

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN BERBANTUAN QUIZIZZ TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DAN PRESTASI BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA SISWA SEKOLAH DASAR

Y. Maliani¹, I.N. Suastika², N. Dantes³

¹²³Program Studi Pendidikan Dasar
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: yanti.maliani@gmail.com¹, nengah.suastika@undiksha.ac.id²,
dantes@undiksha.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran berbasis permainan berbantuan Quizizz terhadap motivasi belajar dan prestasi belajar Pendidikan Pancasila baik secara simultan maupun sendiri-sendiri. Penelitian ini tergolong jenis kuasi eksperimen dengan rancangan post-test only control group design. Penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling. Populasi penelitian ini adalah seluruh kelas V SD Negeri Gugus VIII Mengwi sebanyak 215 siswa. Kelompok eksperimen adalah siswa kelas V SD No. 4 Mengwi yang terdiri dari 28 orang sedangkan kelompok kontrol adalah siswa kelas V SD No. 1 Mengwi yang sebanyak 26 orang. Instrumen data pada penelitian ini adalah angket untuk motivasi belajar dan tes untuk prestasi belajar Pendidikan Pancasila yang dianalisis menggunakan MANOVA. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: Pertama, terdapat pengaruh secara simultan model pembelajaran berbasis permainan berbantuan quizizz terhadap motivasi belajar dan prestasi belajar Pendidikan Pancasila siswa Kelas V SD Negeri Gugus VIII Mengwi. Kedua, terdapat pengaruh model pembelajaran berbasis permainan berbantuan quizizz terhadap motivasi belajar Pendidikan Pancasila siswa Kelas V SD Negeri Gugus VIII Mengwi. Ketiga, terdapat pengaruh model pembelajaran berbasis permainan berbantuan quizizz terhadap prestasi belajar Pendidikan Pancasila siswa Kelas V SD Negeri Gugus VIII Mengwi. Berdasarkan temuan-temuan tersebut disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis permainan berbantuan Quizizz berpengaruh positif terhadap motivasi belajar dan prestasi belajar Pendidikan Pancasila siswa.

Kata kunci: Model Pembelajaran Berbasis Permainan; Motivasi Belajar; Prestasi Belajar; Quizizz

Abstract

This study aimed to determine the effect of Game Based Learning model assisted by Quizizz toward motivation and learning achievement especially in Pancasila education both simultaneously or individually. This study classified as a quasi-experimental type with a post-test only control group design. This research used a purposive sampling technique. The population of this study was all 5th grade students Cluster VIII Mengwi, that totalling 215 students. The experimental group was 5th grade students at SD No. 4 Mengwi that consist of 28 people meanwhile the control group was consist of 26 students from SD No. 1 Mengwi. Instrumen of the data in this study were questionnaires for learning motivation and test for Pancasila learning outcomes which were analyzed using MANOVA. The result shows that: First, there was a simultaneous effect of the Game Based Learning assisted by Quizizz on students' motivation and Pancasila achievements in Grade V of SD Negeri Gugus VIII Mengwi. Second, the Game Based Learning with Quizizz has an effect on students' motivation in Grade V of SD Negeri Gugus VIII Mengwi. Third, the Game Based Learning model assisted by has an effect on Pancasila achievement in Grade V of SD Negeri Gugus VIII Mengwi. Based on these findings, it was concluded that Game Based Learning assisted by Quizizz had a positive effect on students' motivation and Pancasila learning outcomes.

Keywords: Game Based Learning Model; Motivation; Achievement; Quizizz

PENDAHULUAN

Pendidikan nasional di Indonesia merupakan pendidikan yang berpondasi pada Pancasila dan UUD 1945 dimana berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia serta selalu peka terhadap tuntutan perubahan zaman. Fungsi pendidikan nasional adalah untuk meningkatkan kemampuan serta membangun watak serta peradaban bangsa yang bermartabat di dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dimana bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi sosok manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, mandiri, kreatif, serta menjadi sosok warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Tujuan dari pendidikan nasional akan terwujud jika semua komponen pendukung diberdayakan secara optimal melalui peran serta masing-masing di dalam menyelenggarakan serta mengendalikan mutu layanan pendidikan. Keberhasilan tujuan pendidikan nasional kita masih belum optimal mengingat masih banyaknya permasalahan pendidikan yang ada. Permasalahan pendidikan di Indonesia cukup kompleks dan mencakup berbagai aspek. Salah satu permasalahan tersebut adalah kualitas pengajaran yang ditinjau dari kompetensi guru dan metode pengajaran. Permasalahan yang sering dihadapi dalam pembelajaran khususnya pelajaran Pendidikan Pancasila seperti kecenderungan menggunakan pembelajaran konvensional dan terkesan monoton. Siswa akan cenderung mudah bosan dan tidak termotivasi untuk belajar jika keseringan dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional tersebut. Penggunaan media pembelajaran jarang ditemukan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Sebagian siswa beranggapan diperlukan kemampuan hafalan untuk mempelajari materi atau konten Pendidikan Pancasila sehingga hal ini menyebabkan pelajaran Pendidikan Pancasila kurang menarik bagi siswa dengan kemampuan hafalan yang rendah sehingga siswa tidak termotivasi dalam belajar.

