

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ  
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PPKn  
KELAS VII SMPN 2 BUNUT HILIR**

**Miyut<sup>1</sup>, Erna Octavia<sup>2</sup>, Moad<sup>3</sup>**

Fakultas Ilmu Pendidikan dan Pengetahuan Sosial  
Program Studi PPKn  
Universitas PGRI Pontianak

e-mail : [miyutmiyut77@gmail.com](mailto:miyutmiyut77@gmail.com)<sup>1</sup>, [erna@gmail.com](mailto:erna@gmail.com)<sup>2</sup>, [moad@gmail.com](mailto:moad@gmail.com)<sup>3</sup>

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas VII SMPN 2 Bunut Hilir. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan desain One Group Pretest-Posttest Design. Sampel penelitian terdiri dari 22 siswa kelas VII A. Teknik pengumpulan data menggunakan tes hasil belajar berupa pre-test dan post-test. Analisis data dilakukan dengan uji t menggunakan program SPSS versi 25. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai siswa setelah menggunakan media Quizizz, yaitu dari nilai pre-test 62,3 menjadi 83,6 pada post-test. Hasil uji t menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig.) < 0,05, sehingga dapat dinyatakan terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian, media Quizizz terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn.

**Kata Kunci:** *Media Pembelajaran, Quizizz, Hasil Belajar, PPKn*

**Abstract**

*This study aims to determine the effect of using Quizizz as an instructional medium on students' learning outcomes in the Civics subject for seventh-grade students at SMPN 2 Bunut Hilir. The research employed an experimental method with a One Group Pretest-Posttest Design. The sample consisted of 22 students from class VII A. The data were collected through learning achievement tests in the form of pre-test and post-test. The data were analyzed using a t-test with the assistance of SPSS version 25. The results showed an increase in the average student score after the implementation of Quizizz, from a pre-test score of 62.3 to a post-test score of 83.6. The t-test results showed a significance value (Sig.) < 0.05, indicating that there is a significant effect of using Quizizz as a learning media on students' academic achievement. These findings demonstrate that Quizizz is an effective interactive learning media for improving student performance in the Civics subject.*

**Keywords:** *Learning Media, Quizizz, Learning Outcomes, Civics*

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses pengalihan pengetahuan secara sistematis dari seseorang kepada orang lain sesuai standar yang ditetapkan oleh para ahli. Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk kualitas sumber daya manusia. Dalam era digital saat ini, pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan menjadi suatu kebutuhan guna meningkatkan efektivitas pembelajaran. Menurut Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 pasal 40 ayat 2 yang menyebutkan bahwa pendidik dan tenaga pendidik berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan adalah suatu proses membantu siswa untuk berkembang sesuai potensi dan sistem nilai yang di anutnya dalam masyarakat. Untuk itu, pendidikan pada dasarnya bertujuan memberikan seperangkat ilmu dan keterampilan kepada siswa guna memecahkan berbagai masalah kehidupan. Seiring dengan kemajuan perkembangan zaman, masalah kehidupan kian kompleks dari waktu ke waktu.

Untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan satu di antaranya dapat dilakukan dengan menggunakan media dalam pembelajaran. Di bidang pendidikan, teknologi dapat memberikan dampak positif yang luar biasa pada pembelajaran (Solikah, 2020). Pembelajaran yang inovatif menggunakan media, sehingga minat belajar meningkat pada peserta didik dan pembelajaran lebih bermakna sehingga terjadi peningkatan dalam hasil akhir (Mazida, 2024). Menurut Astiti et al.,(2021) Pembelajaran yang berlangsung tanpa ada media pembelajaran ketika menyampaikan materi dapat menyebabkan kebosanan pada peserta didik selama jam

pembelajaran yang menyebabkan hasil belajar kognitif menjadi relatif rendah. Jika dibiarkan terus-menerus, hal ini dapat mengurangi minat belajar dan penilaian kognitif. Penyebab siswa mendapatkan nilai kurang maksimal yaitu pembelajaran yang tidak menggunakan media pembelajaran.

Proses pembelajaran yaitu adanya komunikasi terjalin dari pengajar serta murid, sehingga menentukan nilai peserta didik untuk meraih tujuan pembelajaran. Belajar merupakan pengembangan karakter dari proses menggali ilmu (Putria et al., 2020). Menurut Hasan et al. (2021) Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan oleh guru sebagai perantara atau penghubung dengan peserta didik dengan tujuan untuk mendorong peserta didik lebih tertarik belajar dan membuat pembelajaran lebih bermakna. Asyhar (2020) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan dari sumber belajar secara terencana, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang efisien dan efektif.

