

**PENGARUH MEDIA QUIZIZ TERHADAP PEMAHAMAN MATERI PENDIDIKAN
PANCASILA KELAS I DI SDN BUGANGAN 03**

¹Azzahra Obellia Permata Sari, ²Mudzanatun,³Intan Indiaty
^{1,2,3} Universitas PGRI Semarang, ⁴SDN Bugangan 03 Semarang
¹ppg.azzahrasari13@program.belajar.ac.id, ²Mudzanatun@upgris.ac.id,
³Intanindiati@upgris.ac.id

ABSTRACT

Pancasila education is very important for grade I elementary school children to learn at SD N Bugangan 03 to improve good behavior in everyday life both within the school and in the community. This can be done in various ways so that students are able to understand Pancasila education, one way is to apply learning using quiziz which has educational value. This study was to determine the effect of quiziz media on learning Pancasila education on the learning outcomes of first grade students at SD N Bugangan 03 Semarang. The results of the data normality test show that the pretest and posttest values are normally distributed. Proven from Sig. pretest 0.069 and Sig. posttest 0.44 whose value is $> \alpha$ value of 0.05. The first hypothesis test in the form of a t test (paired sample t-test) shows that there is an influence seen from Lower and Upper which is negative, namely Lower is -28.11005 and Upper is -21.51495. Sig. Value (2-tailed) is worth 0.000, which means < 0.05 and the second hypothesis test in the form of a t test (One Sample t-test) shows that there is progress seen from Asymp (2 tailed) $< \alpha$ then the value of Asymp (2 tailed) = 0.000 < 0.05 with the applicable test criteria, namely H_0 will be rejected, then H_0 is rejected and H_a is accepted.

Keywords: Quiziz and Pancasila Education

ABSTRAK

Pendidikan pancasila sangat penting untuk dipelajari anak sekolah dasar kelas I di SD N Bugangan 03 untuk meningkatkan perilaku yang baik dalam kehidupan sehari-hari baik di lingkungan sekolah ataupun di masyarakat. Hal tersebut dapat dilakukan dalam berbagai cara untuk peserta didik mampu memahami pendidikan pancasila, salah satu caranya yaitu menerapkan pembelajaran menggunakan *quiziz* yang bernilai edukasi diharapkan peserta didik dapat belajar dengan inovatif sehingga akan lebih mempermudah dalam melaksanakan pembelajaran Pendidikan Pancasila serta dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media *quiziz* terhadap pembelajaran pendidikan pancasila terhadap hasil belajar siswa kelas I di SD N Bugangan 03 Semarang. Hasil uji normalitas data menunjukkan bahwa nilai *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Dibuktikan dari Sig. *pretest* 0,069 dan Sig. *posttest* 0,44 yang nilainya $>$ nilai α sebesar 0,05. Uji hipotesis pertama berupa uji t (*paired sample t-test*) menunjukkan adanya pengaruh dilihat dari *Lower* dan *Upper* bernilai negative yaitu *Lower* sebesar -28.11005 dan *Upper* sebesar -21.51495. Nilai Sig. (*2-tailed*) senilai 0,000 yang artinya $< 0,05$ dan uji hipotesis yang kedua berupa uji t (*One Sample t-test*) menunjukkan bahwa ada

perkembangan dilihat dari Asymp (2 tailed) $< \alpha$ maka nilai Asymp (2 tailed) = $0,000 < 0,05$ dengan Kriteria pengujian yang berlaku yaitu H_0 akan ditolak maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Kata Kunci : Quiziz dan Pendidikan Pancasila

