



E-ISSN 3032-601X & P-ISSN 3032-7105

Vol. 2, No. 3, Tahun 2025

MISTER

**Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science,
Technology and Educational Research**

**Jurnal Penelitian Multidisiplin dalam Ilmu
Pengetahuan, Teknologi dan Pendidikan**

**UNIVERSITAS SERAMBI MEKKAH
KOTA BANDA ACEH**

mister@serambimekkah.ac.id

Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science Technology
and Educational Research

Journal of MISTER

Vol. 2, No. 3, 2025

Pages : 4002-4011

Efektifitas Penggunaan Quiziz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SMK PGRI 2 Giri Banyuwangi

Ayu Lika Ripkia

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, FKIP,
Universitas PGRI Banyuwangi

Article in Journal of MISTER

Available at : <https://jurnal.serambimekkah.ac.id/index.php/mister/index>

DOI : <https://doi.org/10.32672/mister.v2i3.3543>

How to Cite this Article

APA : Ripkia, A. L. (2025). Efektifitas Penggunaan Quiziz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SMK PGRI 2 Giri Banyuwangi. *Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science, Technology and Educational Research*, 2(3), 4002 - 4011. <https://doi.org/10.32672/mister.v2i3.3543>

Others Visit : <https://jurnal.serambimekkah.ac.id/index.php/mister/index>

MISTER: *Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science, Technology and Educational Research* is a scholarly journal dedicated to the exploration and dissemination of innovative ideas, trends and research on the various topics include, but not limited to functional areas of Science, Technology, Education, Humanities, Economy, Art, Health and Medicine, Environment and Sustainability or Law and Ethics.

MISTER: *Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science, Technology and Educational Research* is an open-access journal, and users are permitted to read, download, copy, search, or link to the full text of articles or use them for other lawful purposes. Articles on Journal of MISTER have been previewed and authenticated by the Authors before sending for publication. The Journal, Chief Editor, and the editorial board are not entitled or liable to either justify or responsible for inaccurate and misleading data if any. It is the sole responsibility of the Author concerned.



ISSN 3032-7105

ISSN 3032-601X



Efektifitas Penggunaan Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SMK PGRI 2 Giri Banyuwangi

Ayu Lika Ripkia

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, FKIP, Universitas PGRI Banyuwangi

*Email Korespondensi: ayulikaripkia@gmail.com

Diterima: 05-07-2025

| Disetujui: 10-07-2025

| Diterbitkan: 12-07-2025

ABSTRACT

This research is motivated by the fact that the learning process in schools still largely relies on conventional media, which tends to require considerable time and cost. Moreover, the use of media often causes concerns among students, such as the potential for cheating during exams, suboptimal utilization of technology, and results in a less active and monotonous learning environment. However, at SMK PGRI 2 Giri Banyuwangi, the online platform Quizizz has been implemented as a tool to evaluate students' learning outcomes, particularly in the subject of Pancasila Education. This study aims to determine the effectiveness of using the Quizizz platform as an evaluation medium in this subject. The research method used is quantitative with a survey approach. Data were collected through the distribution of questionnaires to eleventh-grade students at SMK PGRI 2 Giri Banyuwangi. Data analysis was carried out using normality and hypothesis tests to assess the effectiveness of Quizizz as an evaluation tool. The analysis results showed that the data were normally distributed, with an Asymp. Sig value of 0.341. The hypothesis test produced a value of 4.298, indicating significant effectiveness in using Quizizz for evaluating Pancasila Education learning. Based on the questionnaire results, which reflected positive responses from students, it can be concluded that the alternative hypothesis (H_a) is accepted. This proves that the implementation of Quizizz in Pancasila Education at SMK PGRI 2 Giri Banyuwangi is highly effective and capable of improving the quality of learning evaluation.