Motivasi belajar adalah merupakan salah satu dari sekian banyak faktor kunci penentu keberhasilan akademik siswa. Motivasi belajar juga dapat diartikan sebagai dorongan internal dari keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan penuh semangat dan kesungguhan. Motivasi belajar juga merupakan salah satu faktor yang dapat berpengaruh di dalam peningkatan prestasi belajar siswa. Motivasi belajar sebagai bentuk dorongan untuk berprestasi dimana jika seorang siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi maka diharapkan dapat mendorong siswa tersebut untuk dapat menetapkan tujuan akademis yang jelas dan berusaha keras untuk mencapainya. Siswa yang termotivasi cenderung lebih fokus, gigih, dan bersemangat dalam menghadapi tantangan akademik. Hal ini secara langsung berdampak pada peningkatan prestasi belajar. Motivasi belajar juga akan meningkatkan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran dimana seorang siswa yang termotivasi untuk belajar biasanya siswa tersebut akan lebih aktif terlibat dari siswa lainnya. Siswa cenderung lebih banyak bertanya, berpartisipasi aktif dalam diskusi, dan mencari sumber belajar tambahan secara mandiri. Keterlibatan aktif ini memungkinkan siswa untuk memahami materi pelajaran dengan lebih baik dan pada akhirnya nanti diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar mereka.

Perlu adanya suatu pendekatan atau model pembelajaran yang mampu memfasilitasi pembelajaran Pendidikan Pancasila menjadi jauh lebih menarik dan menyenangkan siswa dengan mempertimbangkan kodrat anak jenjang Sekolah Dasar yang masih gemar bermain. Salah satu pendekatan atau model pembelajaran tersebut adalah pembelajaran berbasis permainan. Pembelajaran berbasis permainan adalah merupakan sebuah sistem yang dapat diterapkan dalam proses pendidikan, dimana pengguna dapat mengadopsi sebuah permainan guna memenuhi kebutuhan minat kognitif serta motivasi belajar (Vusić & Geček, 2018). Menurut pendapat Connolly (dalam Stiller & Schworm, 2019), pembelajaran berbasis permainan dapat diartikan menggunakan sebuah *game* atau permainan dalam konteks dunia pendidikan guna mencapai tujuan pendidikan. McGonical (dalam Hidayat, 2018) mengemukakan permainan terdiri dari empat fitur utama dalam aspek pendidikan, antara lain: (1) tujuan atau hasil yang akan diperoleh oleh peserta jika telah menuntaskan seluruh aktivitasnya

di dalam permainan; (2) aturan, dimana merupakan tolak ukur atau pedoman batasan tentang bagaimana caranya seorang pemain dapat mencapai tujuannya pada sebuah permainan; (3) *feedback system*, dimana merupakan gambaran kepada pemain untuk menunjukkan seberapa dekat pemain dengan tujuan yang ingin dicapai pada sebuah permainan; dan (4) *voluntary participation*, dimana setiap pemain terlibat di dalam sebuah permainan atas dasar pemahaman pemain masing-masing dimana mereka secara suka rela menerima adanya *goals, rules* serta *feedback system* yang sebelumnya sudah ditetapkan.

Beberapa penelitian juga mengungkapkan bahwa model pembelajaran berbasis permainan sangat tepat diterapkan di dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dan juga prestasi belajar siswa. Winatha & Setiawan, (2020) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa model pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan prestasi belajar siswa pada keterampilan interpersonal. Kusmiyati, (2021) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwasannya model pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian yang dilaksanakan oleh Widiyana, (2022) juga menemukan bahwa minat belajar siswa dan pemahaman konsep siswa pada pembelajaran sains di kelompok eksperimen yang belajar menggunakan pembelajaran berbasis permainan lebih tinggi dibandingkan dengan siswa pada kelas kontrol yang dibelajarkan dengan menggunakan pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan beberapa guru kelas V pada SD Negeri Gugus VIII Mengwi pada bulan Agustus 2024, terungkap terdapat kesulitan guru pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Metode ceramah dan diskusi kelompok pada pembelajaran Pendidikan Pancasila cenderung sering diterapkan dikarenakan keterbatasan waktu dimana Pendidikan Pancasila hanya memiliki bobot 4 jam pelajaran dalam satu minggu. Pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, media pembelajaran yang inovatif dan kreatif juga jarang digunakan. Hal ini tentunya dapat menjadi salah satu faktor penyebab dari rendahnya motivasi belajar siswa yang ditunjukkan dengan kurang aktifnya siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Motivasi belajar siswa kelas V di SD Negeri Gugus VIII Mengwi pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila tergolong rendah dimana hampir 54% siswa tidak aktif dalam diskusi yang ditandai dengan sikap tidak pernah menjawab dan mengajukan pertanyaan sesuai dengan inisiatif sendiri. Hal ini ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Keaktifan Siswa Kelas V SD Negeri Gugus VIII Mengwi pada Pembelajaran Pendidikan

