), 140-148.