

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN**

#### **A. Efektivitas**

##### **1. Pengertian Efektivitas**

Menurut Harbani dalam Anis (2023, hlm. 90) efektivitas diambil dari kata "efek" yang merujuk pada hubungan sebab dan akibat, berarti tujuan yang telah direncanakan sebelumnya dapat tercapai sesuai dengan harapan, atau sasaran dapat diwujudkan berkat adanya suatu proses kegiatan yang dilakukan.

Kata "effektif" berasal dari bahasa Inggris yaitu "effective" yang berarti berhasil, atau menunjukkan bahwa suatu tindakan dilakukan dengan baik. Sementara itu "efektivitas" diambil dari kata "efektif" dan mengandung makna pencapaian keberhasilan dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Efektivitas selalu berkaitan dengan hubungan antara hasil yang diharapkan dan hasil yang telah dicapai (Sawir, 2020, hlm. 125).

Selanjutnya menurut Barnard dalam Sawir (2020, hlm. 128) terdapat empat hal yang menggambarkan tentang efektivitas, yaitu:

- a. Melaksanakan hal-hal yang benar, di mana setiap tindakan sesuai dengan rencana dan aturan yang telah ditetapkan.
- b. Mencapai tingkat yang lebih tinggi dibandingkan pesaing, sehingga mampu menjadi yang terbaik di antara yang lain.
- c. Menghasilkan output yang memberikan manfaat, di mana hasil dari pekerjaan tersebut bermanfaat bagi pihak yang terkait.
- d. Menghadapi tantangan di masa depan dengan kemampuan yang baik.

Dari pendapat-pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pengertian efektivitas berada pada pencapaian tujuan, yaitu sebuah program atau rancangan dapat dikatakan efektif ketika ketika tujuan dan sasaran yang ingin dicapai dapat tercapai sesuai dengan apa yang sudah direncanakan sebelumnya. Ketika tujuan tercapai, maka pasti akan memunculkan dampak yang positif sebagaimana yang diharapkan. Dapat disimpulkan juga bila tingkat efektivitas dapat diukur dengan membandingkan antara tujuan dan rencana dengan hasil yang tercapai sesuai tujuan maka dapat disebut efektif, namun jika

usaha yang dilakukan tidak mencapai sesuai dengan rencana maka dapat dikatakan tidak efektif.

## **2. Pengertian Pembelajaran**

Menurut Jusmawati dkk. (2020, hlm. 5) pembelajaran dapat dipahami sebagai sebuah proses interaksi peserta didik, pendidik dan sumber belajar di dalam suatu lingkungan belajar. Pembelajaran adalah upaya yang dilakukan pendidik untuk mendukung peserta didik dalam memperoleh ilmu dan pengetahuan, menguasai keterampilan, membentuk sikap, serta mengembangkan kepercayaan diri.

Dengan demikian, pembelajaran bertujuan untuk memfasilitasi peserta didik agar dapat belajar dengan efektif. Secara umum pembelajaran merupakan interaksi yang terjadi antara peserta didik dengan pendidik atau guru, serta dengan sumber belajar, dalam sebuah lingkungan yang memungkinkan terjadinya pertukaran informasi. Definisi pembelajaran juga bisa dipahami sebagai proses yang dijalankan oleh guru atau tenaga pendidik untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik (Jusmawati dkk., 2020, hlm. 7).

Menurut Syaiful dalam Jusmawati dkk. (2020, hlm. 9) pembelajaran yaitu sebagai suatu proses yang memungkinkan peserta didik untuk belajar, dengan tetap mengikuti prinsip-prinsip pendidikan dan teori belajar yang menjadi kunci utama dalam meraih keberhasilan pendidikan. Pembelajaran diartikan sebagai komunikasi dua arah; di mana guru berperan sebagai pendidik yang mengajar, sedangkan peserta didik berperan sebagai pelajar yang belajar.

Pembelajaran merupakan upaya sistematis dan sengaja untuk menciptakan interaksi edukatif antara dua pihak yaitu antara peserta didik sebagai individu yang belajar dan pendidik sebagai sumber pengetahuan yang melakukan aktivitas membelajarkan (Jusmawati dkk., 2020, hlm. 10).

Hakikat dari pembelajaran yakni adanya proses interaksi peserta didik dengan lingkungan yang dapat merubah tingkah laku yang lebih baik. Pembelajaran dilakukan secara sadar oleh pendidik kepada peserta didik agar mau belajar berdasarkan minat dan kebutuhannya. Pendidik juga berperan sebagai fasilitator yang mendukung peningkatan kemampuan belajar peserta didik (Arfani dalam Syam dkk., 2022, hlm. 6). Maka pembelajaran berarti

membelajarkan peserta didik, sehingga peserta didik mau belajar sehingga terjadi komunikasi dua arah antara peserta didik dan guru. Komunikasi atau interaksi yang baik akan menghasilkan tujuan pembelajaran yang baik pula, begitupun sebaliknya.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar dalam lingkungan belajar yang bertujuan untuk membantu peserta didik memperoleh ilmu, keterampilan, sikap, dan perubahan perilaku yang lebih baik. Pendidik berperan sebagai fasilitator yang secara sadar dan sistematis menciptakan komunikasi dua arah untuk mendukung keberhasilan belajar peserta didik sesuai minat dan kebutuhannya.

### **3. Pengertian Efektivitas Pembelajaran**

Efektivitas pembelajaran merupakan indikator keberhasilan dari interaksi antara peserta didik, maupun peserta didik dengan guru dalam konteks edukatif, yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Aspek-aspek yang mencerminkan efektivitas pembelajaran dapat dilihat dari aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung, respon peserta didik terhadap materi yang diajarkan, serta penguasaan konsep peserta didik. Untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien diperlukan hubungan timbal balik yang baik antara peserta didik dan guru, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara bersama-sama. Selain itu, penting untuk mempertimbangkan kondisi lingkungan sekolah, serta sarana dan prasarana yang tersedia, termasuk media pembelajaran yang diperlukan guna mendukung seluruh aspek perkembangan peserta didik (Rohmawati, 2015, hlm. 17).

Menurut Putri dkk. (2021, hlm. 195) mengemukakan bahwa efektivitas dapat diartikan sebagai ukuran yang digunakan untuk menilai keberhasilan atau kegagalan suatu organisasi dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Apabila tujuan tersebut berhasil dicapai, maka organisasi tersebut dapat dianggap efektif. Efektivitas berkaitan erat dengan konsekuensi dan dampak dari hasil program dalam upaya mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dengan demikian berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa efektivitas

pembelajaran merupakan kondisi yang menggambarkan sejauh mana hasil pembelajaran tercapai setelah proses belajar mengajar dilakukan.

Maka dapat disimpulkan bahwa efektivitas pembelajaran pada dasarnya penilaian terhadap keberhasilan suatu proses belajar-mengajar dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Hal ini tercermin dari tingkat partisipasi aktif peserta didik pemahaman mereka terhadap materi pelajaran, dan pencapaian tujuan pembelajaran secara keseluruhan. Dengan kata lain, pembelajaran dapat dianggap efektif jika peserta didik terlibat aktif, memahami materi dengan baik, dan tujuan pembelajaran tercapai sesuai harapan. Faktor-faktor seperti lingkungan belajar, fasilitas, dan media pembelajaran juga memainkan peran penting dalam menentukan efektivitas pembelajaran.

#### **4. Indikator Efektivitas Pembelajaran**

Menurut Susanti (2020, hlm. 31) terdapat empat aspek penting untuk mendeskripsikan keefektifan pembelajaran yaitu: kecermatan penguasaan perilaku yang dipelajari atau sering disebut dengan "tingkat kesalahan", kecepatan untuk kerja, tingkat alih belajar, dan tingkat retensi apa yang dipelajari.