No	Nama Sekolah	Banyak Siswa	Banyak Siswa	
			Aktif dalam Diskusi (Menjawab & Mengajukan Pertanyaan)	Tidak Aktif dalam Diskusi (Tidak Pernah Menjawab & Mengajukan Pertanyaan)
1	SD No. 1 Mengwi	50	26	24
2	SD No. 2 Mengwi	16	8	8
3	SD No. 3 Mengwi	52	22	30
4	SD No. 4 Mengwi	28	13	15
5	SD No. 1 Werdi Bhuwana	24	10	14
6	SD No. 2 Werdi Bhuwana	29	11	18
7	SD No. 3 Werdi Bhuwana	16	9	7
Total		215	99	116

(Sumber: Guru Kelas V di SD Negeri Gugus VIII Mengwi)

Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa masih terdapat siswa dengan nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) pada beberapa tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil pencatatan dokumen nilai sumatif Bab 1 Pendidikan Pancasila Kelas V di Gugus VIII Mengwi ditunjukkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Rata-rata Nilai Sumatif Pendidikan Pancasila Kelas V SD Negeri Gugus VIII Mengwi

No	Nama Sekolah	Banyak Siswa	Banyak Siswa		KKTP	Rata-rata
			Memenuhi KKTP	Tidak Memenuhi KKTP		
1	SD No. 1 Mengwi	50	36	14	78	82,12
2	SD No. 2 Mengwi	16	11	5	79	81,25
3	SD No. 3 Mengwi	52	43	9	78	83,63
4	SD No. 4 Mengwi	28	23	5	79	81,85
5	SD No. 1 Werdi Bhuwana	24	20	4	78	82,85
6	SD No. 2 Werdi Bhuwana	29	26	3	78	81,68
7	SD No. 3 Werdi Bhuwana	16	12	4	79	81,88
Total		215	171	44		

(Sumber: Guru Kelas V di SD Negeri Gugus VIII Mengwi)

Berdasarkan Tabel 2. jumlah keseluruhan siswa kelas V Gugus VIII Mengwi adalah 215 siswa. Rata-rata kelas telah melampaui KKTP namun masih terdapat siswa yang belum memenuhi KKTP sebanyak 44 siswa atau 20% dari jumlah siswa keseluruhan. Meskipun prosentase siswa yang belum memenuhi KKTP tergolong rendah namun hal ini merupakan suatu masalah yang harus diatasi.

Hampir sebagian besar siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKTP cenderung dapat dideteksi sebelumnya oleh guru. Hal ini berdasarkan pada hasil wawancara guru kelas V Gugus VIII Mengwi dimana siswa-siswa tersebut terlihat kurang bersemangat, cenderung merasa bosan, dan tidak aktif di dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Permasalahan ini dapat diatasi salah satunya adalah dengan merancang pembelajaran agar siswa tertarik dalam belajar Pendidikan Pancasila. Siswa jenjang SD masih gemar bermain secara kodrat alamnya, ditambah lagi di era teknologi ini, siswa sudah bersahabat dengan kemajuan teknologi salah satunya penggunaan *gawai/smartphone*. Skema pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan serta memanfaatkan penggunaan teknologi diharapkan dapat menarik minat siswa dalam belajar Pendidikan Pancasila. Salah satu usaha untuk membuat siswa tertarik dan termotivasi dalam belajar Pendidikan Pancasila yaitu menggunakan sebuah model pembelajaran yang menarik dan inovatif, dimana salah satunya adalah model pembelajaran berbasis permainan berbantuan *Quizizz*.

Peneliti akan melakukan penelitian dengan menerapkan model pembelajaran berbasis permainan berbantuan *Quizizz* dengan memperhatikan ketersediaan perangkat seperti komputer/laptop, gawai dan jaringan internet. Penelitian ini juga didukung oleh beberapa penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti sebelumnya sehingga hal ini membuat peneliti antusias untuk melaksanakan penelitian untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Permainan Berbantuan *Quizizz* terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SD Negeri Gugus VIII Mengwi.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Sugiyono, (2015) menjelaskan bahwa metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Penelitian ini menerapkan jenis penelitian *quasi experimental design*, dengan rancangan penelitian yang digunakan adalah *Post-Test Only Control Group Design*, dimana melibatkan dua kelompok yaitu satu kelompok sebagai kelompok eksperimen dan satu kelompok sebagai kelompok kontrol dipilih oleh peneliti guna membandingkan antara kelas eksperimen yang diberikan perlakuan berupa model pembelajaran berbasis permainan berbantuan *Quizizz* dengan kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan, sehingga dalam mengambil kesimpulan dilihat dari perbandingan kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

Rancangan penelitian yang diterapkan adalah *Posttest-Only Control Group Design* dengan rancangan berikut.

