

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI QUIZALIZE  
TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MATA PELAJARAN PPKN  
(Penelitian Pre – Eksperimen Di kelas VIII SMPN 3 Garut)**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi salah satu syarat ujian  
guna memenuhi Gelar Sarjana Pendidikan Pancasila dan  
Kewarganegaraan pada Program Studi Pendidikan Pancasila  
Dan Kewarganegaraan Fakultas Ilmu Sosial Bahasa dan  
Sastra Institut Pendidikan Indonesia Garut

Oleh,

**SULISTIANI**  
**21616033**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN  
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU SOSIAL BAHASA DAN SASTRA  
INSTITUT PENDIDIKAN INDONESIA GARUT**

**2025**

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI  
*QUIZALIZE* TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MATA  
PELAJARAN PPKN**

**(Penelitian Pre – Eksperimen Di kelas VIII SMPN 3 Garut)**

Disusun Oleh,

**SULISTIANI**  
**21616033**

Disetujui dan di sahkan oleh:

Pembimbing Utama

Dr. Jamilah, M.Pd

NIDN. 003116302

Pembimbing Pendamping

Ana Maulana, M.Pd

NIDN. 047076701

Diketahui oleh:

Ketua Program Studi

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan,

Dr. Ade Suherman, M.Pd

NIDN. 0404068008

**LEMBAR PENGUJIAN SKRIPSI**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI  
*QUIZALIZE* TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MATA  
PELAJARAN PPKN  
(Penelitian Pre – Eksperimen Di kelas VIII SMPN 3 Garut)**

Oleh,

**SULISTIANI**

**21616033**

Skripsi ini telah diujikan pada tanggal 10 Mei 2025

Ketua Penguji

Anggota Penguji

Anggota Penguji

Dr. Tetep, M.Pd

NIDN. 0413057402

Dr. Masykur, M.Pd

NIDN. 0011085802

Ana Maulana, M.Pd

NIDN. 047076701

Diketahui Oleh

Dekan

Fakultas Pendidikan Ilmu Sosial Bahasa da Sastra

Dr. Lina Siti Nurwahidah, M.Pd

NIP. 196805271993032001

## ABSTRAK

Sulistiani (2025): **Pengaruh Media Pembelajaran Aplikasi *Quizalize* Terhadap Hasil Belajar** (Studi: Pre-Eksperimen Pada Siswa Kelas VIII SMPN 3 Garut)

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil belajar peserta didik yang menjadi perhatian utama dalam dunia Pendidikan. Rendahnya pencapaian peserta didik kerap kali berkaitan dengan kurangnya inovasi dalam pemanfaatan teknologi, terutama dalam penggunaan media permainan edukatif yang sesuai dengan perkembangan zaman. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran aplikasi *Quizalize* terhadap hasil belajar peserta didik mata Pelajaran PPKn kelas VIII di SMPN 3 Garut. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen jenis *pre-eksperimental design* tipe *One Group Pre-test-Post-test*. Instrumen yang digunakan berupa tes pilihan ganda sebanyak 20 item. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII-H di SMPN 3 Garut yang berjumlah 38 orang dengan Teknik pengambilan sampel menggunakan *Nonprobability sampling* dengan jenis *Sampling Purposive*. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata nilai kemampuan awal peserta didik 52,5 yang artinya masih berada dibawah KKM (65) namun setelah diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizalize* diperoleh nilai rata-rata peserta didik sebesar 82,3. Berdasarkan hasil perhitungan N-Gain diperoleh Mean  $0,6112 > 0,5$  ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran aplikasi *Quizalize* memiliki nilai efektivitas sedang atau cukup tinggi yang artinya menunjukkan variasi yang signifikan dalam pencapaian pembelajaran. Sedangkan berdasarkan uji hipotesis menggunakan uji-t diperoleh nilai (*sig (2) tailed/two-sided*)  $0,001 < 0,005$  maka artinya hipotesis alternatif  $H_a$  diterima atau  $H_0$  ditolak. Sehingga terdapat pengaruh media pembelajaran aplikasi *Quizalize* terhadap hasil belajar peserta didik kelas VIII mata Pelajaran PPKn di SMPN 3 Garut.

**Kata kunci:** Aplikasi *Quizalize*, Hasil Belajar, mata Pelajaran PPKn

## **ABSTRACT**

***Sulistiani (2025): The Effect of Using the Quizalize Learning Media Application on Students Learning Outcome in Civic Education (Pre-Eksperiment Reasearch in Class VIII SMPN 3 Garut)***

*This research is motivated by students' learning outcomes, which remain a primary concern in the field of education. The low academic achievement of students is often linked to a lack of innovation in the use of technology, particularly in utilizing educational game-based media that align with current technological developments. The purpose of this study is to determine the effect of the Quizalize learning media application on the learning outcomes of eighth-grade students in the Civics Education (PPKn) subject at SMPN 3 Garut. This study employs a quantitative approach using a pre-experimental design with the One Group Pre-test–Post-test method. The research instrument used was a multiple-choice test consisting of 20 items. The subjects of this study were 38 students from class VIII-H at SMPN 3 Garut, selected through purposive sampling, a type of non-probability sampling technique. The results showed that the average pre-test score was 52.5, which is below the Minimum Mastery Criterion (KKM) of 65. However, after the implementation of the Quizalize application as a learning medium, the average post-test score increased to 82.3. Based on the N-Gain analysis, the mean score was 0.6112 ( $> 0.5$ ), indicating a moderate to high level of effectiveness, which suggests a significant improvement in learning achievement. Furthermore, the hypothesis test using a paired sample *t*-test yielded a significance value of 0.001 ( $< 0.005$ ), indicating that the alternative hypothesis ( $H_a$ ) is accepted and the null hypothesis ( $H_0$ ) is rejected. Therefore, it can be concluded that the use of the Quizalize learning application has a significant effect on the learning outcomes of eighth-grade students in the Civics Education subject at SMPN 3 Garut.*

***Keywords: Quizalize application, Learning Outcomes, Civics subject***

## **MOTTO**

"Jangan pernah berhenti belajar, karena hidup tak pernah berhenti memberi pelajaran."

*- Najwa Shihab-*

“Jangan ragu untuk membantu dan mendampingi orang-orang terdekatmu agar mereka tidak merasa sendirian dalam kesulitan. Mereka mungkin tidak memiliki siapa pun untuk mengandalkan, sementara kamu masih memiliki dirimu sendiri untuk berbagi dan menolong”

*-Ullis-*

“Ini hanya sebuah perjalanan, jangan dipikirkan endingnya, tapi nikmati prosesnya.  
Banyakin rasa syukurnya, kuatn lagi bahunya, jangan lupa ibadahnya.  
Semoga allah mempermudah semuanya”

*-Anonim-*

## **KATA PENGANTAR**

Alhamdulillahirobbi'alamin, Puji serta syukur penulis panjatkan terhadap Allah SWT yang telah memberikan Rahmat dan karunia-Nya penelitian ini dapat berjalan dengan lancar, dan dengan izin-Nya skripsi ini dapat terselesaikan dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi *Quizalize* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran PPKn (Penelitian Pre – Eksperimen Di kelas VIII SMPN 3 Garut)”. Sholawat dan salam kepada Rasulullah Muhammad Shalallahu Alaihi Wasallam yang telah menjadi suri tauladan terbaik bagi peneliti.

Dalam penulisan skripsi ini peneliti memperoleh dukungan dari berbagai pihak dalam proses pengerjaannya. Peneliti menyadari bahwa tanpa adanya dukungan, dorongan dan bantuan dari berbagai pihak penyelesaian skripsi ini tidak akan terwujud dan berjalan dengan lancar Oleh karena itu, dengan ketulusan dan kerendahan hati penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. Nizar Alam Hamdani, M.M., M.T., M.Si., M. Kom., selaku Rektor Institut Pendidikan Indonesia Garut;
2. Dr. Lina Siti Nurwahidah, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Pendidikan Ilmu Sosial Bahasa dan Sastra;
3. Dr. Ade Suherman, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Kewarganegaraan;
4. Dr. Jamilah, M.Pd selaku dosen pembimbing I yang telah membimbing dan memberi arahan dan juga meluangkan waktunya dengan penuh kesabaran dan keikhlasan untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini;
5. Drs. Ana Maulana, M.Pd selaku dosen pembimbing II telah memberikan bimbingan, arahan dan dan juga meluangkan waktunya dengan penuh kesabaran dan keikhlasan untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini;

6. Dosen-dosen tercinta di Program Studi Pendidikan Kewarganegaraan yang selama ini telah memberikan banyak ilmu yang sangat bermanfaat kepada penulis. Sehingga penulis sudah ada dititik ini;
7. Staf administrasi jurusan ibu Linda. Terimakasih atas segala bantuan, kerjasama dan motivasinya selama ini. Terimakasih ibu selalu memberikan canda tawa kepada penulis;
8. Kepada Kepala Sekolah SMPN 3 Garut, yang sudah mengizinkan saya dalam melakukan penelitian;
9. Kepada guru mata Pelajaran PPKn, Bapak Drs. Aceng Muslim M.MPd guru yang ramah dedikasi serta pro aktif dalam memberikan pelayanan bagi mahasiswa yang ingin belajar bersama beliau;
10. Kepada kedua orang tuaku tercinta pahlawan dalam hidupku, Ayah Muhamadin, dan pintu surgaku, Ibunda Rohayati terima kasih atas segala cinta, doa, pengorbanan, serta ketulusan yang tak pernah henti kalian berikan. Ayah, dalam diam dan lelahmu, aku belajar arti ketegaran dan perjuangan yang sejati. Ibu, dalam pelukan dan doa-doamu, aku menemukan kekuatan untuk terus melangkah. Kalian adalah alasanku untuk bertahan, sumber semangatku dalam setiap proses, dan cahaya dalam setiap langkah hidupku.
11. Kepada diri saya sendiri Sulistiani. Terimakasih sudah bertahan dalam perjalanan yang penuh tantangan ini. Teruslah berusaha dan buat dirimu bangga dalam setiap prosesmu.
12. Teristimewa untuk dua saudara kandungku Nurrofi'ah dan Husni Ahmad Fauzi yang selalu memberikan support kepada penulis, serta mengajarkan untuk terus berusaha dalam mewujudkan mimpi.
13. Kepada seseorang yang tak kalah penting kehadirannya, Adam Malik Al-Izma yang telah kebersamai dalam setiap proses ini. Terima kasih atas dukungan darimu yang membuat diriku tak pernah merasa sendiri.
14. Sahabat tercinta dari awal perkuliahan hingga sampai dititik sekarang selalu kebersamai disetiap prosesnya, kepada Adelia Arsita, Vina Khoirina, Gita

Pebrianti,Zahra Khurulia Aini. Terimakasih karena tidak pernah meninggalkan ku disaat-saat tersulit.

Peneliti menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih terdapat beberapa kesalahan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan dalam penulisan skripsi ini. Semoga karya ilmiah ini bisa bermanfaat bagi kita semua dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Akhirnya, semoga segala amal baik yang telah Bapak/Ibu berikan kepada penulis mendapat balasan yang baik dari Allah SWT. Aamiin ya Rabbal ‘Alamin.

Garut, 13 Maret 2025

**PENELITI**

## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	i
MOTTO.....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah.....	5
1.2.1 Identifikasi Masalah.....	5
1.2.2 Rumusan Masalah.....	5
1.2.3 Batasan Masalah .....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.4.1 Manfaat Teoritis .....	6
1.4.2 Manfaat Praktis .....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA KERANGKA PEMIKIRAN DAN HIPOTESIS.....	8
2.1 Teori Konstruktivisme .....	8
2.6 Pengertian media pembelajaran.....	10
2.2.1 Fungsi Media Pembelajaran.....	12
2.2.2 Klasifikasi Media Pembelajaran .....	13
2.3 Aplikasi <i>Quizalize</i> .....	14

2.3.1 Pengertian Aplikasi <i>Quizalize</i> .....	14
2.3.2 Tujuan Quizalize .....	15
2.3.3 Manfaat Quizalize .....	16
2.3.4 Kelebihan dan kekurangan aplikasi <i>Quizalize</i> .....	17
2.4.4 Langkah-langkah Penggunaan Aplikasi <i>Quizalize</i> Bagi Guru.....	18
2.4 Hasil Belajar .....	26
2.4.5 Pengertian Hasil Belajar.....	26
2.4.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar .....	28
2.7 Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan .....	29
2.5.1 Pengertian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.....	29
2.6 Penelitian terdahulu .....	31
2.7 Kerangka Pemikiran .....	33
2.8 Hipotesis Penelitian .....	34
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>35</b>
3.1 Metode Penelitian yang Digunakan.....	35
3.2 Definisi dan Operasional Variabel .....	37
3.2.1 Definisi Variabel.....	37
3.2.2 Operasional Variabe.....	37
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian.....	39
3.3.1 Populasi.....	39
3.3.2 Sampel.....	40
3.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data .....	41
3.4.1 Sumber Data .....	41
3.4.2 Teknik Pengumpuln Data .....	41
3.5 Teknik Analisis Data .....	42

3.6 Tempat dan Waktu Penelitian.....	44
3.6.1 Tempat Penelitian .....	44
3.6.2 Waktu Penelitian .....	44
3.7 Instrumen dan Uji Instrumen.....	44
3.7.1 Instrumen .....	44
3.7.2 Uji Instrumen .....	44
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>53</b>
4.1 Hasil Penelitian.....	53
4.1.1 Gambaran Umum Objek Penelitian .....	53
4.1.2 Karakteristik Responden .....	56
4.1.3 Deskripsi Variabel yang Diteliti .....	57
4.1.4 Hasil Pengujian Hipotesis .....	60
4.2 Pembahasan .....	62
4.2.1 Kemampuan Awal Peserta Didik Kelas VIII-H Pelajaran PPKn di SMP 3 Negeri Garut Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran Aplikasi <i>Quizalize</i> .....	62
4.2.2 Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII-H Pelajaran PPKn di SMP 3 Negeri Garut Setelah Menggunakan Media Pembelajaran Aplikasi <i>Quizalize</i> .....	63
4.2.3 Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizalize Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII-H Pelajaran PPKn di SMPN 3 Garut .....	65
4.3 Temuan-Temuan.....	66
4.3.1 Temuan Utama .....	66
4.3.2 Keterbatasan Penelitian .....	67
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>69</b>
5.1 Simpulan.....	69

5.2 Saran .....	70
DAFTAR PUSTAKA .....	71
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	75
RIWAYAT HIDUP.....	78



## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Hasil Belajar Peserta Didik .....	3
Tabel 3.1 One-group pretest and posttest design .....	36
Tabel 3.2 Operasional Variabel.....	38
Tabel 3.3 Rombongan Belajar Kelas VIII SMPN 3 Garut.....	39
Tabel 3.4 Jumlah Data Sampel.....	40
Tabel 3.5 Rekapitulasi Perhitungan Validitas Butir Soal.....	47
Tabel 3.6 Klasifikasi Koefisien Reliabilitas.....	48
Tabel 3.7 Hasil Uji Reliabilitas .....	49
Tabel 3.8 Klasifikasi Daya Pembeda .....	49
Tabel 3.9 Hasil Perhitungan Daya Pembeda.....	50
Tabel 3.10 Klasifikasi Tingkat Kesukaran.....	51
Tabel 3.11 Hasil Perhitungan Tingkat Kesukaran .....	51
Tabel 3.12 Klasifikasi Tingkat Kesukaran.....	52
Tabel 3.13 Hasil Perhitungan Tingkat Kesukaran .....	52
Tabel 4.1 Jumlah Peserta Didik Berdasarkan Tingkatan .....	56
Tabel 4.2 Karakteristik Responden .....	56
Tabel 4.3 Hasil Pre-test Peserta Didik .....	57
Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas .....	61
Tabel 4.5 Hasil Uji-T .....	61
Tabel 4.6 Hasil Uji N-Gain SPSS .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Pencarian Quizalize di Browser .....	18
Gambar 2.2 etelah pencarian.....	19
Gambar 2.3 Tampilan awal Quizalize setelah dibuka.....	19
Gambar 2.4 Tampilan untuk menggunakan atau masuk akun .....	19
Gambar 2.5 Pemilihan akun teacher .....	20
Gambar 2.6 Tampilan memilih bahasa yang akan digunakan .....	20
Gambar 2.7 Tampilan Mencari Sumber Pembelajaran .....	20
Gambar 2.8 Pembuatan Soal .....	21
Gambar 2.9 Pembuatan soal menggunakan Fitur AI .....	21
Gambar 2.10 Soal yang telah dibuat beserta jawabannya .....	21
Gambar 2.11 Siswa memilih permainan yang akan di mainkan .....	22
Gambar 2.12 Tampilan share kode gabung bermain Quizalize .....	22
Gambar 2.13 Tampilan layar ketika peserta didik sedang menjawab pertanyaan .....	22
Gambar 2.14 Tampilan Quizalize ranking 1,2, dan 3 .....	23
Gambar 2.15 Tampilan Quizalize memasukan nama dan memulai bermain.....	23
Gambar 2.16 Tampilan Quizalize ketika sedang mengerjakan .....	24
Gambar 2.17 Tampilan Quizalize ketika benar menjawab pertanyaan.....	24
Gambar 2.18 Tampilan Quizalize salah menjawab pertanyaan .....	25
Gambar 2.19 Tampilan Quizalize reward ketika berhasil menjawab pertanyaan .....	25
Gambar 2.20 Tampilan nilai dan urutan ranking Quizalize .....	26
Gambar 4.1 Diagram Batang Pre-test Peserta Didik.....	58
Gambar 4.2 Hasil Post-test Peserta Didik .....	58
Gambar 4.3 Hasil Post-test Peserta Didik .....	60

## **DAFTAR LAMPIRAN**

- Lampiran 1 Surat Izin Penelitian
- Lampiran 2 Surat Keterangan Penelitian
- Lampiran 3 Matriks Penelitian
- Lampiran 4 Modul Ajar
- Lampiran 5 Kisi-Kisi Instrumen Soal
- Lampiran 6 Hasil Uji Validitas
- Lampiran 7 Hasil Uji Reliabilitas
- Lampiran 8 Uji Daya Pembeda
- Lampiran 9 Uji Daya Pembeda dan Tingkat Kesukaran
- Lampiran 10 Uji Normalitas
- Lampiran 11 Uji-t
- Lampiran 12 Dokumentasi Observasi Awal
- Lampiran 13 Uji instrument soal
- Lampiran 14 Dokumentasi Kegiatan Penelitian
- Lampiran 15: Dokumentasi kegiatan Bimbingan

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Pembelajaran merupakan bagian yang paling penting dari proses pembelajaran terstruktur terencana. Pendidikan sangat penting untuk setiap orang karena memberi mereka tidak hanya pengetahuan tetapi juga keterampilan yang dapat mereka gunakan dalam kehidupan masyarakat, bangsa, dan negara mereka. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 16 tahun 2022 tentang dan Jenjang Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah menyatakan bahwa kegiatan belajar mengajar harus dilakukan secara interaktif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, kreatif, dan mandiri sesuai dengan minat dan perkembangan fisik siswa. Dalam pendidikan, ada sejumlah tujuan yang ingin dicapai, seperti prestasi siswa, hasil siswa, motivasi siswa, keaktifan lingkungan sekolah, metode pembelajaran guru, dan dorongan orang tua yang terus mendukung anaknya untuk belajar di sekolah.

Pembaruan pendidikan yang berkelanjutan dan terarah harus dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Pendidikan di Indonesia harus lebih berfokus pada model pembelajaran yang memungkinkan siswa mencapai prestasi yang dapat membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran. Inovasi dalam pendidikan adalah salah satu hasil dari kemajuan teknologi dan informasi saat ini. Untuk dapat memfasilitasi siswa dalam pembelajaran dan membuat pembelajaran yang efektif, kreatif dan inovatif (Politik et al. 2020:14).

Saat ini, guru sering mengabaikan model pembelajaran. Oleh karena itu, banyak guru PPKn masih menggunakan metode yang tidak kreatif. Peserta didik hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa melakukan interaksi atau menggunakan media pembelajaran. Dengan demikian, siswa percaya bahwa pelajaran PPKn adalah topik yang membosankan dan sulit dipahami. Mereka bahkan mungkin merasa mengantuk selama pelajaran, yang dapat menghambat pencapaian tujuan pembelajaran.

Guru yang tidak memahami kebutuhan siswa untuk keterampilan dan pengembangan ilmu mungkin mengalami kecenderungan pembelajaran yang tidak menarik ini. Peran guru sebagai pengembangan ilmu sangat penting untuk memilih dan menerapkan pembelajaran yang tepat dan efektif bagi siswa mereka, bukan hanya pembelajaran, yang menekankan peran utama guru dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang baik dapat ditunjang dari suasana pembelajaran yang kondusif serta hubungan komunikasi antara guru, siswa dapat berjalan dengan baik.

Aplikasi *Quizalize* merupakan salah satu opsi yang bisa dijadikan sebagai media pembelajaran. Aplikasi ini memiliki beragam fitur yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. *Quizalize* adalah platform online yang berfungsi sebagai alat pembelajaran untuk latihan dan evaluasi di kelas. Aplikasi ini merupakan alat penilaian formatif digital dan gamifikasi yang digunakan untuk menilai kinerja siswa serta memahami kebutuhan individu mereka selama proses pembelajaran. Kemampuan akses ke *Quizalize* tersedia melalui komputer, tablet, handphone dan lainnya yang berbasis internet. *Quizalize* menyediakan platform di mana guru dapat secara otomatis menganalisis data siswa memiliki opsi untuk membuat kuis mereka sendiri atau mengambil kuis dari berbagai sumber guru di lokasi yang berbeda (Fatoni and Ainiyah 2024:35)

Sebelumnya telah dilakukan beberapa penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran aplikasi *Quizalize* terhadap hasil belajar. Salah satu penelitian yang dilakukan adalah penelitian oleh (Hafizha et al. 2020) yang bertujuan untuk mengetahui bahwa penggunaan media digital dalam pendidikan berpengaruh signifikan terhadap kinerja aktivitas belajar siswa dan keutuhan hasil belajar. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Pucung III kelas V sebagai subjek penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran kelas melalui media digital jauh lebih baik dibandingkan sebelum menggunakan media digital.

Penelitian lainya dilakukan oleh Khairani, Hayati Maulidiah, and Isnaini (2024) dengan tujuan meningkat minat belajar peserta didik melalui aplikasi *Quizalize*. Penelitian ini dilakukan di SMPN 3 Kisaran dengan hasil peningkatan minat belajar peserta didik dengan hasil adanya peningkatan minat belajar peserta

didik mempengaruhi hasil belajar peserta didik menggunakan media digital *Quizalize* berbasis game dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Penelitian yang dilakukan oleh Fatoni and Ainiyah (2024) yang bertujuan mengetahui pemanfaatan platform *Quizalize* dalam pembelajaran Bahasa arab siswa Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Bolaang Mongondow mendapatkan hasil belajar yang maksimal dibuktikan dengan terciptanya suasana belajar yang menyenangkan dan membantu peserta didik memahami belajar Bahasa Arab.

Berdasarkan hasil observasi awal di SMPN 3 Garut, ditemukan beberapa permasalahan, di antaranya adalah kurangnya inovasi dalam pemanfaatan teknologi, khususnya dalam penggunaan media game edukasi yang lebih modern dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi yang telah tersedia. Kondisi ini menyebabkan peserta didik kurang berpartisipasi secara interaktif dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Hal ini dapat dilihat dari kurangnya motivasi dan hasil belajar peserta didik. Banyak dari mereka lebih memilih bermain saat proses pembelajaran berlangsung dan kurang minat dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, terdapat juga kurangnya kemauan dari siswa untuk mengerjakan soal-soal latihan maupun pekerjaan rumah. Semua faktor ini berdampak pada hasil belajar yang kurang memuaskan, sehingga beberapa siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Berikut adalah data hasil belajar peserta didik kelas VIII-H SMPN 3 Garut.