Pengukuran efektivitas pembelajaran menurut Reigeluth dan Memil dalam Susanti (2020, hlm. 31) perlu dihubungkan dengan pencapaian tujuan pembelajaran. Maka dari itu terdapat empat hal yang digunakan sebagai indikator pencapaian tujuan, yaitu:

- a. Kesesuaian pembelajaran dengan prosedur yang ada
- b. Kuantitas pembelajaran yang dapat mencerminkan unjuk kerja peserta didik
- c. Kualitas hasil akhir pembelajaran
- d. Peserta didik menampilkan unjuk kerjanya

Kemudian menurut Degeng dalam Susanti (2020, hlm. 31) ada beberapa indikator efektivitas pembelajaran yaitu:

- a. Kecermatan penguasaan perilaku, yaitu mengacu pada tingkat kesalahan peserta didik, dapat diasumsikan semakin kecil tingkat kesalahan maka semakin efektif pembelajarannya.
- b. Tingkat alih belajar, yaitu kualitas peserta didik pada pembelajaran, menggambarkan kecepatan pemahaman para peserta didik.

- c. Tingkat retensi, yaitu tingkat pengetahuan yang telah dicapai oleh peserta didik dalam sebuah proses pembelajaran. Artinya peserta didik mampu mengingat informasi yang sudah diberikan dengan selang waktu yang terjadi.

## 5. Faktor-Faktor yang Memengaruhi Efektivitas Pembelajaran

Menurut Susanti (2020, hlm. 2) efektivitas pembelajaran dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya:

- a. Perilaku guru pada peserta didik
- b. Karakter peserta didik
- c. Kemampuan guru dalam mengajar
- d. Karakteristik tugas yang diberikan
- e. *Reward* yang diberikan
- f. Suasana pembelajaran
- g. Kinerja guru dan lain-lain.

Sedangkan menurut Alvira dkk. (2023, hlm. 143) faktor yang dapat memengaruhi efektivitas pembelajaran diantaranya:

- a. Metode Pengajaran

- 1) Interkatif

Merupakan pendekatan pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif, sehingga dapat meningkatkan pemahaman serta siklus materi yang diajarkan.

- 2) Kolaboratif

Metode ini menekankan kerja sama antar peserta didik, dapat meningkatkan keterampilan memecahkan masalah dan keterampilan sosial peserta didik.

- b. Lingkungan Pembelajaran

- 1) Stimulus

Lingkungan yang dirancang untuk merangsang dan mendukung proses belajar dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik.

- 2) Inklusi

Pembelajaran yang mempertimbangkan keberagaman peserta didik akan menciptakan suasana lebih inklusi.

### c. Keterlibatan Peserta Didik

#### 1) Motivasi

Tingkat motivasi peserta didik memiliki pengaruh yang besar terhadap sejauh mana peserta didik terlibat dalam proses pembelajaran.

#### 2) Partisipasi

Peserta didik yang aktif berpartisipasi umumnya cenderung lebih memahami dan mengingat informasi dengan baik.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa efektivitas pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berinteraksi, baik dari sisi pendidik, peserta didik, metode pengajaran, lingkungan belajar, maupun interaksi di antara mereka. Secara garis besar, efektivitas pembelajaran tercapai ketika pendidik mampu menciptakan suasana yang positif dan interaktif, menggunakan metode yang relevan dan melibatkan peserta didik secara aktif, mempertimbangkan keberagaman dan memberikan stimulus yang mendukung proses belajar, serta mampu memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi secara maksimal. Dengan kata lain, sinergi antara kualitas pengajaran, karakteristik peserta didik, desain pembelajaran, dan lingkungan belajar yang kondusif menjadi kunci utama dalam mencapai pembelajaran yang efektif.

## B. Quizizz



**Gambar 2.1 Logo Quizizz**

Sumber: Diunduh dari <https://quizizz.com/> (2025)

### 1. Pengertian Quizizz

*Quizizz* adalah alat penilaian *online* yang dapat diunduh dan digunakan secara gratis. Menurut Intan dalam Aziz dan Nurul Asri (2024, hlm. 173) menyatakan bahwa *Quizizz* adalah alat penilaian *online* hebat yang dapat membantu peserta didik untuk tidak hanya memeriksa pengetahuan mereka tetapi juga kemajuan dalam belajar. Dengan menggunakan *Quizizz*, pendidik tidak hanya bisa memberikan tes tetapi juga bisa memberikan tugas kepada

peserta didik sebagai latihan tambahan. Urutan pertanyaannya sudah dicantumkan secara acak untuk setiap peserta didik di kelas dan terdapat jenis pertanyaan di *Quizizz* yang memiliki pilihan yang paling sedikit dua kemungkinan jawaban, dan empat sebagai jawaban.

*Quizizz* adalah sebuah aplikasi yang memudahkan guru untuk mengevaluasi hasil belajar peserta didik melalui kuis yang diberikan dalam bentuk *online*. Aplikasi *Quizizz* dibuat sejak tahun 2015 oleh Deepak Joy Cheenath dan Ankit Gupta. Aplikasi *Quizizz* dibuat oleh perusahaan pendidikan India yang berpusat di Bengaluru, India yang mengembangkan dan memasarkan *platform* keterlibatan peserta didik yang *digamifikasi*. Aplikasi *Quizizz* dapat digunakan pembelajaran, tugas kelompok, ulasan pra-tes, penilaian formatif, serta kuis. Penggunaannya sangat mudah karena tidak perlu *men-download*. Cukup dengan mencari situs web *Quizizz* <https://quizizz.com> dan pengguna bisa langsung *log in*. *Quizizz* merupakan *game* edukasi yang fleksibel, *Quizizz* memiliki kegunaan sebagai sarana penyediaan materi pendidikan, selain itu juga sebagai media pembelajaran dan penilaian yang menghibur (Aprinastuti dkk., 2023, hlm. 50).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa *Quizizz* merupakan *platform* penilaian *online* yang mengusung konsep *gamifikasi*, dirancang untuk mendukung proses pembelajaran secara interaktif dan menyenangkan. Aplikasi ini memungkinkan para pendidik dan peserta didik untuk membuat kuis, memberikan tugas, serta melakukan penilaian formatif terhadap peserta didik dengan cara yang fleksibel.

## 2. Manfaat Menggunakan *Quizizz* dalam Proses Pembelajaran

Menurut Aziz dan Nurul Asri (2024, hlm. 176) *Quizizz* memiliki manfaat dalam proses pembelajaran, diantaranya:

### a. Meningkatkan Keterlibatan Peserta didik

*Quizizz* menawarkan pendekatan *gamifikasi* yang inovatif, yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik secara signifikan (Maspupah & Wulan dalam Aziz & Nurul Asri, 2024, hlm. 176). Dengan elemen permainan seperti poin, papan peringkat, dan avatar yang menarik, peserta didik merasa lebih termotivasi untuk berpartisipasi dan bersaing

sehat dengan teman-teman mereka. Hal ini mengubah suasana evaluasi yang sering kali menegangkan menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Sehingga peserta didik menjadi lebih antusias dalam mengikuti kuis dan terdorong untuk belajar dengan lebih giat.

Selain itu, fleksibilitas dan aksesibilitas yang tinggi dari *Quizizz* menjadi nilai tambah sendiri. *Platform* ini dapat diakses melalui berbagai perangkat, seperti komputer, tablet, dan ponsel, memberikan kebebasan bagi peserta didik untuk mengerjakan kuis kapan saja dan di mana saja, baik di dalam kelas maupun di rumah. Dengan fleksibilitas tersebut, peserta didik tidak merasa terbebani oleh batasan waktu dan tempat, sehingga cenderung untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Melalui *Quizizz*, pendidik dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif dan responsif terhadap kebutuhan masing-masing peserta didik (Aziz & Nurul Asri, 2024, hlm. 176).

#### **b. Memberikan Umpan Balik Instan**

Menurut Ananda dkk. dalam Aziz dan Nurul Asri (2024, hlm. 177) salah satu keunggulan *Quizizz* adalah memberikan umpan balik secara instan. Setelah menjawab pertanyaan kuis, peserta didik langsung mengetahui apakah jawaban mereka benar atau salah. Umpan balik yang cepat sangat bermanfaat karena membantu peserta didik langsung mengenali dan memahami kesalahan. Proses pembelajaran menjadi lebih efisien, karena peserta didik bisa segera memperbaiki pemahaman mereka tanpa harus menunggu pendidik mengevaluasi dan mengembalikan hasil kuis.