Tabel 3. Rancangan *Posttest-Only Control Group Design*

Kelompok	Perlakuan	Test Akhir (<i>Posttest</i>)
E	X	O ₁
K	-	O ₂

(Dantes, 2017)

Keterangan:

- X : Perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran berbasis permainan berbantuan *Quizizz*
- E : Kelompok Eksperimen
- K : Kelompok Kontrol
- O₁ : *Post test* pada kelompok eksperimen
- O₂ : *Pos ttest* pada kelompok kontrol

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V pada SD Negeri Gugus VIII Mengwi sebanyak 215 orang, dengan sampel penelitian kelas eksperimen sebanyak 28 siswa di sekolah SD No. 4 Mengwi, dan kelas control sebanyak 26 siswa pada SD No. 1 Mengwi.

Tabel 4. Metode dan Instrumen Penelitian

No	Jenis Data	Metode Pengumpulan Data	Instrumen
1.	Motivasi Belajar	Non Tes	Kuesioner Motivasi Belajar
2.	Prestasi Belajar	Tes	Tes Prestasi Belajar (Tes Objektif/Pilihan Ganda)

Analisis statistik yang digunakan untuk menguji hipotesis pada penelitian ini adalah dengan menggunakan *Multivariate Analysis of Varians* (MANOVA). Penelitian ini menyelidiki pengaruh satu variabel bebas terhadap dua variabel terikat. Pengujian hipotesis nol dilakukan dengan taraf signifikansi 5%. Data hasil penelitian dianalisa secara bertahap dimana meliputi deskripsi data, uji prasyarat analisis, serta pengujian hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi data pada penelitian ini dikelompokkan menjadi 4 yaitu, (1) motivasi belajar siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran berbasis permainan berbantuan *Quizizz* pada kelompok eksperimen, (2) motivasi belajar siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional yang digunakan di sekolah pada kelompok kontrol, (3) prestasi belajar Pendidikan Pancasila siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran berbasis permainan berbantuan *Quizizz* pada kelompok eksperimen, dan (4) prestasi belajar Pendidikan Pancasila siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional yang digunakan di sekolah pada kelompok

kontrol. Deskripsi data meliputi mean, median, modus, standar deviasi, skor minimum serta skor maksimum. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 7 kali pertemuan dengan 6 kali pembelajaran dan 1 kali *post test* sesuai dengan modul ajar yang telah dirancang dan didiskusikan sebelumnya bersama dengan guru pada kelompok eksperimen, serta disesuaikan dengan langkah-langkah model pembelajaran berbasis permainan berbantuan *Quizizz*.

Tabel 5. Rangkuman Statistik Deskriptif Variabel Penelitian

Variabel	A ₁		A ₂	
	Y ₁	Y ₂	Y ₁	Y ₂
N	28	28	26	26
Mean	83,04	76,82	72,34	68,92
Median	85	77	71,5	70
Modus	91	97	64	80
Standar Deviasi	7,06	14,25	6,81	11,26
Varians	49,88	203,12	46,47	126,95
Range	23	44	25	37
Minimum	70	53	64	50
Maksimum	93	97	89	87

Keterangan:

- A₁Y₁ : Motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen
- A₁Y₂ : Prestasi belajar Pendidikan Pancasila pada kelas eksperimen
- A₂Y₁ : Motivasi belajar siswa pada kelas kontrol
- A₂Y₂ : Prestasi belajar Pendidikan Pancasila pada kelas kontrol

Rata-rata skor motivasi belajar siswa pada kelompok eksperimen yang dibelajarkan dengan model pembelajaran berbasis permainan berbantuan *Quizizz* adalah 83,04 yaitu berada pada interval $75,005 \leq \bar{X} < 100$, dapat disimpulkan bahwa data motivasi belajar siswa pada kelompok eksperimen yang dibelajarkan dengan model pembelajaran berbasis permainan berbantuan *Quizizz* termasuk pada kategori “**Sangat Tinggi**”. Rata-rata skor prestasi belajar siswa pada kelompok eksperimen yang dibelajarkan dengan model pembelajaran berbasis permainan berbantuan *Quizizz* adalah sebesar 76,82 dimana rata-rata skor prestasi belajar tersebut berada pada interval $75,005 \leq \bar{X} < 100$, dapat disimpulkan bahwa data prestasi belajar siswa pada kelompok eksperimen yang dibelajarkan dengan model pembelajaran berbasis permainan berbantuan *Quizizz* termasuk pada kategori “**Sangat Tinggi**”. Rata-rata skor motivasi belajar siswa pada kelompok kontrol yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional adalah 72,34 yaitu berada pada interval $58,335 \leq \bar{X} < 75,005$, dapat disimpulkan bahwa data motivasi belajar siswa pada kelompok kontrol yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional termasuk pada kategori “**Tinggi**”. Rata-rata skor prestasi belajar siswa pada kelompok kontrol yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional adalah 68,92 yaitu berada pada interval $58,335 \leq \bar{X} < 75,005$, dapat disimpulkan bahwa data prestasi belajar siswa pada kelompok kontrol yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional termasuk pada kategori “**Tinggi**”.