KKM: 65

Tabel 1.1 Hasil Belajar Peserta Didik

No	Kriteria	Nilai Peserta Didik		Keterangan
		Banyaknya	Presentase	
1.	Melampaui KKM	10	26,32%	Tuntas
2.	Sama dengan KKM	5	13,16%	Tuntas
3.	Dibawah KKM	23	60,53%	Tidak tuntas
	Jumlah	38	100%	

Sumber: Daftar Nilai Kompetensi Kelas VIII-H PPKn SMPN 3 Garut Tahun 2024

Hasil analisis menunjukkan bahwa mayoritas siswa, yaitu sebesar **56,76%**, masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sebesar 65. Angka ini mencerminkan bahwa banyak siswa belum mencapai tingkat pemahaman dan penguasaan materi yang diharapkan dalam mata pelajaran PPKn. Kondisi ini mengindikasikan adanya kebutuhan mendesak untuk melakukan perbaikan dalam metode pembelajaran yang saat ini diterapkan.

Untuk mengatasi masalah ini, penting untuk mempertimbangkan intervensi yang lebih efektif yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif, seperti *Quizalize*. Dengan mengintegrasikan teknologi pendidikan ini ke dalam proses pembelajaran, diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, sehingga lebih banyak siswa dapat mencapai ketuntasan belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dampak penggunaan aplikasi *Quizalize* dalam meningkatkan hasil belajar siswa di mata pelajaran PPKn, serta memberikan wawasan yang lebih dalam tentang efektivitas media pembelajaran berbasis teknologi dalam konteks pendidikan.

*Quizalize* merupakan sebuah platform digital yang memfasilitasi pendidik dalam menciptakan kelas virtual dan materi penilaian bagi peserta didik, yang dapat diakses melalui beragam perangkat seperti komputer, tablet, atau ponsel cerdas. Melalui platform ini, pendidik dapat menyiapkan atau memilih dari beragam kuis dan latihan yang ada, dengan opsi bahasa dari berbagai negara seperti Prancis, Spanyol, Italia, Jerman, Cina, dan Korea. Format kuis yang tersedia beragam, termasuk pilihan ganda, pencocokan kata, dan tampilan gambar. Peserta didik mendapatkan umpan balik secara langsung saat atau setelah menyelesaikan kuis. Bagi pendidik yang sudah familiar dengan platform seperti Quizlet, materi yang mereka miliki dapat dengan lancar dihubungkan ke dalam *Quizalize*. Guru juga memiliki kebebasan untuk mengelola setiap sesi kuis, termasuk mengatur pertanyaan yang belum dijawab hingga peserta didik mampu menjawab dengan tepat.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, peneliti merasa terdorong untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai **“Pengaruh Media Pembelajaran Aplikasi *Quizalize* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran PPKn di Kelas VIII SMPN 3 Garut.”** Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi sejauh mana penggunaan aplikasi *Quizalize* dapat berkontribusi dalam meningkatkan hasil belajar siswa, serta memahami efektivitasnya dalam konteks pembelajaran di sekolah.

## **1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan permasalahan diatas, identifikasi masalah yang ditemukan dikelas VIII SMPN 3 GARUT, sebagai berikut:

1. Hasil belajar peserta didik masih rendah dibawah KKM.
2. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi pada pembelajaran PPKn masih kurang.
3. Media pembelajaran yang sering digunakan pada pembelajran PPKn kurang variative.

### **1.2.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, permasalahan yang akan diselesaikan melalui penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan awal peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran PPKn di SMPN 3 Garut sebelum menggunakan media pembelajaran aplikasi *Quizalize*?
2. Bagaimana hasil belajar PPKn siswa kelas VIII SMPN 3 Garut setelah menggunakan aplikasi *Quizalize* ?
3. Bagaimana pengaruh aplikasi *Quizalize* terhadap hasil belajar PPKn peserta didik di kelas VIII SMPN 3 Garut?

### **1.2.3 Batasan Masalah**

Mengingat luasnya ruang lingkup kajian yang berkaitan dengan masalah tersebut di atas dan keterbatasan penulis maka perlu adanya pembatasan masalah dengan tujuan menyederhanakan masalah peneliti dan untuk mempersempit ruang

lingkup penelitian ini dibatasi dalam beberapa sub bab masalah. Adapun Batasan masalah dalam penelitian ini:

1. Media pembelajaran yang digunakan aplikasi *Quizalize*
2. Materi yang digunakan sebagai bahan peneliti ini materi bab 3 Peraturan di Negaraku
3. Penerapan media aplikasi *Quizalize* menggunakan *smartphone* dengan *system* operasi android
4. Hasil belajar diukur dari nilai peserta didik yang diperoleh dari hasil Pre-test dan Post-test

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Mengetahui kemampuan awal peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran PPKn di SMPN 3 Garut sebelum menggunakan media pembelajaran aplikasi *Quizalize*
2. Mengetahui hasil belajar PPKn siswa kelas VIII SMPN 3 Garut setelah menggunakan aplikasi *Quizalize*.
3. Mengetahui pengaruh aplikasi *Quizalize* terhadap hasil belajar PPKn peserta didik di kelas VIII SMPN 3 Garut.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

#### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti lain yang ingin mengeksplorasi lebih lanjut mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam konteks pendidikan, khususnya dalam bidang PPKn. Selain itu, penelitian ini dapat membantu dalam pengembangan model pembelajaran yang lebih efektif dengan memanfaatkan teknologi, serta menambah wawasan tentang hubungan antara penggunaan media digital dan hasil belajar siswa.

### **1.4.2 Manfaat Praktis**

#### **1. Bagi Siswa**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang efektivitas aplikasi *Quizalize* dalam meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga siswa dapat lebih termotivasi untuk menggunakan media pembelajaran ini dalam mata pelajaran PPKn.

#### **2. Bagi Guru**

Hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan kepada guru tentang alternatif metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, serta meningkatkan pemahaman siswa dalam mata pelajaran PPKn. Guru dapat menggunakan aplikasi *Quizalize* sebagai salah satu media pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan siswa.

#### **3. Bagi Mahasiswa**

Penelitian ini akan memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang pentingnya penggunaan teknologi dalam pendidikan. Mahasiswa dapat memanfaatkan informasi ini untuk mengembangkan metode pengajaran yang lebih efektif dan inovatif di masa depan.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA KERANGKA PEMIKIRAN DAN HIPOTESIS**

#### **2.1 Teori Konstruktivisme**

Teori konstruktivisme dikembangkan oleh Piaget dengan nama individual cognitive constructivist theory dan Vygotsky dalam teorinya yang disebut socialcultural constructivist theory (Putri 2022). Istilah constructivism (dalam bahasa Indonesia diserap menjadi konstruktivisme) berasal dari kata kerja Inggris “to construct”. Kata ini merupakan serapan dari bahasa latin “construere” yang berarti menyusun atau membuat struktur (Sukiman., 2019). Sedangkan secara umum istilah konstruktivisme ini merupakan suatu aliran filsafat ilmu, psikologi, sosiologi, sains dan teori belajar mengajar yang menekankan pengetahuan yang ada adalah bentukan atau konstruksi kita sendiri (M.Nugroho Adi Saputro 2021).

Menurut Bidell dan Fischer mengungkapkan bahwa:

Konstruktivisme memiliki karakteristik adanya perolehan pengetahuan sebagai produk dari kegiatan organisasi sendiri oleh individu dalam lingkungan tertentu. Sedangkan konstruktivisme menurut Bruner merupakan perspektif psikologis dan filosofis yang memandang bahwa masing-masing individu membentuk atau membangun sebagian besar dari apa yang mereka pelajari dan pahami (Sigit 2013:4).

Sedangkan menurut (Harefa et al.2023:293) menjelaskan pendekatan konstruktivisme sebagai berikut:

Pendekatan konstruktivisme adalah pendekatan pembelajaran memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk lebih aktif belajar menemukan sendiri kompetensi dan juga pengetahuannya untuk mengembangkan kemampuan yang telah ada didalam dirinya yang kemudian diubah atau dimodifikasi oleh pendidik dengan cara merancang berbagai tugas, ataupun Tindakan lain yang memancing rasa penasarannya peserta didik.

Selain itu, Donald mengatakan bahwa konstruktivisme adalah teori mengajar yang bertujuan untuk memaksimalkan pemahaman siswa. Selain itu, pendapat ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Santrock bahwa seseorang hanya dapat belajar dengan baik jika mereka dapat secara aktif membuat pengetahuan dan pemahaman mereka (Suryana, Aprina, and Harto 2022: 2072).

Dari beberapa pengertian yang dikemukakan oleh para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa teori konstruktivisme adalah teori yang menitik-beratkan peserta didik secara aktif dalam membangun pemahaman mereka terhadap apa yang telah mereka pelajari dengan cara mengumpulkan informasi dan menafsirkannya serta mengaitkannya dengan pengalaman mereka sebelumnya.

Penggunaan media pembelajaran seperti aplikasi *Quizalize* dalam mata pelajaran PPKn dapat dikaitkan dengan teori konstruktivistik karena media ini mampu mendorong peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Aplikasi *Quizalize* memungkinkan siswa tidak hanya menjadi penerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat langsung dengan materi pembelajaran melalui soal-soal kuis yang interaktif. Dalam proses ini, siswa berusaha untuk mengumpulkan informasi, menafsirkan setiap pertanyaan, dan menghubungkan jawaban mereka dengan pengetahuan serta pengalaman sebelumnya.

Melalui penggunaan *Quizalize*, peserta didik memiliki kesempatan untuk membangun pemahaman mereka secara mandiri maupun berkelompok. Hal ini sesuai dengan prinsip konstruktivisme yang menekankan bahwa pemahaman terbentuk melalui aktivitas berpikir kritis dan refleksi terhadap pengalaman belajar. Selain itu, aplikasi ini juga memberikan umpan balik secara langsung atas kinerja siswa, sehingga mereka dapat mengetahui letak kesalahan dan memperbaiki pemahaman mereka. Proses refleksi ini penting karena membantu siswa meningkatkan kemampuan berpikir serta memperbaiki konsep yang belum mereka kuasai.

Berdasarkan hal tersebut, bahwa penggunaan aplikasi *Quizalize* mendukung prinsip-prinsip teori konstruktivisme karena mampu menjadikan siswa lebih aktif, kreatif, dan partisipatif dalam proses pembelajaran. Media ini juga membantu siswa untuk membangun pengetahuan mereka melalui pengalaman belajar yang interaktif dan reflektif. Dengan demikian, penggunaan aplikasi *Quizalize* berpotensi memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran PPKn.

## 2.6 Pengertian media pembelajaran

"Medium" adalah kata jamak untuk "perantara" atau "pengantar" yang memungkinkan komunikasi antara pengirim dan penerima. Sebagai pernyataan yang dibuat oleh Garlach dan Ely (Azhar Arshad, 2020: 3), Pemahaman secara keseluruhan mengacu pada orang, materi, atau kejadian yang membentuk lingkungan yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Media adalah alat elektronik yang dapat menangkap, memproses, dan menyusun kembali teks dan gambar (Azhar Arsyad, 2020: 3).

Media dapat digunakan untuk mengalirkan pesan dari pengirim ke penerima, menurut Arief S. Sardiman et al. (2020: 7) dan dapat merangsang pikiran, perasaan perhatian, dan minat siswa sehingga terjadi proses belajar.

Sedangkan menurut (Suci et al. 2023:222) Secara umum, media pembelajaran membantu dalam mempermudah interaksi antara guru dan siswa, yang menghasilkan proses belajar yang lebih efektif dan efisien. Secara khusus, manfaat berikut dapat diperoleh dari media pembelajaran:

- a. **Memvisualisasikan Konsep:** Media pembelajaran dapat membantu dalam memvisualisasikan konsep atau ide yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh peserta didik. Dengan menggunakan gambar, diagram, atau video, peserta didik dapat melihat dan memahami konsep secara visual, yang dapat meningkatkan pemahaman mereka.
- b. **Meningkatkan Daya Ingat:** Media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat membantu meningkatkan daya ingat peserta didik. Melalui penggunaan elemen audio visual, seperti audio, video, atau animasi, peserta didik dapat terlibat secara lebih aktif dalam proses pembelajaran dan mengingat informasi dengan lebih baik.
- c. **Mendorong Keterlibatan Aktif:** Media pembelajaran dapat mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan media yang interaktif, seperti permainan edukatif atau simulasi, peserta didik dapat terlibat secara langsung dalam eksplorasi dan

pemecahan masalah, sehingga meningkatkan motivasi dan partisipasi mereka.

- d. Mengatasi Keterbatasan Ruang dan Waktu: Media pembelajaran dapat membantu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dalam proses belajar mengajar. Dengan menggunakan media digital dan platform pembelajaran online, peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja, sehingga fleksibilitas dalam belajar dapat ditingkatkan.
- e. Menyediakan Dukungan Beragam: Media pembelajaran dapat menyediakan dukungan beragam untuk berbagai gaya belajar peserta didik. Misalnya, peserta didik yang lebih visual dapat mendapatkan manfaat dari gambar atau diagram, sementara peserta didik yang lebih auditori dapat mengambil manfaat dari audio atau rekaman suara. Dengan menyediakan variasi media, peserta didik memiliki kesempatan untuk belajar sesuai dengan preferensi dan kebutuhan mereka.

Tujuan pembelajaran PKn harus mencerminkan tiga jenis tujuan: Pengembangan pengetahuan warga negara, disposisi warga negara, dan keterampilan warga negara. Guru PKn harus memiliki kemampuan untuk membuat tujuan pembelajaran untuk setiap situasi, yang mencakup tiga jenis pengembangan di atas.

Kemampuan guru PKn untuk menentukan sumber belajar yang digunakan harus dikaitkan dengan masalah pemilihan dan penataan materi. Tidak hanya buku yang dapat digunakan sebagai sumber belajar (Winarno, 2020: 60). Oleh karena itu, guru harus memilih media pembelajaran yang memenuhi tujuan PKn.

Bahan pelajaran PKn harus mempertimbangkan tiga hal: materi formal, materi informal, dan respons siswa terhadap keduanya. Materi formal berasal dari disiplin ilmu yang mendukung PKn, dan biasanya terdiri dari buku teks pelajaran PKn. Materi informal berasal dari lingkungan masyarakat, seperti masalah, berita penting, dan sebagainya. Seorang guru harus mampu mempertimbangkan respons dan kebutuhan siswa terhadap materi pelajaran di atas saat memilih bahan ajar. Tidak hanya itu, pemilihan bahan ajar juga harus memasukkan materi informal ke dalam pembelajaran. Artinya, bahan yang dihadirkan memberikan kesan tidak

dipaksakan melainkan kebutuhan dan siswa tertarik untuk mengkajinya (Winarno, 2021: 61).

Menurut pemaparan di atas, media pembelajaran merujuk pada berbagai alat, bahan, atau metode yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau materi pelajaran kepada siswa. Tujuannya adalah untuk mendukung proses belajar mengajar, yang mencakup berbagai bentuk seperti buku, video, audio, gambar, perangkat lunak, dan teknologi digital. Dengan menggunakan media pembelajaran, diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa, memotivasi mereka untuk belajar, serta membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Dalam dunia pendidikan, media pembelajaran memiliki peranan penting dalam membantu guru menjelaskan konsep-konsep yang sulit dan memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih efisien dan efektif.

### **2.2.1 Fungsi Media Pembelajaran**

Media pembelajaran didefinisikan sebagai alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran dari pengajar kepada siswa. Menurut Sundayana, media berfungsi sebagai pengantar komunikasi yang dapat merangsang pikiran, perhatian, dan minat siswa dalam proses belajar (Rachman 2021:16).

Menurut Azhar Arsyad (2021:2) kebanyakan orang menganggap media dalam proses belajar mengajar sebagai alat elektronik yang dapat menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Dengan kata lain, media adalah bagian dari sumber belajar atau wahana fisik yang ditempatkan di sekitar siswa dan memberikan motivasi untuk belajar. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dari sudut pandang prinsip belajar untuk menjadi instruksi yang efektif.

Dengan mempertimbangkan pendapat para ahli di atas, ada beberapa keuntungan nyata dari menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran, seperti berikut:

- a. Media pembelajaran dapat mempermudah penyampaian informasi dan pesan. sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses hasil belajar.

- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengalihkan perhatian siswa, memicu minat belajar, memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan dan keinginannya.
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi waktu, ruang, dan keterbatasan indra. Mereka dapat memberikan kepada siswa kesamaan dan pengalaman tentang peristiwa yang terjadi di lingkungan mereka. Selain itu, mereka dapat memungkinkan interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan mereka, misalnya melalui karyawisata, kunjungan ke museum, atau kebun binatang.

Salah satu kompetensi yang diperlukan oleh guru PKn adalah kemampuan untuk menggunakan media pembelajaran PKn. Media yang dipilih harus sesuai dengan pembelajaran PKn dan memungkinkan proses pembelajaran yang aktif dan kreatif dimulai (Winarno, 2021: 61).

### **2.2.2 Klasifikasi Media Pembelajaran**

Menurut (Silahuddin et al. 2022) Media pembelajaran dapat dimasukkan ke dalam beberapa kategori, misalnya:

1. Audio: kaset audio, siaran radio, CD, telepon, MP3
2. Cetak: buku pelajaran, modul, brosur, leaflet, gambar, photo
3. Audio-cetak: kaset audio yang dilengkapi bahan tertulis
4. Proyeksi visual diam: over heard transparent (OHT), slide
5. Proyeksi audio visual diam: slide bersuara
6. Visual gerak: film bisu
7. Audio visual gerak: video/VCD/televisi
8. Objek fisik: benda nyata, model
9. Manusia dan lingkungan: Guru, pustakawan, laboran
10. Komputer

Karena peran sumber dan media belajar tersebut menunjukkan pada jenis media tertentu, media belajar harus diklasifikasikan menurut metode tertentu berdasarkan karakteristik dan fungsinya terhadap pembelajaran. Pengelompokan itu penting untuk memudahkan para pendidik dalam memahami sifat media dan

dalam menentukan media yang cocok untuk pembelajaran atau topik pembelajaran tertentu.

## **2.3 Aplikasi *Quizalize***

### **2.3.1 Pengertian Aplikasi *Quizalize***

*Quizalize* adalah aplikasi pembelajaran berbasis teknologi yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa melalui kuis interaktif dan permainan edukatif. Aplikasi ini memungkinkan guru untuk membuat dan mengelola kuis yang dapat diakses oleh siswa secara online, sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan kompetitif. Menurut Sampson dan Karagiorgi (2023:112) "*Quizalize* menyediakan platform yang inovatif untuk mendukung pembelajaran aktif, memungkinkan siswa untuk berpartisipasi dengan cara yang menyenangkan dan mendidik".

Aplikasi ini menawarkan berbagai jenis pertanyaan, termasuk pilihan ganda, isian, dan menjodohkan, yang dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran yang diajarkan. Dengan fitur umpan balik langsung, siswa dapat segera mengetahui hasil dari kuis yang mereka kerjakan, yang membantu mereka memahami kekuatan dan kelemahan mereka dalam materi yang diajarkan (Anderson, 2023: 45). *Quizalize* juga memungkinkan guru untuk melacak kemajuan siswa dan menganalisis data hasil belajar, sehingga memudahkan dalam merancang strategi pengajaran yang lebih efektif (Meyer, 2023: 58).

Salah satu keuntungan utama dari menggunakan *Quizalize* adalah kemampuannya untuk memberikan umpan balik instan kepada siswa setelah menyelesaikan kuis. Menurut Harris dan Liao (2023: 45) "Umpan balik langsung adalah kunci dalam proses pembelajaran, karena membantu siswa mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan mereka dalam memahami materi". *Quizalize* juga dilengkapi dengan fitur analisis yang memungkinkan guru untuk memantau kemajuan siswa secara real-time. Dalam penelitian oleh Zhang (2023: 66), dikatakan bahwa "Kemampuan untuk menganalisis data hasil belajar siswa memberikan wawasan berharga bagi guru dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif".

Penggunaan aplikasi ini telah terbukti meningkatkan motivasi belajar siswa. Menurut Rahman (2023: 88), "Dengan menghadirkan elemen permainan dalam belajar, *Quizalize* dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar". *Quizalize* memungkinkan guru untuk membuat kuis yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran di kelas. Sebagaimana dinyatakan oleh Brown (2023: 73), "Kemampuan untuk menyesuaikan kuis sesuai dengan kurikulum yang diajarkan membuat *Quizalize* menjadi alat yang fleksibel dan adaptif dalam pendidikan".

Aplikasi ini juga mendukung kolaborasi dan kompetisi antar siswa, yang dapat meningkatkan keterlibatan mereka dalam belajar. Menurut Kim dan Chen (2023: 91), "Dengan elemen kompetisi yang ada di dalamnya, *Quizalize* memfasilitasi pembelajaran kolaboratif yang membuat siswa saling mendukung dan termotivasi".

### **2.3.2 Tujuan Quizalize**

1. Meningkatkan Keterlibatan Siswa: Dengan fitur permainan yang mencakup poin, papan pemimpin, dan beragam jenis pertanyaan, *Quizalize* bertujuan untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.
2. Mendorong Pembelajaran yang Menyenangkan: Tujuan dari platform ini adalah untuk menjadikan proses belajar lebih mengasyikkan dan menghibur, sehingga siswa lebih termotivasi untuk terlibat dan belajar dengan aktif.
3. Menyediakan Alat Evaluasi yang Efisien: *Quizalize* bertujuan untuk memberikan pendidik alat yang efektif dalam menilai pengetahuan dan pemahaman siswa, dengan kemampuan untuk menganalisis jawaban secara otomatis.
4. Mendukung Pembelajaran Kolaboratif dan Kompetitif: Platform ini dirancang untuk mendorong kerja sama dan persaingan yang sehat melalui fitur seperti tantangan kelompok dan papan peringkat.
5. Membuat Pembelajaran Lebih Fleksibel: *Quizalize* bertujuan untuk memungkinkan pendidik melaksanakan kuis dalam berbagai konteks, baik di ruang kelas, secara daring, maupun dalam pengaturan hybrid.

### 2.3.3 Manfaat Quizalize

Sebagai platform pembelajaran berbasis teknologi, *Quizalize* memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar. Beberapa manfaat utama yang ditawarkan aplikasi ini antara lain:

1. Umpan Balik Instan: Aplikasi ini menyediakan umpan balik langsung setelah siswa menyelesaikan kuis, memungkinkan baik siswa maupun pendidik untuk segera melihat hasilnya dan mengidentifikasi area yang perlu ditingkatkan.
2. Fleksibilitas dalam Pembelajaran: *Quizalize* dapat digunakan dalam berbagai konteks, baik sebagai kegiatan di kelas, latihan mandiri, maupun untuk penilaian. Ini memberikan fleksibilitas kepada pendidik untuk menyesuaikan penggunaan aplikasi sesuai dengan kebutuhan pembelajaran mereka.
3. Mendukung Berbagai Gaya Belajar: Dengan beragam jenis pertanyaan dan elemen interaktif yang ditawarkan, *Quizalize* mendukung berbagai gaya belajar, sehingga membantu siswa memahami materi dengan cara yang paling sesuai untuk mereka.
4. Mengurangi Beban Kerja Guru: Fitur penilaian otomatis yang dimiliki oleh *Quizalize* membantu mengurangi beban kerja pendidik dalam mengevaluasi jawaban siswa, memberikan lebih banyak waktu bagi mereka untuk fokus pada aspek lain dari pengajaran.
5. Mendorong Pembelajaran Mandiri: *Quizalize* dapat digunakan oleh siswa untuk belajar secara mandiri, memberikan mereka kesempatan untuk menguji pemahaman mereka dan meningkatkan penguasaan materi secara mandiri.