Selain itu, umpan balik instan memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk merasakan kemajuan secara langsung. Ketika mereka berhasil menjawab pertanyaan dan memperoleh poin, rasa percaya diri mereka pun meningkat. Sebaliknya, jika mereka melakukan kesalahan, umpan balik yang cepat membantu mereka belajar dari kesalahan tersebut dan mencoba lagi, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih dinamis dan interaktif (Aziz & Nurul Asri, 2024, hlm. 177).

Untuk pendidik, umpan balik instan dari *Quizizz* juga sangat berguna dalam memantau kinerja peserta didik secara *real-time*. Usai kuis, pendidik dapat melihat laporan kinerja individu dan keseluruhan kelas langsung. Data analitik ini memberikan gambaran jelas tentang pemahaman peserta didik terhadap materi, membantu pendidik mengidentifikasi topik yang mungkin memerlukan pengajaran ulang atau penjelasan tambahan. Dengan informasi ini, pendidik dapat merencanakan strategi pengajaran yang lebih efektif dan memberikan bantuan yang lebih tepat sasaran kepada peserta didik yang membutuhkannya (Aziz & Nurul Asri, 2024, hlm 177).

**c. Memfasilitasi Pembelajaran yang Dipersonalisasi**

*Quizizz* memungkinkan terciptanya pengalaman belajar yang lebih dipersonalisasi. *Platform* ini sangat efektif dalam mendukung pembelajaran yang disesuaikan, karena memungkinkan pendidik untuk mengumpulkan data tentang kinerja peserta didik secara mendetail dan dalam waktu nyata (Andika dkk., dalam Aziz & Nurul Asri 2024, hlm. 178). Melalui data analitik yang tersedia, pendidik dapat menganalisis cara setiap peserta didik menjawab pertanyaan, lama waktu yang dihabiskan untuk setiap soal, serta area yang menjadi tantangan bagi mereka. Informasi ini membantu pendidik memahami kebutuhan unik setiap peserta didik dan menyesuaikan metode pengajaran agar lebih sesuai, sehingga setiap peserta dapat menerima perhatian dan bimbingan yang tepat sesuai dengan tingkat pemahaman mereka.

Selain itu, *Quizizz* memberikan fleksibilitas kepada pendidik untuk menciptakan kuis yang dapat disesuaikan dengan berbagai tingkat kesulitan dan topik. Dengan cara ini, pendidik dapat merancang kuis yang beragam sesuai dengan kemampuan peserta didik yang berbeda-beda. Peserta didik yang cepat memahami materi dapat diberikan tantangan tambahan, sementara mereka yang memerlukan dukungan lebih bisa mengerjakan latihan yang lebih sederhana dan terarah. Pendekatan ini memungkinkan setiap peserta didik untuk belajar dengan kecepatan dan kemampuan masing-masing, tanpa merasa terbebani atau tertinggal (Aziz & Nurul Asri, 2024, hlm.178).

*Quizizz* memudahkan pendidik dalam memberikan tugas dan evaluasi tambahan secara individual. Sebagai contoh, jika seorang peserta didik menghadapi kesulitan dalam suatu topik, pendidik dapat memberikan kuis tambahan yang dirancang khusus untuk memperkuat pemahaman mereka. Dengan demikian, *Quizizz* dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang adaptif dan responsif terhadap kebutuhan setiap individu, yang secara keseluruhan berkontribusi pada peningkatan hasil belajar (Aziz & Nurul Asri, 2024, 178).

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan manfaat *Quizizz* sebagai *platform* evaluasi pembelajaran yang efektif dan multifungsi. *Quizizz* dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui *gamifikasi*, menyediakan umpan balik instan untuk perbaikan cepat, serta memfasilitasi pembelajaran personalisasi berbasis data kinerja.

Dengan demikian, *Quizizz* tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk mengukur hasil belajar, tetapi juga mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis, adaptif, dan responsif terhadap kebutuhan belajar setiap individu, yang berkontribusi pada peningkatan hasil belajar.

#### **d. Mendukung Peran Peserta Didik sebagai Kreator Konten**

Di samping fitur-fitur tersebut, keunggulan *Quizizz* yang paling relevan dengan penelitian ini adalah fungsinya sebagai alat kreasi bagi peserta didik. *Platform* ini memungkinkan peserta didik untuk menyusun soal dan jawaban mereka sendiri secara kolaboratif. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rikawati dan Rizky (2023), yang menyatakan bahwa *Quizizz* memungkinkan peserta didik untuk berkolaborasi dengan teman-temannya, bahkan membuat kuis sendiri yang bisa dibagikan kepada teman-temannya, sehingga mendorong keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, *Quizizz* tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi pasif, melainkan sebagai sarana aktif yang memberdayakan peserta didik sebagai "kreator" atau "produsen pengetahuan". Kemudahan fitur pembuatan kuis ini mendukung proses pembelajaran kolaboratif yang akan diimplementasikan

dalam penelitian ini, di mana peserta didik bekerja sama untuk merancang dan membuat soal, sehingga melatih kemampuan berpikir kritis dan pemahaman materi secara lebih mendalam.

### 3. Fitur-Fitur Utama *Quizizz*

Fitur-fitur utama dalam *Quizizz* menurut Aziz dan Nurul Asri (2024, hlm. 179) diantaranya:

#### a. *Real-Time Feedback*

Peserta didik mendapatkan umpan balik langsung tentang jawaban mereka, memungkinkan mereka untuk memahami kesalahan dan belajar dari mereka.

#### b. *Gamification*

Poin, papan peringkat, dan avatar membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan kompetitif.

#### c. Aksesibilitas

*Quizizz* dapat diakses melalui berbagai perangkat, termasuk komputer, tablet, dan ponsel pintar.

#### d. Bank Soal

*Quizizz* menyediakan bank soal yang luas yang dapat digunakan oleh pendidik untuk membuat kuis dengan cepat.

#### e. Data Analitik

Pendidik dapat melihat laporan mendetail tentang kinerja peserta didik, membantu mereka mengidentifikasi area yang memerlukan perhatian lebih.

### 4. Tata Cara Penggunaan *Quizizz*

Berikut tata cara penggunaan *Quizizz* untuk Pendidik dan Peserta Didik menurut Aziz dan Nurul Asri (2024, hlm. 179):

#### a. Mendaftar dan Membuat Akun

Hal pertama ketika memulai menggunakan *Quizizz*, pendidik dan peserta didik harus mendaftar dan membuat akun di *platform* tersebut. Proses pendaftaran cukup mudah dan hanya memerlukan beberapa langkah, yaitu:

- 1) Masuk ke laman <https://quizizz.com>
- 2) Klik *Get Starterd* atau *Sign Up* yang ada di pojok kanan atas.

- 3) Ada tiga metode pendaftaran: menggunakan akun *Google*, akun *Microsoft*, atau email. Kita dapat memilih salah satu.
- 4) Pilih akun *Google* yang ingin digunakan untuk mendaftar. Jika belum masuk, klik *Use Another Account*. Setelah itu, masukkan alamat email dan kata sandinya.
- 5) Pilih tujuan penggunaan *Quizizz*. Jika digunakan untuk pendidikan, pilih opsi *at a school*.
- 6) Pilih apakah pendidik atau peserta didik. Jika pendidik klik *Teacher*.

#### **b. Membuat Kuis oleh Pendidik atau Peserta Didik**

Setelah mempunyai akun, selanjutnya adalah membuat kuis dengan langkah-langkah berikut menurut Aziz dan Nurul Asri (2024, hlm. 180):

- 1) Buka *Dashboard*: Setelah *log in*, pendidik atau peserta didik akan diarahkan ke *dashboard* mereka.
- 2) Pilih *Create Quiz*: Klik tombol *Create Quiz* untuk memulai pembuatan kuis baru.
- 3) Tambahkan Pertanyaan: Pendidik atau peserta didik dapat menambahkan pertanyaan satu per satu. *Quizizz* mendukung berbagai jenis pertanyaan, termasuk pilihan, isian singkat, dan lainnya.
- 4) Atur *Timer* dan Poin: Pendidik atau peserta didik dapat mengatur waktu yang diberikan untuk setiap pertanyaan dan poin yang akan diberikan untuk jawaban yang benar.