Tabel 6. Hasil Uji Hipotesis Kesatu dengan Uji Manova

Effect	Value	Hypothesis df	Error df	Sig.	
Intercept	Pillai's Trace	0,994	2,000	51,000	< 0,001
	Wilks' Lambda	0,006	2,000	51,000	< 0,001
	Hotelling's Trace	155,169	2,000	51,000	< 0,001
	Roy's Largest Root	155,169	2,000	51,000	< 0,001

	Effect	Value	Hypothesis df	Error df	Sig.
Kelas	Pillai's Trace	0,406	2,000	51,000	< 0,001
	Wilks' Lambda	0,594	2,000	51,000	< 0,001
	Hotelling's Trace	0,683	2,000	51,000	< 0,001
	Roy's Largest Root	0,683	2,000	51,000	< 0,001

Berdasarkan Tabel 6., diketahui harga *sig.* untuk *Pillai's Trace*, *Wilks' Lambda*, *Hotelling's Trace*, dan *Roy's Largest Root* lebih kecil daripada 0,05, dengan demikian, H_0 ditolak atau terdapat pengaruh implementasi model pembelajaran berbasis permainan berbantuan *Quizizz* terhadap motivasi dan prestasi belajar Pendidikan Pancasila pada siswa kelas V SD Negeri Gugus VIII Mengwi Tahun Pelajaran 2024/2025

Tabel 7. Hasil Uji Anava Variabel Terikat

Sumber	Variabel Terikat	Jumlah Kuadrat	df	Rata-rata Jumlah Kuadrat	F	Sig.
Antar Kelas	Motivasi	1540,484	1	1540,484	31,929	< 0,001
	Prestasi	841,028	1	841,028	5,051	0,029
Error	Motivasi	2508,849	52	48,247		
	Prestasi	8657,953	52	166,499		
Total	Motivasi	331650,000	54			
	Prestasi	297411,000	54			

Berdasarkan Tabel 7. , diketahui harga Sig. untuk variabel motivasi belajar sebesar 0,000 lebih kecil daripada 0,05 dengan demikian, H_0 ditolak atau terdapat pengaruh implementasi model pembelajaran berbasis permainan berbantuan *Quizizz* terhadap motivasi belajar Pendidikan Pancasila pada siswa kelas V SD Negeri Gugus VIII Mengwi Tahun Pelajaran 2024/2025. Harga Sig. untuk variabel prestasi sebesar 0,029 lebih kecil daripada 0,05, dengan demikian, H_0 ditolak atau terdapat pengaruh implementasi model pembelajaran berbasis permainan berbantuan *Quizizz* terhadap prestasi belajar pada siswa kelas V SD Negeri Gugus VIII Mengwi Tahun Pelajaran 2024/2025.

Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Permainan Berbantuan *Quizizz* terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Pendidikan Pancasila

Hipotesis pertama dari hasil analisis MANOVA menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran berbasis permainan berbantuan *Quizizz* terhadap motivasi belajar dan prestasi belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V SD Negeri Gugus VIII Kecamatan Mengwi. Terdapat pengaruh secara simultan model pembelajaran berbasis permainan berbantuan *Quizizz* terhadap motivasi belajar dan prestasi belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V SD Negeri Gugus VIII Kecamatan Mengwi. Pengujian hipotesis pertama ini menggunakan analisis MANOVA. Berdasarkan analisis, model pembelajaran berbasis permainan berbantuan *Quizizz* terhadap motivasi belajar dan prestasi belajar Pendidikan Pancasila menghasilkan nilai $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 yang menyatakan terdapat pengaruh motivasi belajar dan prestasi belajar Pendidikan Pancasila antara siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran berbasis permainan berbantuan *Quizizz* dengan siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional yang diajarkan di kelas kontrol, diterima.

Quizizz adalah platform kuis interaktif yang menghadirkan unsur gamifikasi yang membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Unsur kompetisi, skor langsung, serta umpan balik instan yang diberikan oleh *Quizizz* mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sehingga mereka lebih termotivasi

untuk memahami materi yang diberikan. *Quizizz* juga mendorong siswa untuk lebih aktif, berpikir cepat, dan berusaha mencapai hasil terbaik yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan prestasi belajar. Penerapan model pembelajaran berbasis permainan berbantuan *Quizizz* berpengaruh terhadap motivasi belajar dan prestasi belajar karena dengan adanya jalinan motivasi belajar yang tinggi akan mempermudah proses pembelajaran yang terjadi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik dan berimplikasi pada prestasi belajar yang meningkat. Pendidik perlu menggunakan model pembelajaran yang kreatif, menarik, menyenangkan dan menantang sehingga dapat membangun motivasi belajar siswa sehingga siswa dapat berperan lebih aktif dalam pembelajaran. Menggunakan model pembelajaran berbasis permainan berbantuan *Quizizz* dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar maupun prestasi belajar, karena siswa berperan aktif dalam setiap aktivitas belajar dimana model pembelajaran ini menyuguhkan konsep belajar sambil bermain yang tentunya siswa mendapat pengalaman berbeda untuk melakukan hal yang lebih baik di masa yang akan datang.