Secara keseluruhan, platform *Quizalize* memiliki tujuan dan manfaat yang jelas dalam meningkatkan pengalaman belajar, serta memberikan pendidik alat yang efektif untuk mendukung pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. *Quizalize* telah menjadi pilihan populer bagi pendidik, pelatih, dan organisasi yang mencari cara inovatif untuk melibatkan siswa dan meningkatkan hasil pembelajaran.

### 2.3.4 Kelebihan dan kekurangan aplikasi *Quizalize*

Adapun kelebihan aplikasi *Quizalize* dalam mendukung proses pembelajaran, menurut (Rahman et al. 2024: 78) dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Lebih terlibat dalam proses pembelajaran."Kelebihan interaktivitas yang ditawarkan *Quizalize* membantu siswa untuk lebih fokus dan terlibat dalam materi Pelajaran.
2. Umpan Balik Real-Time: Aplikasi ini memberikan umpan balik langsung kepada siswa, yang sangat berguna untuk proses pembelajaran. (Le et al. 2023: 43) menyatakan bahwa "Umpan balik real-time dari *Quizalize* memungkinkan siswa untuk memahami kesalahan mereka dengan segera, yang berkontribusi pada perbaikan belajar yang cepat".
3. Fleksibilitas Penggunaan: *Quizalize* dapat digunakan dalam berbagai konteks, baik di kelas maupun daring. Menurut (Kumari, Bala, and Chakraborty 2023: 60), "Kemampuan untuk menerapkan *Quizalize* dalam berbagai situasi pembelajaran menjadikannya alat yang fleksibel bagi pendidik".
4. Analisis Data yang Mendalam: Fitur analisis yang ada pada *Quizalize* memungkinkan guru untuk mendapatkan wawasan mendalam tentang kinerja siswa. Rahman et al. 2024: 78) mengungkapkan bahwa "Data analitik yang disediakan oleh *Quizalize* dapat membantu guru dalam merancang intervensi yang tepat berdasarkan kebutuhan siswa".
5. Mendukung Pembelajaran Mandiri: *Quizalize* mendorong siswa untuk belajar secara mandiri dan mengevaluasi pemahaman mereka. Seperti dijelaskan oleh (Ajani 2024: 66), "Platform ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk melakukan latihan tambahan secara mandiri, yang dapat meningkatkan penguasaan materi".

Adapun kekurangan aplikasi *Quizalize* dalam mendukung proses pembelajaran menurut (Yamashita et al. 2022 :74), dapat dijelaskan sebagai berikut:

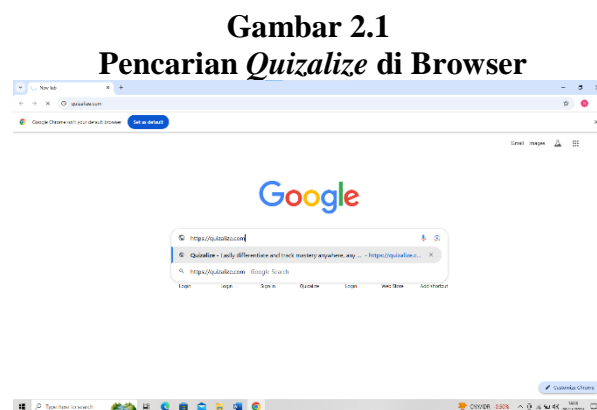
1. Ketergantungan pada Teknologi: Salah satu kekurangan utama dari *Quizalize* adalah ketergantungan pada perangkat dan koneksi internet. "Siswa yang

tidak memiliki akses yang baik ke teknologi mungkin kesulitan untuk memanfaatkan fitur-fitur yang ditawarkan oleh *Quizalize*”.

2. Kemungkinan Distraksi: Dengan banyaknya elemen permainan, ada kemungkinan siswa menjadi terlalu fokus pada aspek permainan dan mengabaikan materi pelajaran. Seperti yang diungkapkan oleh (Alé-Ruiz, Martínez-Abad, and del Moral-Marcos 2024), "Meskipun gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan, ada risiko siswa lebih terfokus pada permainan dari pada belajar".
3. Kurangnya Personalisasi: Meskipun *Quizalize* menawarkan banyak fitur, beberapa siswa mungkin memerlukan pendekatan yang lebih personal dalam pembelajaran.
4. Kesulitan dalam Membuat Konten: Beberapa pendidik mungkin mengalami kesulitan dalam merancang kuis yang efektif dan menarik. Dalam penelitian oleh (Martinez-Garcia, Horrach-Rosselló, and Mulet-Forteza 2023:60), dijelaskan bahwa "Guru perlu waktu dan keterampilan untuk membuat kuis yang benar-benar efektif di *Quizalize*".
5. Pembatasan pada Jenis Pertanyaan: Meskipun *Quizalize* memiliki berbagai jenis pertanyaan, ada batasan dalam jenis pertanyaan yang dapat digunakan. "Keterbatasan dalam variasi jenis pertanyaan dapat memengaruhi cara siswa memahami dan mengeksplorasi materi”.

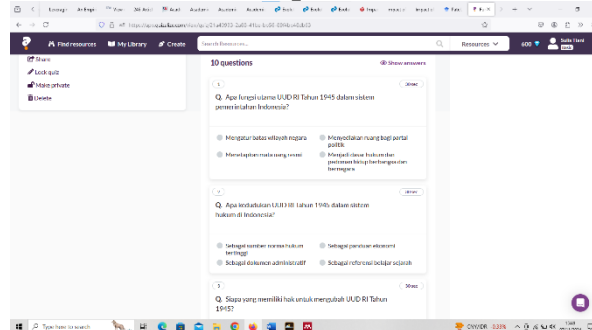
#### 2.4.4 Langkah-langkah Penggunaan Aplikasi *Quizalize* Bagi Guru

1. Masuk ke <https://app.quizalize.com/signup> lalu klik kanan



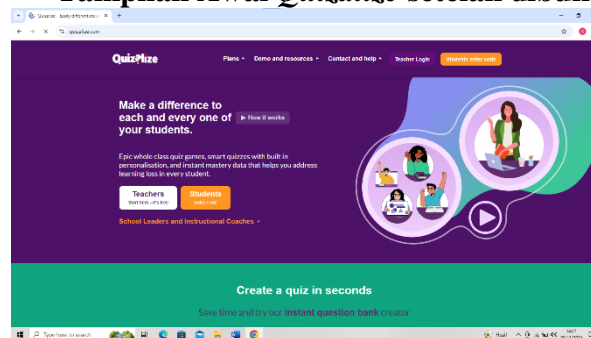
Sumber: Screenshot Pc Peneliti

**Gambar 2.2**  
**Setelah pencarian**



Sumber: Screenshot Pc Peneliti

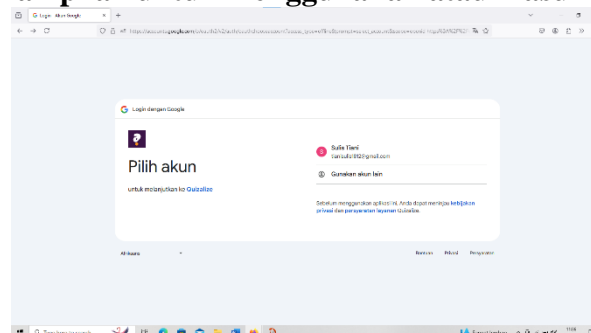
**Gambar 2.3**  
**Tampilan Awal Quizalize setelah dibuka**



Sumber: Screenshot Pc Peneliti

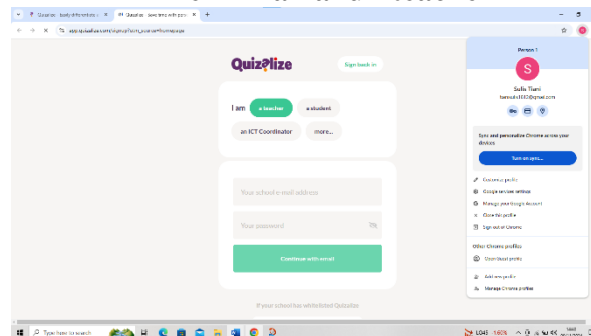
- Pilih 'sign up with google' lalu klik "teacher" jika ingin login sebagai guru

**Gambar 2.4**  
**Tampilan untuk menggunakan atau masuk akun**



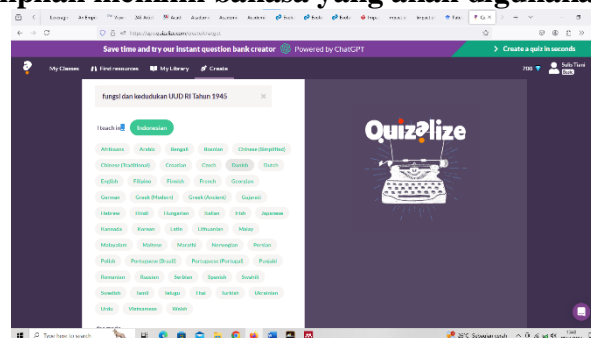
Sumber: Pc Screenshot Pc Peneliti

**Gambar 2.5**  
**Pemilihan akun teacher**



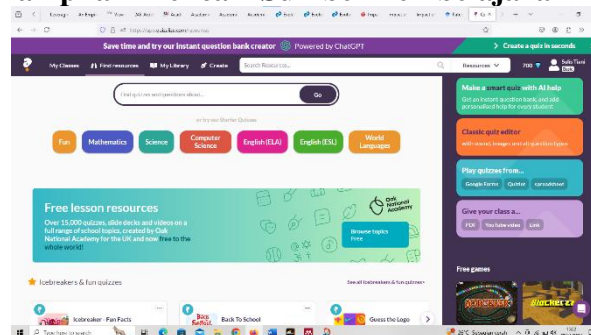
Sumber: Pc Screenshot Pc Peneliti

**Gambar 2.6**  
**Tampilan memilih bahasa yang akan digunakan**



Sumber: Pc Screenshot Pc Peneliti

**Gambar 2.7**  
**Tampilan Mencari Sumber Pembelajaran**

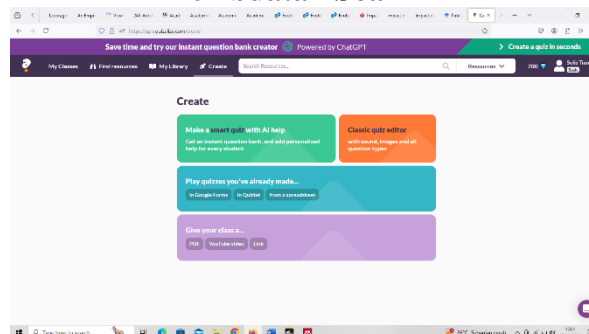


Sumber: Pc Screenshot Pc Peneliti

Terdapat beberapa fitur:

- a. Pemilihan sumber untuk menjadi bahan pembelajaran seperti Matematika, Sains, Ilmu Komputer, Bahasa Inggris,
- b. Fitur “My Library” yang menyediakan sumber daya pelajaran gratis
3. Lalu jika ingin membuat soal sendiri Klik”Create”

**Gambar 2.8**  
**Pembuatan Soal**

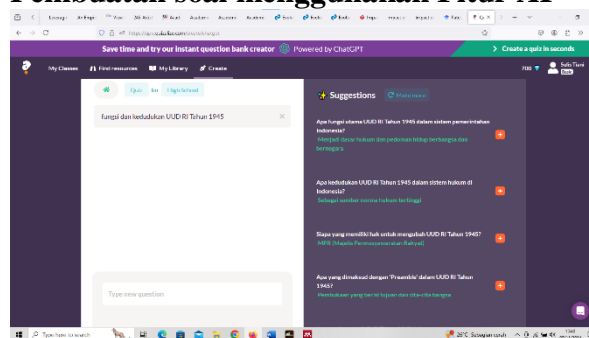


Sumber: Pc Screenshot Peneliti

Terdapat beberapa fitur:

- a. Untuk pembuatan bahan ajar seperti bantuan AI,
- b. Pembuatan quiz dengan suara, gambar
- c. Fitur dengan quiz yang dibuat bisa di kerjakan di google form atau di Quizlet.

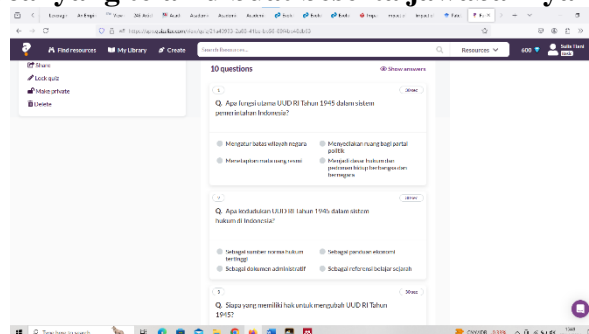
**Gambar 2.9**  
**Pembuatan soal menggunakan Fitur AI**



Sumber: Pc Screenshot Peneliti

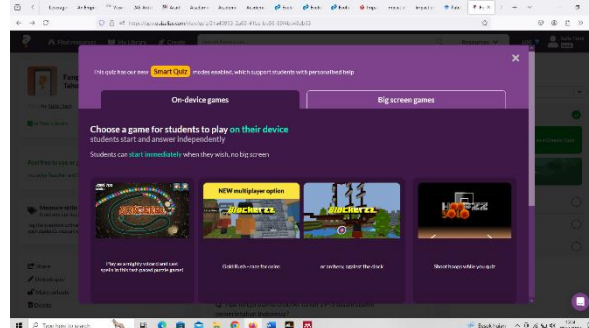
4. Pembuatan soal di bantu oleh fitur AI dapat mempermudah guru dalam membuat bahan ajar dan bisa disesuaikan dengan tema, ,atau pelajaran yang akan diberikan kepada peserta didik.

**Gambar 2.10**  
**Soal yang telah dibuat beserta jawabannya**



Sumber: Pc Screenshot Peneliti

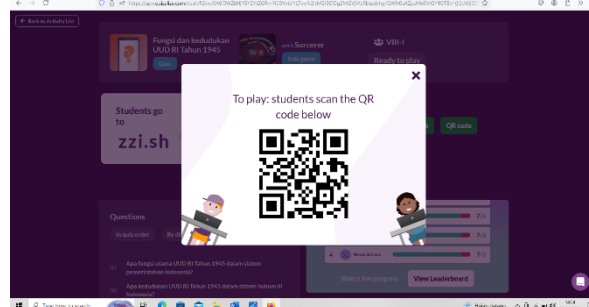
**Gambar 2.11**  
**Siswa memilih permainan yang akan di mainkan**



Sumber: Pc Screenshot Peneliti

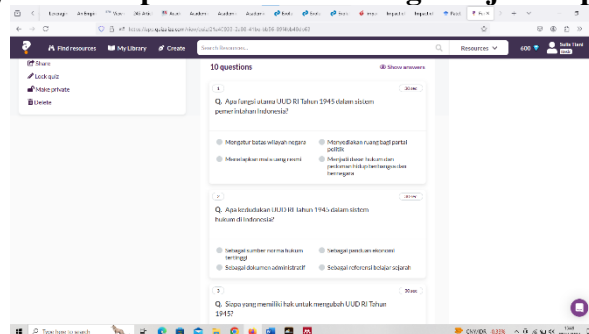
5. pilih salah satu **Gambar 2.10** lalu Klik untuk memulai permainan
  - a. Siswa memilih permainan yang akan dimainkan diperangkat mereka
  - b. Siswa dapat memulai dan menjawab secara mandiri
6. Jika semua siswa telah bergabung maka klik “start”

**Gambar 2.12**  
**Tampilan share kode bergabung bermain Quizalize**



Sumber: Pc Screenshot Peneliti

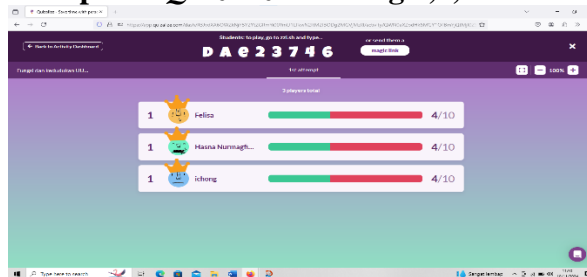
**Gambar 2.13**  
**Tampilan layar ketika peserta didik sedang menjawab pertanyaan**



Sumber: Pc Screenshot Peneliti

7. Tampilan layar ketika peserta didik selesai mengerjakan kuis

**Gambar 2.14**  
**Tampilan *Quizalize* ranking 1,2, dan 3**



Sumber: Pc Screenshot Peneliti

#### Bagi siswa

- a. Siswa membuka <https://app.quizalize.com/signup> di *google* lalu masukan kode akses atau scan barcode yang ada pada tampilan *Quizalize* serta masukan nama masing-masing dan klik “start”.

**Gambar 2.15**  
**Tampilan *Quizalize* memasukan nama dan memulai bermain**



Sumber: *Screaanshot Handphone Smart Phone* Peneliti

**Gambar 2.16**  
Tampilan *Quizalize* ketika sedang mengerjakan



Sumber: *Screaanshot Handphone Smart Phone* Peneliti

**Gambar 2.17**  
Tampilan *Quizalize* ketika benar menjawab pertanyaan



Sumber: *Screaanshot Handphone Smart Phone* Peneliti

**Gambar 2.18**  
**Tampilan Quizalize salah menjawab pertanyaan**



Sumber: *Screaanshot Handphone Smart Phone* Peneliti

**Gambar 2.19**  
**Tampilan Quizalize reward ketika berhasil menjawab pertanyaan**



Sumber: *Screaanshot Handphone Smart Phone* Peneliti

**Gambar 2.20**  
**Tampilan nilai dan urutan ranking Quizalize**



Sumber: *Screaanshot Handphone Smart Phone* Peneliti

## 2.4 Hasil Belajar

### 2.4.5 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perwujudan perilaku belajar yang biasanya terlihat dalam perubahan, kebiasaan, keterampilan, sikap, pengamatan, dan kemampuan. Keberhasilan seseorang di dalam mengikuti proses pembelajaran pada satu jenjang pendidikan tertentu dapat dilihat dari hasil belajar itu sendiri. Hasil belajar adalah informasi tentang kemajuan dalam upaya mencapai tujuan siswa lebih lanjut, baik keseluruhan kelas maupun masing-masing individu, untuk mengetahui kemampuan siswa, menetapkan kesulitan-kesulitan dan menyarankan kegiatan remedial atau perbaikan.

Menurut Yuniarsih and Kamaludin (2021:312) Hasil Belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif). Oleh karena itu, apabila siswa mempelajari pengetahuan tentang konsep, maka perubahan perilaku yang diperoleh adalah tidak hanya berupa penguasaan konsep tetapi juga keterampilan dan sikap.

Menurut Mashuri (2023: 516) hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pendidikan, yang dapat dilihat dari perubahan tingkah laku dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hal ini

sejalan dengan definisi yang menyatakan bahwa hasil belajar mencakup pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang lebih baik dibandingkan sebelumnya.

Menurut Taqwiyah (2021:13) Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah siswa menerima pengalaman belajarnya. Menurut Azizah (2022:13), Dapat dipahami bahwa yang dimaksud dengan hasil belajar merupakan suatu proses untuk melihat sejauh mana siswa dapat menguasai pembelajaran setelah mengikuti kegiatan proses belajar mengajar, atau keberhasilan yang dicapai seorang peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang ditandai dengan bentuk angka, huruf, atau simbol tertentu yang disepakati oleh pihak penyelenggara pendidikan.

Hasil belajar meliputi:

- a. Kemampuan Kognitif :
  - 1) Remembering (mengingat)
  - 2) Understanding (memahami)
  - 3) Applying (menerapkan)
  - 4) Analysing (menganalisis)
  - 5) Evaluating (menilai)
  - 6) Creating (mencipta)
- b. Kemampuan Efektif
  - 1) Receiving (sikap menerima)
  - 2) Responding (merespon)
  - 3) Valuating (nilai)
  - 4) Organization (organisasi)
  - 5) Characterization (karakterisasi)
- c. Kemampuan Psikomotor :
  - 1) Gerakan refleksi (keahlian gerakan tidak sadar)
  - 2) Keterampilan gerakan dasar.
  - 3) Kemampuan perceptual, visual, auditif, motoris, dan sebagainya.
  - 4) Kemampuan bidang fisik seperti kekebalan, keharmonisan, ketepatan.
  - 5) Gerakan skill
  - 6) Kemampuan tentang komunikasi non-decursive seperti ekspresif dan

interpretatif.

Dapat disimpulkan yaitu hasil belajar ialah sebuah pengalaman yang diperoleh meliputi kemampuan kognitif, efektif, serta psikomotor.

#### **2.4.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Berhasil atau tidaknya proses pembelajaran seorang individu di pengaruhi oleh beberapa faktor yang berasal dari dalam (intern), maupun faktor yang berasal dari luar dirinya (ekstren) hasil belajar siswa pada hakekatnya merupakan interaksi dari bberapa faktor.

Menurut Slameto dalam Sappaile, et. al (2021:11) Faktor-faktor berikut mempengaruhi hasil belajar:

1. Faktor internal (dari dalam)
  - a) Faktor jasmaniah seperti kesehatan dan cacat tubuh
  - b) Faktor psikologis seperti intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, kesiapan, dan kelelahan
  - c) Faktor kelelahan.
2. Faktor eksternal (faktor yang berasal dari luar)
  - a) Faktor keluarga, anatar lain: cara orang tua mendidik relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, latar belakang kebudayaan.
  - b) Faktor-faktor yang mempengaruhi pendidikan termasuk metode pembelajaran, kurikulum, pendekatan pembelajaran, disiplin sekolah, alat, pelajaran, waktu, sekolah, standar ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah.
  - c) Faktor masyarakat termasuk aktivitas siswa dalam komunitas, teman bergaul, dan gaya hidup bermasyarakat.

Faktor internal dan eksternal ini saling berinteraksi dan saling mempengaruhi dalam mempengaruhi dalam menentukan prestasi atau hasil belajar siswa. Pendidik dan pemangku kepentingan dalam pendidikan perlu memperhatikan faktor-faktor ini dalam merancang strategi pembelajaran dan menciptakan lingkungan belajar yang mendukung kemajuan dan kelebihan siswa secara optimal.

## **2.5 Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan**

### **2.5.1 Pengertian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan**

Pendidikan kewarganegaraan menjadi salah satu pelajaran yang wajib ada dalam setiap jenjang pendidikan menurut pasal 37 UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Dalam penjelasannya disebutkan bahwa pendidikan kewarganegaraan dimaksudkan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air.

Mata pelajaran PPKn adalah mata pelajaran penyempurnaan dari mata pelajaran PPKn yang sebelumnya ada dalam kurikulum 2006. Tujuan penyempurnaan ini adalah untuk menjadikan PPKn sebagai mata pelajaran yang memiliki kemampuan untuk membantu mengatasi berbagai krisis yang melanda Indonesia, terutama krisis multidimensional.