Keywords: Quizizz, learning evaluation media, Pancasila education.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kenyataan bahwa proses pembelajaran di sekolah masih banyak menggunakan media konvensional yang cenderung memakan waktu dan biaya cukup besar. Selain itu, penggunaan media konvensional seringkali menimbulkan kekhawatiran di kalangan peserta didik, seperti potensi terjadinya kecurangan saat mengerjakan soal, kurangnya pemanfaatan teknologi secara optimal, serta menyebabkan suasana belajar menjadi kurang aktif dan membosankan. Namun, di SMK PGRI 2 Giri Banyuwangi, telah diterapkan platform online Quizizz sebagai sarana evaluasi hasil belajar peserta didik, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat efektivitas penggunaan platform Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran tersebut. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan pendekatan survei. Data dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner kepada peserta didik kelas XI SMK PGRI 2 Giri Banyuwangi. Analisis data dilakukan dengan uji normalitas dan uji hipotesis untuk mengetahui efektivitas penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa data terdistribusi normal dengan nilai Asymp. Sig sebesar 0,341. Uji hipotesis menghasilkan nilai 4,298, yang mengindikasikan adanya efektivitas signifikan dalam penggunaan Quizizz untuk evaluasi pembelajaran Pendidikan Pancasila. Berdasarkan hasil kuesioner yang menunjukkan respons positif dari peserta didik, dapat disimpulkan bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima. Hal ini membuktikan bahwa penerapan Quizizz dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMK PGRI 2 Giri Banyuwangi sangat efektif dan mampu meningkatkan kualitas evaluasi pembelajaran.

Katakunci: Quizizz, media evaluasi pembelajaran, pendidikan Pancasila.

PENDAHULUAN

Kegiatan yang dilakukan melalui serangkaian kegiatan terencana dan sadar untuk mencapai tujuan ke arah lebih baik di sebut pembelajaran. Salah satu komponen keberhasilan pendidikan bergantung pada proses pembelajaran. Apabila pendidik dan peserta didik melaksanakan aktivitas pembelajaran secara optimal proses dan hasil pembelajaran yang baik akan dicapai. Namun proses pembelajaran saat ini masih banyak dilakukan dengan menggunakan media evaluasi pembelajaran secara konvensional yang menyebabkan peserta didik menjadi kurang aktif dalam proses pembelajaran (A. Kurniawan et al., 2022)

Memberikan rangsangan dan dorongan merupakan salah satu strategi penting yang dapat diterapkan untuk meningkatkan efektivitas dalam proses pembelajaran. Dengan adanya stimulus yang tepat, peserta didik akan merasa lebih termotivasi untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar. Salah satu bentuk dorongan yang dapat diberikan kepada peserta didik adalah melalui penggunaan media evaluasi pembelajaran yang dirancang secara kreatif, inovatif, dan menarik. Dalam penelitian ini, evaluasi pembelajaran pada aspek pengetahuan (kognitif) peserta didik dimasukkan untuk memahami cakupan pengetahuan peserta didik tentang topik yang diajarkan (Pramita, 2023). Misalnya, lakukan ulangan setiap hari menggunakan Quizizz, sebuah alat untuk mengevaluasi hasil belajar, terutama yang berkaitan dengan pendidikan pancasila. Pembentukan karakter dalam Pendidikan Pancasila memainkan peran penting dalam nilai-nilai kebangsaan, sebagai subjek penting di Indonesia. (Restu et al., 2023).

Media evaluasi pembelajaran secara konvensional sering dianggap tidak efektif dalam penelitian (Zafi, 2021) mengungkapkan penggunaan media evaluasi secara konvensional tidak efisien atau membutuhkan waktu dan biaya yang cukup banyak dan menimbulkan efek kekhawatiran bagi peserta didik karena bisa berlaku curang dalam mengerjakan soal dan tidak memanfaatkan teknologi secara maksimal, serta menyebabkan kegiatan evaluasi pembelajaran menjadi kurang interaktif dan membosankan. Oleh karena itu, untuk meningkatkan kualitas pendidikan, inovasi dan pemanfaatan teknologi di ranah pendidikan juga harus dimanfaatkan secara maksimal karena dalam evaluasi pembelajaran menjadi sangat penting untuk kemajuan peserta didik di masa mendatang. (Abadi et al., 2023).