Pemaparan di atas juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Mustofa (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan *game* dalam pembelajaran membawa dampak positif yang signifikan. Keberhasilan dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar dalam menjawab soal yang berkaitan dengan norma-norma dalam kehidupan memberikan terobosan baru bagi peneliti. Dari penjabaran angket mayoritas siswa menjawab sangat setuju dan banyak siswa yang termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan model pembelajaran berbasis permainan berbantuan *Quizizz* dimana menciptakan suasana pembelajaran yang lebih seru karena menggunakan *smartphone* untuk menjawab soal-soal dalam bentuk pilihan ganda. Terdapat beberapa faktor yang mampu mempengaruhi siswa dalam menguasai materi. Faktor tersebut meliputi pendekatan personal guru yang baik terhadap seluruh siswa, kreativitas guru dalam merancang berbagai strategi atau metode pembelajaran yang membuat suasana kelas menjadi menarik dan tidak membosankan serta penggunaan media pembelajaran yang *up to date* dengan mengkolaborasikan teknologi kekinian yaitu memadukan model pembelajaran berbasis permainan berbantuan *Quizizz*. Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa menjadi seorang guru hendaklah mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman, menguasai teknologi, memahami psikologis dan kompetensi peserta didik, serta menguasai cara mengajar yang baik dan tepat guna. Model pembelajaran berbasis permainan adalah model pembelajaran yang sangat cocok digunakan diberbagai kalangan karena siswa dapat belajar dengan menyenangkan dan tertantang termasuk dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, dengan demikian perpaduan pembelajaran berbasis permainan dengan media *Quizizz* sangat baik untuk meningkatkan motivasi belajar dan prestasi belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V SD Negeri Gugus VIII Mengwi.

Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Permainan Berbantuan *Quizizz* terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SD Negeri Gugus VIII Mengwi

Hipotesis kedua menyatakan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran berbasis permainan berbantuan *Quizizz* terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri Gugus VIII Mengwi. Berdasarkan hasil penelitian nilai signifikansi model pembelajaran berbasis permainan berbantuan *Quizizz* terhadap motivasi belajar adalah $0,00 < 0,05$ yang berarti H_0 ditolak H_1 diterima. Hal ini menyatakan terdapat pengaruh model pembelajaran berbasis permainan berbantuan *Quizizz* terhadap motivasi belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V SD Negeri Gugus VIII Mengwi sehingga dapat diketahui bahwa model pembelajaran berbasis permainan berbantuan *Quizizz* dapat memotivasi siswa dalam belajar Pendidikan Pancasila pada kelas eksperimen dibandingkan motivasi belajar siswa pada kelas kontrol.

Penggunaan model pembelajaran berbasis permainan berbantuan *Quizizz* dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa karena *Quizizz*

mengintegrasikan unsur-unsur gamifikasi seperti skor, kompetisi, dan umpan balik langsung sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Hal ini dapat meningkatkan rasa antusiasme dan keingintahuan siswa untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Dengan tampilan yang menarik dan elemen kompetitif, siswa cenderung lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif, berusaha mencapai skor tinggi, dan mengulang materi yang telah diajarkan. Model pembelajaran seperti ini juga dapat mendorong siswa untuk belajar secara mandiri, mempersiapkan diri untuk kuis, serta meningkatkan rasa percaya diri mereka dan sebagai hasilnya motivasi belajar siswa pun meningkat.

Keberhasilan model pembelajaran berbasis permainan berbantuan *Quizizz* pada kelas eksperimen dikarenakan siswa secara keseluruhan ikut berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Siswa juga mudah memahami materi yang sedang dipelajari karena menggunakan permainan sehingga mereka tidak bosan. Menggunakan permainan dalam pembelajaran membuat siswa lebih menyenangkan dalam belajar. Belajar akan lebih bermakna ketika siswa terlibat dalam membangun pengetahuan mereka sendiri, hal ini sesuai dengan teori belajar konstruktivis. Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Winatha & Setiawan, (2020) menyatakan bahwa terdapat pengaruh positif model pembelajaran berbasis permainan terhadap motivasi dan prestasi belajar Collegian pada mata pelajaran *Interpersonal Skill*. Model pembelajaran berbasis permainan yang diterapkan pada mahasiswa STMIK STIKOM Indonesia khususnya pada pembelajaran keterampilan interpersonal berdampak positif terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa. Model pembelajaran berbasis permainan dapat diterima dan sesuai untuk siswa di era modern ini dibanding dengan model pembelajaran konvensional yang diajarkan di kelas kontrol.