#### **c. Membagikan Kuis**

Setelah kuis selesai dibuat, pendidik dapat membagikannya kepada peserta didik melalui kode kuis atau tautan. Peserta didik dapat mengakses kuis dari perangkat mereka masing-masing. Berikut langkah yang harus dilakukan agar bisa memberikan kuis tersebut kepada peserta didik (Aziz & Nurul Asri, 2024, hlm. 185):

- 1) Langkah pertama

Setelah memilih atau membuat kuis, klik tombol *Start Now* atau *Assign* tergantung pada bagaimana pendidik ingin peserta didik mengakses kuis tersebut.

- 2) Langkah kedua

Setelah memulai kuis, pendidik akan diberikan kode akses (*game code*) dan tautan kuis. Pendidik bisa membagikan kode ini atau tautan tersebut kepada peserta didik pendidik. Peserta didik dapat memasukkan kode tersebut di *joinmyquiz.com* untuk bergabung dalam kuis.

#### **d. Melihat Hasil dan Analisis**

Setelah peserta didik menyelesaikan kuis, selanjutnya pendidik dapat melihat hasil dan analisis kinerja peserta didik melalui *dashboard*. Data ini mencakup skor masing-masing peserta didik, waktu yang dihabiskan untuk setiap pertanyaan, dan area yang memerlukan perhatian lebih (Aziz & Nurul Asri, 2024, hlm. 186).

optimal.

### **5. Tantangan dan Solusi dalam Penggunaan Quizizz**

Tantangan dan solusi dalam penggunaan *Quizizz* menurut Aziz dan Nurul Asri (2024, hlm. 192):

#### **a. Tantangan Teknis**

*Quizizz* merupakan *platform* pembelajaran berbasis kuis yang dikenal luas, berfungsi untuk membuat proses belajar menjadi lebih interaktif dan menarik. Namun, seperti halnya teknologi lainnya, pengguna sering menghadapi sejumlah tantangan teknis saat menggunakan *platform* ini. Salah satu kendala utama adalah masalah konektivitas internet.

*Quizizz* memerlukan koneksi internet yang stabil agar pengguna dapat mengakses kuis dan mencatat jawaban peserta secara *real-time*. Di daerah dengan akses internet yang terbatas atau tidak konsisten, efektivitas penggunaan *platform* ini menurun, dan hal ini bisa berdampak negatif terhadap kelancaran proses pembelajaran.

Tantangan teknis lain yang umum ditemui adalah kompatibilitas perangkat. Meskipun *Quizizz* dirancang untuk dapat digunakan di berbagai perangkat, mulai dari komputer hingga *smartphone* (Azwar dkk., dalam Aziz & Nurul Asri, 2024, hlm. 192). Tidak semua perangkat dapat berfungsi dengan baik. Pada perangkat dengan spesifikasi rendah atau

sistem operasi yang usang, pengguna dapat mengalami *lag*, *crash*, atau bahkan tidak bisa mengakses *platform* dengan optimal.

Selain itu, tantangan teknis juga dapat muncul dari pengelolaan data pengguna. *Quizizz* mengumpulkan data mengenai kinerja peserta didik untuk keperluan analisis dan evaluasi, yang memerlukan pengelolaan data yang aman dan efisien. Pendidik, harus memastikan bahwa data pribadi peserta didik disimpan dengan aman dan privasi mereka dilindungi sesuai regulasi yang berlaku. Pengelolaan akun, aksesibilitas data, dan potensi risiko kebocoran data perlu diperhatikan dalam konteks ini (Hamid dkk., dalam Aziz & Nurul Asri, 2024, hlm. 193).

#### **b. Kebutuhan Pelatihan**

Penggunaan *Quizizz* sebagai alat pembelajaran interaktif memerlukan pemahaman teknis yang memadai dari para penggunanya, baik itu pendidik maupun peserta didik. Kebutuhan pelatihan dalam penggunaan *Quizizz* menjadi penting untuk memastikan bahwa pengguna dapat memanfaatkan semua fitur yang tersedia dengan efektif. Pelatihan ini harus mencakup cara membuat kuis, mengelola kelas, dan memantau hasil peserta didik secara *real-time*. Tanpa pelatihan yang memadai, pengguna mungkin hanya menggunakan sebagian kecil dari fitur yang tersedia, sehingga potensi penuh dari *platform* ini tidak tercapai (Rohman & Khaliza dalam Aziz & Nurul Asri, 2024, hlm. 193).

Selain itu, pelatihan diperlukan untuk mengatasi tantangan teknis yang mungkin muncul selama penggunaan *Quizizz*. Misalnya, pendidik perlu dibekali dengan kemampuan kompatibilitas untuk mengatasi masalah konektivitas, perangkat, dan *troubleshooting* dasar. Dengan pelatihan yang tepat, pendidik dapat dengan cepat mengidentifikasi dan mengatasi masalah teknis, sehingga proses pembelajaran tidak terganggu. Pelatihan juga bisa mencakup penggunaan fitur-fitur canggih seperti integrasi dengan *platform* pembelajaran lainnya, analisis data performa peserta didik, dan cara membuat kuis yang lebih menarik dan efektif (Aziz & Nurul Asri, 2024, hlm. 193).

Pelatihan dalam penggunaan *Quizizz* juga perlu menyentuh aspek pedagogis, yaitu bagaimana mengintegrasikan kuis interaktif ini dalam strategi pengajaran yang lebih luas. Pendidik perlu memahami cara memanfaatkan data yang dihasilkan oleh *Quizizz* untuk menilai dan meningkatkan pemahaman peserta didik secara berkelanjutan. Pelatihan dapat membantu pendidik dalam merancang kuis yang tidak hanya menguji pengetahuan, tetapi juga mendorong partisipasi aktif dan keterlibatan peserta didik. Dengan demikian, pelatihan tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga memperkuat kemampuan pedagogis pendidik dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan efektif (Aziz & Nurul Asri, 2024, hlm. 194).

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran menghadapi dua tantangan utama yaitu kendala teknis seperti konektivitas internet, kompatibilitas perangkat, dan pengelolaan data, serta kebutuhan pelatihan yang memadai baik untuk pendidik maupun peserta didik.

## **C. Hasil Belajar**

### **1. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar menurut Abdurrahman dalam Sulistiasih (2023, hlm. 2) adalah kemampuan yang dimiliki oleh anak setelah mereka mengikuti proses pembelajaran. Anak-anak dianggap berhasil dalam belajar ketika mereka berhasil mencapai tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.

Sedangkan menurut Anni dalam Sulistiasih (2023, hlm. 2) berpendapat bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki individu setelah mereka mengikuti proses pembelajaran yang dapat mengakibatkan perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, sikap, dan keterampilan peserta didik sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya. Hasil belajar juga berfungsi sebagai indikator dari proses pembelajaran dan merupakan perubahan perilaku yang dialami peserta didik setelah mereka terlibat dalam aktivitas belajar.

Secara keseluruhan, hasil belajar merujuk pada perubahan yang terjadi pada individu setelah mereka mengalami proses pembelajaran. Hal ini

mencakup peningkatan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, sikap, dan aspirasi. Hasil belajar dapat dilihat dari dua sudut pandang yaitu peserta didik dan guru yang mencerminkan perkembangan mental peserta didik menjadi lebih baik dibandingkan sebelum mereka belajar. Hasil belajar mencakup berbagai aspek dan dapat berlanjut dalam kehidupan peserta didik karena telah menjadi bagian integral dari pengalaman belajar mereka (Sulistiasih, 2023, hlm. 3).

Dari pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan atau perubahan menyeluruh yang dialami individu setelah melalui proses pembelajaran, mencakup peningkatan dalam aspek pengetahuan, pemahaman, sikap, dan keterampilan, serta berfungsi sebagai tolok ukur keberhasilan melalui proses pembelajaran itu sendiri.

## **2. Faktor-Faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar**

Menurut Sulistiasih (2023, hlm. 4) terdapat beberapa faktor yang memengaruhi hasil belajar peserta didik, faktor-faktor ini dapat dibagi menjadi faktor eksternal dan internal, diantaranya:

### **a. Faktor Eksternal**

#### **1) Faktor lingkungan**

Faktor lingkungan terbagi dua aspek, yaitu lingkungan alami dan lingkungan sosial yang dapat berpengaruh pada hasil belajar. Lingkungan alami seperti suhu yang berdampak pada pembelajaran peserta didik. Belajar di udara yang segar cenderung mencapai hasil belajar yang lebih baik daripada belajar di udara yang panas dan lembab (Sulistiasih, 2023, hlm. 5).