Dalam Permendikbud nomor 58 tahun 2014 Dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, tujuan adalah untuk mendidik siswa menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air dengan mempertimbangkan nilai-nilai dan semangat Pancasila, kesadaran akan Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia 1945, nilai-nilai dan semangat Bhinneka Tunggal Ika, dan komitmen terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Menurut (Fil and Phil, 2020:15) Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan adalah untuk membekali siswa dengan kemampuan dasar dan pengetahuan mengenai hubungan warga negara Indonesia dengan Negara dan dengan sesama warga negara. Pendidikan Kewarganegaraan merupakan bagian ilmu pengetahuan yang memiliki landasan filsafat baik ontologi, epistemologi maupun aksiologi. Sedangkan menurut Budimansyah dalam Mulyono (2019:47) bahwa:

Pendidikan Kewarganegaraan menjadi satu mata pelajaran di sekolah dasar dan menengah yang memiliki tugas profesional untuk membina siswa agar menjadi generasi penerus yang sebagaimana diharapkan bangsa dan negara dalam konteks pembinaan generasi muda menjadi seorang warga negara yang baik. Anak adalah warga negara hipotetik, yakni warga negara yang “belum jadi” karena masih harus di didik menjadi warga negara dewasa yang sadar akan hak dan kewajibannya.

Menurut Saidurrahman dalam Magdalena, et.al (2020:421) Pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk mempersiapkan warga untuk berpikir kritis dan bertindak demokratis. Ini dicapai melalui aktivitas yang mengajarkan generasi berikutnya bahwa demokrasi adalah cara hidup masyarakat yang paling efektif untuk melindungi hak-hak individu. Namun, menurut Aziz Wahab, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) adalah alat pendidikan yang membantu siswa meng-Indonesiakan diri mereka sendiri dengan cara yang sadar, cerdas, dan penuh tanggung jawab. Oleh karena itu, dalam program PPKn, konsep-konsep umum tentang ketatanegaraan, politik, dan hukum negara disertakan dengan teori umum lainnya yang relevan dengan tujuan tersebut.

Berdasarkan hal-hal yang disebutkan di atas, pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah. Ini adalah bagian dari ilmu sosial, dan memiliki kemampuan untuk menggunakannya sebagai tolak ukur untuk membangun dan mengembangkan tujuan pendidikan nasional untuk menumbuhkan kewarganegaraan yang baik di semua lingkungan. PPKn adalah pendidikan yang harus diperhatikan karena berfokus pada pembentukan sikap, yaitu sikap yang akan mengarah pada tindakan yang sesuai dengan pancasila. Fokus pelajaran ini adalah pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosiokultural, bahasa, usia, dan suku bangsa untuk menjadi warga negara yang cerdas, terampil, dan berkarakter seperti yang dijanjikan oleh Pancasila dan UUD 1945.

## 2.6 Penelitian terdahulu

1. Hafizha et al. (2020) dalam penelitiannya yang berjudul "*Penggunaan Quizalize Sebagai Media Pembelajaran Digital Berbasis Game Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*" memiliki kesamaan dengan penelitian ini, yaitu sama-sama meneliti pengaruh aplikasi Quizalize dalam pembelajaran. Perbedaannya terletak pada variabel independen yang digunakan. Hafizha et al. menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk meneliti hasil belajar siswa sekolah dasar, sedangkan penelitian ini menggunakan metode kuantitatif untuk menilai pengaruh penggunaan Quizalize terhadap hasil belajar mata pelajaran PPKn di kelas VIII. Hasil penelitian Hafizha et al. menunjukkan bahwa media digital dalam pendidikan berpengaruh signifikan terhadap aktivitas belajar dan hasil belajar siswa.
2. Fatoni dan Ainiyah (2024) dalam penelitian berjudul "*Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Platform Quizalize Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Siswa di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Bolaang Mongondow*" memiliki kesamaan dalam penggunaan metode kuantitatif dan fokus pada penggunaan aplikasi Quizalize. Perbedaannya terletak pada mata pelajaran yang diuji, yaitu Bahasa Arab. Berdasarkan hasil kuesioner, mayoritas siswa menunjukkan respon positif terhadap penggunaan Quizalize dalam pembelajaran Bahasa Arab. Hal ini menunjukkan bahwa platform ini efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu pemahaman materi.
3. Tohiroh (2023) dalam penelitiannya yang berjudul "*Pengembangan Platform Quizalize Terintegrasi Google Classroom sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia*" menemukan persamaan dalam keunggulan platform Quizalize. Penelitian ini menggunakan metode campuran (kuantitatif & kualitatif) dan berfokus pada integrasi Quizalize dengan Google Classroom. Quizalize memiliki keunggulan dalam akses materi dan kuis dari guru lain, memberikan evaluasi tindak lanjut, serta memungkinkan cetak kuis ke dalam bentuk kertas soal.
4. Khairani, Hayati Maulidiah, & Isnaini (2024) dalam penelitian mereka yang berjudul "*Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Penggunaan Media*"

*Digital Quizalize Berbasis Game Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII-1 SMPN 3 Kisaran*" memiliki kesamaan dalam meneliti pengaruh Quizalize terhadap pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan berfokus pada minat belajar siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media digital berpengaruh signifikan dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Dengan merujuk pada penelitian-penelitian terdahulu ini, penelitian yang dilakukan akan memperkuat argumen bahwa aplikasi *Quizalize* memiliki potensi besar dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan pendekatan kuantitatif yang terfokus pada mata pelajaran PPKn di kelas VIII.

## 2.7 Kerangka Pemikiran

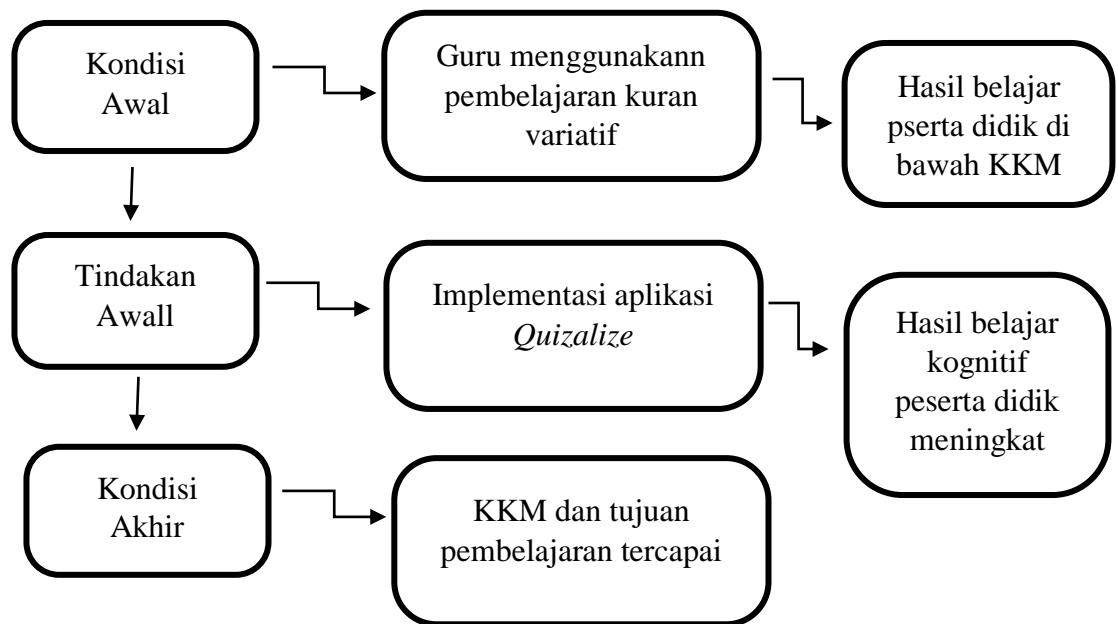
Menurut Sugiono (2019) Kerangka berpikir adalah model atau representasi dari ide-ide yang menjelaskan bagaimana variabel berbeda berinteraksi satu sama lain. Untuk membuat pemahaman lebih mudah tentang beberapa variabel data yang akan dipelajari pada tahap selanjutnya, kerangka berpikir harus digambarkan dalam bentuk diagram atau skema. Kerangka berpikir dapat didefinisikan sebagai rumusan masalah yang telah dibuat melalui proses deduktif untuk menghasilkan beberapa konsep dan proposisi yang membantu seorang peneliti merumuskan hipotesis penelitian mereka.

Pada bagian ini kerangka berpikirnya akan dijelaskan antara pengaruh media pembelajaran aplikasi *Quizalize* dengan hasil belajar peserta didik di SMPN 3 Garut, mata Pelajaran PPKn berperan penting dalam melatih peserta didik memahami hak kewajiban dan berpartisipasi sebagai warga negara yang bertanggung jawab. Namun peneliti khawatir dengan hasil belajar mata pelajaran PPKn peserta didik kelas VIII di sekolah ini masih rendah dari segi hasil belajar PPKn lebih rendah dari KKM 65 Khususnya di kelas VIII.

Berdasarkan permasalahan tersebut sangat penting untuk mencari solusinya salah satu solusinya adalah dengan menggunakan berbagai media pembelajaran seperti aplikasi *Quizalize* dengan memahami pengaruh aplikasi *Quizalize* sebagai media pembelajaran diharapkan dapat ditemukan solusi yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sehingga tercipta suasana pembelajaran yang lebih bermakna dan menginspirasi di kelas VIII SMPN 3 Garut. Penelitian ini akan berkontribusi pada pengembangan Pendidikan yang lebih baik disesuaikan dengan perkembangan teknologi era digital.

Menurut hasil kajian teori yang telah dilakukan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran aplikasi *Quizalize* terhadap hasil belajar peserta didik kelas VIII Pada mata Pelajaran PPKn di SMPN 3 Garut maka kerangka pemikiran dalam penelitian ini adalah:

**Gambar 2. 1 Kerangka Pemikiran**



## 2.8 Hipotesis Penelitian

**Ha:** Penggunaan media pembelajaran aplikasi Quizalize berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKN di kelas VIII SMPN 3 Garut.

**Ho:** Penggunaan media pembelajaran aplikasi Quizalize tidak terdapat pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKN di kelas VIII SMPN

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Metode Penelitian yang Digunakan**

Metode penelitian sangat penting saat memulai penelitian karena merupakan proses yang harus dilakukan peneliti untuk memecahkan masalah dan mencapai tujuan mereka. Oleh karena itu, untuk mencapai tujuan tersebut, diperlukan metode yang relevan dengan hasil yang diharapkan.

Penelitian kuantitatif menurut (Sugiyono 2022:72) sebagai berikut:

“Metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistic, dengan tujuan menguji hipotesis yang telah ditetapkan.”

Menurut sugiyono dalam (Ahyar et al. 2020:242) Metode Penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Penelitian yang dilakukan dengan cara ilmiah didasarkan pada karakteristik keilmuan, seperti

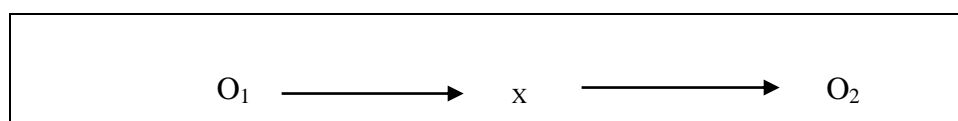
1. Rasionalitas berarti penelitian dilakukan dengan cara yang masuk akal dan dapat diterima oleh penalaran manusia;
2. Empiris mengatakan bahwa indra manusia dapat melihat bagaimana hal itu dilakukan, sehingga orang lain dapat melihat dan mengetahui bagaimana hal itu digunakan. (Perbedaan metode yang tidak ilmiah, seperti mencari anak yang hilang saat memanjat gunung, ingin mencari mobil yang hilang ke orang biasa, ingin menjadi kepala sekolah ke dukun, dan sebagainya);
3. Sistematis berarti proses penelitian digunakan.

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif ini bertujuan mencari hubungan dan menjelaskan sebab-sebab perubahan dalam fakta-fakta sosial yang terukur (menguji teori). Hal ini dapat diperoleh melalui instrumen yang disusun berdasarkan teori tertentu. Desain Penelitian ini menggunakan desain eksperimen dengan bentuk *Pre-Experimental One Group Pretest-Posttest Design*.

Pada desain ini terdapat *pretest* sebelum diberi perlakuan dan *posttest* sesudah diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Desain penelitian ini hanya melibatkan satu kelompok. Kelompok tidak diambil secara acak atau pasangan, juga tidak ada kelompok pembanding, tetapi diberi pretest ( $O_1$ ), diberi treatment ( $X$ ) dan diberi posttest ( $O_2$ ).

Dampak perlakuan ditentukan dengan cara membandingkan skor hasil pretest dan posttest. Pemberian pretest dan posttest pada penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui pengaruh hasil belajar setelah menggunakan media aplikasi *Quizalize*. Hasil perlakuan tersebut dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut pada tabel 3.1

Tabel 3.1 One-group pretest and posttest design



Keterangan:

$O_1$  = nilai *pretest* (diberi perlakuan)

$X$  = *treatment* (perlakuan)

$O_2$  = *posttest* (setelah diberi perlakuan)

Pengaruh penerapan media aplikasi *Quizalize* terhadap hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)

$(O_1 - O_2)$  = Pengaruh perlakuan,

## 3.2 Definisi dan Operasional Variabel

### 3.2.1 Definisi Variabel

Menurut Sugiyono (2022:38), definisi variabel penelitian adalah:

“Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Secara teoritis variabel juga merupakan atribut dari bidang keilmuan atau kegiatan tertentu.”

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, sebagai berikut:

1. Variabel Independen atau variabel bebas (X) adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab adanya variabel terikat. Dalam penelitian ini variabel independennya adalah pengaruh penggunaan aplikasi *Quizalize*
2. Variabel Dependen atau Variabel Terikat (Y) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat adanya variabel bebas. Variabel dependen atau terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik.

### 3.2.2 Operasional Variabel

Menurut Arikunto (2013:161) variabel adalah obyek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian penelitian. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yang diamati, yaitu variabel X dan variabel Y. Variabel X dalam penelitian ini adalah penggunaan aplikasi *Quizalize* sebagai variabel bebas (*dependen*), sedangkan variabel Y adalah hasil belajar bahasa indonesia sebagai variabel terikat (*independen*). Agar dapat menghindari terjadinya salah penafsiran mengenai variabel dalam penelitian ini, maka peneliti memperjelas defenisi operasional variabel yang dimaksud.

Tabel 3.2  
Operasional Variabel

Variabel	Teori	Indikator	Pengukuran
Variabel X: Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi <i>Quizalize</i>	Quizalize adalah platform digital interaktif yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan siswa melalui kuis dan permainan edukatif. Aplikasi ini memungkinkan guru untuk membuat, mengelola, dan memantau hasil kuis siswa secara real-time.	<b>Frekuensi penggunaan:</b> Seberapa sering guru dan siswa menggunakan Quizalize dalam satu periode tertentu. <b>Tingkat keberhasilan siswa:</b> Skor rata-rata siswa sebelum dan setelah menggunakan Quizalize. <b>Respon siswa terhadap aplikasi:</b> Kepuasan siswa terhadap fitur dan manfaat aplikasi dalam pembelajaran.	Pretest-Posttest
Variabel Y: Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran PPKn	Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar, yang mencakup aspek <b>kognitif</b> (pengetahuan), <b>afektif</b> (sikap), dan <b>psikomotorik</b> (keterampilan). Dalam penelitian ini, hasil belajar diukur melalui <b>nilai pretest dan posttest</b> untuk melihat perubahan pemahaman siswa	<b>Aspek Kognitif:</b> Peningkatan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran berdasarkan skor pretest dan posttest. <b>Aspek Afektif:</b> Perubahan sikap siswa terhadap proses pembelajaran, seperti minat dan motivasi dalam belajar. <b>Aspek Psikomotorik:</b> Kemampuan siswa dalam menerapkan keterampilan yang telah dipelajari dalam tugas atau praktik.	Pretest-Posttest

	setelah mengikuti pembelajaran.	.	
--	---------------------------------	---	--

### 3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

#### 3.3.1 Populasi

Menurut Sundayana (2018:15) populasi adalah ‘keseluruhan subyek atau objek sasaran penelitian yang mempunyai karakteristik tertentu’, hal ini sejalan dengan pendapat sugiyono (2021:73) populasi adalah ‘domain yang digeneralisasikan mencakup subyek atau obyek dengan kualitas serta karakteristik tertentu yang akan dipelajari oleh peneliti sehingga dapat ditarik kesimpulannya’. Populasi dalam setiap penelitian harus disebutkan secara tersurat yaitu dengan besarnya anggota populasi serta wilayah penelitian yang menjadi cakupan. Tujuan diadakannya populasi ialah agar kita dapat menentukan besarnya anggota sampel yang diambil dari anggota populasi dan membatasi berlakunya daerah generalisasi.

Tabel 3.3

Rombongan Belajar Kelas VIII SMPN 3 Garut

<b>Nama Rombel</b>	<b>Jumlah Peserta didik</b>
VIII A	38
VIII B	37
VIII C	39
VIII D	38
VIII E	35
VIII F	38
VIII G	39
VIII H	38
VIII I	37
VIII J	37
Total	376

Sumber: data administrasi SMPN 3 Garut

### 3.3.2 Sampel

Sugiyono (2021:118) berpendapat bahwa “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi”. Sedangkan menurut Sundayana (2018:15), menjelaskan “sampel adalah sejumlah (tidak semua) hal yang diobservasi/diteliti yang relevan dengan masalah penelitian, dan subjek atau objek yang diteliti tersebut, mempunyai karakteristik yang dimiliki oleh populasi”.

Berdasarkan pengertian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa sampel adalah bagian anggota dari populasi dan mempunyai karakteristik yang dimiliki oleh populasi.

Penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel dengan cara sampling nonrandom (*nonprobability sampling*) Menurut sugiyono (2021:122) menjelaskan bahwa: “*Nonprobability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberi kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel” dengan jenis yang digunakan penelitian ini adalah *Sampling Purposive*. *Sampling Purposive* menurut Sugiyono (2021:122) yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu, pertimbangan peneliti atas rendahnya hasil belajar siswa. Siswa yang hasil belajarnya berada di bawah KKM merupakan kelompok yang relevan untuk penelitian ini, karena menunjukkan adanya kesulitan dalam memahami materi atau masalah lain yang mempengaruhi hasil belajarnya. Sampel penelitian ini adalah kelas VIII-H yang berjumlah 37 peserta didik.

Tabel 3.0.4  
Jumlah Data Sampel

No	Peserta Didik VIII	Jumlah
1.	Peserta Didik Laki-Laki	18
2.	Peserta Ddidk Perempuan	20
Jumlah		38

### 3.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

#### 3.4.1 Sumber Data

Menurut Sugiyono (2021:137) Sumber data terbagi menjadi dua yaitu data primer dan data sekunder

##### a. Sumber Data Primer

Menurut Moleong (2011:157) data primer yaitu kata-kata dan tindakan orang-orang yang diamati atau diwawancarai. Data primer dalam penelitian ini adalah hasil *pre-test* dan *post-test* peserta didik pelajaran PPKn kelas VIII-H.

##### b. Sumber Data Sekunder

Menurut Sugiyono (2021:137) Sumber primer adalah sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau lewat dokumen. Data sekunder dalam penelitian ini adalah dokumen-dokumen yang berhubungan dengan SMPN 3 Garut seperti halnya Sejarah berdirinya, letak geografis sekolah, visi dan misi sekolah, keadaan sarana dan prasarana dan lain sebagainya.

#### 3.4.2 Teknik Pengumpuln Data

Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan beberapa cara, yaitu:

a. Wawancara kepada guru mata Pelajaran PPKn Wawancara dilakukan dengan tanya jawab secara tatap muka yang dilakukan oleh pewawancara, Teknik ini dilakukan apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang akan diteliti. Dalam penelitian ini wawancara dilakukan terhadap guru mata pelajaran PPKn kelas VIII- H SMPN 3 Garut tentang segala sesuatu yang dilakukan dalam proses pembelajaran, mulai dari metode, model, strategi, media pembelajarn dan sebagainya.

##### b. Tes yang dilakukan kepada peserta didik

Tes adalah alat pengumpulan data yang terdiri dari serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur pengetahuan, pemahaman, kemampuan, atau bakat yang dimiliki seseorang atau kelompok. Siswa menjalani tes ini

sebelum dan sesudah pembelajaran; tes ini dilakukan sebelum pembelajaran (*pretest*) dan sesudah pembelajaran (*posttest*):

*a) Pretest*

*Pretest* merupakan test yang dilakukan sebelum dimulai proses belajar mengajar. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik mengenai materi pelajaran yang akan di pelajari terdiri dari 20 soal pilihan ganda (PG).

*b) Posttest*

*Posttest* merupakan tes yang dilakukan setelah proses belajar mengajar. Hal ini dilakukan untuk mengetahui pemahaman peserta didik mengenai materi pelajaran yang telah di pelajari terdiri dari 20 soal pilihan ganda (PG).

c. Dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data secara langsung dari tempat penelitian. Teknik dokumentasi ini menggunakan dokumen- dokumen tertulis, foto-foto dan administrasi pada sekolah yang diteliti.

### **3.5 Teknik Analisis Data**

Untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil penelitian akan digunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial. Data yang terkumpul berupa nilai *pretest* dan nilai *posttest* kemudian dibandingkan. Membandingkan kedua nilai tersebut dengan mengajukan pertanyaan apakah ada perbedaan antara nilai yang didapatkan antara nilai *pretest* dengan nilai *Posttest*. Pengujian perbedaan nilai hanya dilakukan terhadap rerata kedua nilai saja, dan untuk keperluan itu digunakan teknik yang disebut dengan uji-t. Langkah awal dalam penelitian ini menurut Sundayana (2018:121) adalah:

Kita harus mencari nilai perbedaan antar masing-masing pasangan data, kemudian dari nilai data tersebut diuji apakah sebaran data tersebut berdistribusi normal maka, digunakan uji z atau uji t, tetapi jika tidak berdistribusi normal, maka harus menggunakan Wilcoxo. Penggunaan uji z, digunakan jika penelitian bersifat populasi, sedangkan uji t digunakan jika melakukan penelitian secara sampling.

1. Uji normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah skor untuk variabel berdistribusi normal atau tidak. Penelitian ini menggunakan uji Liliefors. Menurut Sundayana (2018:83) langkah-langkah uji Liliefors adalah sebagai berikut :

- a. Menghitung nilai rata-rata simpangan bakunya;
- b. Susunlah data dari terkecil sampai data terbesar pada tabel;
- c. Mengubah nilai  $x$  pada nilai  $z$  dengan rumus:

$$z = \frac{x - \bar{x}}{s}$$

- d. Menghitung luas  $z$  dengan menggunakan tabel  $z$ ;
- e. Menentukan nilai proporsi data yang lebih kecil atau sama dengan data tersebut;
- f. Menentukan luas maksimum ( $L_{maks}$ ) dari langkah f;
- g. Menentukan luas tabel Liliefors ( $L_{tabel}$ );  $L_{tabel} = L_a(n-1)$
- h. Kriteria kenormalan: jika jika  $L_{maks} \leq L_{tabel}$  maka data berdistribusi normal.

## 2. Uji Hipotesis

Data dalam penelitian ini bersifat pebelitian secara sampling maka pengujiannya menggunakan uji-t jika data berdistribusi normal, dan jika data berdistribusi tidak normal maka menggunakan uji Wilcoxon.

### a. Uji-t

Langkah-langkah pengujiannya menurut Sundayana (2018:125) adalah sebagai berikut:

- 1) Merumuskan hipotesis nol dan hipotesis alternatifnya;
- 2) Mencari perbedaan nilai/skors dari masing-masing subjek ( $d_i$ );
- 3) Mengetes normalitas sebaran data perbedaan ( $d_i$ );
- 4) Menghitung nilai rata-rata dan simpangan baku  $d_1$
- 5) Menentukan nilai thitung dengan rumus:

$$t_{hitung} = \frac{r \sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

6) Menentukan nilai  $t_{tabel}$  dengan  $t_{tabel} = t_{\alpha} (dk = n-1)$

7) Kriteria pengujian hipotesis:

Jika:  $- t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq t_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima

### **3.6 Tempat dan Waktu Penelitian**

#### **3.6.1 Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di SMPN 3 Garut yang beralamat Jl. SMP 3 No. 12 GARUT, Kotawetan, Kec. Garut Kota, Kab. Garut, Jawa Barat .