Menurut Amiroh & Lilis, A (2020) Quizizz adalah salah satu media yang memanfaatkan perkembangan digital untuk membuat soal kuis yang diinginkan. Quizizz adalah platform pembelajaran berbasis permainan yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi

dalam kuis secara real-time dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Fitur-fitur pada Quizizz membuat peserta didik tertarik serta termotivasi untuk menyelesaikan kuis dengan benar sehingga mendapatkan hasil belajar maksimal.

Menurut Nugraha (2020) Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar, meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotor. Penggunaan media seperti Quizizz dapat mempengaruhi aspek-aspek tersebut, terutama dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa, seperti pemahaman konsep dan analisis materi ppkn. Penggunaan teknologi dalam pendidikan telah menjadi kebutuhan penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu inovasi yang muncul adalah penggunaan media pembelajaran adalah Quizizz yaitu platfrom kuis interakif berbaksi teknologi yang memungkinkan guru memberikan latihan soal pilihan ganda dalam format menarik. Penggunaan Quizizz dalam proses pembelajaran diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interatif, menyenangkan dan memotivasi siswa untuk lebih aktif terlibat.

Namun, berdasarkan pengamatan awal di SMPN 2 Bunut Hilir, hasil belajar

siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) kelas VII masih belum mencapai target kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 70 yang telah ditetapkan. Hal ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, salah satunya adalah metode pembelajaran yang masih monoton dengan bentuk ceramah dan kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Ketidak tertarikan siswa terhadap penyampaian materi secara konvensional turut berdampak pada rendanya hasil belajar mereka. Melihat kondisi tersebut, perlu dilakukan inovasi dalam metode dan media pembelajaran yang digunakan. Salah satu alternatif yang diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran *Quizizz* sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Sejalan dengan perkembangan teknologi dalam pendidikan, penggunaan *Quizizz* sebagai media pembelajaran memberikan dampak positif pada proses belajar-mengajar. Saat *Quizizz* diterapkan dalam pembelajaran, tingkat keterlibatan siswa meningkat secara signifikan. Siswa menjadi lebih antusias, aktif dalam menjawab soal, serta berkompetisi secara sehat melalui fitur peringkat dan poin. Umpan balik yang diberikan oleh platform juga membantu siswa mengetahui kesalahan dengan cepat dan memperbaikinya. Dengan demikian,

*Quizizz* menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan menantang, sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

Media *Quizizz* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi, memotivasi belajar, serta mengembangkan keterampilan berpikir cepat dan tepat. Penggunaan media pembelajaran ini membuktikan bahwa pembelajaran berbasis digital dapat menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran konvensional.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk meneliti pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada mata Pelajaran PPKn. Oleh karena itu, peneliti merumuskan permasalahan tersebut di atas ke dalam sebuah penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas VII SMPN 2 Bunut Hilir”. Melalui penelitian ini, peneliti berharap dengan menerapkan media pembelajaran *Quizizz*, dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PPKn

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dan desain One Group Pretest-Posttest Design. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VII SMPN 2 Bunut Hilir yang berjumlah 42 orang, dengan sampel 22 siswa kelas VIIA yang dipilih secara simple random sampling. Instrumen penelitian berupa tes pilihan ganda sebanyak 20 soal yang diuji validitas dan reliabilitasnya. Analisis data menggunakan uji normalitas, homogenitas, dan uji t dengan bantuan SPSS 21 untuk mengetahui pengaruh signifikan penggunaan Quizizz terhadap hasil belajar siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### HASIL

berikut ini hasil dari penelitian Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas VII Smnp 2 Bunut Hilir.

#### Hasil Nilai Pres-Test

**Tabel 1 Statistik Hasil *Pretest* Kelas eksperimen *Pretest***

|                                  | Statistic   | Std. Error  |
|----------------------------------|-------------|-------------|
| Mean                             | 61.8182     | 2.68363     |
| 95% Confidence Interval for Mean | Lower Bound | 56.2373     |
| Mean                             | Upper Bound | 67.3991     |
| 5% Trimmed Mean                  |             | 62.5000     |
| Median                           |             | 62.5000     |
| Variance                         |             | 158.442     |
| Std. Deviation                   |             | 12.58736    |
| Minimum                          |             | 30.00       |
| Maximum                          |             | 80.00       |
| Range                            |             | 50.00       |
| Interquartile Range              |             | 21.25       |
| Skewness                         |             | - .533 .491 |
| Kurtosis                         |             | .500 .953   |

hasil pengolahan data *pretest* pada kelas eksperimen yang berjumlah 22 siswa, diperoleh rata-rata nilai sebesar 61,81, dengan median 62,50 dan standar deviasi 12,59. Nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 30, sedangkan nilai tertinggi 80. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa berada pada kategori sedang, dengan sebaran nilai yang cukup beragam di antara peserta didik. Kondisi ini menggambarkan bahwa sebagian besar siswa belum sepenuhnya memahami materi pelajaran PPKn yang diajarkan dengan metode ceramah.