Selain itu, lingkungan sosial adalah tempat peserta didik berinteraksi satu sama lain dengan berbagai elemen lainnya yang memengaruhi pembelajaran. Interaksi ini termasuk interaksi dengan guru, sesama peserta didik, dan elemen lain dalam lingkungan belajar (Sulistiasih, 2023, hlm. 5).

#### **2) Faktor instrumental**

Faktor instrumental adalah elemen yang dirancang untuk mencapai hasil belajar peserta didik yang diinginkan. Berikut terdapat

empat jenis faktor yang penting untuk diperhatikan (Nasution dkk., dalam Sulistiasih, 2023, hlm. 6):

a) Kurikulum

Kurikulum adalah rangkaian kegiatan yang disusun untuk mengajarkan materi pelajaran kepada peserta didik. Tujuannya yaitu untuk menyajikan materi pelajaran kepada peserta didik agar dapat menerima, menguasai, dan mengembangkannya (Sulistiasih, 2023, hlm. 6).

b) Program

Program adalah rincian rencana dan jadwal dari kurikulum yang membantu peserta didik memahami materi yang diajarkan dengan lebih baik. Memiliki program yang terarah dan panduan yang jelas sangat penting untuk hasil belajar yang optimal (Sulistiasih, 2023, hlm. 6).

c) Sarana dan fasilitas

Sarana dan fasilitas mencakup tempat dan perlengkapan yang mendukung proses pembelajaran. Kondisi yang nyaman dan fasilitas yang memadai seperti buku, laboratorium, dan alat media visual sangat penting (Sulistiasih, 2023, hlm. 6).

d) Guru

Guru berperan penting dalam mengembangkan potensi peserta didik dalam berbagai aspek. Guru harus menjalankan tugasnya secara profesional, menciptakan lingkungan belajar yang efektif, dan memiliki kemampuan komunikasi yang baik. Guru harus memiliki sifat-sifat yang baik seperti kasih sayang, kelembutan, dan penghormatan terhadap ilmu juga penting bagi guru (Sulistiasih, 2023, hlm. 7).

**b. Faktor Internal**

1) Faktor fisik

Faktor fisik pada masa awal anak-anak, khususnya antara usia 6 hingga 13 tahun. Pada periode ini, pertumbuhan fisik berlangsung secara lambat namun merata, mendukung perkembangan berbagai

keterampilan seperti keterampilan diri, keterampilan sosial, keterampilan di sekolah, dan keterampilan bermain. Selain itu, perkembangan fisik juga berpengaruh pada kepribadian anak, yang membutuhkan bimbingan untuk memahami dan menerima kondisi fisik mereka dengan objektif, sehingga dapat membangun kepercayaan diri (Sulistiasih, 2023, hlm. 8).

## 2) Faktor mental

Faktor mental mencakup aspek kognitif yang berkaitan dengan pemikiran dan pemecahan masalah, aspek bahasa yang sangat penting dalam komunikasi, aspek emosional yang memengaruhi konsentrasi dan motivasi, serta aspek sosial yang berhubungan dengan interaksi dengan orang lain. Semua faktor ini saling terkait dan memengaruhi hasil belajar anak (Sulistiasih, 2023, hlm. 9).

### 3. Manfaat Hasil Belajar

Pada dasarnya, manfaat hasil belajar terletak pada transformasi perilaku individu yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, yang muncul setelah mengikuti proses pembelajaran tertentu. Keberhasilan dalam pendidikan dan pengajaran dapat diukur melalui perubahan yang tampak pada peserta didik dan hasil dari proses belajar peserta didik melalui program dan kegiatan yang disusun serta dilaksanakan oleh guru selama proses pengajaran (Sudjana & Ibrahim dalam Sulistiasih, 2023, hlm. 12).

Manfaat hasil belajar sangat beragam dan signifikan. Pertama-tama, hasil belajar seharusnya mencerminkan perubahan yang positif. Ini berarti hasil tersebut dapat memberikan kontribusi dalam berbagai aspek, seperti peningkatan pengetahuan, pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi, pengembangan keterampilan, dan pembukaan wawasan baru terhadap subjek tertentu.

Berikut beberapa rincian peran hasil belajar dalam membawa perubahan positif pada peserta didik antara lain (Sulistiasih, 2023, hlm. 13):

- a. Peningkatan Pengetahuan
- b. Pemahaman yang Lebih Mendalam
- c. Pengembangan Keterampilan

- d. Pandangan Baru
- e. Apresiasi yang Tinggi

Dengan demikian segala manfaat tersebut, jelas bahwa hasil belajar memegang peranan penting dalam pendidikan dan perkembangan individu. Salah satu manfaat utama dari hasil belajar adalah kemampuannya dalam membuka wawasan peserta didik. Ketika hasil belajar dilakukan secara efektif, peserta didik akan mendapatkan perspektif baru atau sudut pandang yang berbeda mengenai topik atau isu tertentu.

#### **4. Indikator Hasil Belajar**

Pengungkapan hasil belajar yang ideal melibatkan perubahan pada seluruh dimensi psikologis peserta didik sebagai dampak dari pengalaman dan proses pembelajaran. Untuk mendapatkan ukuran dan data mengenai hasil belajar peserta didik, penting untuk memahami indikator utama yang ingin dicapai, dievaluasi, atau diukur. Bloom mengatakan bahwa tujuan pendidikan dikelompokkan ke dalam tiga ranah berbeda diantaranya yaitu (Nurgiantoro dalam Sulistiasih, 2023, hlm. 19):

##### **a. Ranah Kognitif**

Ranah kognitif berfokus pada perilaku yang menekankan dimensi intelektual, termasuk pengembangan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan berpikir peserta didik. Ranah kognitif mencakup berbagai tujuan pembelajaran dari tingkat dasar hingga evaluasi yang lebih tinggi. Peserta didik diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan, memahami hubungan antar konsep, dan mengembangkan keterampilan berpikir seperti analisis dan evaluasi. Dengan demikian, ranah kognitif adalah salah satu komponen utama untuk mencerdaskan kehidupan bangsa sesuai dengan undang-undang pendidikan nasional, yang berfokus pada kapasitas intelektual (Rupani dalam SulistiasihF, 2023, hlm. 20).

Aspek kognitif, yang merupakan bagian penting, sehari-hari berfokus pada pengembangan pengetahuan dan kemampuan berpikir. Ini mencakup peningkatan pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan analisis yang mendalam, serta kemampuan dalam memecahkan masalah. Kemudian

menurut Sulistiasih (2023, hlm. 20) aspek kognitif meliputi beberapa dimensi antara lain:

1) Pengetahuan

Aspek ini kemampuan peserta didik untuk mengingat informasi yang telah dipelajari dan disimpan dalam ingatan. Pengetahuan ini meliputi fakta, peristiwa, konsep, aturan, teori, prinsip, atau metode (Sulistiasih, 2023, hlm. 20).

2) Pemahaman

Aspek ini menunjukkan kemampuan peserta didik untuk menangkap esensi dan makna dari materi yang dipelajari. Artinya peserta didik tidak hanya mampu mengingat informasi, tetapi juga memahami dengan lebih dalam (Sulistiasih, 2023, hlm. 21).

3) Penerapan

Aspek ini mencakup kemampuan peserta didik untuk menggunakan metode dan aturan yang telah dipelajari dalam menghadapi masalah nyata dan baru (Sulistiasih, 2023, hlm. 21).

4) Analisis

Aspek ini melibatkan kemampuan peserta didik untuk memecah sebuah konsep atau kesatuan menjadi bagian yang lebih kecil, sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik (Sulistiasih, 2023, hlm 21).

5) Sintesis

Aspek ini merupakan kemampuan peserta didik untuk menggabungkan berbagai elemen atau informasi yang dimiliki untuk membentuk pola baru. Contohnya adalah kemampuan peserta didik dalam menyusun program kerja (Sulistiasih, 2023, hlm. 21).