A. Pendahuluan

Pendidikan sangat penting bagi kehidupan seseorang. Dari ruang lingkup pendidikan itulah seseorang mendapat sebuah pembelajaran. Dengan pendidikan seseorang dapat menguasai segala bidang, baik dari segi ilmu pendidikan ataupun teknologi. Peningkatan mutu pembelajaran dan pendidikan harus terus ditingkatkan sejalan dengan perkembangan zaman. Pembelajaran abad-21 menuntut siswa dan guru membentuk pembelajaran yang dapat meningkatkan 4C yaitu *collaboration*, *communication*, *critical thinking* dan *creative*. Belajar adalah perubahan perilaku relatif yang permanen dan merupakan hasil dari sebuah pengalaman. Pengalaman diperoleh seseorang dalam interaksinya dengan lingkungan baik yang tidak direncanakan ataupun yang direncanakan untuk menghasilkan perubahan-perubahan yang relatif dan menetap. Hal ini sesuai dengan

konsep konstruktivisme bahwa pembelajaran harus memberikan pengetahuan yang berkesinambungan dan membangun konsep-konsep baru (Waseso, 2018). Penggunaan media pembelajaran ketika proses belajar mengajar berlangsung dapat membantu menumbuhkan keinginan, ketertarikan, motivasi belajar dan semangat belajar (Afifah, 2018). Hal ini diperkuat oleh pendapat Satrianawati yang mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan alat sekaligus bahan yang dipergunakan dalam rangka mewujudkan proses pembelajaran yang efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran (Satrianawati, 2018). Menurut (Tafonao, 2018) bahwa media pembelajaran dapat membantu guru dalam penyampaian materi pembelajaran, meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dan perhatian siswa pada pembelajaran. Media pembelajaran yang mudah pembuatan dan penggunaannya sangat diperlukan

guru saat ini. Hal ini menjadikan peran guru tidak hanya menjelaskan materi pelajaran, guru menjadi mampu juga menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran (Nissa, 2021). Media yang menarik akan mempengaruhi siswa akan berkonsentrasi memperhatikan dan merasa tertantang untuk mengetahui apa yang akan disampaikan oleh guru sehingga proses belajar akan menjadi lebih menyenangkan. Namun sebaliknya jika siswa menilai aoa yang ditampilkan guru monoton, maka siswa pun akan merespon demikian dalam mengikuti proses belajar (Romlah, 2019). Tuntutan pembelajaran abad-21 ini menjadi tanggung jawab semua mata pelajaran yang diajarkan di sekolah baik pada jenjang dasar hingga perguruan tinggi. Mata pelajaran ini memiliki tujuan membentuk warga yang *smart* dan *good citizen*.

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran yang penting dalam sistem pendidikan di Indonesia. Mata pelajaran ini bertujuan untuk membentuk karakter dan kepribadian siswa, serta mengembangkan

pemahaman mereka tentang nilai-nilai Pancasila sebagai landasan ideologi negara. Dalam upaya meningkatkan prestasi belajar siswa dalam muatan pendidikan Pancasila, media pembelajaran berperan penting sebagai sarana yang efektif untuk memfasilitasi proses pembelajaran. Dalam era digitalisasi yang semakin maju, penggunaan media dalam proses pembelajaran telah menjadi tren utama. Salah satu media pembelajaran yang semakin populer adalah Quizizz, sebuah platform interaktif berbasis daring yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi dalam kuis atau pertanyaan yang terkait dengan materi pembelajaran. Penggunaan media Quizizz dalam konteks pembelajaran Pancasila menjadi topik yang menarik untuk diteliti karena dapat memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Prestasi belajar merupakan ukuran keberhasilan siswa dalam memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang diharapkan dari suatu mata pelajaran. Penggunaan media Quizizz sebagai pendukung pembelajaran Pancasila diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dalam muatan tersebut. Dalam penelitian ini, akan