#### **3.6.2 Waktu Penelitian**

Penelitian akan dilaksanakan pada bulan November sampai dengan selesai yang diawali dengan pembuatan surat izin penelitian ke SMPN 3 Garut.

### **3.7 Instrumen dan Uji Instrumen**

#### **3.7.1 Instrumen**

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2021:148), Sugiyono menegaskan pula bahwa penelitian yang baik pada prinsipnya melakukan pengukuran dan harus ada alat ukur yang baik, alat ukur dalam penelitian biasanya disebut Instrumen penelitian, Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi tes. Tes berupa tes objektif, yaitu pilihan ganda dengan empat pilihan dan aspek yang diukur adalah kemampuan kognitif.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes objektif yaitu soal pilihan ganda yang berjumlah 20 butir soal dengan pilihan (A,B,C,D), baik untuk soal tes (*Pre-test dan Post-test*). Tes yang digunakan ini untuk mengetahui sejauh mana peserta didik menguasai materi yang telah diberikan.

#### **2.7.2 Uji Instrumen**

Sebelum digunakan instrumen harus dilakukan uji coba terlebih dahulu untuk mengetahui validitas dan reliabilitas instrumen yang nantinya akan digunakan dalam penelitian. Adapun rumus yang digunakan sebagai berikut:

##### **1. Uji Validitas**

Validitas menurut Sugiyono (2016:177) adalah Menunjukkan derajat ketepatan antara data yang sesungguhnya terjadi pada objek dengan data yang dikumpulkan

oleh peneliti untuk mencari validitas sebuah item, kita mengkorelasikan skor item dengan total item-item tersebut. Sedangkan menurut sugiyono (2020:59) validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen.

Suatu instrumendikatakan valid apabila dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat. Tinggi rendahnya suatu instrumen menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang variabel yang dimaksud. (Arikunto, dalam Sundayana 2020:59)

Langkah-langkah pengujiannya, sebagai berikut:

- a. Menghitung korelasi setiap butir soal alat ukur dengan rumus

*Pearson/product moment*, dengan rumus:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)\} - \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

$r_{xy}$  = Koefisien korelasi suatu butir atau item

$x$  = Skor item butir soal

$y$  = Jumlah Skor total tiap soal

$N$  = Jumlah responden

- b. Melakukan perhitungan dengan uji t, dengan rumus:

$$t_{hitung} = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan:

$r$  = Koefisien korelasi hasil r hitung

$n$  = Jumlah responden

- c. Mencari  $t_{tabel}$  dengan  $t_{tabel} = t_a$  ( $dk=n-2$ )

- d. Membuat kesimpulan dengan kriteria pengujiannya:

Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  berarti valid, atau

Jika  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$  berarti tidak valid

Langkah-langkah uji validitas menggunakan Ms.Excel menurut Sundayana (2018:65) sebagai berikut:

- 1) Tempatkan kursor pada sel **B44**, tuliskan rumus berikut:  

$$=CORREL(B6:B41, \$L\$6:\$L\$41)$$
 kemudian **Enter**.
- 2) Setelah dienter, maka muncul nilai koefisien korelasi sebesar 0.204; supaya muncul nilai dengan tiga angka desimal, silakan lakukan format cell, kemudian angka, ketikan 3.
- 3) Untuk nilai koefisien korelasi lainnya, lakukan perintah copy.
- 4) Jika benar melakukan langkah-langkah tersebut, maka hasilnya ditunjukkan pada gambar berikut
- 5) Untuk pengujian koefisien korelasi yang dihasilkan valid atau tidaknya, lakukan langkah-langkah berikut:
  - a) Buatlah lembar kerja atau sheet yang baru
  - b) Untuk mengisi kolom B, lakukan perintah copy dari sheet sebelumnya (lihat gambar 4) mulai sel **B44** s.d. **K44** tempatkan kursor di sel B6, kemudian pilih Paste Spesial, pilih Values dan Transpose.
  - c) Untuk mengisi  $t$  hitung (kolom C), tempatkan kursor di sel C6 kemudian tuliskan rumus:  $=B6*(34/(1-B6^2))^0.5$
  - d) Untuk mengisi  $t$  tabel (kolom D), ketikan langsung 2.0336
  - e) Untuk keterangan/kriteria valid atau tidak, pada sel E6 tuliskan rumus berikut:  $=IF(C6>2.0336, "Valid", "Tidak Valid")$

Adapun analisis butir soal yang diperoleh peneliti menunjukkan bahwa terdapat beberapa butir soal yang valid dan tidak valid. Hasil output validitas butir soal terlampir sebagai berikut:

Tabel 3.5  
Rekapitulasi Perhitungan Validitas Butir Soal

Butir soal	Koef.Korelasi (r)	thitung	ttabel	Keterangan
1	0,503	0,504	3,202	Valid
2	0,254	0,265	3,202	Tidak Valid
3	0,481	0,482	3,202	Valid
4	0,454	0,454	3,202	Valid
5	0,370	0,368	3,202	Valid
6	0,409	0,421	3,202	Valid
7	0,268	0,266	3,202	Tidak Valid
8	0,344	0,343	3,202	Valid
9	0,298	0,297	3,202	Tidak Valid
10	0,445	0,445	3,202	Valid
11	0,556	0,555	3,202	Valid
12	0,380	0,378	3,202	Valid
13	0,427	0,426	3,202	Valid
14	0,610	0,612	3,202	Valid
15	0,381	0,379	3,202	Valid
16	0,323	0,321	3,202	Valid
17	0,434	0,433	3,202	Valid
18	0,323	0,321	3,202	Valid
19	0,348	0,345	3,202	Valid
20	0,370	0,368	3,202	Valid
21	0,445	0,445	3,202	Valid
22	0,348	0,347	3,202	Valid
23	0,423	0,421	3,202	Valid
24	0,416	0,398	3,202	Valid
25	0,374	0,373	3,202	Valid

Berdasarkan perhitungan Validitas menggunakan Ms.Excel dari 25 soal diperoleh 22 soal **Valid** dan 3 soal **Tidak Valid**.

## 2. Uji Reliabilitas

Menurut Sundayana (2020:69) “Reliabilitas instrumen penelitian adalah suatu alat yang memberikan hasil yang tetap sama (konsisten, ajeg)”. Sejalan dengan hal tersebut, Sukardi (2011:127) mengemukakan bahwa “Reliabilitas sama dengan konsistensi atau keajegan”. Hal ini dimaksudkan agar ketetapan alat ukur ini berpengaruh dalam menentukan layak atau tidaknya suatu alat ukur untuk digunakan dalam penelitian ini. Suatu instrumen penelitian dikatakan reliabel

apabila instrumen penelitian tersebut memiliki hasil yang konsisten dalam mengukur yang hendak diukur.

Melihat pernyataan diatas rumus yang akan digunakan untuk menguji reliabilitas instrumen penelitian menggunakan rumus *Cronbach's Alfa* ( $\alpha$ ) dengan rumus, sebagai berikut:

$$r_{11} \left( \frac{n}{n-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum s_i^2}{s^2} \right)$$

Keterangan :

$r_{11}$  = Reliabilitas instrument

$n$  = Banyaknya butir pertanyaan

$\sum s_i^2$  = Jumlah variansi item

$s^2$  = Variansi total

Koefisien reliabilitas yang dihasilkan, selanjutnya kita interpretasikan dengan menggunakan kriteria dari Guilford (dalam Sundayana, 2020:70), sebagai berikut:

Tabel 3.6

Klasifikasi Koefisien Reliabilitas

Koefisien Reliabilitas (r)	Interpretasi
$0,00 \leq r < 0,20$	Sangat Rendah
$0,20 \leq r < 0,40$	Rendah
$0,40 \leq r < 0,60$	Sedang/Cukup
$0,60 \leq r < 0,80$	Tinggi
$0,80 \leq r \leq 1,00$	Sangat Tinggi

Sumber: Guilford (dalam Sundayana, 2020:70)

Tabel 3.7  
Hasil Uji Reliabilitas

Nilai	Interpretasi
0,714	Tinggi

Sumber : Pengolahan Data Peneliti – 19 Febuari 2025

Berdasarkan perhitungan Reliabilitas menggunakan SPSS diperoleh dari hasil 23 soal yang valid, maka didapatkan koefisien reliabilitas keseluruhan sebesar 0,714 dengan interpretasi tinggi, sehingga data dinyatakan reliabel.

### 3. Daya Pembeda dan Tingkat Kesukaran Instrumen Penelitian

Menurut Sundayana (2018:76) daya Pembeda (DP) soal adalah kemampuan suatu soal untuk dapat membedakan antara siswa yang pandai (berkemampuan tinggi) dan siswa yang bodoh (berkemampuan rendah), karena penelitian ini menggunakan soal Pilihan Ganda (PG) maka rumus yang digunakan adalah tipe soal objektif dengan rumus :

$$DP = \frac{JBA - JBB}{JSA}$$

JSA

Keterangan :

JBA = Jumlah peserta didik kelompok atas yang menjawab benar

JBB = Jumlah peserta didik kelompok bawah yang menjawab benar

JSA = Jumlah peserta didik kelompok atas

Tabel 3.8  
Klasifikasi Daya Pembeda

Koefisien Reliabilitas (r)	Interpretasi
$DP \leq 0,00$	Sangat Jelek
$0,00 < DP \leq 0,20$	Jelek
$0,20 < DP \leq 0,40$	Cukup
$0,40 < DP \leq 0,70$	Baik
$0,70 < DP \leq 0,70$	Sangat Baik

Sumber : Sundayana (2018:76)

Tabel 3.9  
Hasil Perhitungan Daya Pembeda

No	Corrected Item- Total Corelation	Interpretasi
Soal-1	0,43	Baik
Soal-2	0,17	Jelek
Soal-3	0,41	Baik
Soal-4	0,37	Cukup
Soal-5	0,28	Cukup
Soal-6	0,32	Cukup
Soal-7	0,17	Jelek
Soal-8	0,25	Cukup
Soal-9	0,20	Jelek
Soal-10	0,36	Cukup
Soal-11	0,48	Baik
Soal-12	0,29	Cukup
Soal-13	0,34	Cukup
Soal-14	0,54	Baik
Soal-15	0,29	Cukup
Soal-16	0,22	Cukup
Soal-17	0,34	Cukup
Soal-18	0,22	Cukup
Soal-19	0,25	Cukup
Soal-20	0,28	Cukup
Soal-21	0,36	Cukup
Soal-22	0,25	Cukup
Soal-23	0,33	Cukup
Soal-24	0,32	Cukup
Soal-25	0,29	Cukup

Sumber : Pengolahan Data Peneliti – 19 Febuari 2025

#### 4. Tingkat Kesukaran

Menurut Sundayana (2018:76) tingkat kesukaran adalah keberadaan suatu butir soal apakah dipandang sukar, sedang atau mudah dalam mengerjakannya.

Tingkat kesukaran dihitung menggunakan rumus :

$$DP = \frac{JBA + JBB}{JS}$$

JS

Tabel 3.10 Klasifikasi Tingkat Kesukaran

Sum ber : Sun daya na, 201 8:76	<b>Tingkat Kesukaran</b>	<b>Interpreasi</b>
	$TK \leq 0,00$	Terlalu Sukar
	$0,00 < TK \leq 0,30$	Sukar
	$0,30 < TK \leq 0,70$	Sedang/Cukup
	$0,70 < TK \leq 1,00$	Mudah
	$TK = 1,00$	Terlalu Mudah

Tabel 3.11 Hasil Perhitungan Tingkat Kesukaran

<b>No.Soaal</b>	<b>N</b>		<b>Mean</b>
	<b>Valid</b>	<b>Missing</b>	
Soal-1	38	0	0,74
Soal-2	38	0	0,74
Soal-3	38	0	0,76
Soal-4	38	0	0,63
Soal-5	38	0	0,47
Soal-6	38	0	0,68
Soal-7	38	0	0,58
Soal-8	38	0	0,66
Soal-9	38	0	0,66
Soal-10	38	0	0,68
Soal-11	38	0	0,55
Soal-12	38	0	0,58
Soal-13	38	0	0,61
Soal-14	38	0	0,68
Soal-15	38	0	0,47
Soal-16	38	0	0,53
Soal-17	38	0	0,55
Soal-18	38	0	0,53
Soal-19	38	0	0,47
Soal-20	38	0	0,47
Soal-21	38	0	0,68
Soal-22	38	0	0,61
Soal-23	38	0	0,50
Soal-24	38	0	0,61
Soal-25	38	0	0,68

Tabel 3.12  
Klasifikasi Tingkat Kesukaran

Tingkat Kesukaran	Interpretasi
$TK \leq 0,00$	Terlalu Sukar
$0,00 < TK \leq 0,30$	Sukar
$0,30 < TK \leq 0,70$	Sedang/Cukup
$0,70 < TK \leq 1,00$	Mudah
$TK = 1,00$	Terlalu Mudah

Sumber : Sundryana, 2018:76

Tabel 3.13  
Hasil Perhitungan Tingkat Kesukaran

Interpretasi	Butir soal
Terlalu Sukar	-
Sukar	-
Sedang/Cukup	4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25
Mudah	1, 2, 3
Terlalu Mudah	-

Sumber: Pengolahan Data Peneliti – 19 Febuari 2025

Berdasarkan hasil data uji kesukaran menggunakan SPSS diperoleh 22 soal dengan kategori sedang/cukup dan 3 soal dengan kategori mudah

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Hasil Penelitian**

##### **4.1.1 Gambaran Umum Objek Penelitian**

###### **1. Sejarah Singkat SMPN 3 Garut**

SMP Negeri 3 Garut diresmikan pendiriannya pada 21 Februari 1968 sebagai salah satu sekolah menengah pertama yang ada di kabupaten Garut. Sebelumnya sekolah ini bernama SMP PGRI Garutkota yang awalnya berkedudukan di jalan Bratayuda lalu meraih Prestasi pada Ujian Akhir 1967 mendapat anugrah dengan beralih status menjadi SMP Negeri 3 Garut. Lokasinya pun pindah dari Jl. Bratayuda ke Jl. Gunung payung (Bangunan hok chiang) seataap dengan STM Negeri. Dan sekolah initelah mengalami pergantian kepala sekolah sebagai berikut ini:

- a. K. Suradimadja (1967-1985)
  - b. T. Suhana (1985-1990)
  - c. Endang Kurnia (1990-1993)
  - d. U Suhendar (1993-1995)
  - e. H. Sumarna (1996-1999)
  - f. Iyo Sunarya, A,Md.Pd (1999-2005)
  - g. Drs. Ahmada, M.Si (2005-2010)
  - h. Drs. H. rustandi, M.Pd. (2010-2016)
  - i. Asep Setiawan, SH.M.Pd. (2016-2020)
  - j. Drs. H. Agus, M.Pd (2020-sekarang)
- ###### **2. Tentang SMPN 3 Garut**
- a. Visi “Berakhlak Mulia, Unggul dalam prestasi dan terampil dalam berkarya”.
  - b. Misi yang ingin dicapai oleh SMP Negeri 3 Garut ini yakni:
    - 1) Mengembangkan dan meningkatkan kualitas, semangat kerja dan profesionalisme guru
    - 2) Menumbuhkan sikap disiplin yang kompetitif dikalangan peserta didik

- 3) melalui kegiatankurikulum dan ekstrakurikuler
- 4) Mempertinggi keimanan dan ketaqwaan kepada tuhan yang maha Esa
- 5) Membina akhlak yang mulia.

### 3. Profil Sekolah

#### a. Identitas Sekolah

Nama Sekolah	: SMP Negeri 3 Garut
NP	:20209359
Jenjang Pendidikan	: SMP
Status Sekolah	: Negeri
Alamat Sekolah	: Jl. SMP 3 no.12/Garut Kota/Garut
RT/RW	: 4 / 9
Kode Pos	:44111
Kelurahan	: Kota Wetan
Kecamatan	: Garut Kota
Kabupaten/Kota	: Garut
Provinsi	: Jawa Barat
Negara	: Indonesia
Posisi Geografis	: -7.216823 Lintang
	: 107.913567 Bujur

## b. Data Lengkap

SK Pendirian Sekolah	: 945/IV/II/DSMP/167
Tanggal SK Pendirian	: 1967-08-23
Status Kepemilikan	: Pemerintah Daerah
SK Izin Operasional	: 945/IV/II/DSMP/167
Tanggal SK Izin Operasional	: 1967-08-23
Kebutuhan Khusus Dilayani	: Tidak ada
Nomor Rekening	[hidden]
Nama Bank	: BPD JABAR BANTEN
Luas Tanah Milik (m <sup>2</sup> )	: 4.344 m <sup>2</sup>
Luas Tanah Bukan Milik (m <sup>2</sup> )	: 0
Nama Wajib Pajak	: SMP Negeri 3 Garut
NPWP	[hidden]

## c. Kontak Sekolah

Nomor Telepon	: 081333334650
Nomor Fax	: 0262 233412
Email	: <a href="mailto:smpnegeritigagarut@gmail.com">smpnegeritigagarut@gmail.com</a>
Website	: <a href="http://smpnegeritigagarut.com">http://smpnegeritigagarut.com</a>

## d. Data Periodik

Waktu Penyelenggaraan	: Sehari penuh (5h/m)
Bersedia Menerima Bos?	: Bersedia menerima
Sertifikat ISO	: Belum Bersertifikat
Sumber Listrik	: PLN
Daya Listrik (Watt)	: 13000
Akses Internet	: Telkomsel Flash
Akses Internet Alternatif	: Tidak Ada

## e. Data Lainnya

Kepala Sekolah	: Drs. H. Agus M.Pd
----------------	---------------------

Operator Pendataan	: Taufik Hermansyah
Akreditasi	: A
Kurikulum	: Kurikulum 2013

f. Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan

Guru Tetap (PNS)	: 34
Guru Tidak Tetap (TKK)	: 16
Staff Tata Usaha	: 2
Tata Usaha Tidak Tetap	:11

4. Data Siswa

Tabel 4.1

Jumlah Peserta Didik Berdasarkan Tingkatan

<b>Tingkat Pendidikan</b>	<b>L</b>	<b>P</b>	<b>Total</b>
Tingkat VII	180	190	370
Tingkat VIII	160	188	348
Tingkat IX	144	194	339
Total	1.057		

Sumber: Data Administrasi SMPN 3 Garut

**4.1.2 Karakteristik Responden**

Berikut adalah karakteristik responden kelas VIII-H SMPN 3 Garut.

Tabel 4.2

Karakteristik Responden

<b>Laki-laki</b>	<b>Perempuan</b>	<b>Jumlah</b>
18	20	38

### 4.1.3 Deskripsi Variabel yang Diteliti

#### 4.1.3.1 Kemampuan awal peserta didik kelas VIII pada Pelajaran PPKn di SMP Negeri 3 Garut sebelum menggunakan media aplikasi *Quizalize*

Tabel 4.3

Hasil Pre-test Peserta Didik

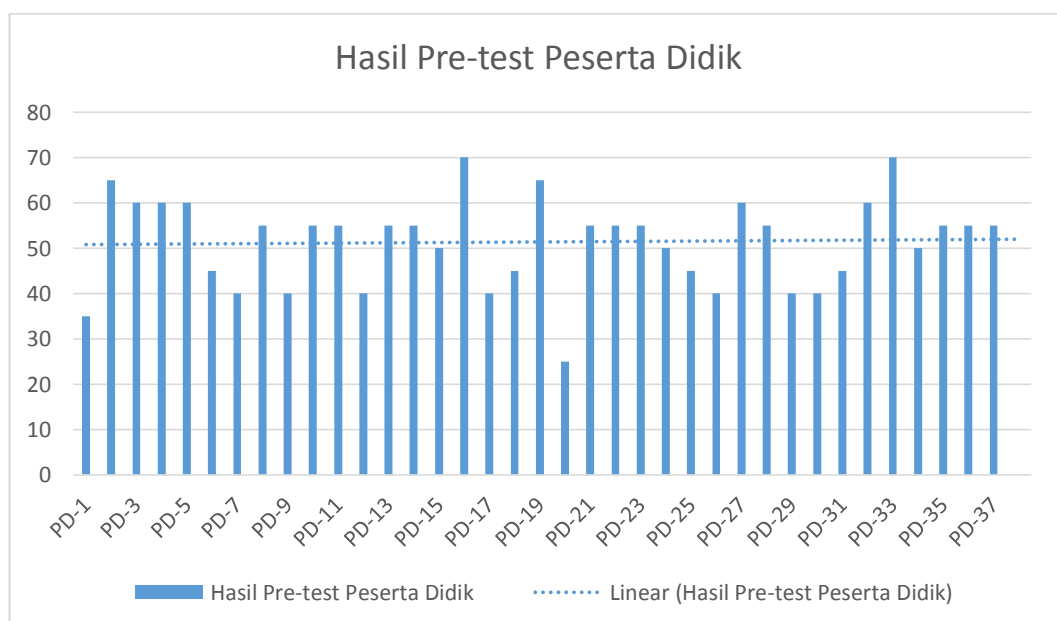
<b>Peserta Didik</b>	<b>Pretest</b>
Peserta Didik 1	35
Peserta Didik 2	65
Peserta Didik 3	60
Peserta Didik 4	60
Peserta Didik 5	60
Peserta Didik 6	45
Peserta Didik 7	40
Peserta Didik 8	55
Peserta Didik 9	40
Peserta Didik 10	55
Peserta Didik 11	55
Peserta Didik 12	40
Peserta Didik 13	55
Peserta Didik 14	55
Peserta Didik 15	50
Peserta Didik 16	70
Peserta Didik 17	40
Peserta Didik 18	45
Peserta Didik 19	65
Peserta Didik 20	25
Peserta Didik 21	55
Peserta Didik 22	55
Peserta Didik 23	55
Peserta Didik 24	50
Peserta Didik 25	45
Peserta Didik 26	40
Peserta Didik 27	60
Peserta Didik 28	55
Peserta Didik 29	40
Peserta Didik 30	45
Peserta Didik 31	60
Peserta Didik 32	60
Peserta Didik 33	70
Peserta Didik 34	50
Peserta Didik 35	55
Peserta Didik 36	55

Peserta Didik 37	55
Peserta Didik 38	75
Rata-rata	52,5

Sumber : Pengolahan Data Peneliti – 19 Febuari 2025

Jika digambarkan dalam diagram batang maka didapatkan Gambaran sebagai berikut:

Gambar 4.0.1 Diagram Batang Pre-test Peserta Didik



#### 4.1.3.2 Hasil belajar peserta didik kelas VIII pada Pelajaran PPKn di SMP Negeri 3 Garut sebelum menggunakan media aplikasi *Quizalize*

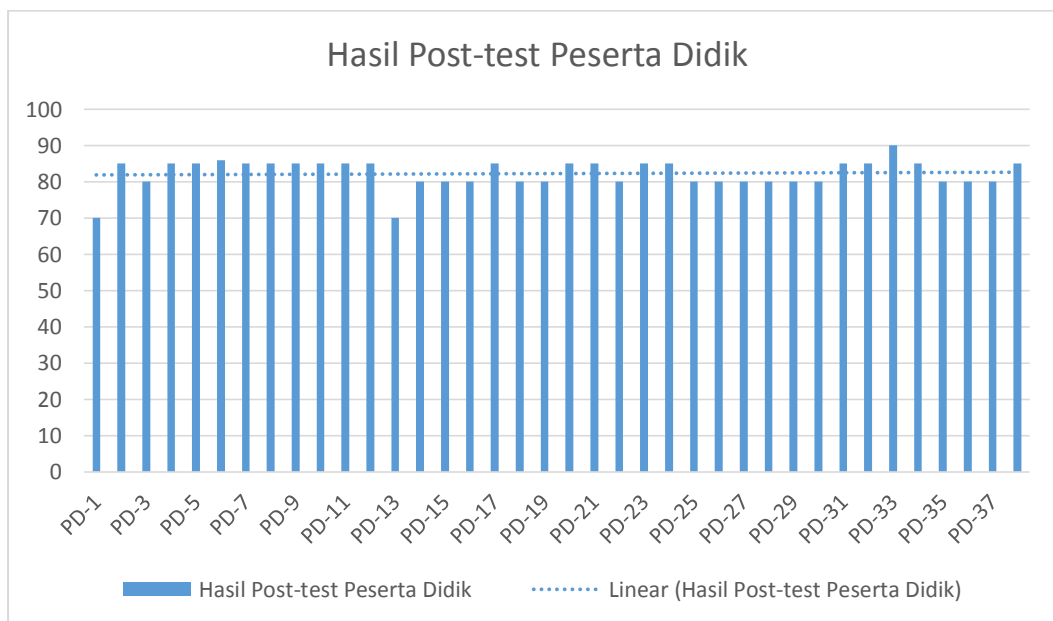
Gambar 4.2

Hasil Post-test Peserta Didik

<b>Peserta Didik</b>	<b>Postest</b>
Peserta Didik 1	70
Peserta Didik 2	85
Peserta Didik 3	80
Peserta Didik 4	85
Peserta Didik 5	85
Peserta Didik 6	86

Peserta Didik 7	85
Peserta Didik 8	85
Peserta Didik 9	85
Peserta Didik 10	85
Peserta Didik 11	85
Peserta Didik 12	85
Peserta Didik 13	70
Peserta Didik 14	80
Peserta Didik 15	80
Peserta Didik 16	80
Peserta Didik 17	85
Peserta Didik 18	80
Peserta Didik 19	80
Peserta Didik 20	85
Peserta Didik 21	85
Peserta Didik 22	80
Peserta Didik 23	85
Peserta Didik 24	85
Peserta Didik 25	80
Peserta Didik 26	80
Peserta Didik 27	80
Peserta Didik 28	80
Peserta Didik 29	80
Peserta Didik 30	80
Peserta Didik 31	85
Peserta Didik 32	85
Peserta Didik 33	90
Peserta Didik 34	85
Peserta Didik 35	80
Peserta Didik 36	80
Peserta Didik 37	80
Peserta Didik 38	85
Rata-rata	82,3

Gambar 4.3 Hasil Post-test Peserta Didik



Berdasarkan data yang diperoleh, nilai rata-rata *post-test* sebesar 82,3 menunjukkan bahwa secara keseluruhan, peserta didik telah mencapai prestasi yang memenuhi atau bahkan melebihi standar (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 65. Hal ini mengindikasikan bahwa peserta didik secara umum telah mencapai Tingkat pencapaian yang diharapkan dalam Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

#### 4.1.4 Hasil Pengujian Hipotesis

##### 1. Uji Normalitas

Pengolahan data dari uji normalitas penelitian ini menggunakan program SPSS versi 27 *for windows*, menggunakan uji *Shapiro wilk* karena responden atau datanya kurang karena responden atau datanya kurang dari 50. Dengan Langkah-langkah: pilih *view* data – pilih *analyze* – *descriptive statistic* – *explore* – klik *plots* – tandai kotak *normality plots with test* – *continue* – lalu klik oke. Dengan pengambilan normalitas *Shapiro Wilk*.