Penelitian ini dilakukan di SMK PGRI 2 Giri Banyuwangi karena sekolah tersebut sudah menggunakan platform online Quizizz untuk mengevaluasi atau menilai hasil belajar. Penelitian ini bertujuan untuk menentukan bagaimana keefektifan platform ini untuk menilai, terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, dan untuk mengetahui bagaimana peserta didik menanggapi media evaluasi pembelajaran ini. Platform Quizizz membuat evaluasi pembelajaran menjadi mudah bagi pendidik dan peserta didik karena dapat diakses melalui website dan tidak memerlukan penginstalan aplikasi. Pendidik dari mata pelajaran pendidikan Pancasila sudah mempersiapkan pertanyaan untuk dijawab peserta didik dan dibagikan dalam bentuk kuis dengan memanfaatkan aplikasi Quizizz. Penelitian ini berjudul "Efektifitas Penggunaan Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di SMK PGRI 2 GIRI Banyuwangi" penelitian dilakukan sebagai bagian dari upaya untuk mengembangkan media evaluasi pembelajaran berbasis teknologi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan desain survei dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian dilaksanakan di SMK PGRI 2 Giri Banyuwangi dalam kurun waktu selama tiga bulan. Populasi pada penelitian ini terdiri dari seluruh peserta didik kelas XI di SMK PGRI 2 Giri Banyuwangi.

Sampel penelitian ditentukan sebanyak 65 peserta didik. Penentuan jumlah sampel dilakukan dengan menggunakan rumus Slovin agar dapat merepresentasikan populasi secara proporsional. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah stratified random sampling, sehingga setiap strata dalam populasi memiliki peluang yang sama untuk terpilih sebagai sampel.

Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa teknik, yaitu observasi, angket atau kuesioner, serta dokumentasi. Observasi dilakukan untuk memperoleh gambaran langsung mengenai pelaksanaan pembelajaran. Angket atau kuesioner disebarkan kepada peserta didik untuk mengumpulkan data terkait efektivitas penggunaan platform Quizizz dengan menggunakan skala likert 1 sampai 5. Kemudian, Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data yang diperoleh dari kedua teknik sebelumnya.

Data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan uji normalitas untuk mengetahui distribusi data. Selanjutnya, uji hipotesis dilakukan guna menguji efektivitas penggunaan platform Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Seluruh proses analisis data dilakukan secara sistematis agar hasil penelitian dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Media

Menurut *Association of Education Communication Technology* (AECT) tahun 1979, media adalah sebuah perangkat yang dapat dimanipulasikan, didengar, dilihat, dan dibaca, serta instrumen yang digunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar. Istilah "media" juga merupakan bentuk jamak dari medium, yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar.

Menurut Gagne dan Briggs (1974), media merupakan alat yang dimanfaatkan dalam mengemukakan materi pembelajaran serta bisa mendorong peserta didik untuk terus belajar. Media juga memiliki peran krusial pada proses pembelajaran, terutama dengan teknologi yang semakin maju. Media bisa dimanfaatkan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta kemampuan atau ketrampilan peserta didik, mendorong proses belajar.. (Kaniawati et al., 2023).

2. Media Evaluasi Pembelajaran

Menurut (Shalikhah, 2019) Media evaluasi pembelajaran dimanfaatkan dalam mengukur, menilai, dan mengevaluasi proses pembelajaran dan hasilnya. Media ini bisa membagikan data yang tepat mengenai pencapaian kompetensi peserta didik. Media evaluasi dapat berupa tes dan non tes. Dengan menggunakan media evaluasi yang tepat, pendidik dapat memperoleh data yang relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran peserta didik. Berdasarkan tersebut media evaluasi terbagi menjadi dua kategori utama: evaluasi formatif dan sumatif. Media evaluasi formatif menilai proses pembelajaran secara berkelanjutan, seperti kuis, diskusi kelompok, dan tugas harian; evaluasi sumatif menilai hasil akhir, seperti ujian akhir semester dan proyek besar.