Hasil Nilai Posttest

**Tabel 2 Statistik Hasil *Posttest* Kelas eksperimen *Posttest***

|                             | Statistic | Std. Error |
|-----------------------------|-----------|------------|
| Mean                        | 84.3182   | 3.47059    |
| 95% Confidence Interval for |           |            |
| Lower Bound                 | 77.1007   |            |
| Upper Bound                 | 91.5357   |            |
| 5% Trimmed Mean             | 85.3535   |            |
| Median                      | 87.5000   |            |
| Variance                    | 264.989   |            |
| Std. Deviation              | 16.27849  |            |
| Minimum                     | 50.00     |            |
| Maximum                     | 100.00    |            |
| Range                       | 50.00     |            |
| Interquartile Range         | 22.50     |            |
| Skewness                    | -1.032    | .491       |
| Kurtosis                    | .132      | .953       |

hasil pengolahan data posttest kelas eksperimen yang berjumlah 22 siswa, diperoleh rata-rata nilai sebesar 84,31, dengan median 87,50 dan standar deviasi 16,27. Nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 50, sedangkan nilai tertinggi mencapai 100.

Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan nilai pretest, di mana sebelumnya rata-rata siswa hanya mencapai 61,82. Peningkatan tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran Quizizz memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Sebagian besar siswa memperoleh nilai di atas 80, yang termasuk dalam kategori sangat baik. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMPN 2 Bunut Hilir.

**Tabel 3 Hasil Uji Normalitas  
(Kolmogorov-Smirnov Test)**

| Tests of Normality              |           |    |
|---------------------------------|-----------|----|
| Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup> |           |    |
|                                 | Statistic | Df |
| pretest                         | .170      | 22 |
| posttest                        | .168      | 22 |

a. Lilliefors Significance Correction

hasil uji normalitas menunjukkan bahwa nilai Sig. pretest = 0,098 dan Sig. posttest = 0,107, keduanya lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, data hasil belajar siswa berdistribusi normal baik sebelum maupun sesudah penerapan media pembelajaran Quizizz.

**Tabel 4 Hasil Uji Homogenitas Pre-Tes dan Post-Test**

**Test of Homogeneity of Variance**

|     | Levene Statistic                     | df1   | df2 | Sig.        |
|-----|--------------------------------------|-------|-----|-------------|
| HAS | Based on Mean                        | 1.330 | 1   | .42         |
| IL  | Based on Median                      | 1.180 | 1   | .42         |
|     | Based on Median and with adjusted df | 1.180 | 1   | .40.60<br>4 |
|     | Based on trimmed mean                | 1.170 | 1   | .42         |
|     |                                      |       |     | .286        |

hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi untuk varians data data orestes dan posttest dengan nilai Sig. Based on Mean = 0.255 > 0.05, dengan demikian, dapat disimpulkan data

hasil belajar siswa antara nilai pretest dan posttest memiliki varians yang homogen.

**Tabel 5 Uji-T Kelas Eksperimen**

| Paired Samples Test |                    |                |            |            |   |        |    |     |
|---------------------|--------------------|----------------|------------|------------|---|--------|----|-----|
|                     | Paired Differences |                |            |            |   |        |    |     |
|                     | Mean               |                | Std. Error |            | 95% Confidence Interval of the Difference |        |    |     |
|                     | Mean               | Std. Deviation | Mean       | Std. Error | Lower                                     | Upper  | t  | df  |
| Pair1 HASIL-kelas   | -22,50000          | 17,84523       | 3,80462    | 3,04123    | -14,98787                                 | -5,914 | 21 | 000 |

Berdasarkan hasil uji-t diperoleh nilai  $Sig. (2-tailed) = 0.000 < 0.05$ , sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Nilai rata-rata perbedaan (mean difference) sebesar -22,50 menunjukkan bahwa skor posttest jauh lebih tinggi dibandingkan skor pretest.

Dengan demikian, secara statistik terbukti bahwa penggunaan media pembelajaran Quizizz berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas VII SMPN 2 Bunut Hilir.