- 1) Jika nilai  $\text{sig} > 0,05$  maka data penelitian berdistribusi normal.
- 2) Jika nilai  $\text{sig} < 0,05$  maka data penelitian berdistribusi tidak normal.

Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.199	38	.001	.958	38	.167
Posttest	.123	38	.155	.973	38	.470

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber : Pengolahan Data Peneliti – 19 Febuari 2025

Berdasarkan tabel 4.5 hasil pengolahan SPSS versi 27 diatas dapat dilihat hasil *Shapiro Wilk* Nilai signifikan yang dihasilkan *pretest*  $0,167 > 0,05$  maka data *pretest* tersebut berdistribusi normal. Sedangkan nilai signifikan yang dihasilkan *posttest* sebesar  $0,47 > 0,05$  maka data *posttest* tersebut juga berdistribusi normal. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal, maka dilanjutkan dengan uji t.

Tabel 4.5 Hasil Uji-T

		Paired Samples Test							
		Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-29.868	14.789	2.399	-34.729	-25.007	-12.450	37	<,001

Sumber : Pengolahan Data Peneliti – 19 Febuari 2025

Berdasarkan hasil pengujian pada aplikasi SPSS versi 27 dapat diketahui bahwa hipotesis yang diajukan memiliki perbedaan yang signifikan terhadap hasil tes belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan, terlihat nilai (*sig* (2) *tailed/two-sided*)  $0,001 < 0,005$  maka artinya hipotesis alternatif ( $h_a$ ) itu diterima. Jadi dalam penelitian ini, “Terdapat pengaruh media pembelajaran aplikasi *Quizalize* terhadap hasil belajar peserta didik kelas VIII mata Pelajaran PPKn di SMPN 3 Garut.

## 4.2 Pembahasan

### 4.2.1 Kemampuan Awal Peserta Didik Kelas VIII-H Pelajaran PPKn di SMP 3 Negeri Garut Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran Aplikasi *Quizalize*

Kemampuan awal peserta didik merupakan hasil belajar sebelum diberi perlakuan (*pre-test*) atau sebelum implementasi media pembelajaran *Quizalize* dilakukan pretest untuk mengukur kemampuan awal peserta didik. *Pre-test* dilakukan untuk mengukur pengetahuan awal peserta didik. Sehingga pendidik dapat menyesuaikan Tingkat kesulitan materi yang akan diajarkan. Ini membantu dalam menyesuaikan strategi pengajaran yang lebih aktif.

Berdasarkan tabel analisis kemampuan awal (*pre-test*) peserta didik menggunakan analisis data rat-rat sebelumnya, nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik VIII-H pada mata pelajaran PPKn adalah 52,5. Nilai ini berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan, yaitu 65. Kondisi ini mencerminkan kemampuan awal peserta didik dalam memahami materi PPKn sebelum menggunakan media pembelajaran yang lebih interaktif sehingga menjadi perhatian agar bisa meningkatkan hasil belajar.

Perbedaan antara nilai rata-rata dan nilai standar yang signifikan menunjukkan bahwa ada kesenjangan yang cukup besar antara capaian peserta didik dengan standar yang ditetapkan. Menurut Mandapi (2020:88) menekankan pentingnya analisis hasil evaluasi untuk mengidentifikasi faktor-faktor penyebab kesenjangan ini dan mengembangkan strategi intervensi yang tepat. Faktor-faktor yang memengaruhi kemampuan peserta didik dalam memahami dan menerapkan materi PPKn, antara lain:

1. Kesiapan Akademik: Nilai yang rendah menunjukkan bahwa peserta didik belum memiliki kesiapan akademik yang memadai dalam materi PPKn. Hal ini dapat disebabkan oleh kurangnya pengetahuan dasar, tidak paham terhadap konsep-konsep penting, atau keterbatasan dalam keterampilan belajar.
2. Metode atau media pembelajaran: menurut Smith dan Johnson (2021:104) menjelaskan bahwa metode dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru memainkan peran penting dalam memengaruhi pemahaman peserta didik. Metode

yang interaktif dan media yang menarik dapat meningkatkan perhatian dan minat peserta didik terhadap materi yang diajarkan.

3. Keterlibatan Peserta Didik: Tingkat ketrlibatan dan partisipasi aktif peserta didik dalam proses belajar mengajar mungkn masih rendah. Pembelajaran yang bersifat satu arah atau kurangnya kesempatan bagi peserta didik untuk berinteraksi bisa mengurangi efektivitas pembelajaran.
4. Faktor Eksternal: Faktor-faktor eksternal seperti lingkungan belajar yang kurang kondusif, keterbatasan sumber daya belajar, dan dukungan dari lingkungan sekitar juga dapat memengaruhi hasil belajara awal peserta didik.

Hasil *pretest* ini memberikan gambaran penting bagi guru dan peneliti dalam merancang media merancang media pembelajaran yang lebih efektif. Menurut Piaget dalam Fadhlya (2020:82) hasil *pre-test* membantu mengintegrasikan pengetahuan sebelumnya dari peserta didik dengan informasi atau materi baru, informasi ini penting bagi guru untuk menyusun strategi pengajaran yang tepat sehingga materi ysng sksn diajarkan dapat disesuaikan dengan kemampuan peserta didik. Jika peserta didik belum menguasai materi, *pre-test* membantu dalam penyesuaian kognitif siswa terhadap materi baru tersebut. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Slameto (2020:112), *pre-test* membantu mengaktifkan pengetahuan awal siswa, memfasilitasi preses asimilasi dan akomodasi terhadap materi baru.

Penggunaan aplikasi *Quizalize* diharapkan mampu meberikan pengamalan belajar yang lebih menarik dan interaktif. Aplikasi ini dapat menyediakan umpan balik langsung, memungkinkan peserta didik untuk belajaran secara mandiri, serta mendukung pembelajaran kolaboratif. Dengan demekian, diharapkan hasil belajar peserta didik akan meningkat secara signifikan setelah penggunaan aplikasi ini.

#### **4.2.2 Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII-H Pelajaran PPKn di SMP 3 Negeri Garut Setelah Menggunakan Media Pembelajaran Aplikasi *Quizalize***

Hasil belajar peserta didik merupakan hasil *post-test* peserta didik setelah diberri perlakuan (*treatment*) atau setelah implementasi media pembelajaran *Quizalize*, dilakukan *post test* untuk mengukur kemampuan akhir peserta didik.

Dengan tujuan untuk mengetahui atau membandingkan kemampuan awal peserta didik sebelum diberi perlakuan dengan kemampuan akhir peserta didik setelah diberi perlakuan apakah terdapat peningkatan atau tidak.

Jika dilihat dari tabel analisis kemampuan akhir peserta didik (*post-test*) menggunakan analisis data rata-rata sebelumnya, ternyata ada peningkatan peserta didik dengan nilai rata-rata 82,3, yang melewati dari nilai 65 sesuai KKM yang sudah ditentukan oleh sekolah. Aplikasi *Quizalize* menawarkan berbagai fitur interaktif yang menarik, seperti kuis berbasis permainan, umpan balik langsung, dan pembelajaran berbasis tantangan, yang meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik.

Metode pembelajaran ini membuat peserta didik lebih aktif berpartisipasi dan lebih termotivasi belajar, yang berkontribusi pada peningkatan hasil belajar mereka. Hal ini sejalan dengan pendapat (Malik, 2022:45) *Quizalize* merupakan salah satu media pembelajaran interaktif untuk membantu guru dalam menyajikan Pelajaran agar lebih menarik dan tidak membosankan. Selain itu, game ini juga dapat memberikan motivasi dan semangat siswa untuk menjawab pertanyaan yang diberikan guru.

Media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan membuat proses belajar menjadi lebih menarik bagi peserta didik. Ketika peserta didik merasa senang dengan proses pembelajaran, mereka cenderung lebih termotivasi dan lebih mudah memahami materi yang diajarkan. *Quizalize* berhasil menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menantang, sehingga terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran PPKn.

Penggunaan aplikasi *Quizalize* juga meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Peserta didik lebih tertarik untuk berpartisipasi dalam kuis dan kegiatan yang disediakan oleh aplikasi tersebut, yang membantu mereka memahami materi dengan lebih baik sehingga meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini juga didukung dari jurnal (Hafizha et al. 2020). Dalam jurnal ini dijelaskan bahwa game interaktif *Quizalize* dapat meningkatkan pemahaman siswa maka hasil belajarnya juga meningkat.

Fitur umpan balik langsung yang tersedia di *Quizalize* memungkinkan peserta didik untuk segera mengetahui kesalahan mereka dan memahami konsep yang benar. Hal ini membantu peserta didik memperbaiki kesalahan secara cepat dan belajar lebih efektif. Umpan balik langsung juga meningkatkan rasa percaya diri peserta didik dalam menjawab pertanyaan dan menyelesaikan tugas.

Meskipun nilai rata-rata sudah memenuhi standar, penting untuk tetap memperhatikan distribusi nilai, perbedaan individu, dan evaluasi lanjutan. Hal ini memastikan bahwa semua peserta didik mencapai pencapaian optimal dalam mata Pelajaran PPKn. Analisis mendalam dan konteks spesifik memberikan pemahaman lebih lengkap tentang penilaian formatif. Peningkatan hasil belajar adalah salah satu tujuan formatif yang tercapai.

#### **4.2.3 Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizalize Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII-H Pelajaran PPKn di SMPN 3 Garut**

Penggunaan media pembelajaran aplikasi *Quizalize* sebagai platform kuis interaktif dapat membantu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik memperbaiki kesalahan mereka dengan cepat. *Quizalize* mempunyai kelebihan yaitu menyenangkan dan membuat peserta didik tertantang karena *Quizalize* memberikan pengalaman kuis yang menghibur dengan elemen gamifikasi. Peserta bisa berlomba dan bersaing dengan teman atau rekan kerja, membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. (Hafizha et al. 2020).

Penggunaan aplikasi *Quizalize* telah memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik dalam mata Pelajaran PPKn. Perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata (52,5) dan setelah penggunaan aplikasi (82,3), menunjukkan adanya peningkatan yang mencolok dalam pemahaman dan penguasaan peserta didik telah mengalami peningkatan signifikan dalam pemahaman atau keterampilan mereka setelah mengikuti pembelajaran PPKn. Hasil penelitian penggunaan media *Quizalize* sangat efektif jika dilihat dari hasil hitung yang menunjukkan bahwa *Quizalize* membuat siswa lebih aktif dan bersemangat dalam mengerjakan soal. Siswa lebih antusias dan kegiatan evaluasi menjadi lebih menyenangkan (Singgih Adi Nugroho et al. 2023).

Berdasarkan analisis hasil pengamatan pada proses pembelajara tentunya setiap media pembelajaran yang digunakan memiliki kekurangan serta media pembelajaran yang digunakan memiliki kekurangan serta kelenihannya. Adapun kekurangan penggunaan media pembelajaran aplikasi *Quizalize* adalah keterbatasan kuota, dalam penggunaan aplikasi ini. Adapun kelebihan tentunya aplikasi ini sangat fleksibel digunakan, dapat diakses dan dimiliki semua pihak, serta menambah pengetahuan mengenai pemanfaatan teknologi.

Berdasarkan hasil pengolahan data dengan Uji N-Gain menggunakan bantuan SPSS versi 27 untuk menganalisis peningkatan belajar setelah diberi perlakuan atau penggunaan aplikasimedia pembelajaran aplikasi *Quizalize* menunjukkan hasil Mean  $0,6112 > 0,5$  dengan nilai rata-rata *pretest* 52,5 dan *posttest* 82,3 yang artinya penggunaan model pembelajaran aplikasi *Quizalize* memiliki nilai efektivitas sedang atau cukup tinggi hal ini menunjukkan variasi yang signifikan dalam pencapaian pembelajaran dengan persentasi peningkatan sebesar 56,67%.

Sedangkan beerdasarkan hasil pengolahan data Uji-t dengan perolehan hasil memiliki perbedaan yang signifikan terhadap hasil tes belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan, terlihat nilai (*sig (2) tailed/two-sided*)  $0,001 < 0,005$  maka artinya hipotesis alternatif ( $H_a$ ) itu diterima. Jadi, “Terdapat pengaruh media pembelajaran apllikasi *Quizalize* terhadap hasil belajar peserta didik kelas VIII mata Pelajaran PPKn di SMPN 3 Garut.

### **4.3 Temuan-Temuan**

#### **4.3.1 Temuan Utama**

Dalam penelitian ini peneliti menemukan teuman dilapangan sebagai berikut:

1. Pemanfaatan teknologi berbasis digitalisasi sangat mudah diterapkan ke peserta didik di SMPN 3 Garut, karena peserta didik sudah terbiasa menggunakan gadget berbasis smartpone.
2. Penyampain materi ajar sangat pleksibel dan peserta didik sangat antusias terhadap inovasi pembelajaran terkhusus menggunakan teknologi.
3. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran, dapat meningkatkan prestasi akademik siswa. Namun, hasilnya bervariasi tergantung pada bagaimana

teknologi tersebut diimplementasikan dan dukungan yang diberikan kepada guru dan siswa.

4. Pendidik PPKn di SMPN 3 Garut sangat teratur dalam menata administrasi namun dalam hal teknis mengajar pun tidak kalah antusiasnya dengan penertiban administrasi. Seiring berjalannya waktu, butuh dengan penyerderhanaan administrasi supaya lebih banyak terfokus ke kebutuhan pengajaran.

#### **4.3.2 Keterbatasan Penelitian**

Dalam penelitian ini terdapat beberapa keterbatasan dalam proses penelitian, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas VIII di SMPN 3 Garut sehingga penelitian ini tidak dapat dijadikan dasar penggambaran pada SMP lain.
2. Pengumpulan data penelitian ini berbasis digital artinya butuh jaringan yang stabil, sehingga pada saat penelitian ada kendala jaringan internet beberapa peserta didik kurang yang menyebabkan peserta didik harus menunggu beberapa waktu supaya jaringan internet baik seperti semula.
3. Penelitian ini hanya meneliti pengaruh media pembelajaran aplikasi *Quizalize* terhadap hasil belajar peserta didik kelas VIII-H pada mata Pelajaran PPKn di SMPN 3 Garut. Masih banyak media pembelajaran lain dalam membantu pembelajaran di kelas.
4. Keterbatasan memahami Teknik analisis dan pengolahan data sehingga peneliti harus mempelajari dari berbagai sumber seperti buku dan juga youtube

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Simpulan**

##### **5.1.1. Simpulan Umum**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan mengenai pengaruh media pembelajaran aplikasi *Quizalize* terhadap hasil belajar siswa pada mata Pelajaran PPKn di kelas VIII SMPN 3 Garut, hasil penelitaian yang dianalisis melalui uji hipotesis atau uji-t menunjukkan bahwa setelah pemberian perlakuan terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media pembelajaran aplikasi *Quizalize*. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan hasil belajar siswa yang ditunjukkan dengan kenaikan nilai rata-rata *posttest* setelah sebelumnya memiliki nilai rata-rata yang rendah.

##### **5.1.2 Simpulan Khusus**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis dan dibahas pada hasil penelitian, maka penulis menyimpulkan diantaranya:

1. Kemampuan awal peserta didik kelas VIII-H pada Pelajaran PPKn di SMPN 3 Garut sebelum menggunakan media pembelajaran aplikasi *Quizalize* diketahui rata-ratanya berada dibawah nilai standar (KKM) dalam mata pelajaran PPKn.
2. Hasil belajar peserta didik VIII-H pada Pelajaran PPKn di SMPN 3 Garut setelah menggunakan media pembelajaran aplikasi *Quizalize* berada di atas nilai (KKM). Hasil *post-test* ini menunjukkan bahwa secara umum telah mencapai Tingkat pencapaian yang diharapkan dalam mata Pelajaran PPKn setelah menggunakan aplikasi *Quizalize* sebagai media pembelajarannya.
3. Pengaruh penggunaan aplikasi *Quizalize* memberikan pengaruh yang cukup signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata Pelajaran PPKn di kelas VIII-H di SMPN 3 Garut. Hal tersebut terbukti dari hasil perhitungan uji-t yang menunjukkan bahwa hipotesis alternatif ( $h_a$ ) diterima dan ( $H_0$ ) ditolak dan

4. berdasarkan uji N-Gain menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran aplikasi *Quizalize* memiliki nilai efektifitas sedang atau cukup tinggi hal ini menunjukkan variasi yang signifikan dalam pencapaian pembelajaran.

## 5.2 Saran

Berikut saran yang dapat peneliti sampaikan dengan hasil penelitian yang telah dilaksanakan:

### 1. Bagi Peneliti

Diharapkan peneliti dapat menambahkan dan terus mengembangkan wawasan dan keterampilan dalam melaksanakan penelitian. Selain itu, penelitian ini diharapkan bisa menjadi salah satu rujukan untuk penelitian yang relevan dan bisa mengembangkan esensi dari penelitian ini.

### 2. Bagi Pihak Sekolah

Sekolah hendaknya memfasilitasi sarana dan prasarana berbasis teknologi dan pelatihan pengembangan media bagi guru-guru sebagai bentuk dukungan penuh kepada guru yang ingin berinovasi memanfaatkan media teknologi dalam proses pembelajaran.

### 3. Bagi Guru

Guru harus senantiasa melakukan inovasi-inovasi dalam pengajaran khususnya memaksimalkan media pembelajaran yang berbasis teknologi yang sesuai dengan perkembangan zaman, aplikasi *Quizalize* dapat diterapkan sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat membangkitkan semangat peserta didik dapat meningkatkan hasil belajar.

### 4. Bagi peserta didik

Peneliti mengharapkan penggunaan media pembelajaran *Quizalize* ini akan membuat siswa dapat menjadi lebih giat dalam belajar, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta mendorong semangat belajar siswa sehingga dapat mencapai hasil belajar yang diinginkan.

## DAFTAR PUSTAKA

### BUKU

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan* . Bandung: PT. RinekaCipta.
- Arsyad, Azhar. (2020). *Media Pembelajaran*. Edisi Terbaru. Jakarta: Rajawali Pers.
- Hidayat, R., Ag, S., & Pd, M. (n.d.). *Buku Ilmu Pendidikan Rahmat Hidayat & Abdillah*.
- Moleong, L.J. (2021). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Moleong, L.J. (2021). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sundayana, R. (2018). *Statistika Penelitian Pendidikan* . Bandung: Alfabeta.
- Sundayana, R. (2015). "*Media Pembelajaran*". Bandung: Penerbit Alfabeta
- Jasmianti. (2018). *Media Pembelajaran: Pendekatan Praktis dalam Penggunaan Media Pembelajaran di Kelas*. Yogyakarta: Deepublish.
- Zainal, A. (2013). *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Tekstual (Inovatif)*. Bandung: Yereima Widia

### JURNAL

- Ajani, Oluwatoyin Ayodele. 2024. "Enhancing Pre-Service Teacher Education □: Crafting a Technology- Responsive Curriculum for Modern Classrooms and Adaptive Learners." 6(2): 209–29.
- Alé-Ruiz, Rafael, Fernando Martínez-Abad, and María Teresa del Moral-Marcos. 2024. "Academic Engagement and Management of Personalised Active Learning in Higher Education Digital Ecosystems." *Education and Information Technologies* 29(10): 12289–304. doi:10.1007/s10639-023-12358-4.