Motivasi siswa meningkat saat pengimplementasian *Quizizz* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dalam materi Norma dalam Kehidupan. Siswa mampu memanfaatkan *Quizizz* yang diberikan oleh guru dengan baik. Pada saat penerapan *Quizizz*, siswa dapat bermain berpasang-pasangan ataupun individu. Permainan akan dipandu oleh guru. Guru sebelumnya telah membuat soal tes berbentuk pilihan ganda di *Quizizz*, kemudian guru akan meminta siswa masuk ke website <https://quizizz.com> atau langsung mengetik di *google chrome* kata *Quizizz*, maka akan muncul menu *Quizizz* yaitu kode *game* dan bergabung dengan *game*. Siswa akan diminta memasukkan kode *game* yang diberikan guru. Jika sudah berhasil siswa akan diminta memasukkan nama dan kemudian masuk dalam *game*. Guru akan memulai permainan ketika semua siswa sudah berhasil masuk. Pada menu *Quizizz*, akan ada pertanyaan dan pilihan jawaban. Siswa akan langsung mendapatkan hasil saat waktu yang ditentukan sudah habis. Di menu akan terlihat siswa yang mendapatkan skor tertinggi dan yang paling rendah.

Permainan menggunakan *Quizizz* ini menuntut siswa agar belajar lebih baik, mencermati dan memahami materi supaya mendapat hasil yang maksimal dan dapat bersaing dengan peserta lain sehingga dari permainan *Quizizz*, siswa akan lebih bersemangat atau termotivasi dalam belajar. Siswa juga akan lebih aktif dan sangat termotivasi dalam belajar dengan teman kelompoknya. *Quizizz* membuat siswa merasa tertantang karena setiap skor dari jawaban mereka terpampang nyata di layar, sehingga siswa merasa harus belajar lebih giat agar mendapatkan nilai yang lebih baik. Pendapat ini didukung oleh penelitian Kudri & Maisharoh, (2021) menyatakan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis permainan di kelas eksperimen menurut pengamatan memberikan hasil yang jauh lebih baik dalam peningkatan motivasi belajar daripada kelas kontrol. Dengan penerapan pembelajaran berbasis permainan, siswa menjadi aktif dalam berpartisipasi pada pembelajaran. Siswa merasa senang dan sekaligus tertantang dalam belajar sambil bermain. Dari pengalaman permainan tersebut siswa dapat memecahkan masalah. Pembelajaran berbasis permainan dengan penggunaan media pembelajaran *Quizizz* menjadi alternatif dalam pemilihan metode pembelajaran yang dapat memotivasi siswa sehingga dapat berpartisipasi dalam setiap kegiatan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. Berdasarkan pemaparan di atas, dapat

disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis permainan berbantuan *Quizizz* berpengaruh positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri Gugus VIII Mengwi.

Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Permainan Berbantuan *Quizizz* terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SD Negeri Gugus VIII Mengwi

Hipotesis ketiga menyatakan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran berbasis permainan berbantuan *Quizizz* terhadap prestasi belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V SD Negeri Gugus VIII Mengwi. Berdasarkan hasil penelitian nilai signifikansi model pembelajaran berbasis permainan berbantuan *Quizizz* terhadap prestasi belajar Pendidikan Pancasila menghasilkan nilai $0,00 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 yang menyatakan terdapat pengaruh prestasi belajar Pendidikan Pancasila antara siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran berbasis permainan berbantuan *Quizizz* dengan siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional yang diajarkan di kelas kontrol, diterima.

Pendapat Putri & Ali, (2019) memaparkan bahwa menggunakan media pembelajaran adalah upaya untuk mengoptimalkan fungsi otak kiri dan otak kanan yang kemudian sangat membantu untuk memahami masalah dengan cepat karena telah terpetakan. Penggunaan *Quizizz* dapat menjadi alternatif dalam pemilihan metode pembelajaran yang dapat menyeimbangkan potensi otak siswa. Pendapat ini didukung oleh penelitian Kudri & Maisharoh, (2021) menyatakan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis permainan di kelas eksperimen menurut pengamatan memberikan hasil kompetensi kognitif yang lebih tinggi dibandingkan dengan hasil yang diperoleh di kelas kontrol. Tingginya nilai yang diperoleh pada kompetensi kognitif di kelas eksperimen dikarenakan pada penerapan pembelajaran berbasis permainan memberi kebebasan kepada siswa untuk mandiri, terampil dan berpikir kreatif dalam menyelesaikan evaluasi pembelajaran sekalipun dibalut dalam bentuk permainan yang penuh persaingan.

Model pembelajaran berbasis permainan berbantuan *Quizizz* dapat menggabungkan elemen permainan seperti kuis interaktif dan skor langsung sehingga menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan. Hal ini mendorong siswa untuk lebih terlibat aktif dalam pembelajaran, memperkuat pemahaman materi serta meningkatkan kemampuan untuk mengingat dan menerapkan informasi yang telah dipelajari. Penggunaan *Quizizz* sebagai alat evaluasi juga memungkinkan siswa untuk segera mengetahui kesalahan mereka, yang memberi kesempatan untuk perbaikan langsung sehingga tentunya penguasaan materi dan pengembangan keterampilan kognitif menjadi lebih baik.