## PEMBAHASAN

### **Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran *Quizizz***

Sebelum diberi perlakuan, siswa terlebih dahulu mengikuti pretest guna mengukur kemampuan awal terhadap materi tentang *Norma dalam Kehidupan Bermasyarakat*. Pembelajaran pada tahap

ini menggunakan metode ceramah, di mana guru menyampaikan materi secara langsung tanpa bantuan media pembelajaran yang menarik. Dari hasil pretest diperoleh rata-rata nilai sebesar 61,81% (kategori cukup). Nilai tertinggi yang diperoleh adalah 80 dan nilai terendah adalah 30. Sebaran nilai menunjukkan adanya perbedaan kemampuan awal antar siswa yang cukup besar. Sebagian siswa telah memahami konsep norma secara umum, namun sebagian lainnya masih mengalami kesulitan dalam mengaitkan norma dengan contoh konkret dalam kehidupan sehari-hari.

Proses pembelajaran pada tahap ini belum sepenuhnya mengaktifkan siswa. Metode ceramah menyebabkan siswa cenderung pasif dan hanya menjadi pendengar, sehingga aktivitas bertanya, berdiskusi, maupun menanggapi masih jarang dilakukan. Kondisi ini menyebabkan suasana belajar cenderung monoton dan kurang menarik. Hal tersebut sesuai dengan teori belajar behavioristik yang menyatakan bahwa pembelajaran yang didominasi ceramah dan hafalan cenderung menyebabkan siswa hanya melakukan respon pasif terhadap stimulus pembelajaran (Skinner dalam Suprijono, 2017).

Dalam pembelajaran PPKn yang menekankan pada pemahaman nilai dan sikap, keaktifan siswa sangat menentukan kualitas pemahaman materi. Menurut Sudjana (2011), hasil belajar dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang digunakan guru. Metode pembelajaran yang kurang variatif dapat berdampak pada rendahnya motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar. Oleh karena itu, hasil pretest yang belum optimal ini menjadi dasar perlunya inovasi dalam pembelajaran melalui penggunaan media yang menarik dan interaktif seperti Quizizz.

#### **Setelah Menggunakan Media Pembelajaran *Quizizz***

Setelah tahap pretest, pembelajaran dilakukan kembali dengan menggunakan media pembelajaran Quizizz. Quizizz merupakan platform kuis digital interaktif yang memungkinkan guru menyajikan soal dalam bentuk permainan dengan tampilan menarik, dilengkapi waktu, poin, dan peringkat yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Selama proses pembelajaran, siswa menunjukkan antusiasme dan keterlibatan yang lebih tinggi. Mereka aktif dalam menjawab pertanyaan, saling berkompetisi, dan berdiskusi terkait jawaban yang benar. Guru berperan sebagai fasilitator yang

memberikan umpan balik langsung melalui fitur Quizizz.

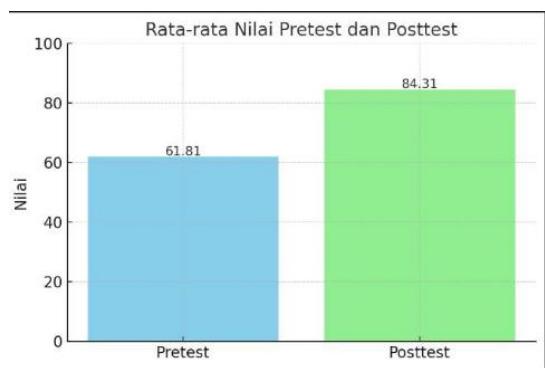
Setelah perlakuan, diberikan posttest dengan bentuk soal yang sepadan dengan pretest. Hasilnya menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata sebesar 84,31% (kategori sangat baik). Nilai tertinggi mencapai 100 dan terendah 65. Peningkatan sebesar 22,5% membuktikan bahwa media pembelajaran Quizizz mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pembelajaran lebih efektif ketika siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran (Vygotsky dalam Rusman, 2018).

Media pembelajaran Quizizz menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan interaktif. Siswa tidak hanya mendengarkan guru, tetapi juga terlibat langsung dalam menjawab pertanyaan dan menerima umpan balik cepat. Menurut teori multimedia Mayer (2001), media digital interaktif dapat meningkatkan pemrosesan informasi sehingga hasil belajar menjadi lebih baik. Dengan demikian, penggunaan Quizizz terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa dan pencapaian hasil belajar.

