

Nomor Daftar: 119/S/PGSD/26/VIII/2022

PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI *QUIZIZZ* TERHADAP  
HASIL BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN PPKN  
DI SEKOLAH DASAR

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh  
Ika Mahfudhoh  
1808202

PROGRAM STUDI  
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
KAMPUS TASIKMALAYA  
2022

PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI *QUIZIZZ* TERHADAP  
HASIL BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN PPKN  
DI SEKOLAH DASAR

Oleh  
Ika Mahfudhoh

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Ika Mahfudhoh  
Universitas Pendidikan Indonesia  
Agustus 2022

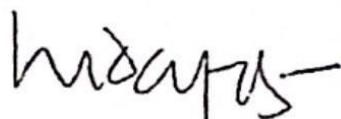
Hak Cipta dilindungi undang-undang  
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak  
ulang, fotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis

IKA MAHFUDHOH

PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ  
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA  
DALAM MATA PELAJARAN PPKN DI SEKOLAH DASAR

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Dr. Syarip Hidayat, M.Pd.

NIP. 198007082005011002

Pembimbing II



Les Pingon, M.Pd.

NIP. 920200419900628101

Mengetahui,

Ketua Program Studi PGSD

UPI Kampus Tasikmalaya



Dr. Dian Indihadi, M.Pd.

NIP. 19611220198021001

## ABSTRAK

Skripsi ini dilatar belakangi karena kurangnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PPKn. Salah satu penyebabnya adalah pembelajaran PPKn dikelas IV kurang bervariasi sehingga kurang menarik minat serta motivasi belajar siswa. Aplikasi *quizizz* merupakan sebuah aplikasi pendidikan berbasis game, dalam aplikasi ini terdapat aktivitas banyak permainan dan membuat latihan game interaktif yang menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan Aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran PPKn terhadap hasil belajar siswa. Kurangnya motivasi belajar siswa menyebabkan turunnya prestasi belajar serta hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain *quasy experimental, Non-Equivalent Pretest-Posttest Control Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN Mangkubumi. Adapun sampel dari penelitian ini adalah 30 orang siswa, yakni 15 peserta didik kelas IV-B sebagai kelas kontrol dan 15 peserta didik IV-C sebagai kelas eksperimen di SDN Mangkubumi. Pada kelas eksperimen akan diberikan perlakuan atau *treatment*, sedangkan pada kelas kontrol tidak mendapat perlakuan. Analisis data kuantitaif berupa tes dilakukan terhadap hasil *pre-test* dan *post-test* kedua kelas menggunakan uji t. Berdasarkan hasil penelitian menjelaskan bahwa terdapat pengaruh penggunaan aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PPKn di SDN Mangkubumi. Hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *quizizz* lebih baik atau lebih meningkat dari pada siswa yang mengikuti pembelajaran secara konvensional.

**Kata Kunci:** Aplikasi *Quizizz*, Hasil Belajar Siswa, Pembelajaran PPKn.

## **ABSTRACT**

*The background of this thesis is the lack of student motivation in learning Civics. One of the reasons is that Civics learning in class IV is less varied so that it does not attract students' interest and motivation to learn. The quizizz application is a game-based educational application, in this application there are many game activities and make fun interactive game exercises. This study aims to determine the effect of using the Quizizz Application in Civics learning on student learning outcomes. Lack of student learning motivation causes a decrease in learning achievement and student learning outcomes. This study uses a quantitative method with a quasi-experimental design, Non-Equivalent Pretest-Posttest Control Design. The population in this study were fourth grade students at SDN Mangkubumi. The sample of this study was 30 students, namely 15 students of class IV-B as the control class and 15 students of IV-C as the experimental class at SDN Mangkubumi. In the experimental class will be given treatment or treatment, while in the control class will not receive treatment. Quantitative data analysis in the form of tests was carried out on the results of the pre-test and post-test of both classes using the t-test. Based on the results of the study, it was explained that there was an effect of using the Quizizz application on student learning outcomes in Civics subjects at SDN Mangkubumi. The learning outcomes of students who take lessons using the quizizz application are better or more improved than students who follow conventional learning.*

*Keywords:* Quizizz Application, Student Learning Outcomes, Civics Learning.