Rahmawati, (2023) berpendapat bahwa ketika pemberian *pre-test* dan *post-test* menggunakan *Quizizz* siswa terlihat antusias menjawab soal yang diberikan dan termotivasi untuk memperoleh nilai ataupun skor tertinggi. Berbeda dengan kelas kontrol yang menganggap *pre-test* dan *post-test* sebagai pemberian ujian. Peran pendidik sangat penting untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dalam pembelajaran. Hasil akhir dari pemberian model pembelajaran berbasis permainan memberi efek yang positif terhadap prestasi belajar siswa, hal ini juga sejalan dengan yang dikemukakan oleh Budi et al., (2021) yang menyatakan bahwa pemberian model pembelajaran berbasis permainan meningkatkan aktivitas siswa yang berdampak pada prestasi belajar yang positif. Firdianti (2015) menyatakan dalam pengimplementasian pembelajaran berbasis permainan, prestasi belajar siswa meningkat karena siswa tidak lagi disulitkan dengan mencatat keseluruhan pembahasan. Siswa lebih mudah mengingat dan memahami pembelajaran sehingga *Quizizz* yang diterapkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis permainan berbantuan *Quizizz* berpengaruh positif terhadap peningkatan prestasi belajar siswa kelas V SD Negeri Gugus VIII Mengwi.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, didapatkan nilai signifikan *Pillai's Trace*, *Wilks' Lambda*, *Hotelling's Trice*, dan *Roy's Larget Root* sebesar $0,000 < 0,05$. Jadi, terdapat perbedaan motivasi belajar dan prestasi belajar Pendidikan Pancasila secara simultan antara siswa yang mengikuti model pembelajaran berbasis permainan berbantuan *Quizizz* dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional pada siswa kelas V SD Negeri Gugus VIII Mengwi. Uji *Test of Between-Subjects Effects* didapatkan nilai signifikan abilitas akademik pada kolom *Corrected Model* sebesar $0,0001 < 0,05$. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran berbasis permainan berbantuan *Quizizz* terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri Gugus VIII Mengwi. Uji *Test of Between Subject Effect* di atas, didapatkan nilai non signifikan hasil belajar pada kolom *Corrected Model* sebesar $0,0235 < 0,05$. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran berbasis permainan berbantuan *Quizizz* terhadap prestasi belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V SD Negeri Gugus VIII Mengwi. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran berbasis permainan berbantuan *Quizizz* berpengaruh positif terhadap motivasi belajar dan prestasi belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V SD Negeri Gugus VIII Mengwi.

Model pembelajaran berbasis permainan berbantuan *Quizizz* dapat menjadi bahan pertimbangan dan masukan guru dalam memilih model pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan menyenangkan dalam mengajar Pendidikan Pancasila, sehingga siswa dapat termotivasi dan berpartisipasi aktif selama pembelajaran berlangsung sehingga dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar Pendidikan Pancasila secara optimal serta tujuan pembelajaran tercapai sesuai dengan harapan guru dan siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Budi, S. S., Firman, & Desyandri. (2021). Efektivitas Model Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2020), 234–241. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/download/938/843/1873>
- Hidayat, R. (2018). Game-Based Learning: Academic Games sebagai Metode Penunjang Pembelajaran Kewirausahaan. *Buletin Psikologi*, 26(2), 71. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.30988>
- Kudri, A., & Maisharoh, M. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4628–4636. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1452>
- Kusmiyati, K. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Dengan Bantuan Media Uno Stacko for Question Card Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Topik Bahasan Puisi Rakyat. *Sarasvati*, 3(2), 184. <https://doi.org/10.30742/sv.v3i2.1602>
- Putri, A. R., & Ali, M. Z. (2019). Implementasi Kahoot sebagai media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Penguatan Muatan Lokal Bahasa Daerah Sebagai Pondasi Pendidikan Karakter Generasi Milenial*. Kudus.
- Rahmawati, N. (2023). Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning Berbasis Gamifikasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Pinisi Journal of Science & Technology*, 1–12.
- Stiller, K. D., & Schworm, S. (2019). Game-Based Learning of the Structure and Functioning of Body Cells in a Foreign Language: Effects on Motivation, Cognitive Load, and Performance. *Frontiers in Education*, 4(March), 1–19. <https://doi.org/https://doi.org/10.3389/feduc.2019.00018>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Vusić, D., & Geček, R. (2018). Instructional design in game based learning and applications used in educational systems. *Tehnički Glasnik*, 12(1), 11–17. <https://doi.org/10.31803/tg-20180312141348>
- Widiana, W. (2022). Game Based Learning dan Dampaknya terhadap Peningkatan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 1–10. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.48925>
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 198–206. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-2061>