Media evaluasi quiziz berbasis teknologi ini bukan hanya mendukung partisipasi peserta didik, namun juga memungkinkan pendidik untuk mendapatkan data evaluasi secara efektif, yang membantu pendidik dalam membuat keputusan yang lebih mudah tanpa memakan waktu banyak dalam meningkatkan pembelajaran di masa mendatang.(Candra Rolisca & Achadiyah, 2019).

3. Evaluasi Pembelajaran

Aktivitas pembelajaran yang diadakan dengan sengaja untuk mencapai tujuan tertentu disebut pendidikan. Sebagai proses, evaluasi terhadap pendidikan harus dilakukan untuk menilai tingkat keberhasilan yang dicapai apa sudah memenuhi tujuan. Evaluasi pembelajaran tidak semata-mata digunakan untuk menilai prestasi peserta didik; itu juga harus digunakan sebagai strategi pengajaran. Evaluasi pembelajaran dapat mendorong peserta didik untuk belajar jika dilakukan secara berkelanjutan. (Sohilait, 2021)

Di dalam evaluasi pembelajaran terdapat ruang lingkup dalam evaluasi pembelajaran dari (Arifin, 2020) Sebagai berikut:

- Tes adalah proses menciptakan serta mengajukan sebagian pertanyaan yang harus dijawab, dan capaian adalah ukuran (nilai angka).
- Pengukuran atau *Measurement* dilakukan dengan menggunakan skala penilaian observasi atau alat lain yang memungkinkan pengumpulan data kuantitatif dan mengacu pada pengukuran berdasarkan skor yang diperoleh dari pengukuran tersebut.
- Evaluasi merupakan suatu proses menggambarkan serta memperbaiki data dalam menetapkan alternatif. Evaluasi meliputi penilaian serta tes. Hasil evaluasi dapat dimanfaatkan untuk mengambil keputusan profesional tentang data kuantitatif atau kualitatif.
- Penilaian atau *Assessment* dapat digunakan untuk menentukan masalah seseorang. Itu seperti evaluasi dalam beberapa hal. Namun, penting untuk diingat bahwa sifat seseorang, seperti kejujuran, kemampuan akademik, dan kemampuan mengejar, dapat dinilai dan dievaluasi

Hubungan antara Tes, pengukuran, penilaian serta evaluasi merupakan satu kesatuan yang berkesinambungan saling berkaitan karena dari sebagai proses untuk melakukan serta membentuk suatu rangkaian yang utuh dalam menilai dan meningkatkan kualitas pembelajaran atau kinerja secara objektif dan sistematis untuk kemajuan serta keterlibatan peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran

Selama proses pembelajaran, tiga hal harus diperhatikan. Ada beberapa bagian yaitu afektif, kognitif, dan psikomotorik adalah ketiga komponen tersebut. Ini sebanding dengan klasifikasi tujuan pendidikan yang dikembangkan oleh Benjamin S. Bloom. Taksonomi Bloom mengklasifikasikan tujuan pembelajaran menjadi tiga jenis: ranah afektif, ranah kognitif, dan ranah psikomotorik. (Febriana, 2021)

Jenis-jenis evaluasi pembelajaran untuk melakukan evaluasi mengutip dari buku evaluasi pembelajaran (Priowuntato, 2020) sebagai berikut.

