

ABSTRAK

PENGUNAAN *QUIZWHIZZER* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DALAM MENINGKATKAN PARTISIPASI SISWA

Oleh

Rifka Silmia Salsha Bella

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan *QuizWhizzer* sebagai media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan partisipasi siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMA Yadika Bandar Lampung. Metode penelitian yang digunakan adalah *quasi experiment* dengan pendekatan kuantitatif. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Yadika Bandar Lampung. Sampel penelitian berjumlah 66 siswa yang terdiri atas 33 siswa kelas eksperimen dan 33 siswa kelas kontrol. Teknik analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif yang bertujuan untuk mendeskripsikan data penelitian berupa partisipasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila sebagai hasil dari penggunaan media pembelajaran interaktif *QuizWhizzer* pada kelas eksperimen dan media pembelajaran digital *Kahoot* pada kelas kontrol.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat peningkatan partisipasi siswa pada kelas eksperimen yang menerapkan media pembelajaran interaktif *QuizWhizzer*. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil uji *N-Gain Score* pada kelas eksperimen dengan nilai rata-rata sebesar 71,71%, yang menunjukkan bahwa peningkatan partisipasi siswa berada pada kategori cukup efektif.

Dari hasil penelitian ini ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif yang dikelola dengan baik mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Penerapan *QuizWhizzer* mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam pembelajaran, yang terlihat dari meningkatnya keaktifan siswa dalam berdiskusi, bertanya dan menjawab pertanyaan, serta mengemukakan pendapat selama proses pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran interaktif memberikan stimulus yang mendorong siswa untuk lebih fokus dan terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan *QuizWhizzer* sebagai media pembelajaran interaktif terbukti menjadi salah satu faktor penting yang mempengaruhi peningkatan partisipasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Kata kunci: *QuizWhizzer*, media pembelajaran interaktif, partisipasi siswa, Pendidikan Pancasila.

ABSTRACT

THE USE OF QUIZWHIZZER AS AN INTERACTIVE LEARNING MEDIA IN CIVICS EDUCATION TO IMPROVE STUDENTS PARTICIPATION

By

Rifka Silmia Salsha Bella

This study aims to determine the effectiveness of using QuizWhizzer as an interactive learning medium in increasing students' participation in Pancasila Education at SMA Yadika Bandar Lampung. The research method employed was a quasi-experimental design with a quantitative approach. The subjects of this study were tenth-grade students of SMA Yadika Bandar Lampung. The research sample consisted of 66 students, comprising 33 students in the experimental class and 33 students in the control class. The data analysis technique used descriptive statistical analysis, which aimed to describe research data in the form of students' participation in Pancasila Education learning as a result of the use of QuizWhizzer as an interactive learning medium in the experimental class and Kahoot as a digital learning medium in the control class. Based on the results of the study, there was an increase in students' participation in the experimental class that implemented QuizWhizzer as an interactive learning medium. This was evidenced by the N-Gain Score test results in the experimental class, which showed a mean score of 71.71%, indicating that the increase in students' participation was categorized as moderately effective. The findings of this study reveal that the use of well-managed interactive learning media is able to enhance students' participation in the learning process. The implementation of QuizWhizzer encouraged students to be more actively involved in learning, as reflected in increased participation in discussions, asking and answering questions, and expressing opinions during the learning process. Interactive learning media provide stimuli that encourage students to be more focused and directly engaged in learning activities. Therefore, the use of QuizWhizzer as an interactive learning medium is proven to be one of the important factors influencing the improvement of students' participation in Pancasila Education learning.

Keywords: *QuizWhizzer, interactive learning media, students' participation, Civics Education.*