Azizah, Cahiyatul. 2022. “Implemetasi Metode Pembelajaran Cooperative


- Learning Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas IV Di SD Islam Maarif Sukorejo.” 4(1): 1–23.
- Fatoni, Akmal Kurniawan, and Nur Ainiyah. 2024. “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Platform Quizalize Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Bolaang Mongondow.” *Jurnal al-Mashadir PBA IAIN Manado* 4(1): 33–47. <https://ejournal.iain-manado.ac.id/index.php/almashadir/article/view/803/586>.
- Hafizha, Faiza Zalfa, Kana Febriani, Oktaviani, Primanita Sholihah Rosmana, Sofyan Iskandar, Tegar Selaras Gustavisiana, and Windy Aledya Rosyani. 2020. “Penggunaan Quizalize Sebagai Media Pembelajaran Digital Berbasis Game Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Cahaya Mandalika (JCM)*: 31–36.
- Harefa, Meidarwati, Jesslyn Elisandra Harefa, Amstrong Harefa, and Hendrikus O N Harefa. 2023. “Kajian Analisis Pendekatan Teori Konstruktivisme Dalam Proses Belajar Mengajar.” *Educativo: Jurnal Pendidikan* 2(1): 289–97. <https://www.educativo.marospub.com/index.php/journal/article/view/150>.
- Khairani, Gusti, Rina Hayati Maulidiah, and Isnaini Isnaini. 2024. “Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Penggunaan Media Digital Quizalize Berbasis Game Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas Vii-1 Smpn 3 Kisaran.” *Bahastra: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 8(2): 149–53. doi:10.30743/bahastra.v8i2.8954.
- Kumari, Vandana, Pradip Kumar Bala, and Shibashish Chakraborty. 2023. “An Empirical Study of User Adoption of Cryptocurrency Using Blockchain Technology: Analysing Role of Success Factors like Technology Awareness and Financial Literacy.” *Journal of Theoretical and Applied Electronic Commerce Research* 18(3): 1580–1600. doi:10.3390/jtaer18030080.
- Le, Lan Anh Thi, Quynh Nga Thi Tran, Kim Dung Thi Nguyen, and Ha Thi Nguyet Xuan. 2023. “Using Learning Games for Fourth-Grade Students to Teach Vietnamese Lessons and Teachers’ Perspectives on Learning Games.” *Journal of Education and e-Learning Research* 10(3): 364–70. doi:10.20448/JEELR.V10I3.4712.
- M.Nugroho Adi Saputro, Poetri Leharia Pakpahan. 2021. “MENGUKUR KEEFEKTIFAN TEORI KONTRUKTIVISME DALAM PEMBELAJARAN.” *Pharmacognosy Magazine* 75(17): 399–405.
- Martinez-Garcia, Aitor, Patricia Horrach-Rosselló, and Carles Mulet-Forteza. 2023. “Evolution and Current State of Research into E-Learning.” *Heliyon* 9(10). doi:10.1016/j.heliyon.2023.e21016.
- Mashuri, Mashuri. 2023. “Peningkatkan Hasil Belajar PAI Siswa Kelas VIII Melalui Implementasi Model Discovery Learning Di SMPN 1 Dabun Gelang Gayo Lues.” *Jurnal Mudarrisuna: Media Kajian Pendidikan Agama Islam* 13(4): 509. doi:10.22373/jm.v13i4.22335.

- Politik, Jurusan, D A N Kewarganegaraan, Fakultas Ilmu Sosial, and Universitas Negeri Semarang. 2018. "PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PPKn KELAS VII DI SMP N 1 SALATIGA."
- Putri, Kumala Kusuma. 2017. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Materi Lingkaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa SMP Kelas VIII." : 49–52. <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/52128>.
- Rachman, Tahar. 2018. "Media Pembelajaran." *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952.: 22.
- Rahman, Md Hafizur, Mohammad Bin Amin, Mohd Faizal Yusof, Md Aminul Islam, and Sadia Afrin. 2024. "Influence of Teachers' Emotional Intelligence on Students' Motivation for Academic Learning: An Empirical Study on University Students of Bangladesh." *Cogent Education* 11(1). doi:10.1080/2331186X.2024.2327752.
- Sigit, M. 2013. "Pembelajaran Konstruktivisme." *Bandung: Alfabeta*, hal 33: 14–50. [http://repo.iain-tulungagung.ac.id/3903/4/3.bab ii.pdf](http://repo.iain-tulungagung.ac.id/3903/4/3.bab%20ii.pdf).
- Silahuddin, Anang, Stit Misbahul, Ulum Gumawang, Belitang Jl Irigasi Desa, Tanah Merah, Kec Belitang, Madang Raya, Kabupaten Oku, and Timur Provinsi Sumatera-Selatan. 2022. "Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, Dan Fungsi Media Pembelajaran MA Al-Huda Karang Melati." *Idaarotul Ulum (Jurnal Prodi MPI)* 4(02 Desember): 162–75. <https://jurnal.insanprimamu.ac.id/index.php/idaarotul/article/view/244>.
- Singgih Adi Nugroho, Laely Rohmawati, Titin Rahayu, Tegar Faik Wiji Wicaksono, Asep Purwo Yudi Utomo, and Diyamon Prasandha. 2023. "Penerapan Model ASSURE Dengan Media QuizAlize Dalam Pembelajaran Mengidentifikasi Struktur Dan Ciri Kebahasaan Teks Berita Kelas VII." *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Kebudayaan* 1(2): 56–67. doi:10.59031/jkppk.v1i2.113.
- Suci, Astutti, Arti Aisyah, Hanif Ramadhan B A Smpn, and Sukamulya / Kabupaten Tangerang. 2023. "Peranan Media Pembelajaran Terhadap Minat Siswa Dalam Pembelajaran Ppkn." *Jurnal Krakatau Indonesian of Multidisciplinary Journals* 1(1): 220–25. <http://jurnal.desantapublisher.com/index.php/krakatau/index>.
- Sugiyono. 2022. "Peran Profitabilitas Sebagai Moderasi Pengaruh Leverage, Prospek Pertumbuhan, Dan Prudence Accounting Terhadap Nilai Perusahaan." : 72–107.
- Suryana, Ermis, Marni Prasyur Aprina, and Kasinyo Harto. 2022. "Teori Konstruktivistik Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran." *JHIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5(7): 2070–80. doi:10.54371/jiip.v5i7.666.

- Taqwiyah, Ahsana. 2021. "Korelasi Antara Pembelajaran Online Dengan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 1 Grogol Kediri." 1(1): 13–29.
- Yamashita, Seigo, Hubert Cochet, Frédéric Sacher, Saagar Mahida, Benjamin Berte, Darren Hooks, Jean Marc Sellal, et al. 2016. "Impact of New Technologies and Approaches for Post-Myocardial Infarction Ventricular Tachycardia Ablation during Long-Term Follow-Up." *Circulation: Arrhythmia and Electrophysiology* 9(7): 1–11. doi:10.1161/CIRCEP.116.003901.
- Yuniarsih, Rizky, and Kamaludin Kamaludin. 2021. "Pengaruh Gaya Belajar Dan Pemanfaatan Sumber Belajar Terhadap Hasil Belajar PPKn Siswa." *Journal of Education and Instruction (JOEAI)* 4(2): 311–17. doi:10.31539/joeai.v4i2.2814.
- Depdiknas, Nomor 16 tahun 2022 tentang Standar Proses Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah, Jakarta: Depdiknas 2022.

**LAMPIRAN-LAMPIRAN**

## Lampiran 1: Surat Izin Penelitian

 **YAYASAN GRIYA WINAYA GARUT**  
**INSTITUT PENDIDIKAN INDONESIA**  
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU SOSIAL, BAHASA DAN SAstra  
Jalan Terusan Pahlawan No. 32 Sukagalih - Tarogong Kidul, Garut  
Telp. (0262) 233556 Fax. (0262) 540469 Kode Pos : 44151  
email : [fpisbs@institutpendidikan.ac.id](mailto:fpisbs@institutpendidikan.ac.id) web : [www.institutpendidikan.ac.id](http://www.institutpendidikan.ac.id)

Nomor : 1467/IPI.D1/AKD/ XI/2024  
Lampiran : -  
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Yth. Bapak/Ibu Pimpinan  
SMPN 3 Garut  
di Tempat


Disampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa kami:




Nama : Sulistiani  
Nomor Induk : 216160331  
Mahasiswa  
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan / S1

Tingkat/ Semester : 4 / 8  
Alamat : Kp.Campaka Rt 004/ Rw 004 Desa. Sukamaju, Kec.  
Cilawu Kabupaten Tasikmalaya  
Judul : “ Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi  
Quizalize terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Mata  
Pelajaran PPKN ( Penelitian Pra-Eksperimen di Kelas  
VIII SMPN 3 Garut.

Bermaksud memohon izin melakukan pengambilan data melalui wawancara dan/atau observasi di tempat Bapak/ Ibu memimpin untuk keperluan penelitian dalam rangka penulisan Tugas Kuliah/ Skripsi.  
Kami berharap Bapak/ Ibu berkenan untuk memberikan izin bagi mahasiswa tersebut.  
Demikian surat ini dibuat, atas perhatian dan kerjasamanya Bapak/ Ibu kami ucapkan terima kasih.

Garut, 14 November 2024

Dekan,  
  
Dr. Lina Siti Nurwahidah, M.Pd.

## Lampiran 2: Surat Keterangan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN GARUT  
DINAS PENDIDIKAN  
SMP NEGERI 3 GARUT  
Jalan SMP 3 No.12 Tlp.233412 Garut



### SURAT KETERANGAN

Nomor: 400.3.12.1 / 10 – SMPN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Drs. H. Agus, M.Pd  
NIP : 196608011988031014  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Unit Kerja : SMP Negeri 3 Garut

Menerangkan bahwa Mahasiswa Institut Pendidikan Indonesia ( IPI ) Garut :

Nama : Sulistiani  
NIM : 216160331  
Jurusan : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan / S1

Benar telah melaksanakan penelitian / pengumpulan data pada SMP Negeri 3 Garut dalam rangka penulisan Tugas Kuliah / Skripsi dengan judul :

***“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Quizalize terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran PPKN ( Penelitian Pra-Eksperimen di Kelas VIII SMP Negeri 3 Garut.***

Demikian Surat Keterangan ini, Kami buat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Garut, 15 Januari 2025

Mengetahui,  
Kepala Sekolah



Drs. H. Agus, M.Pd  
NIP. 196608011988031014

Lampiran 3: Matriks Penelitian

**MATRIKS PENELITIAN**

**Judul : Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi *Quizalize* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran PPKn (Penelitian Pre-Eksperimen di Kelas VIII SMPN 3 Garut)**

<b>IDENTIFIKASI MASALAH</b>	<b>RUMUSAN MASALAH</b>	<b>TUJUAN PENELITIAN</b>	<b>METODE PENELITIAN</b>	<b>POPULASI DAN SAMPELT</b>	<b>TEMPAT PENELITIAN</b>
<p>1. Kurangnya inovasi dalam memanfaatkan teknologi terutama dengan menggunakan media game edukasi.</p> <p>2. Peserta didik kurang berpartisipasi aktif pada kegiatan belajar mengajar di kelas.</p> <p>3. Hasil belajar peserta didik ada pada kategori rendah dalam materi pelajaran PPKn.</p>	<p>1. Bagaimana kemampuan awal peserta didik kelas VIII Pada mata pelajaran PPKn di SMPN 3 Garut sebelum menggunakan media pembelajaran aplikasi <i>Quizalize</i>?</p> <p>2. Bagaimana hasil belajar PPKn peserta didik kelas VIII SMPN 3 Garut setelah menggunakan aplikasi <i>Quizalize</i>?</p>	<p>1. Mengetahui kemampuan awal peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran PPKn di SMPN 3 Garut sebelum menggunakan aplikasi <i>Quizalize</i></p> <p>2. Mengetahui hasil belajar PPKn peserta didik kelas VIII SMPN 3 Garut setelah menggunakan aplikasi <i>Quizalize</i></p> <p>3. Mengetahui pengaruh</p>	<p>Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan desain penelitian <i>Pre-Eksperimental design one group pretest-post-test</i>.</p>	<p>Adapun populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII di SMPN 3 Garut, sedangkan sampel penelitiannya menggunakan teknik pengambilan sampel <i>Sampling Purposive</i> yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan atau kriteria tertentu, karena hasil belajar kelas VIII-H berada dibawah KKM maka kelas tersebut menjadi sampel dalam penelitian ini,</p>	<p>Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 3 Garut yang terletak di Jl. SMP 3 No.12 Garut Kotawetan, Kec. Garut Kota, Kab. Garut, Jawa Barat.</p>

	3. Bagaimana pengaruh aplikasi Quizalize terhadap hasil belajar PPKn peserta didik di kelas VIII SMPN 3 Garut?	aplikasi <i>Quizalize</i> terhadap hasil belajar peserta didik di kelas VIII SMPN 3 Garut		dengan jumlah peserta didik 38 orang.	
--	--	---	--	---------------------------------------	--

## Lampiran 4: Modul Ajar

### MODUL AJAR

#### IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun	: Sulistiani
Nama Sekolah	: SMP 3 GARUT
Mata Pelajaran	: Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Nama Penyusun Tahun Ajaran	: Sulistiani : 2024/2025
Jenjang Sekolah	: Sekolah Menengah Pertama
Kelas/Fase	: VIII (Delapan)/D
Elemen	: Hukum dan perundang-undangan
Alokasi Waktu	: 2JP/40 menit
Pertemuan	: Peraturan di Negaraku
Tema	: Peraturan dirumahku, Sekolahku, Lingkunganku, dan Negaraku

#### KOMPONEN MODUL

Capaian dan Tujuan Pembelajaran	
Capaian Pembelajaran	Peserta didik mampu menganalisis dan menghayati nilai-nilai kebangsaan kebangsaan dalam kehidupan sehari-hari
Tujuan Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memahami nilai-nilai kebangsaan dalam kehidupan sehari-hari</li> <li>- Menganalisis peran warga dalam menjaga keutuhan NKRI</li> <li>- Mengimplementasikan sikap positif dalam kehidupan bermasyarakat sebagai bentuk menjaga keutuhan NKRI</li> </ul>
Model dan Metode Pembelajaran	
Model Pembelajaran	: Cooperative Learning
Metode Pembelajaran	: Diskusi dan ceramah
Asesmen Formatif	
Cara melakukan asesmen	: Rubrik asesmen individu (terlampir)
Produk	: Formatif dalam bentuk tertulis
Dimensi Profil Pelajar Pancasila (P3)	
P3 yang berkaitan	- Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Berkebangsaan dan Bernegara</li> <li>- Berkarakter</li> <li>- Bernalar kritis</li> </ul>
<b>Peserta Didik</b>	
Kategori Peserta Didik	Reguler
Jumlah Peserta Didik	38 orang
<b>Sarana dan Prasarana</b>	
Alat	Papan tulis, <i>board marker</i> ,
Bahan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Buku pegangan guru/modul dan referensi lainnya yang mendukung</li> <li>2) Lembar Kerja Peserta Didik</li> </ol>
<b>Pertanyaan Pemantik</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Apa yang kamu ketahui tentang keutuhan NKRI</li> <li>- Mengapa persatuan dan kesatuan sangat penting dalam kehidupan bernegara?</li> </ul>
<b>Refleksi</b>	
Refleksi Guru	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Apa saja hal yang saya lakukan sebelum mengajar peserta didik menggunakan model <i>cooperative learning</i>?</li> <li>2) Apa saja kesulitan yang ditemukan dalam pembelajaran peran warga negara dalam menjaga keutuhan NKRI hari ini?</li> <li>3) Apa hal yang akan dilakukan di masa depan setelah melakukan pembelajaran hari ini?</li> </ol>
Refleksi Siswa	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Apa yang telah kamu ketahui dari pembelajaran hari ini?</li> <li>2) Apa yang paling kamu sukai dari pembelajaran hari ini?</li> <li>3) Bagaimana perasaan kamu saat belajar hari ini?</li> </ol>
<b>Bahan Bacaan</b>	
Bahan Bacaan Siswa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku Pendamping Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas VIII Kurikulum Merdeka dan Modul Semester 1</li> <li>• Artikel atau bacaan lainnya di internet</li> </ul>
Bahan Bacaan Guru	Buku Panduan Guru Pendidikan Pancasila Kurikulum Merdeka serta Modul tingkat

**LANGKAH PEMBELAJARAN****A. Kegiatan Pendahuluan (10 menit)**

1. Pendidik memeriksa kesiapan kelas untuk mengikuti proses pembelajaran (berdo'a, kerapihan penampilan peserta didik, kebersihan kelas, absensi, kesiapan buku dan sumber belajar.
2. Pendidik memotivasi peserta didik melalui permainan pemacu semangat
3. Pendidik melakukan peninjauan kesiapan belajar peserta didik dengan melalui tanya jawab pertanyaan pemantik
4. Pendidik mengajak peserta didik untuk mengisi Pre-test dengan media pembelajaran aplikasi *Quizalize* untuk perbandingan setelah pembelajaran selesai
5. Pendidik membentuk kelompok sebanyak 4 orang setiap kelompoknya
6. Pendidik memberikan penjelasan materi dan kegiatan pembelajaran secara umum yang akan dilakukan peserta didik menggunakan aplikasi *Quizalize*.

**B. Kegiatan Inti (30 menit)**

1. Pendidik memberikan power point yang dapat diakses oleh handphone peserta didik masing-masing
2. Pendidik melakukan (brainstorming) bersama peserta didik, dengan mengajukan beberapa pertanyaan, di antaranya: a) apa yang kalian ketahui peraturan negara? b) patriotisme dan nasionalisme? c) apa contoh peraturan negara dalam kehidupan sehari-hari? d) Sebutkan contoh nyata jika melihat seseorang melanggar peraturan terkait sikap yang kalian lakukan adalah? Misalnya lingkungan masyarakat dan sekolah, dan e) Apakah kalian pernah menghadiri upacara bendera? Bagaimana perasaan kalian saat mengikutinya? Setidaknya, perwakilan dari setiap kelompoknya dipersilahkan memberikan pandangannya.
3. Peserta didik diberi kesempatan untuk berdiskusi dengan teman sekelompoknya dengan menggunakan LKPD untuk mencari jawaban untuk contoh kasus melalui buku maupun internet.
4. Pendidik meminta perwakilan setiap kelompok untuk mempersentasikan hasil kerja kelompoknya.

**C. Kegiatan Penutup (10 menit)**

1. Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini.

2. Refleksi pencapaian siswa/formatif asesmen, dan refleksi guru untuk mengetahui ketercapaian proses pembelajaran dan perbaikan.
3. Pendidik memberikan reward hadiah bagi peserta didik yang urutan mengerjakan kuisnya 1-3.
4. Pendidik mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdo'a.

## ASESMEN

### I. Penilaian Sikap

1. *Pre-test*
2. *Post-test*

## PENGAYAAN DAN REMEDIAL

- a. **Pengayaan:** kegiatan pembelajaran pengayaan dapat diberikan kepada peserta didik yang menurut guru telah mencapai Capaian Pembelajaran.

Bentuk pengayaan yang dapat diberikan oleh guru adalah:

- 1) Memberikan sumber bacaan lanjutan yang sesuai dengan topik untuk dipelajari oleh peserta didik, kemudian disampaikan oleh peserta didik yang bersangkutan pada sesi pertemuan berikutnya.
  - 2) Membantu peserta didik lain yang belum mencapai Capaian Pembelajaran, sehingga sesama peserta didik dapat saling membantu untuk Capaian Pembelajaran.
- b. **Remedial:** Kegiatan remedial diberikan kepada peserta didik yang belum mencapai Capaian Pembelajaran, untuk membantu mereka dalam mencapainya. Dalam kegiatan remedial, beberapa hal yang dapat dilakukan oleh guru, diantaranya:
    - 1) Guru melakukan pertemuan satu per satu (one on one meeting) dengan peserta didik untuk menanyakan hambatan belajarnya, meningkatkan motivasi belajarnya, dan memberikan umpan balik kepada peserta didik.
    - 2) Memberikan aktivitas belajar tambahan diluar jam Pelajaran, baik dilakukan secara mandiri maupun Bersama temannya, dengan catatan: 1) menyesuaikan dengan gaya belajar peserta didik, 2) membantu menyelesaikan hambatan belajarnya.

## REFLEKSI GURU DAN PESERTA DIDIK

**Refleksi Guru :**

Sebagai guru, coba pikirkan bebrapa hal penting berikut ini:

- 1) Apakah proses belajar telah mencapai tujuan?
- 2) Apakah metode/media pembelajaran yang digunakan berhasil membuat peserta didik lebih aktif?
- 3) Apakah ada yang belum dicapai dalam pembelajaran ini?
- 4) Bagaimana kalian menindak lanjuti kekurangan dari proses ini?

**Refleksi Peserta Didik :**

Dari proses belajar hari ini, hal yang saya pahami adalah

.....  
.....

Pertanyaan pemantik dapat disesuaikan oleh guru kelas. Beberapa contoh pertanyaan yang dapat digunakan seperti:

- 1) Dari proses belajar hari ini, hal yang saya pahami adalah...
- 2) Dari proses belajar hari ini, hal yang belum saya pahami adalah/saya ingin.

Mengetahui,  
Guru Mata Pelajaran

Garut, 01 September 2025  
Nama Mahasiswa

Drs. Aceng Muslim, M.Pd  
NIP.196506281986101003

Sulistiani  
NIM. 21616033

## **BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK**

### **Bab 3 Peraturan di Negaraku**

#### **A. Peraturan di Rumahku, Sekolahku, Lingkungan dan Negaraku**

##### **Pengertian Bela Negara**

Bela negara adalah tekad, sikap, dan tindakan warga negara yang dilakukan secara sadar untuk mempertahankan kedaulatan negara serta keutuhan wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI). Bela negara bukan hanya tugas TNI dan Polri, tetapi juga seluruh warga negara, termasuk pelajar.

##### **Landasan Hukum Bela Negara**

Bela negara memiliki dasar hukum yang kuat dalam konstitusi dan peraturan perundang-undangan, antara lain:

- **UUD NRI Tahun 1945 Pasal 27 Ayat 3:** “Setiap warga negara berhak dan wajib ikut serta dalam upaya pembelaan negara.”
- **UUD NRI Tahun 1945 Pasal 30 Ayat 1:** “Tiap-tiap warga negara berhak dan wajib ikut serta dalam usaha pertahanan dan keamanan negara.”
- **Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2002 tentang Pertahanan Negara,** yang mengatur tentang sistem pertahanan negara dan peran serta warga negara dalam bela negara.

##### **Nilai-Nilai Bela Negara**

Bela negara tidak hanya tentang angkat senjata, tetapi juga mencakup sikap dan tindakan yang mencerminkan cinta tanah air. Berikut adalah nilai-nilai utama dalam bela negara:

- **Cinta Tanah Air:** Bangga menjadi warga Indonesia dan menjunjung tinggi budaya serta kearifan lokal.
- **Kesadaran Berbangsa dan Bernegara:** Memahami bahwa Indonesia adalah negara yang beragam namun tetap satu dalam semboyan *Bhinneka Tunggal Ika*.
- **Setia kepada Pancasila sebagai Ideologi Negara:** Menjadikan Pancasila sebagai pedoman dalam kehidupan sehari-hari.

**Rela Berkorban untuk Bangsa dan Negara:** Mendahulukan kepentingan bangsa di atas kepentingan pribadi.

**Kemampuan Awal Bela Negara:** Memiliki keterampilan dan pengetahuan dasar untuk mempertahankan negara sesuai dengan peran masing-masing.

### **Bentuk-Bentuk Bela Negara dalam Kehidupan Sehari-Hari**

Bela negara dapat dilakukan dalam berbagai bentuk yang dapat diterapkan oleh masyarakat umum dan pelajar, antara lain:

- **Menjaga persatuan dan kesatuan bangsa**, dengan cara menghormati perbedaan suku, agama, dan budaya.
- **Mematuhi peraturan dan hukum yang berlaku**, seperti tertib dalam berlalu lintas, membayar pajak, dan menaati tata tertib di sekolah.
- **Mengikuti kegiatan gotong royong**, baik di lingkungan sekolah maupun masyarakat.
- **Menghormati simbol-simbol negara**, seperti lagu kebangsaan, bendera Merah Putih, dan lambang negara Garuda Pancasila.
- **Meningkatkan kemampuan diri**, dengan belajar giat dan mengembangkan keterampilan untuk berkontribusi dalam pembangunan bangsa.
- **Menyaring informasi dengan bijak**, terutama di era digital, agar tidak terpengaruh oleh berita hoaks yang dapat merusak persatuan bangsa.
- **Ancaman terhadap Keutuhan NKRI**  
Keutuhan NKRI dapat terancam oleh berbagai faktor, baik dari dalam maupun luar negeri. Beberapa ancaman tersebut meliputi:
  - **Ancaman Militer:** Serangan dari pihak asing, terorisme, atau pemberontakan bersenjata.
  - **Ancaman Non-Militer:**
    - **Radikalisme dan Separatisme:** Upaya memecah belah negara dengan ideologi yang bertentangan dengan Pancasila.
    - **Penyebaran Hoaks dan Propaganda:** Informasi yang menyesatkan dan berpotensi menimbulkan perpecahan di masyarakat.
    - **Korupsi dan Penyalahgunaan Kekuasaan:** Tindakan yang merugikan negara dan melemahkan kepercayaan masyarakat terhadap pemerintah.