diteliti pengaruh media Quizizz terhadap prestasi belajar siswa dalam muatan pendidikan Pancasila. Penelitian mengenai pengaruh media Quizizz terhadap pemahaman muatan pendidikan Pancasila menjadi relevan karena ada beberapa faktor yang perlu dipertimbangkan. Pertama, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mempengaruhi cara siswa belajar dan berinteraksi. Kedua, penggunaan media interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, memperkuat pemahaman konsep, dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Ketiga, penggunaan media Quizizz memberikan fleksibilitas waktu dan ruang yang lebih besar bagi siswa untuk belajar, karena dapat diakses melalui perangkat komputer atau ponsel pintar dengan koneksi internet. Dalam konteks pendidikan Pancasila, media Quizizz dapat menjadi sarana yang efektif untuk membantu siswa memahami nilai-nilai dasar Pancasila dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Dalam kuis atau pertanyaan yang disajikan melalui platform Quizizz, siswa dapat berpartisipasi secara aktif,

menganalisis situasi, dan mengambil keputusan berdasarkan nilai-nilai Pancasila. Dengan demikian, penggunaan media Quizizz dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif bagi siswa, sehingga meningkatkan minat dan motivasi mereka dalam mempelajari pendidikan Pancasila. Penelitian sebelumnya juga telah menunjukkan hasil yang menjanjikan dalam penggunaan media interaktif dalam pembelajaran. Beberapa studi mengenai penggunaan media Quizizz dalam mata pelajaran lain telah menunjukkan peningkatan prestasi belajar siswa, motivasi belajar yang lebih tinggi, serta kepuasan dan keterlibatan siswa yang lebih baik. Oleh karena itu, penelitian mengenai pengaruh media Quizizz dalam pendidikan Pancasila perlu dilakukan untuk memperluas pemahaman kita tentang penggunaan media ini dalam konteks pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Pancasila. Dalam penelitian ini, akan dilakukan analisis terhadap pengaruh penggunaan media Quizizz terhadap prestasi belajar siswa dalam muatan pendidikan Pancasila. Metode penelitian yang akan digunakan adalah penelitian eksperimen dengan

desain pretest-posttest control group. Sampel penelitian akan melibatkan siswa dari beberapa sekolah yang terpilih secara acak. Selain itu, akan dilakukan pengumpulan data melalui instrumen penelitian yang meliputi tes, angket, dan observasi. Data yang diperoleh akan dianalisis menggunakan teknik statistik yang relevan untuk menguji hipotesis penelitian. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang pengaruh media Quizizz terhadap prestasi belajar siswa dalam muatan pendidikan Pancasila. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif dalam pendidikan Pancasila.

Sebelum penelitian ini dimulai penulis telah melakukan penyebaran angket kepada siswa untuk mengetahui kebutuhan tentang penggunaan media sebagai pendukung pembelajaran. Berdasarkan hasil kuisioner diperoleh 80% siswa setuju jika pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan media pembelajaran, 95% juga mengatakan setuju jika media yang digunakan dalam pembelajaran

berbasis teknologi. Serta 85% siswa menyatakan bahwa dengan adanya media berbasis digital agar mempermudah dalam memahami materi Pendidikan Pancasila. Selain itu hasil analisis kebutuhan 92% menunjukkan bahwa siswa mengemukakan bahwa media pembelajaran yang diharapkan dapat digunakan tidak hanya didalam kelas

Akan tetapi juga bisa diluar kelas. fenomena permasalahan yang diamati, kondisi nyata yang diperoleh yang dapat ditunjang dengan beberapa teori. Bagian selanjutnya dapat dipaparkan data-data ataupun fakta-fakta yang mendukung penelitian maupun gagasanpemikiran. Kemudian dapat dipaparkan fokus permasalahan dan tujuan dilakukannya penelitian.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini ada penelitian kuantitatif. Desain penelitian *Pre-Eksperimental (Non-design)* dengan alur penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*. dimana dalam rancangan ini yaitu satu kelompok eksperimen diukur variabel dependennya (*pretest*), kemudian tanpa ada kelompok pembanding. Jadi sebelum diadakan penelitian maka dilakukan *pretest* terlebih dahulu yaitu

ulangan 1 materi pendidikan pancasila. Setelah itu peneliti menerapkan pemahaman konsep pancasila dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi yaitu quiziz . Selanjutnya ketika siswa sudah merasa paham maka peneliti melaksanakan *posttest* bisa disebut juga ulangan 2. Adapun secara rinci desain penelitian. Ditunjukkan pada tabel 1 berikut ini:

$O_1 \times O_2$

Keterangan :

O_1 = Tes awal (*Pretest*)

O_2 = Tes akhir (*Posttest*)

X = Perlakuan terhadap kelompok eksperimen

Populasi dalam penelitian ini meliputi semua siswa kelas I SDN Bugangan 03 yang berjumlah 27 siswa. Instrument yang digunakan yaitu instrumen tes, bertujuan untuk mendapatkan data yang kuantitatif hasil tes pemahaman konsep pancasila. Instrumen tes berupa tes tertulis sebanyak 15 soal pilihan ganda. Pengujian hipotesis dilakukan dengan bantuan program hipotesis.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Sebelumnya soal tes pemahaman konsep perkalian terlebih dahulu dilakukan uji validitas dan uji

reliabilitas dengan bantuan program SPSS. Berdasarkan uji validitas 15 soal dinyatakan valid. Artinya semua soal tes itu layak untuk diujikan dikelas I SDN Bugangan 03. Setelah dilakukan uji validitas, selanjutnya dilakukan uji reliabilitas. Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui butir-butir soal yang diujikan bisa menunjukkan hasil yang konsisten atau tidak. Uji reliabilitas dilakukan menggunakan metode *Cronbach Alpha*. Hasil uji reliabilitas soal terdapat pada tabel 2 berikut ini.

Tabel 2.

Hasil uji reliabilitas soal uji coba

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.821	15

Dari tabel diatas menunjukkan pada nilai *Cronbach's Alpha* 0,821 termasuk dalam kategori reliabilitas sangat tinggi.

Setelah uji coba instrumen dilakukan maka selanjutnya dilakukan uji normalitas data awal dan data akhir. Uji normalitas data awal diujikan dengan bantuan program SPSS. Hasil perhitungan uji normalitas ditujukan pada tabel 3 sebagai berikut :

Tabel 3

Hasil uji normalitas data awal

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai	.206	16	.069	.932	16	.263

a. Lilliefors Significance Correction

Dari data diatas bahwa Sig. 0,263 > 0,05 maka data awal berupa nilai *pretest* pemahaman konsep perkalian dan pembagian berdistribusi normal.

Setelah dilakukan uji uji normalitas data awal, maka selanjutnya dilakukan uji normalitas data akhir. Berikut tabel 4 yang menunjukkan uji coba normalitas data akhir sebagai berikut:

Tabel 4

Uji normalitas data akhir

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai	.188	16	.135	.883	16	.044

a. Lilliefors Significance Correction

Dari data diatas nilai Sig. 0,044 >

0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data akhir nilai posttest perkalian dan pembagian berdistribusi normal.

Selanjutnya dilakukan uji hipotesis. Berikut terdapat hasil uji hipotesis agar mendapatkan bagaimana siswa menyelesaikan soal perkalian dan pembagian antara sebelum dan sesudah diberikan treatment. Adapun hipotesis dan diujikan yaitu sebagai

berikut:

H₀ : Tidak terdapat pengaruh media pembelajaran *quiziz* terhadap pemahaman materi pendidikan pancasila pada siswa kelas I SDN Bugangan 03.

H_a : Terdapat pengaruh media pembelajaran *Quiziz* terhadap pemahaman materi pendidikan pancasila pada siswa kelas I SDN Bugangan 03.

Hasil hipotesis itu telah diujikan dengan bantuan program SPSS. Berikut hasil uji hipotesis sebagai berikut:

Tabel 5
Hasil uji hipotesis

Paired Sample Test

		Paired Differences				T	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower Upper			
Pair 1	PRE TEST - POST TEST	-24.81250	6.18836	1.54709	-28.11005 -21.51495	-16.038	15	.000

Terkait dengan uji hipotesis berupa *paired t-test*, terdapat pada kolom *Lower* dan *Upper* masing-masing memiliki nilai negative yaitu -28.11005 *Lower* dan -21.51495 hasil dari *upper*. Nilai Sig. (2-tailed) : 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

Oleh Karena itu, terdapat sebuah perbedaan kemampuan menyelesaikan soal perkalian dan pembagian yang signifikan dalam mata pelajaran Matematika antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Quiziz*.