Dengan demikian Pretest dan posttest dilaksanakan guna memperoleh data hasil

belajar siswa dengan menggunakan soal berbentuk pilihan ganda dengan harapan nilai maksimal yang didapat ialah 100. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data berikut hasil nilai rata-rata – rata siswa :

**Gambar 1 Rata-Rata Nilai Pretest dan Posttest**



#### **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa**

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap hasil belajar siswa, dilakukan analisis statistik menggunakan uji-t berpasangan (Paired Samples t-Test). Berdasarkan uji normalitas dan homogenitas, data pretest dan posttest dinyatakan berdistribusi normal dan homogen. Selanjutnya, hasil uji-t menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ . Berdasarkan kriteria pengujian hipotesis, nilai signifikansi tersebut mengindikasikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah

menggunakan media pembelajaran Quizizz.

Dengan demikian, hipotesis penelitian diterima, yaitu: “terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas VII SMPN 2 Bunut Hilir.” Temuan ini membuktikan bahwa pembelajaran menggunakan Quizizz dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang diberikan.

Hasil penelitian ini sesuai dengan pendapat Rohmatin (2020) yang menjelaskan bahwa Quizizz merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tidak membosankan, dan mampu membantu penyampaian materi secara efektif sehingga meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran digital seperti Quizizz mampu mengurangi kejemuhan, meningkatkan konsentrasi, serta memperkuat ingatan siswa melalui sistem evaluasi otomatis dan umpan balik secara langsung.

Lebih lanjut, peningkatan hasil belajar siswa juga dapat dipengaruhi oleh motivasi belajar. Menurut Hamalik (2015), media pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Oleh karena itu, pendidik perlu memberikan dorongan melalui penggunaan media digital sehingga siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Motivasi tersebut menjadi penggerak siswa untuk mencapai hasil belajar optimal. Hal ini sejalan dengan penelitian Sunardi (2020) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran inovatif seperti Quizizz mampu meningkatkan keaktifan, pemahaman, dan ketelitian siswa, sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran Quizizz dapat dikatakan efektif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan. Quizizz mampu meningkatkan motivasi belajar siswa yang kemudian berimplikasi pada peningkatan hasil belajar. Artinya, penggunaan media pembelajaran Quizizz dalam proses pembelajaran PPKn dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara efektif dan berpengaruh positif terhadap prestasi belajar siswa.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas VII SMPN 2 Bunut

Hilir dapat disimpulkan, bahwa: Hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran *Quizizz* pada mata pelajaran PPKn kelas VII SMPN 2 Bunut Hilir memiliki rata-rata nilai pretest 61,81 % terkategorikan CUKUP. Hasil belajar siswa sesudah menggunakan media pembelajaran *Quizizz* pada mata pelajaran PPKn kelas VII SMPN 2 Bunut Hilir memiliki rata-rata nilai posttest 84,31 % terkategorikan SANGAT BAIK.

Hasil uji hipotesis menggunakan uji T menunjukkan nilai signifikan  $< 0,05$ , yang berarti terdapat pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran *quizizz* terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian Ada pengaruh setelah diberikan penggunaan media pembelajaran *Quizizz* pada mata pelajaran PPKn kelas VII SMPN 2 Bunut Hilir.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2014). *Pembelajaran Multiliterasi*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Amiroh, & Lili, A. (2020). *Pemanfaatan Media Digital Quizizz dalam Pembelajaran*. Surabaya: CV. Jakad Media Publishing.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asyhar, R. (2020). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Astiti, N. W., & Mahadewi, L. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal*

- Pendidikan dan Teknologi*, 3(1), 45–52.
- Hamalik, O. (2015). *Media Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hasan, A., & Supriatna, N. (2021). Media Pembelajaran dalam Perspektif Pendidikan Modern. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 4(2), 88–95.
- Mazida, E. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pembelajaran Digital*, 6(1), 12–21.
- Mayer, R. E. (2001). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press.
- Nasution. (2017). *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nugraha, D. (2020). Pengaruh penggunaan media pembelajaran daring terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(1), 45–55.
- Nugraha, D. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(2), 67–74.
- Putria, H., Maula, L., & Uswatun, Y. (2020). Proses Pembelajaran dalam Perspektif Belajar dan Mengajar. *Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 134–143.
- Rohmatin, D. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(2), 101–110.
- Rusman. (2018). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Skinner, B. F. (1953). *Science and Human Behavior*. New York: The Macmillan Company.
- Solikah, S. (2020). Peran Teknologi dalam Pembelajaran Modern. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(1), 30–38.
- Sudjana, N. (2011). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sunardi. (2020). Pembelajaran inovatif berbasis Quizizz untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(1), 22–30.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Widoyoko, E. P. (2014). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.