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN .....	i
KATA PENGANTAR .....	ii
UCAPAN TERIMAKASIH.....	iii
ABSTRAK .....	vi
<i>ABSTRACT</i> .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	5
1.3 Tujuan Penelitian .....	5
1.4 Manfaat Penelitian .....	5
1.4.1 Secara Teoritis .....	5
1.4.2 Secara Praktis .....	5
1.5 Struktur Organisasi Skripsi .....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	8
2.1 Aplikasi Quizizz.....	8
2.1.1 Pengertian Aplikasi Quizizz.....	8
2.1.2 Kelebihan Aplikasi Quizizz .....	8
2.1.3 Kekurangan Aplikasi Quizizz .....	9
2.1.4 Langkah-Langkah Menggunakan Quizizz .....	9
2.1.4.1 Membuat akun quizizz .....	9
2.2 Hasil Belajar.....	13
2.2.1 Pengertian Hasil Belajar.....	13
2.3 Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) .....	14

2.3.1 Keberagaman Budaya Bangsaku.....	14
2.4 Penelitian Terdahulu yang Relevan .....	15
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>19</b>
3.1 Desain Penelitian.....	19
3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian.....	20
3.2.1 Partisipan .....	20
3.2.2 Tempat Penelitian.....	21
3.3 Populasi dan Sampel .....	21
3.3.1 Populasi .....	21
3.3.2 Sampel .....	21
3.4 Definisi Operasional.....	22
3.5.1 Tes .....	22
3.5.2 Dokumentasi.....	23
3.6 Instrumen Penelitian.....	23
3.7.1 Uji Validitas .....	23
3.7.2 Uji Reliabilitas.....	25
3.8 Teknik Analisis Data.....	26
3.8.1 Analisis Kuantitatif.....	26
<b>BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>28</b>
4.1 Temuan.....	28
4.1.1 Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran PPKn Tanpa Menggunakan Aplikasi Quizizz .....	29
4.1.1.1 Pelaksanaan Proses Pembelajaran PPKn Siswa Menggunakan Aplikasi Quizizz Dan Siswa Yang Tidak Menggunakan Aplikasi Quizizz .....	32
4.1.2 Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran PPKn Menggunakan Aplikasi Quizizz .....	41

4.1.3 Perbedaan Hasil Belajar Siswa Yang Menggunakan Aplikasi Quizizz Dan Siswa Yang Tidak Menggunakan Aplikasi Quizizz .....	44
4.1.4 Peningkatan Hasil Belajar Siswa Yang Menggunakan Aplikasi Quizizz Lebih Tinggi Daripada Siswa Yang Tidak Menggunakan Aplikasi Quizizz .....	49
4.2 Pembahasan.....	53
<b>BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI .....</b>	<b>58</b>
5.1 Simpulan .....	58
5.2 Implikasi.....	58
5.2.1 Implikasi Teoritis .....	58
5.2.2 Implikasi Praktis.....	59
5.3 Rekomendasi.....	59
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>60</b>
<b>LAMPIRAN – LAMPIRAN .....</b>	<b>63</b>
<b>RIWAYAT HIDUP.....</b>	<b>118</b>

## DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Yulia Isratul. 2019. Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu. Vol.2. No. 25
- Al Mawaddah, Ashimatul Wardah, et al. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Melalui Daring Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5.5 (2021): 3109-3116.
- Annisa, Rahma, and Erwin Erwin. "Pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar IPA siswa di sekolah dasar." *Jurnal Basicedu* 5.5 (2021): 3660-3667.
- Ansori, H., & Aulia, I. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Missouri Mathematics Project (MMP) terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa di SMP.
- Arikunto Suharsimi. 2019. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Asnawir. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers
- Baharuddin, Burhan. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi Dalam Pendidikan*. Yogyakarta: CV Budi Utama
- Daud, Firdaus. 2012. Pengaruh Kecerdasan Emosional (EQ) Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa SMA 3 Negeri Kota Palopo. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran (JPP)*. Vol. 19,no.2, hlm. 234-55
- Emda, Amna. 2018. Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, Vol. 5, no. 2
- Enda, Febri. 2017. Pedoman Metode Penelitian (Statistik Praktis). Sidoarjo: Zifatama Jawar
- Fauziyyah, Ulfah. *Pengaruh Media Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran PKN (Quasy Experiment Di SMA Negeri 1 Majalaya Kab. Bandung)*. Diss. FKIP UNPAS, 2019.
- Hamdu, Ghullam, and Lisa Agustina. "Pengaruh motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar IPA di sekolah dasar." *Jurnal penelitian pendidikan* 12.1 (2011): 90-96.
- Hidayati, Issrina Dwika, and Aslam Aslam. "Efektivitas media pembelajaran aplikasi quizizz secara daring terhadap perkembangan kognitif siswa." *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran* 4.2 (2021).
- Janna, N.M, & Herianto, H. (2021). Konsep Uji Validitas dan Reliabilitas dengan Menggunakan SPSS

- Jati, Dionisius Heckie Puspoko. (2020). Peningkatan Hasil Belajar PPKn Melalui Pembelajaran Online Berbasis Quizizz. *E-Jurnal Mitra Pendidikan*. Vol.4 N0.5. 2020
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Smp 2 Bojonegoro. *Gauss : Jurnal Pendidikan Matematika*, 03(01), 64-73.
- Oktaviani, M. A., & Notobroto, H. B. (2014) Perbandingan tingkat konsistensi normalitas distribusi metode kolmogrov-smirnov, lilliefors, shapiro-wilk, dan skewness-kurtosis. *Jurnal Biometrika dan Kependudukan*, 3(2), 127-135
- Rusman, 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta
- Sadirman A.M. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Safitri, I., & Putri, E. (2019, January). Pengaruh Pembelajaran Diagram Roundhouse Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran Rencana Anggaran Biaya di AMKN 1 Sumedang. Skripsi
- Salsabila, Unik Hanifah, et al. "Pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran ditengah pandemi pada siswa SMA." *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi/ JIITUJ/ 4.2 (2020)*: 163-173.
- Syaifulloh, Mohammad. *Pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi Quizizz pada pembelajaran IPS terpadu Kelas VII di MTS Negeri 7 Malang*. Diss. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2020.
- Sugiyono (2018) *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta
- Tazkiyah, Destyanisa, and Zuyinatul Isro. "Penerapan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Di Era Covid-19." *Jurnal Cakrawala Mandarin* 5.1 (2021): 42-51.
- Usmadi, U. (2020). Pengujian persyaratan analisis (Uji homogenitas dan uji normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7(1).
- Wahyudi, W., Rufiana, I. S., & Nurhidayah, D, A, (2020). Quizizz: Alternatif Penilaian di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Soulmath: Jurnal Edukasi Pendidikan Matematika*, 8(2), 95.
- Wahyuningtyas, Rizki, and Bambang Suteng Sulasono. "Pentingnya media dalam pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar di Sekolah Dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 2.1 (2020): 23-27.
- Wijayanti, R., Hermanto, D., & Zainudin, Z. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Mata Kuliah Matematika Sekolah Ditinjau dari Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 347-356

Wilson, Agus. "Penerapan Metode Pembelajaran Daring (Online) melalui Aplikasi Berbasis Android saat Pandemi Global." *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)* 5.1 (2020)..

Yana, A.U., L. Antasari dan B. R. Kurniawan. 2019." Analisis Pemahaman Konsep Gelombang Mekanik Melalui Aplikasi Online Quizizz. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia.*