6) Evaluasi

Aspek ini mencakup kemampuan peserta didik untuk memberikan penilaian berdasarkan kriteria tertentu, termasuk kemampuan untuk

menilai dan menganalisis karya atau informasi dengan kritis (Sulistiasih, 2023, hlm. 21).

Dalam konteks aspek kognitif, terdapat istilah kognitif tingkat rendah atau *low order thinking skills*. Ini mencakup kemampuan peserta didik untuk mengingat informasi, seperti fakta atau definisi, serta memahaminya secara mendalam. Sementara itu, kognitif tingkat tinggi atau *high order thinking skills* melibatkan empat aspek lanjutan yang membutuhkan analisis, sintesis, evaluasi, kreativitas (Sulistiasih, 2023, hlm. 21).

Seiring dengan perkembangan teori pendidikan, taksonomi aspek kognitif mengalami revisi yang dilakukan oleh Lorin W. Anderson dan David R. Krathwohl. Revisi tersebut menghasilkan enam kategori dimensi kognitif yang lebih modern yaitu, mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta (Idrus L dalam Sulistiasih, 2023, hlm. 22).

#### **b. Ranah Afektif**

Menurut Sulistiasih (2023, hlm. 23) aspek afektif merupakan elemen krusial dalam perilaku yang berfokus pada perasaan dan emosi individu, mencakup minat, sikap, apresiasi, serta cara individu beradaptasi. Ranah ini terdiri dari tujuh jenis perilaku yang terkait dengan aspek perasaan, diantaranya:

- 1) Penerimaan
- 2) Partisipasi
- 3) Penilaian dan penentuan sikap
- 4) Organisasi
- 5) Pembentukan pola hidup.

#### **c. Ranah Psikomotorik**

Aspek psikomotorik adalah bagian dari pembelajaran yang berkaitan dengan keterampilan atau kemampuan bertindak yang muncul setelah peserta didik menerima pelajaran tertentu. Keberhasilan belajar dalam bentuk keterampilan dapat diamati ketika peserta didik mampu mengaplikasikan hasil belajar mereka dalam tindakan nyata yang dapat dilihat sebagaimana berikut (Arifin dalam Sulistiasih, 2023, hlm. 25):

- 1) Persepsi

- 2) Kesiapan
- 3) Respon terpadu
- 4) Gerakan terbiasa
- 5) Respons
- 6) Penyesuaian pada pola Gerakan
- 7) Kreativitas

## **D. Pendidikan Pancasila**

### **1. Pengertian Pendidikan Pancasila**

Menurut Azis Wahab dan Sapriya (2023, hlm. 15) menjelaskan bahwa istilah *Civics* dan Pendidikan Kewarganegaraan di Indonesia sudah mulai dikenalkan dalam kurikulum sekolah sejak 1968, upaya untuk menyiapkan warga negara menjadi warga negara yang baik, yaitu warga negara yang mengetahui hak-hak dan kewajiban-kewajibannya. Melalui kurikulum tersebut khusus untuk sekolah dasar memuat tentang Pendidikan Kewarganegaraan yang di dalamnya mencakup Ilmu Bumi, Sejarah, dan *Civics*.

Pendidikan kewarganegaraan (*Civic Education*) atau ditulis dengan menggunakan s di belakang civic menjadi *Civics Education*, juga dapat dijelaskan bahwa pendidikan kewarganegaraan (PKn) adalah perluasan dari *civics* yang lebih menekankan pada aspek-aspek praktik kewarganegaraan. Oleh sebab itu, pendidikan kewarganegaraan juga disebut sebagai pendidikan orang dewasa (*adult education*) yang mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang memahami perannya sebagai warga negara (Cogan & Derricot dalam Azis Wahab & Sapriya, 2023, hlm. 31).

Sepanjang perjalanan sejarah pendidikan, istilah pendidikan Pancasila mengalami beberapa kali perubahan. Pada awalnya dikenal sebagai pelajaran *Civics* dan PKn kala itu diganti dengan Pendidikan Kewargaan Negara (PKN) dalam kurikulum 1968. Kemudian diberlakukannya kurikulum mata pelajaran Pendidikan Moral Pancasila (PMP) tahun 1975 dan 1984, lalu PMP berubah menjadi Pendidikan Pancasila dan Kewarnegaraan (PPKn) tahun 1994, pada tahun 2003-2006 sempat berganti nama menjadi Pendidikan Kewarganegaraan

(PKn), dan kembali lagi menjadi PPKn sampai dengan tahun 2022. (Azis Wahab & Sapriya, 2023, hlm. 35).

Selanjutnya berdasarkan Kepmendikbudristek No. 56 Tahun 2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam rangka Pemulihan Pembelajaran (Kurikulum Merdeka), PPKn berganti nama menjadi Pendidikan Pancasila (PP) yang dimulai pada bulan Juli 2022.

Pendidikan Pancasila adalah mata pelajaran yang berupaya membentuk karakter generasi muda agar memiliki perilaku yang baik dalam setiap tindakannya. Pendidikan Pancasila dapat dipahami sebagai pendidikan yang berkaitan dengan nilai-nilai, karakter, moral, dan watak (Indrayani dkk., 2023, hlm. 42).

Selanjutnya menurut Hanafiah dalam Sari, Khasanah, dan Sulistyaningsih (2023, hlm. 561) Pendidikan Pancasila merupakan suatu hal yang sangat penting bagi setiap warga negara yang berfungsi sebagai acuan dalam menjalani kehidupan sebagai warga negara yang baik dan selaras dengan nilai-nilai Pancasila. Implementasi pembelajaran Pendidikan Pancasila memerlukan contoh yang dapat dipraktikkan oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan demikian dari pengertian tersebut dapat dipahami bahwa Pendidikan Pancasila adalah mata pelajaran esensial yang bertujuan membentuk karakter dan perilaku generasi muda agar sesuai dengan nilai-nilai luhur Pancasila, serta membekali untuk menjadi warga negara yang baik dan memahami perannya.

## **2. Tujuan Pendidikan Pancasila**

Hampir semua orang sepakat karena telah menjadi pengetahuan umum khususnya di kalangan komunitas akademik pendidikan kewarganegaraan (*civic/citizenship education*) di Indonesia bahkan di negara lain bahwa tujuan pendidikan kewarganegaraan adalah untuk membentuk warga negara yang baik (*to be good citizens*). Menurut Somantri dalam Azis Wahab dan Sapriya (2023, hlm. 298) mendeskripsikan warga negara yang baik adalah warga negara yang patriotik, toleran, setia terhadap bangsa cian negara, beragama, demokratis, Pancasila sejati.

Warga negara yang baik adalah warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan dengan baik hak-hak dan kewajibannya sebagai individu warga negara, memiliki kepekaan dan tanggung jawab sosial, mampu memecahkan masalah-masalahnya sendiri, dan masalah-masalah kemasyarakatan secara cerdas sesuai dengan fungsi dan perannya (*socially sensitive, socially responsible, dan socially intelligence*), memiliki sikap disiplin pribadi, mampu berpikir kritis, kreatif, dan inovatif agar dicapai kualitas pribadi dan perilaku warga negara dan warga masyarakat yang baik (Wahab dalam Azis & Sapriya 2023, hlm. 298).