- **Kemiskinan dan Ketimpangan Sosial:** Faktor ekonomi yang dapat memicu ketidakstabilan sosial.

### **Peran Pelajar dalam Bela Negara**

Sebagai generasi penerus bangsa, pelajar memiliki peran penting dalam upaya bela negara. Beberapa cara yang bisa dilakukan oleh pelajar adalah:

- Belajar dengan giat dan meningkatkan wawasan kebangsaan.
- Menjaga persatuan dengan menghormati teman yang berbeda suku, agama, dan budaya.
- Mengikuti upacara bendera dengan khidmat sebagai bentuk penghormatan terhadap negara.
- Berpartisipasi dalam kegiatan sosial seperti bakti sosial dan kerja bakti.
- Bijak dalam menggunakan media sosial dan tidak menyebarkan berita hoaks.

Lampiran 5: Kisi-Kisi Instrumen Soal

No.	Indikator	Kategori	Soal	Jawaban
1.	C1	Pilihan Ganda	Pancasila sebagai dasar negara pertama kali disahkan oleh badan yang bernama... a. BPUPKI b. PPKI c. KNIP d. MPR	<b>A</b>
2.	C2	Pilihan Ganda	Pancasila sebagai dasar negara memiliki fungsi sebagai... a. Alat untuk menilai kehidupan politik saja b. Dasar dalam mengatur kehidupan berbangsa dan bernegara c. Pedoman khusus bagi pemerintah dalam menjalankan hukum d. Slogan persatuan bangsa	<b>B</b>
3.	C3	Pilihan Ganda	Dalam pemilihan ketua OSIS, terdapat dua kandidat yang memiliki jumlah suara sama. Keputusan yang paling sesuai dengan prinsip musyawarah adalah ... a. Mengulangi pemungutan suara hingga mendapatkan pemenang b. Mengadakan musyawarah untuk mufakat antara kedua kandidat c. Memilih kandidat yang lebih populer di kalangan siswa d. Meminta kepala sekolah untuk menunjuk salah satu kandidat	<b>B</b>
4.	C3	Pilihan Ganda	Dalam musyawarah untuk mufakat, seorang peserta	<b>C</b>

			<p>diskusi memaksakan pendapatnya agar diterima oleh semua anggota kelompok.</p> <p>Apa yang seharusnya dilakukan peserta lainnya untuk menyelesaikan masalah tersebut?</p> <p>a. Mengabaikan pendapat peserta tersebut.</p> <p>b. Memaksakan pendapat kelompok yang lebih banyak didukung.</p> <p>c. Melakukan pendekatan persuasif dan memberikan kesempatan untuk berdialog.</p> <p>d. Menghentikan musyawarah dan melanjutkan ke tahap voting.</p>	
5.	C2	Pilihan Ganda	<p>Bagaimana Anda mengevaluasi peran Mahkamah Konstitusi (MK) dalam menjaga konstitusi di Indonesia?</p> <p>a. Sangat baik, karena MK berwenang membubarkan partai politik</p> <p>b. Baik, karena MK mampu membatalkan undang-undang yang bertentangan dengan UUD 1945</p> <p>c. Kurang baik, karena MK hanya menangani kasus kecil</p> <p>d. Tidak efektif, karena MK tidak memiliki kekuatan hukum dalam putusannya</p>	<b>B</b>
6.	C3	Pilihan Ganda	<p>Jika kamu diminta membuat sebuah slogan untuk memperkuat semangat persatuan dalam keberagaman di Indonesia,</p>	<b>D</b>

			<p>slogan seperti apa yang akan kamu buat?</p> <p>a. "Bersatu Kita Teguh, Bercerai Kita Runtuh."  b. "Satu Nusa, Satu Bangsa, Satu Bahasa."  c. "Mari Kita Hidup Rukun dalam Perbedaan."  d. "Bangun dan Berkarya Demi Indonesia Jaya."</p>	
7.	C2	Pilihan Ganda	<p>Ketika mendengar lagu kebangsaan Indonesia Raya dinyanyikan, sikap yang seharusnya kita tunjukkan adalah...</p> <p>a. Duduk dengan santai  b. Berdiri tegak dengan sikap hormat  c. Berbicara dengan teman  d. Mengabaikan lagu tersebut</p>	<b>B</b>
8.	C2	Pilihan Ganda	<p>Apa yang dimaksud dengan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI)?</p> <p>a. Negara yang terdiri dari berbagai pulau dan suku bangsa  b. Negara yang memiliki pemerintahan pusat dan daerah yang terpisah  c. Negara yang hanya memiliki satu wilayah pemerintahan  d. Negara yang menganut sistem pemerintahan federal</p>	<b>A</b>
9.	C2	Pilihan Ganda	<p>Apa yang dimaksud dengan negara?</p> <p>a. Suatu tempat yang memiliki wilayah dan penduduk  b. Suatu organisasi yang mengatur kehidupan bersama dalam suatu wilayah tertentu</p>	<b>B</b>

			<p>c. Sekelompok orang yang hidup berdampingan</p> <p>d. Sebuah sistem pemerintahan yang mengatur negara</p>	
10.	C3	Pilihan Ganda	<p>Organisasi yang efektif dalam suatu negara memiliki peran penting dalam mencapai tujuan bersama. Salah satu ciri organisasi yang efektif adalah...</p> <p>a. Memiliki struktur yang terorganisir dengan baik</p> <p>b. Mengutamakan kepentingan pribadi</p> <p>c. Menghindari kerjasama dengan pihak lain</p> <p>d. Tidak memperhatikan peran setiap anggotanya</p>	<b>A</b>
11.	C2	Pilihan Ganda	<p>Penyusunan organisasi yang efektif di negara Indonesia harus memperhatikan prinsip demokrasi. Hal ini dapat dilihat dalam...</p> <p>a. Pembentukan lembaga legislatif yang dipilih oleh rakyat</p> <p>b. Penunjukan pejabat berdasarkan kedekatan pribadi</p> <p>c. Pembatasan hak suara bagi kelompok tertentu</p> <p>d. Penguatan otoritas pemerintahan tanpa peran rakyat</p>	<b>A</b>
12.	C1	Pilihan Ganda	<p>Indonesia dikenal sebagai negara yang memiliki keberagaman. Hal tersebut tercermin dalam semboyan negara Indonesia, yaitu:</p> <p>a. Negara Kesejahteraan</p> <p>b. Bhinneka Tunggal Ika</p>	<b>B</b>

			<p>c. Merdeka atau Mati  d. Pancasila  e. Bhakti Praja</p>	
13.	C3	Pilihan Ganda	<p>Ketika melihat seseorang yang terjatuh, apa yang harus kamu lakukan sebagai bentuk gerakan refleksi yang tepat?</p> <p>a. Membiarkannya jatuh tanpa membantu.  b. Menunggu orang lain datang untuk membantu.  c. Segera memberikan pertolongan pertama jika memungkinkan atau mencari bantuan.  d. Menertawakan kejadian tersebut.</p>	<b>C</b>
14.	C1	Pilihan Ganda	<p>Gerakan dasar dalam upacara bendera yang dilakukan dengan posisi tegap dan kaki rapat disebut dengan sikap...</p> <p>a. Tunduk  b. Sempurna  c. Hormat  d. Berbaris</p>	<b>B</b>
15.	C2	Pilihan Ganda	<p>Kemampuan perceptual merupakan kemampuan untuk...</p> <p>a. Mengenali dan menanggapi rangsangan melalui indera  b. Menggunakan pengetahuan yang telah diperoleh untuk memecahkan masalah  c. Mengingat kembali informasi yang telah dipelajari  d. Menghasilkan ide dan gagasan baru</p>	<b>A</b>

16.	C2	Pilihan Ganda	<p>Visualisasi atau kemampuan visual adalah kemampuan untuk...</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Menyusun berbagai informasi secara tertulis</li> <li>Memahami dan mengingat gambar atau simbol yang dilihat</li> <li>Menyampaikan informasi menggunakan bahasa lisan</li> <li>Menanggapi suara atau bunyi tertentu</li> </ol>	<b>B</b>
17.	C3	Pilihan Ganda	<p>Untuk menciptakan keharmonisan sosial di Indonesia, langkah yang paling tepat adalah:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Mengabaikan perbedaan suku dan agama</li> <li>Mengadakan segregasi sosial antar suku dan agama</li> <li>Meningkatkan toleransi dan menghormati perbedaan</li> <li>Memaksakan satu agama dan budaya tertentu</li> </ol>	<b>C</b>
18.	C3	Pilihan Ganda	<p>Manakah berikut ini yang termasuk cara menjaga kekebalan negara Indonesia terhadap ancaman dari luar?</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Mengutamakan dialog dengan negara lain</li> <li>Melibatkan seluruh rakyat dalam pertahanan</li> <li>Membatasi pertahanan militer</li> <li>Membiarkan negara lain mengambil alih wilayah Indonesia</li> </ol>	<b>B</b>
19.	C2	Pilihan Ganda	<p>Bela negara dapat dilakukan dengan berbagai cara. Salah satu bentuk bela negara yang bisa dilakukan oleh warga negara dalam</p>	<b>C</b>

			kehidupan sehari-hari adalah... a. Menjadi tentara b. Mengikuti pelatihan militer c. Menghormati lambang negara dan simbol negara d. Mengikuti demonstrasi di jalan	
20.	C3	Pilihan Ganda	Ekspresi wajah yang tepat untuk menunjukkan rasa bangga terhadap prestasi negara adalah: a. Senyum lebar dengan mata terbuka lebar b. Wajah cemberut dengan alis terangkat c. Mata menunduk dan mulut terkatup rapat d. Wajah merah dengan mulut terbuka lebar	<b>A</b>
21.	C1	Pilihan Ganda	Pancasila sebagai dasar negara termuat dalam: a. Pembukaan UUD 1945 b. Batang tubuh UUD 1945 c. Penjelasan UUD 1945 d. Peraturan Pemerintah	<b>A</b>
22.	C2	Pilihan Ganda	Menghargai perbedaan agama dan budaya di Indonesia merupakan bentuk penerapan nilai: a. Keadilan Sosial b. Kemanusiaan yang adil dan beradab c. Persatuan Indonesia d. Ketuhanan yang Maha Esa	<b>C</b>
23.	C3	Pilihan Ganda	Ketika ada perbedaan pendapat dalam diskusi kelompok, sikap yang sebaiknya dilakukan adalah: a. Memaksakan pendapat sendiri b. Mendengarkan pendapat lain dan mencari Solusi Bersama	<b>B</b>

			c. Meninggalkan diskusi jika tidak setuju d. Mengabaikan pendapat orang lain	
24.	C2	Pilihan Ganda	Salah satu manfaat gotong royong dalam kehidupan bermasyarakat adalah: a. Meningkatkan rasa kebersamaan dan persatuan b. Mengurangi kebebasan individu c. Membantu orang lain tanpa keuntungan pribadi d. Menyelesaikan pekerjaan lebih cepat tanpa aturan	<b>A</b>
25.	C3	Pilihan Ganda	Saat Upacara bendera berlangsung ada teman yang tidak menghormati bendera. Sikap yang sebaiknya kita lakukan adalah: a. Ikut tidak hormat agar tidak terlihat berbeda b. Menegurnya dengan keras di depan banyak orang c. Meningkatkan dengan cara yang sopan d. Membiarkan saja karena itu haknya	<b>C</b>



## Lampiran 7: Hasil Uji Reliabilitas

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.714	26

Lampiran 8: Uji Daya Pembeda

**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Soal01	29.5263	89.932	.468	.703
Soal02	29.5263	92.094	.210	.711
Soal03	29.5000	90.257	.446	.704
Soal04	29.6316	90.023	.413	.704
Soal05	29.7895	90.711	.324	.706
Soal06	29.5789	90.575	.367	.705
Soal07	29.6842	91.735	.220	.710
Soal08	29.6053	91.110	.300	.708
Soal09	29.6053	91.543	.252	.709
Soal10	29.5789	90.250	.404	.704
Soal11	29.7105	88.914	.518	.700
Soal12	29.6842	90.654	.334	.706
Soal13	29.6579	90.231	.384	.704
Soal14	29.5789	88.737	.578	.699
Soal15	29.7895	90.603	.336	.706
Soal16	29.7368	91.172	.276	.708
Soal17	29.7105	90.103	.390	.704
Soal18	29.7368	91.172	.276	.708
Soal19	29.7895	90.927	.301	.707
Soal20	29.7895	90.711	.324	.706
Soal21	29.5789	90.250	.404	.704
Soal22	29.6579	90.988	.302	.707
Soal23	29.7632	90.186	.379	.704
Soal24	29.6579	90.339	.372	.705
Soal25	29.5789	90.899	.331	.707
Soal26	15.1316	23.523	1.000	.779

## Lampiran 9 : Hasil Uji Tingkat Kesukaran

		Statistics																								
		Soal01	Soal02	Soal03	Soal04	Soal05	Soal06	Soal07	Soal08	Soal09	Soal10	Soal11	Soal12	Soal13	Soal14	Soal15	Soal16	Soal17	Soal18	Soal19	Soal20	Soal21	Soal22	Soal23	Soal24	Soal25
N	Valid	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38	38
	Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean		.74	.74	.7632	.6316	.4737	.6842	.5789	.6579	.6579	.6842	.5526	.5789	.6053	.6842	.4737	.5263	.5526	.5263	.4737	.4737	.6842	.6053	.5000	.6053	.6842

### Lampiran 1.9 Uji Daya Pembeda dan Tingkat Kesukaran

Butir Soal	JBA	JBB	DP	Interpretasi	TK	Interpretasi
1	4	7	0,43	Baik	0,74	Mudah
2	2	7	0,17	Jelek	0,74	Mudah
3	4	8	0,41	Baik	0,76	Mudah
4	4	6	0,37	Cukup	0,63	Sedang/Cukup
5	3	5	0,28	Cukup	0,47	Sedang/Cukup
6	3	7	0,32	Cukup	0,68	Sedang/Cukup
7	2	6	0,17	Jelek	0,58	Sedang/Cukup
8	3	7	0,25	Cukup	0,66	Sedang/Cukup
9	2	7	0,20	Jelek	0,66	Sedang/Cukup
10	4	7	0,36	Cukup	0,68	Sedang/Cukup
11	5	6	0,48	Baik	0,55	Sedang/Cukup
12	3	6	0,29	Cukup	0,58	Sedang/Cukup
13	3	6	0,34	Cukup	0,61	Sedang/Cukup
14	5	7	0,54	Baik	0,68	Sedang/Cukup
15	3	5	0,29	Cukup	0,47	Sedang/Cukup
16	2	5	0,22	Cukup	0,53	Sedang/Cukup
17	3	6	0,34	Cukup	0,55	Sedang/Cukup
18	2	5	0,22	Cukup	0,53	Sedang/Cukup
19	3	5	0,25	Cukup	0,47	Sedang/Cukup
20	3	5	0,28	Cukup	0,47	Sedang/Cukup

## Lampiran 10: Uji Normalitas

### Case Processing Summary

	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Pretest	38	100.0%	0	0.0%	38	100.0%
Posttest	38	100.0%	0	0.0%	38	100.0%

### Descriptives

		Statistic	Std. Error
Pretest	Mean	52.50	1.705
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	49.05
		Upper Bound	55.95
	5% Trimmed Mean	52.65	
	Median	55.00	
	Variance	110.473	
	Std. Deviation	10.511	
	Minimum	25	
	Maximum	75	
	Range	50	
	Interquartile Range	15	
	Skewness	-.267	.383
	Kurtosis	.223	.750
Posttest	Mean	82.37	.992
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	80.36
		Upper Bound	84.38
	5% Trimmed Mean	82.44	
	Median	83.00	
	Variance	37.428	
	Std. Deviation	6.118	
	Minimum	66	
	Maximum	98	
	Range	32	
	Interquartile Range	7	
	Skewness	-.050	.383
	Kurtosis	.896	.750

### Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.199	38	.001	.958	38	.167
Posttest	.123	38	.155	.973	38	.470

## Lampiran 11: Uji-t

### Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	52.50	38	10.511	1.705
	Posttest	82.37	38	6.118	.992

### Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Posttest	37	.604	<.001

### Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-4.000	1.683	.277	-4.561	-3.439	-14.455	36	<.001

### Paired Samples Effect Sizes

		Standardizer <sup>a</sup>	Point Estimate	95% Confidence Interval	
				Lower	Upper
Pair 1	Pretest - Posttest	Cohen's d	1.683	-2.376	-3.006
		Hedges' correction	1.701	-2.351	-2.975

a. The denominator used in estimating the effect sizes.

Cohen's d uses the sample standard deviation of the mean difference.

Hedges' correction uses the sample standard deviation of the mean difference, plus a correction factor.

## Lampiran 12 : Dokumentasi Observasi Awal

Hari/Tanggal : Senin, 18 November 2024  
Lokasi : SMP NEGERI 3 Garut  
Alamat : Jl. SMP 3 No. 12 GARUT, Kotawetan, Kec. Garut Kota,  
Kab. Garut, Jawa Barat .



Lampiran 13: Uji instrument soal

Hari/Tanggal : Selasa, 19 November 2024  
Lokasi : SMP NEGERI 3 Garut  
Alamat : Jl. SMP 3 No. 12 GARUT, Kotawetan, Kec. Garut Kota,  
Kab. Garut, Jawa Barat .



#### Lampiran 14 : Dokumentasi Kegiatan Penelitian

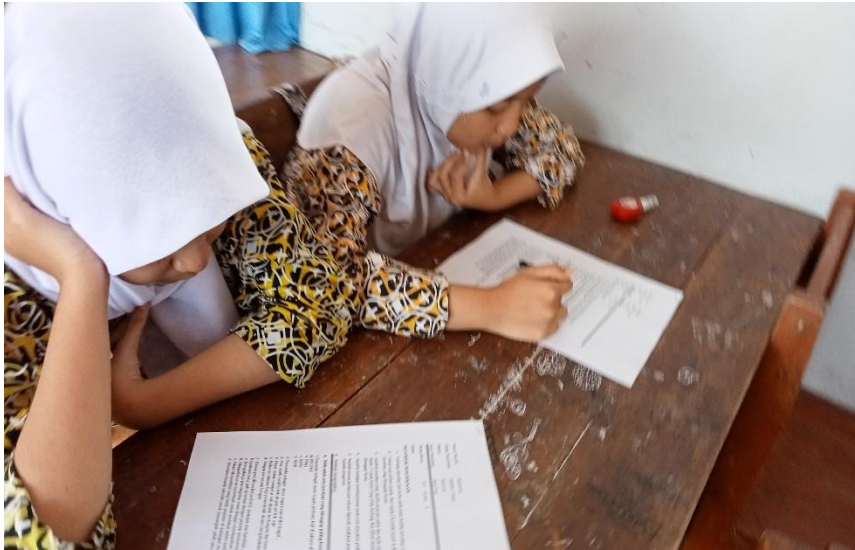
Hari/Tanggal : Rabu, 27 November 2024

Lokasi : SMP NEGERI 3 Garut

Alamat : Jl. SMP 3 No. 12 GARUT, Kotawetan, Kec. Garut Kota,  
Kab. Garut, Jawa Barat .



Suasana Pembelajaran di kelas VIII-H



Suasana pengerjaan soal *Pretest*



Suasana pengerjaan soal *Post-test* menggunakan aplikasi *Quizalize*



Tampilan peserta didik mengerjakan aplikasi *Quizalize*



Tampilan aplikasi *Quizalize* dengan urutan peringkat 1-3

Lampiran 15: Dokumentasi kegiatan Bimbingan

Kartu Bimbingan Skripsi

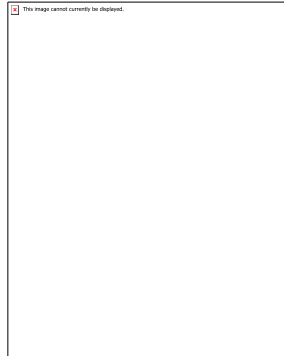
Tanggal Bimbingan	Kegiatan	Paraf Pembimbing		Paraf Kaprodi
		I	II	
1	2	3	4	5
Rabu, 16/10/24	kesesuaian Judul, identifikasi masalah, rumusan masalah, hasil Pembahasan dan kesimpulan (dan bab 1-5) Bimbingan dari bab 1-3 ke pembimbing 2.	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	
Kamis, 17/10/24	Judul, teknik Penulisan, data permasalahan, Teori, Identifikasi masalah bab 1.	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	
Kamis, 24/10/24			<i>[Signature]</i>	
Kamis 14/11/24				
Rabu, 4/12/24	Judul, Jarak Penulisan, tempat penemuan. Bab 1 lengkap dg <i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	
Rabu 08/01/25	Perbaikan Bab I - bab III. Daftar Isi, Instruksi penelitian terdulu	<i>[Signature]</i>		
	Revisi Pembahasan Instruksi - lengkap Cara kerja Bab I - Bab II	<i>[Signature]</i>		

Tanggal Bimbingan	Kegiatan	Paraf Pembimbing		Paraf Kaprodi
		I	II	
1	2	3	4	5
✓ 19/03/2025	Pembahasan	✓		
Jumat 21/03/2025	Revisi abstrak, kata pengantar			
21/3/2025	perbaiki abstrak abstract kejurusan beberapa kemungkinan untuk membuat S1 (Caption, rumus hitung dll)			
	perbaiki abstrak & abstract (seni)			
	kejurusan			



Tanggal Bimbingan	Kegiatan	Paraf Pembimbing		Paraf Kaprodi
		I	II	
1	2	3	4	5
Rabu, 16/10/24	kesesuaian judul, identifikasi masalah, rumusan masalah, hasil Pembahasan dan kesimpulan (dan bab 1-5) Bimbingan dari bab 1-3 ke pembimbing 2.			
Kamis, 17/10/24	judul, teknik penulisan, data permasalahan, Teori, identifikasi masalah bab 1.			
Kamis, 24/10/24				
Kamis 14/11/24				
Rabu, 4/12/24	judul, jarak penulisan, tempat penemuan Bab 2 Uraian dg variabel f			
Rabu 08/01/25	Perbaikan Bab I - Bab III. Bab 1 isi, Instruksi penelitian tambahan			
	Perbaikan Instruksi - lampiran Lampiran 12 - 14			

## RIWAYAT HIDUP



### I. DATA PRIBADI

1. Nama Lengkap : Sulistiani
2. Tempat, tanggal lahir : Garut, 18 Desember 2001
3. Jenis Kelamin : Perempuan
4. Agama : Islam
5. Alamat : Kp. Campaka Rt/Rw: 004/004  
Desa Sukamaju, Kec. Cilawu,  
Kab.Garut
6. No.Hp : 089623501063
7. E-mail : [tianisulis1812@gmail.com](mailto:tianisulis1812@gmail.com)

### II. PENDIDIKAN FORMAL

1. SD SUKAMAJU III 2008-2014
2. SMP NEGERI 4 CILAWU 2014-2017
3. SMA NEGERI 8 GARUT 2017-2020
4. S-1 INSTITUT PENDIDIKAN INDONESIA GARUT 2021-2025