a. Bentuk Tes

Menurut (Winurti et al., 2024) cara pengujian memberikan pertanyaan dan memberikan jawaban, tes terbagi menjadi dua kategori. Kategori pertama terdiri dari tes tertulis, di mana pengujian mengajukan pertanyaan atau pertanyaan dalam bentuk tertulis serta memberikan jawaban secara tertulis. Kategori kedua terdiri dari tes lisan, di mana pengujian mengajukan pertanyaan secara lisan serta memberikan jawaban secara lisan (Purwaningsih, 2022)

b. Bentuk non tes

Metode non-tes adalah cara alternatif untuk mengevaluasi peserta didik tanpa menggunakan tes tradisional. Beberapa metode non-tes yang umum digunakan termasuk "skala bertingkat (*rating scale*),"

yang memungkinkan pendidik untuk menilai berbagai aspek perilaku atau keterampilan peserta didik berdasarkan kriteria tertentu. kuesioner, yang berfungsi untuk mengumpulkan data dari peserta didik mengenai pengalaman belajar, sikap, serta tanggapan peserta didik terhadap materi yang diajarkan; serta daftar cocok (*check-list*), yang memudahkan pendidik dalam mencatat kehadiran atau pencapaian keterampilan tertentu yang diharapkan.

4. Pendidikan Pancasila

Pada seluruh tingkat pendidikan mulai dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi mengarahkan pendidikan pancasila sebagai mata pelajaran yang wajib. Hal ini bertujuan untuk menciptakan karakter serta identitas nasional peserta didik dengan memahami dan menginternalisasi sikap dan perilaku yang didasarkan terhadap nilai-nilai Pancasila sehingga peserta didik bisa mengimplementasikan nilai-nilai tersebut paada kehidupan sehari-hari. Dengan pelajaran ini, diharapkan tidak hanya menjadi cerdas secara akademis, tetapi juga menjadi warga negara yang memiliki kesadaran sosial serta tanggung jawab sebagai warga negara.(Nurgiansah et al., 2021)

Menurut Keputusan Kepala Kepala BSAKP Kemendikbudristek nomor 008/H/KR/2022 tentang Capaian Pembelajaran PAUD, SD, SMP, SMA, dan SMK pada Kurikulum Merdeka, Pendidikan Pancasila berisi nilai-nilai karakter Pancasila yang ditumbuhkan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara untuk menyiapkan warga negara yang cerdas dan baik. (Standar et al., 2022).

5. Quizizz

Quizizz adalah sebuah platform pembelajaran online yang menawarkan permainan interaktif, kuis, dan diskusi. Quizizz adalah media pembelajaran berbasis web yang memungkinkan siswa membuat permainan yang menyenangkan dan menarik (Jasiah et al., 2021) Selain itu, Quizizz memungkinkan membuat kuis interaktif yang melibatkan banyak peserta daan dapat diselesaikan dari berbagai perangkat seperti smartphone, tablet, atau komputer.

Quizizz adalah alat yang dapat membantu peserta didik sekolah menengah dan perguruan tinggi. Quizizz tersedia di dua situs web: <https://quizizz.it>, di mana peserta didik dapat berpartisipasi dalam kuis, diskusi, dan survei secara online; dan <https://quizizz.com>, di mana pendidik dapat melakukan kuis, diskusi, dan survei secara online juga. Selain itu, program Quizizz dapat dengan mudah diunduh ke smartphone setiap peserta didik. Selain itu, perangkat Quizizz membuat belajar menjadi menyenangkan. Pendidik yang memanfaatkan fitur aplikasi dan mengajukan pertanyaan dapat menarik minat peserta didik dan mendorong untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar. Tampilan menarik fitur aplikasi Quizizz menarik minat dan membuat peserta didik senang.(Amri et al., 2020)

1. Kelebihan Quiziz

- a. Quizizz, aplikasi pendidikan yang menyenangkan dan gratis, memungkinkan pendidik membagikan kuis terhadap peserta didik.
- b. *Bring Your Own Device (BYOD)*: ini memungkinkan semua peserta didik menggunakan perangkat mereka sendiri. Quizizz dapat dimainkan oleh peserta didik di perangkat apa pun yang mendukung browser, seperti komputer, laptop, tablet, dan ponsel pintar.
- c. Peserta didik juga dapat membuat kuis sendiri, yang memungkinkan setiap peserta didik membuat kuis sendiri