Dalam sistem pengembangan kurikulum tingkat satuan pendidikan, tujuan PKn mengacu pada standar isi mata pelajaran PKn sebagaimana yang tercantum dalam lampiran Permendiknas nomor 22/2006. Tujuan PKn untuk jenjang SD, SMP, dan SMA tidak berbeda. Semuanya berorientasi pada pengembangan kemampuan/kompetensi peserta didik yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan kejiwaan dan intelektual, emosional, dan sosialnya. Secara rinci, mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut (Azis Wahab and Sapriya, 2023, hlm. 301):

- a. Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
- b. Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti korupsi.
- c. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya.
- d. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

### **3. Ruang Pendidikan Pancasila**

Sebagai standar nasional dalam aspek isi atau ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagaimana termuat dalam standar isi

(Permendiknas Nomor 22/2005) meliputi aspek-aspek sebagai berikut (Azis Wahab & Sapriya 2023, hlm. 317-318):

- a. Persatuan dan kesatuan bangsa, meliputi: hidup rukun dalam perbedaan, cinta lingkungan, kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, sumpah pemuda, keutuhan negara kesatuan Republik Indonesia, partisipasi dalam pembelaan negara, sikap positif terhadap negara kesatuan Republik Indonesia, keterbukaan dan jaminan keadilan.
- b. Norma, hukum, dan peraturan, meliputi: tertib dalam kehidupan keluarga, tata tertib di sekolah, norma yang berlaku di masyarakat, peraturan-peraturan daerah, norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, sistem hukum dan peradilan nasional, hukum dan peradilan internasional.
- c. Hak asasi manusia, meliputi hak dan kewajiban anak, hak dan kewajiban anggota masyarakat, instrumen nasional dan internasional HAM, pemajuan penghormatan dan perlindungan HAM.
- d. Kebutuhan warga negara, meliputi hidup gotong royong, harga diri sebagai warga masyarakat, kebebasan berorganisasi, kemerdekaan mengeluarkan pendapat, menghargai keputusan bersama, prestasi diri, persamaan kedudukan warga negara.
- e. Konstitusi negara, meliputi proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, hubungan dasar negara dengan konstitusi.
- f. Kekuasaan dan politik, meliputi pemerintahan desa dan kecamatan, pemerintahan daerah dan otonomi, pemerintah pusat, demokrasi dan sistem politik, budaya politik, budaya demokrasi menuju masyarakat madani, sistem pemerintahan, pers dalam masyarakat demokrasi.
- g. Pancasila, meliputi kedudukan Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara, proses perumusan Pancasila sebagai dasar negara, pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, Pancasila sebagai ideologi terbuka.
- h. Globalisasi, meliputi globalisasi di lingkungannya, politik luar negeri Indonesia pada era globalisasi, dampak globalisasi, hubungan internasional dan organisasi internasional, dan mengevaluasi globalisasi.

## E. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu membahas tentang penelitian-penelitian terdahulu yang berkaitan dengan judul dan tema yang akan diteliti. Tujuannya untuk memaparkan perbedaan dan persamaan antara penelitian satu dengan yang lainnya yang akan menjadi evaluasi dan referensi bagi peneliti. Dari karya-karya terdahulu maka peneliti akan memperbaiki ataupun menambah kekurangan yang terdapat dari penelitian sebelumnya.

1. Nababan, C., dkk. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran PPKn Melalui Media *Quizizz* Kelas X di SMK N 1 Percut Sei Tuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Quizizz* dapat secara signifikan meningkatkan hasil belajar peserta didik, terlihat dari peningkatan minat belajar dan pengalaman pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media *Quizizz* sebagai alat bantu pembelajaran. Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Adapun persamaan dari penelitian ini dengan peneliti adalah penggunaan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran dalam konteks mata pelajaran PPKn dan berfokus pada hasil belajar peserta didik. Namun, perbedaan penelitian terletak pada tingkat objek penelitian, di mana penelitian ini dilakukan di tingkat SMK, sedangkan peneliti di tingkat SMP. Selain itu, metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas yang merupakan pendekatan kualitatif, sementara peneliti menggunakan metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif.
2. Fitriani, N. (2024). Pengaruh Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* sebagai Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PPKN di SMP Yapia Pondok Aren. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan media *Quizizz* terhadap hasil belajar peserta didik, dengan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,003 ( $< 0,05$ ). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan media *Quizizz* terhadap hasil belajar PPKN. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen nyata (*true experiment*). Sampel penelitian terdiri dari 50

peserta didik yang dibagi menjadi kelompok eksperimen diberi perlakuan media aplikasi *Quizizz*, dan kelompok kontrol yang hanya menggunakan *PowerPoint*. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *cluster random sampling*. Adapun persamaan dari penelitian ini dengan peneliti adalah penggunaan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran dalam konteks mata pelajaran PPKn dan berfokus pada hasil belajar peserta didik. Namun, perbedaan penelitian terletak pada tingkat objek penelitian, di mana penelitian dilakukan di sekolah yang berbeda.

3. Nirmalasari, S. P. I., & Susanti, M. M. I. (2023). Efektivitas *Quizizz* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi *Quizizz* efektif dalam meningkatkan capaian belajar peserta didik, dengan nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$ . Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana desain, implementasi, evaluasi, dan hasil efektivitas penggunaan *Quizizz* untuk meningkatkan capaian belajar peserta didik. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan rancangan *Nonequivalent Control Group Design*. Adapun persamaan dari penelitian ini dengan peneliti adalah penggunaan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran dan berfokus pada hasil belajar peserta didik, serta sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi-eksperimen (*Nonequivalent Control Group Design*). Namun, perbedaan penelitian terletak pada tingkat objek penelitian, di mana penelitian ini dilakukan di tingkat Sekolah Dasar pada pembelajaran tematik, sedangkan peneliti di tingkat SMP pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.
4. Citra, A. S., & Rosy, E. S. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Edukasi *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *game* edukasi *Quizizz* efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, dengan tingkat signifikansi 0,03 yang kurang dari 0,05. Rata-rata hasil belajar kelas eksperimen adalah 85,3, sedangkan kelas kontrol adalah 80,7. Penelitian ini berfokus pada efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis *game*

edukasi *Quizizz* terhadap hasil belajar Teknologi Perkantoran peserta didik kelas X SMK dengan metode yang kuasi-eksperimen. Adapun persamaan dari penelitian ini dengan peneliti adalah penggunaan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran dan berfokus pada hasil belajar peserta didik, serta sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi-eksperimen. Namun, perbedaan penelitian terletak pada mata pelajaran yang diteliti.

5. Heriyanto, dkk. (2024). Efektivitas Penggunaan *Quizizz* dalam Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Peserta Didik dalam Pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan *Quizizz* dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, dengan membatasi literatur yang dipublikasikan dalam lima tahun terakhir dan berfokus pada penggunaan *Quizizz* dalam konteks pendidikan. Metode yang digunakan adalah *literature review* atau tinjauan literatur. Adapun persamaan dari penelitian ini dengan peneliti adalah sama-sama membahas efektivitas penggunaan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran dan berfokus pada konteks pembelajaran peserta didik. Namun, terdapat perbedaan signifikan penelitian ini merupakan studi literatur yang mengkaji efektivitas *Quizizz* terhadap motivasi dan keterlibatan secara umum, sedangkan peneliti adalah studi kuasi-eksperimen yang secara langsung mengukur efektivitas *Quizizz* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat SMP.
6. Solikah, H. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif *Quizizz* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Quizizz* memiliki pengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada materi teks persuasif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan media *Quizizz* terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada materi teks persuasif. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen dan desain *true experimental design*. Adapun

persamaan dari penelitian ini dengan peneliti adalah penggunaan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran, berfokus pada hasil belajar peserta didik, serta sama-sama dilakukan di jenjang SMP dan menggunakan pendekatan kuantitatif. Namun, perbedaan penelitian terletak pada mata pelajaran yang diteliti dan penelitian ini menggunakan desain *true experimental design*, sementara peneliti menggunakan kuasi-eksperimen.

7. Bahira, A. (2024). Efektivitas Penggunaan *Quizizz* Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Di SMK Negeri 26 Jakarta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Quizizz* efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses evaluasi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa efektif *Quizizz* sebagai alat evaluasi pembelajaran di SMK Negeri 26 Jakarta. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan metode *literature review* yang didukung oleh kuesioner terbuka. Data dikumpulkan melalui kuesioner mendalam yang dibagikan kepada peserta didik. Adapun persamaan dari penelitian ini dengan peneliti adalah sama-sama membahas efektivitas penggunaan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran atau evaluasi. Namun, terdapat perbedaan penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan fokus pada motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses evaluasi di jenjang SMK, sementara peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi-eksperimen yang secara langsung mengukur efektivitas *Quizizz* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat SMP.
8. Rahmayanti, I., & Abidin, M. (2023). Efektivitas Penggunaan *Wordwall* Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab Siswa kelas X di MAN Kota Batu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Wordwall* sangat efektif sebagai media evaluasi pembelajaran Bahasa Arab. Hal ini dibuktikan dengan skor rata-rata kuesioner peserta didik sebesar 32,1 yang masuk kategori "sangat efektif", serta peningkatan signifikan nilai rata-rata peserta didik dari 59,88 pada *pretest* menjadi 90,82 pada *posttest*. Adapun persamaan persamaan terletak pada kedua penelitian untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penggunaan media pembelajaran digital interaktif, serta penggunaan pendekatan kuantitatif dengan *pretest* dan *posttest* untuk mengukur

efektivitasnya. Namun, perbedaannya penelitian ini menggunakan *Wordwall* sedangkan peneliti menggunakan *Quizizz* pada mata pelajaran yang berbeda.