Hasil penelitian ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Larasati Nur Indah Prawesti dan Mustika Dewi et al. (Dewi, 2020) mengenai efektifitas penggunaan media *quiziz* sebagai media pengembang kemampuan kognitif mengenal konsep Pendidikan Pancasila kelas I SDN BUGANGAN 03 . Dalam penelitian tersebut, penggunaan media *quiziz* memberikan pengaruh yang cukup signifikan dari 37,69% sebelum menggunakan media tersebut lalu mengalami kenaikan menjadi 60,45%

lalu pada siklus berikutnya naik menjadi 86,23% sehingga terjadi peningkatan rata-rata sebesar 61,46%. Sama halnya dengan media *quiziz* yang mempengaruhi hasil dari pemahaman konsep Pendidikan Pancasila di kelas I SDN Bugangan 03.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh media pembelajaran *quiziz* terhadap pemahaman konsep pendidikan pancasila di kelas I SDN Bugangan 03 Semarang. Penggunaan media pembelajaran *quiziz* menunjukkan bahwa terdapat perubahan yang lebih baik setelah diberikan treatment. Dibuktikan dengan uji *Paired sample t-test*, dengan besarnya *Lower* dan *Upper* yang bernilai negatif. Dimana *Lower* sebesar -28,110 dan *Upper* sebesar -21,514. Sig. (2-tailed) bernilai 0,000 yang berarti $< 0,05$. Dari kriteria uji apabila *Lower* dan *Upper* positif atau nilai Sig. (2-tailed) $> \alpha$ maka H_0 diterima. Hal ini sama saja H_a diterima yang artinya terdapat pengaruh kemampuan menyelesaikan soal pendidikan pancasila yang signifikan dalam mata pelajaran pendidikan pancasila antara sebelum dan sesudah menerapkan media *quiziz*.

Saran dari peneliti bahwa media *quiziz* terhadap kemampuan menyelesaikan soal pemahaman konsep pendidikan pancasila siswa kelas I SDN Bugangan 03, maka peneliti menyarankan beberapa hal

yang masih perlu diperhatikan, antara lain:

1. Hendaknya guru menggunakan media pembelajaran *quiziz* karena dapat digunakan sebagai media alternatif pada pembelajaran pendidikan pancasila sehingga dapat memberikan pembelajaran yang efektif bagi siswa.
2. Sebaiknya guru mengawasi siswa setiap saat, diharapkan saat melakukan percobaan, guru harus memperhatikan lebih kepada siswa agar bisa lebih konsentrasi serta dapat lebih mudah mengambil alih perhatian mereka serta dapat menjawab pertanyaan pancingan yang diberikan guru yang mengarah ke percobaan yang dilakukan pada media pembelajaran *quiziz*.

dengan Menggunakan Media ICT Berbasis For VBA Excel Pada Materi Garis Bilangan. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*. .

Satrianawati. (2018). Media dan Sumber Belajar. Yogyakarta. CV Budi Utama.

Tafonao, T. (2018). PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MAHASISWA. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>

Waseso. (2018). Kurikulum 2013 dalam perspektif teori pembelajaran konstruktivis. *Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 1(1).

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N. . & H. S. (2018). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga terhadap Motivasi Belajar pada Pelajaran Matematika Kelas II SD Kemala Bhayangkari 1 Surabaya. *Journal of Mathematics Education, Science and Technology*. .
- Nissa, S. F. . & R. N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. . *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2854–2860.
- Romlah, S. . N. N. . & S. W. (2019). Analisis Motivasi Belajar Siswa SD Albarokah 448 Bandung