- d. Peserta didik juga dapat dengan mudah mengumpulkan pertanyaan dari kuis apa pun (membuat kuis publik) serta secara otomatis menambahkan gambar dari internet. menyimpan sejumlah besar fitur dan proses yang belum diselesaikan.
2. Kekurangan Quiziz
 - a. Peserta didik dapat membuka tab baru. saat menggunakan perangkat, dapat mengakses informasi tambahan, sumber belajar, dan materi pendukung secara bersamaan.
 - b. Sulit untuk mengontrol ketika membuka tab baru. Hal ini dapat mengalihkan perhatian peserta didik dari fokus utama. Akibatnya, pembelajaran menjadi kurang efektif dan mengakibatkan tidak konsentrasi saat mengerjakan tugas.
 - c. Cepatnya pekerjaan berpengaruh di hasil nilai yang diperoleh peserta didik
 - d. Quizizz sangat ditetapkan dari koneksi internet yang kuat, sehingga bisa terjadi disconnect (internet terputus atau tidak menyambung) jika koneksi interne lemah. Hal ini bisa menghambat dan mengganggu pekerjaan peserta didik serta pengalaman belajar secara keseluruhan.

6. Efektifitas Penggunaan Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan angket atau kuesioner sebagai metode pengumpulan data untuk menentukan penggunaan Quizizz efektif sebagai media evaluasi pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMK PGRI 2 Giri Banyuwangi. Jumlah responden yang ditetapkan adalah 65, yang diperoleh dengan menggunakan rumus Slovin. Selanjutnya, untuk pengambilan menggunakan sampel acak sederhana atau stratified random sampling digunakan. Di dalam kuisisioner tersebut memiliki lima pilihan jawaban: Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Netral (N), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Selain itu, terdapat 20 pernyataan tentang seberapa efektif Quizizz sebagai alat untuk mengevaluasi pembelajaran pendidikan pancasila.

Setelah kuisisioner disebar dan data terkumpul, langkah selanjutnya dalam penelitian ini adalah melakukan analisis data yang meliputi uji normalitas untuk memastikan distribusi data memenuhi asumsi statistik, serta uji hipotesis guna menguji kebenaran dugaan atau pernyataan yang diajukan dalam penelitian. Proses analisis ini penting untuk memperoleh hasil yang valid dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Sebelum memulai analisis data dengan uji normalitas, peneliti menguji kuisisioner dengan uji validitas dan reliabilitas angket terlebih dahulu. Pengujian validitas kuisisioner bertujuan dalam menetapkan bahwa instrumen serta alat penelitian bisa mengukur variabel yang ingin diteliti secara tepat dan akurat. Peneliti memanfaatkan angket yang sudah baku, yang sudah dilakukan pengujian pada validitas dan reliabilitasnya dengan mengubahnya dan menyesuaikan dengan kebutuhan peneliti.

Uji normalitas data harus dilakukan setelah validitas dan reliabilitas angket telah diuji. Uji normalitas ini merupakan komponen penting mulai uji prasyarat analisis data, atau juga dikenal sebagai uji asumsi klasik. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang dikumpulkan untuk kuisisioner dalam menguji dan mengukur penggunaan Quizizz efektif digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran dalam mewakili data yang sudah terdistribusi normal.

Tabel 1. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
N		65
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	2,82227613
Most Extreme Differences	Absolute	,112
	Positive	,093
	Negative	-,112
Test Statistic		,112
Asymp. Sig. (2-tailed)		,341 ^c
a. Test distribution is Normal		
b. Calculated from data		
c. Lilliefors Significance Correction		

Sumber data peneliti 29 Mei 2025

Kriteria yang digunakan dalam uji normalitas ini mengacu pada nilai signifikansi (Asymp. Sig.) yang dihasilkan dari pengolahan data, dalam hal ini melalui uji Kolmogorov-Smirnov atau Shapiro-Wilk. Apabila nilai Asymp. Sig. lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai tersebut kurang dari atau sama dengan 0,05, maka data dianggap tidak berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan oleh peneliti, diperoleh nilai Asymp. Sig. sebesar 0,341. Nilai ini jelas lebih besar daripada batas ambang 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data dari kuesioner mengenai efektivitas pemanfaatan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran mengikuti distribusi normal.