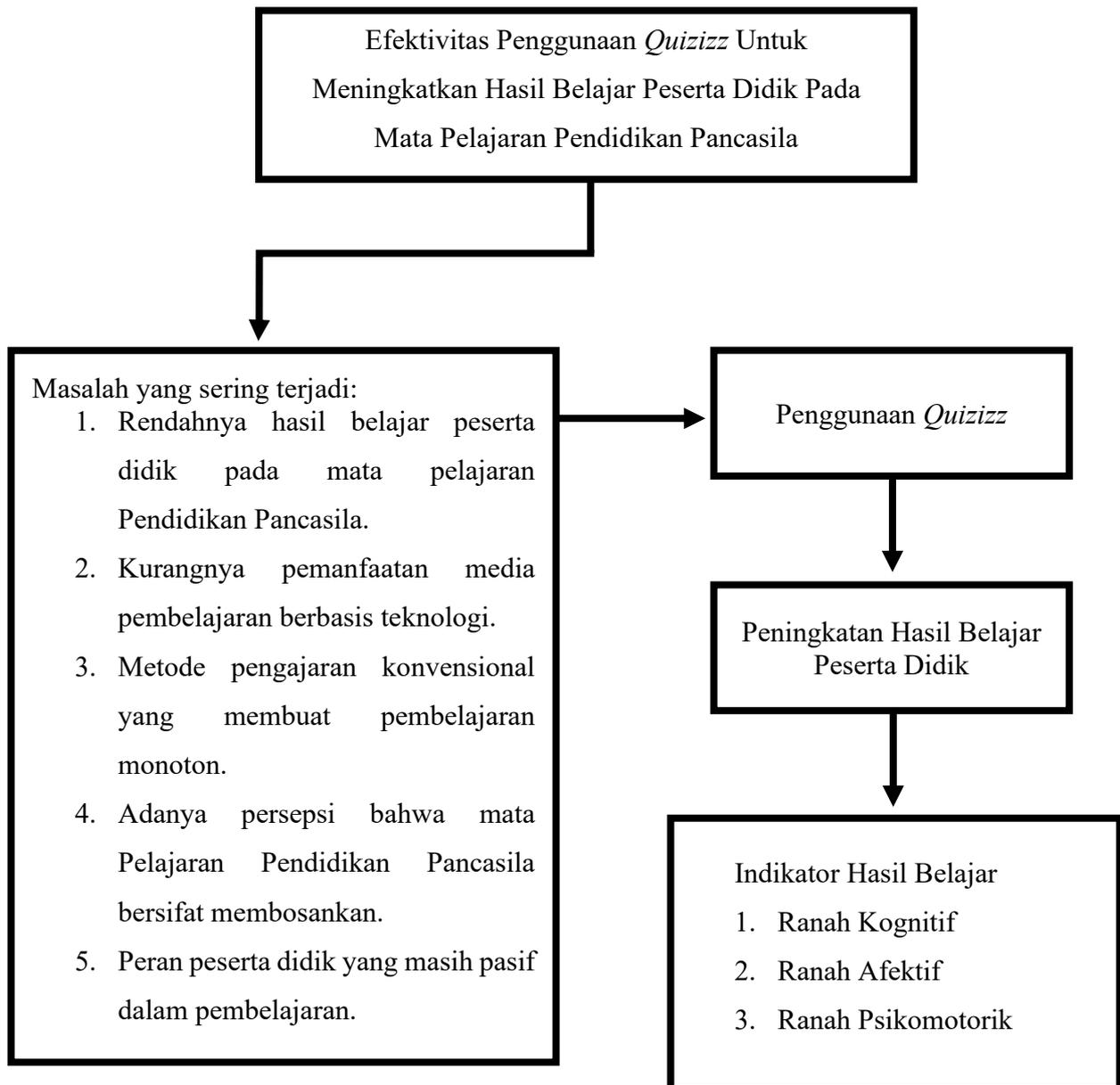
9. Ali, K. H. (2024). Efektifitas Media Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Minat Belajar Dalam Pembelajaran SKI Siswa Kelas 5 MIN 1 Minahasa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap minat belajar peserta didik, dengan nilai signifikansi sebesar 0,001 ( $\leq 0,05$ ) pada tingkat kepercayaan 95%. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran *Quizizz* terhadap minat belajar peserta didik kelas 5 MIN 1 Minahasa dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis *Quasi Eksperimental* dan *desain one-group pretest-posttest design*. Sampel penelitian ini berjumlah 41 siswa kelas 5 MIN 1 Minahasa. Pengumpulan data dilakukan menggunakan kuesioner melalui *Google Form*. Adapun persamaan dari penelitian ini sama-sama menggunakan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran dan berfokus pada peningkatan aspek belajar peserta didik. Penelitian ini juga sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif. Namun, perbedaan penelitian terletak pada mata pelajaran yang diteliti dan variabel penelitian tesis ini minat belajar, sedangkan peneliti hasil belajar yang menjadi fokus. Selain itu, tingkat objek penelitian juga berbeda, di mana tesis ini dilakukan di tingkat SD, sementara peneliti tingkat SMP.
10. Irdiansyah, M. R. (2022). Efektivitas Penerapan *Quizizz* Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di MTsN 2 Banda Aceh. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Quizizz* efektif sebagai media evaluasi pembelajaran, terbukti dari perolehan skor 39 (Kategori Baik) dengan presentase 80% untuk penerapan media *Quizizz* dan skor 37 (kategori baik) dengan presentase 80% untuk hasil belajar peserta didik, yang berarti penerapan media *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran TIK. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penerapan *Quizizz* sebagai media evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran TIK di MTsN 2 Banda Aceh. Adapun persamaan dari penelitian ini dengan peneliti adalah sama-sama membahas efektivitas penggunaan aplikasi

*Quizizz* sebagai media pembelajaran atau evaluasi dan berfokus pada hasil belajar peserta didik, serta sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif. Namun, terdapat perbedaan signifikan penelitian ini dilakukan di tingkat MTsN 2 Banda Aceh pada mata pelajaran TIK, sementara penelitian dilakukan di tingkat SMP Yadika 2 Paseh pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

#### **F. Kerangka Berpikir**

Penelitian ini berangkat dari permasalahan utama, yaitu rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Kondisi ini dipicu oleh beberapa faktor, di antaranya metode pembelajaran yang cenderung konvensional, kurangnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi, serta persepsi peserta didik yang menganggap mata pelajaran Pendidikan Pancasila membosankan.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti akan menggunakan media *Quizizz* sebagai media pembelajaran interaktif yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses belajar. Pemanfaatan *Quizizz* tidak hanya untuk menjawab kuis, melainkan juga untuk membuat soal secara kolaboratif sebagai upaya dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, yang kemudian disajikan dalam kerangka sebagai berikut:



**Gambar 2.2 Kerangka Pemikiran**

Sumber: Peneliti (2025)

## **G. Asumsi dan Hipotesis**

### **1. Asumsi**

Asumsi merupakan keyakinan atau pandangan dasar yang menjadi pegangan penelitian kuantitatif (Creswell, 2023). Dalam penelitian ini, asumsi yang dibangun adalah sebagai berikut:

- a. Penggunaan *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.
- b. Pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

### **2. Hipotesis**

Hipotesis peneliti didasarkan pada teori yang mendukung fakta di lapangan dan hasil penelitian, hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian (Sugiyono, 2024). Masalah yang diteliti, pada penelitian ini adalah:

- a. H<sub>0</sub> : Tidak terdapat efektivitas penggunaan *Quizizz* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.
- b. H<sub>1</sub> : Terdapat efektivitas penggunaan *Quizizz* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.