Setelah instrumen penelitian diuji untuk validitas dan realibilitas, dan persyaratan analisis data dipenuhi, langkah berikutnya dalam pengolahan penelitian adalah menguji hipotesis dalam memahami seberapa efektif platform Quizizz sebagai alat evaluasi dalam pendidikan Pancasila. Peneliti memilih untuk menggunakan analisis uji-t tipe satu sampel untuk situasi ini karena kemampuan analisis ini untuk membandingkan nilai tengah atau rata-rata skor yang diperoleh dari Quizizz dengan nilai acuan atau standar yang telah ditetapkan sebelumnya.

Tabel 2. Uji Hipotesis

One-Sample Test						
Test Value = 65						
95% Confidence Interval of the Difference						
t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Lower	Upper	
Nilai hasil angket	4,298	64	,000	26,015	24,94	27,09

Sumber data peneliti 29 Mei 2025

Menurut analisis uji hipotesis dengan uji t one sampel, menemukan hasil bahwa nilai t hitung yang dihasilkan dari penelitian ini adalah 4,298, sementara nilai t tabel yang digunakan sebagai batas pengambilan keputusan adalah 1,670, berdasarkan tabel dengan 0.05 dengan sampel 65. Melalui perbandingan hasil dari nilai t hitung dan t tabel, keputusan uji t didasarkan pada hipotesis nol (H_0). Jika t hitung lebih kecil dari t tabel ($t_{hitung} < t_{tabel}$), maka hipotesis nol diterima dan hipotesis alternatif (H_a) diterima.

Menurut hasil perhitungan, maka jawaban yang diperoleh yaitu menolak H_0 dan menerima H_a , karena nilai t hitung sebesar 4,298 lebih besar dari nilai t tabel sebesar 1,670. Temuan ini mengindikasikan

bahwa penggunaan platform Quizizz terbukti efektif dalam meningkatkan hasil evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMK PGRI 2 Giri Banyuwangi.

Menurut analisis uji hipotesis dengan uji t one sampel, menemukan hasil bahwa nilai t hitung yang dihasilkan dari penelitian ini adalah 4,298, sementara nilai t tabel yang digunakan sebagai batas pengambilan keputusan adalah 1,670, berdasarkan tabel dengan 0.05 dengan sampel 65. Melalui perbandingan hasil dari nilai t hitung dan t tabel, keputusan uji t didasarkan pada hipotesis nol (H_0). Jika t hitung lebih kecil dari t tabel ($t_{hitung} < t_{tabel}$), maka hipotesis nol diterima dan hipotesis alternatif (H_a) diterima.

Menurut hasil perhitungan, maka jawaban yang diperoleh yaitu menolak H_0 dan menerima H_a , karena nilai t hitung sebesar 4,298 lebih besar dari nilai t tabel sebesar 1,670. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan platform Quizizz terbukti efektif dalam meningkatkan hasil evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMK PGRI 2 Giri Banyuwangi.

KESIMPULAN

Dapat disimpulkan Temuan dari penelitian ini, yaitu terdapat keefektifan dari penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMK PGRI 2 Giri Banyuwangi. Hal ini didukung oleh analisis hasil data yang di dapatkan dari jawaban responden melalui kuesioner yang telah disebar, yang menunjukkan hasil positif. Selanjutnya, hasil analisis data dengan uji hipotesis menunjukkan bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima, dengan hasil uji hipotesis yaitu menghasilkan nilai 4,298 yang membuktikan bahwa penerapan Quizizz dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMK PGRI 2 Giri Banyuwangi sangat efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abadi, I., Afrizal, A. F., & Wahyuni, N. I. (2023). Kepraktisan Penggunaan Aplikasi Quizizz Paper Mode Sebagai Media Dalam Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V di SD Negeri Lemahireng 05. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(10), 3. <https://jurnal.penerbitdaarulhuda.my.id/index.php/MAJIM/article/view/1148>
- Amri, M., 1, & Yus Arija Shobri. (2020). *Indi Quizizz*. 13(301).
- Arifin, Z. (2020). Evaluasi Pembelajaran (P. Latifah. PT. Remaja Rosdakarya).
- Candra Rolisca, R. U., & Achadiyah, B. N. (2019). Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Dalam Bentuk Online Berbasis E-Learning Menggunakan Software Wondershare Quiz Creator Dalam Mata Pelajaran Akuntansi Sma Brawijaya Smart School (Bss). *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 12(2). <https://doi.org/10.21831/jpai.v12i2.2706>
- Febriana, R. (2021). *Evaluasi pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Jasiah, J., Marselus, M., Marjuki, M., Taufiq, A., Berlianti, N. A., Wijayanti, A., Jakob, J. C., Pohan, N., Hamzah, H., & Junaedi, J. (2021). *Mahir menguasai PTK (penelitian tindakan kelas) dalam 20 hari*. CV. Adanu Abimata.
- Kaniawati, E., Mardani, M. E. M., Lestari, S. N., Nurmilah, U., & Setiawan, U. (2023). Evaluasi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 18–32.

- Kurniawan, A., Febriant, A. N., Hardianti, T., Ichsan, I., Desy, D., Risan, R., Maya Sari, D. M., Sitopu, J. W., Dewi, R. S., & Sianipar, D. (2022). *Evaluasi pembelajaran*. PT. GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI
- Nurgiansah, T. H., Pratama, F. F., & Nurchotimah, A. S. I. (2021). Penelitian Tindakan Kelas Dalam Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan PKN (Pancasila Dan Kewarganegaraan)*, 2(1), 10–23.
- Pramita, K. N. (2023). Evaluasi Pembelajaran Dalam Ranah Aspek Kognitif Pada Jenjang Pendidikan Dasarpada Mi Assalafiyah Timbangreja. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(2), 403–411.
- Prijowuntato, S. W. (2020). *Evaluasi pembelajaran*. Sanata Dharma University Press.
- Purwaningsih, E. (2022). Pemahaman Guru Tentang Analisis Kualitas Tes Dan Butir Soal. *Perspektif*, 1(3), 225–230. <https://doi.org/10.53947/perspekt.v1i3.98>
- Restu, N. K., Sutini, A., & Dewi, D. A. (2023). Pengaruh media wordwall sebagai instrumen penilaian PPKn SD terhadap kemampuan literasi digital dan kreatifitas guru dalam mengajar. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 6(1), 94–101. <https://doi.org/10.22460/collase.v1i1.15502>
- Shalikhah, N. D. (2019). Pemanfaatan aplikasi Lectora Inspire sebagai media pembelajaran interaktif. *Cakrawala*., 11(1), 101–115
- Sohilait, E. (2021). *Buku Ajar: Evaluasi Pembelajaran Matematika*. PT Rajagrafindo Persada, Depok.
- Standar, K. K. B., Kurikulum, D. A. P. K. P., Kebudayaan, R. D. T. N., & Nomor, T. (2022). 033. H/KR/2022 Tentang Capaian Pembelajaran Pada PAUD, Pendidikan Dasar, Dan ...
- Winurti, L. T., Zuhaini, Z., & Mualif, A. (2024). Analisis Butir Soal Lembar Kerja Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas 1 Sdn 020 Langsung Hulu Di Kecamatan Sentajo Raya Kabupaten Kuantan Singingi. *JOM FTK UNIKS (Jurnal Online Mahasiswa FTK UNIKS)*, 4(2), 223–231
- Zafi, A. (2021). Efektifitas Platform Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Akidah Akhlak di MAN 1 Kudus. *Murobbi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2), 201–218