

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

(Skripsi)

**Oleh
Rifka Silmia Salsha Bella
2213032003**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

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.*

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

Oleh

Rifka Silmia Salsha Bella

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

Judul Skripsi

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

Nama Mahasiswa

: Rifka Silmia Salsha Bella

NPM

: 2213032003

Program Studi

: Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Jurusan

: Pendidikan IPS

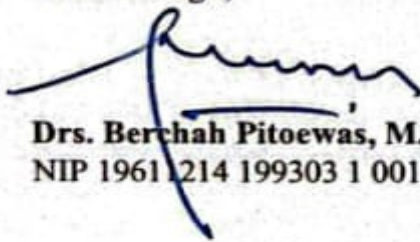
Fakultas

: Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

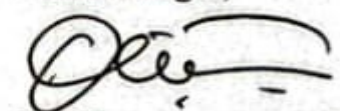
1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I,



Drs. Berchah Pitoewas, M.H.
NIP 1961 214 199303 1 001

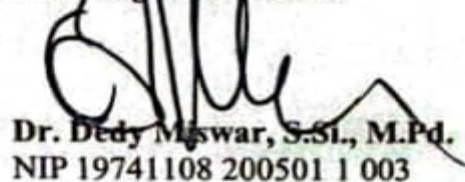
Pembimbing II,



Devi Sutrisno Putri, S.Pd., M.Pd.
NIP 19930916 201903 2 021

2. Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan
Ilmu Pengetahuan Sosial



Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd.
NIP 19741108 200501 1 003

Koordinator Program Studi
Pendidikan PKn



Dr. Yunisca Nurmalisa, M.Pd.
NIP 19870602 200812 2 001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua

: Drs. Berchah Pitoewas, M.H.



Sekretaris

: Devi Sutrisno Putri, S.Pd., M.Pd.



Penguji

Bukan Pembimbing : Ana Mentari, S.Pd., M.Pd



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Alhet Maydiantoro, M.Pd.

NIP. 19870504 201404 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 29 Januari 2026

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, adalah :

Nama : Rifka Silmia Salsha Bella
NPM : 2213032003
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Alamat : Trimoharjo, Kecamatan Semendawai Suku III,
Kabupaten Ogan Komering Ulu Timur, Provinsi
Sumatra Selatan.

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana disuatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, 6 Februari 2026



Rifka Silmia Salsha Bella

NPM. 2213032003

RIWAYAT HIDUP



Penulis Bernama Rifka Silmia Salsha Bella, lahir di Oku Timur pada tanggal 23 Oktober 2004. Penulis merupakan anak kedua dari 3 (tiga) bersaudara, buah cinta kasih dari pasangan bapak Mulyono dan ibu Susilawati.

Pendidikan formal yang telah ditempuh oleh penulis antara lain:

1. SD Negeri 1 Trimoharjo yang diselesaikan pada tahun 2016
2. SMP Negeri 1 Belitang Madang Raya yang diselesaikan pada tahun 2019.
3. SMA Negeri 1 Belitang yang diselesaikan pada tahun 2022.

Pada tahun 2022 penulis diterima sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung melalui jalur masuk Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN). Penulis pernah aktif dalam organisasi kemahasiswaan diantaranya yaitu di Forum Pendidikan Kewarganegaraan (FORDIKA).

Penulis pada tahun 2024 melaksanakan Kuliah Kerja Lapangan (KKL) dengan tujuan Solo-Yogyakarta-Jakarta. Kemudian pada tahun 2025 Penulis mengikuti Program Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa Marga Jaya, Kecamatan Meraksa Aji, Kabupaten Tulang Bawang dan melaksanakan Program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SD Negeri 1 Marga Jaya.

MOTTO

“Tidak semua doa dijawab dengan cara yang aku inginkan, tetapi selalu dengan cara yang aku butuhkan. Perjuangan ini mengajarkanku bahwa takdir Tuhan tidak pernah datang tanpa alasan, dan setiap proses yang aku lalui hari ini adalah bekal untuk hari esok.”

(Rifka Silmia Salsha Bella)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur kepada Allah SWT, kupersembahkan karya tulis ini sebagai tanda cinta dan baktiku kepada:

“Seluruh keluargaku tercinta, terutama kedua orang tuaku, Bapak Mulyono dan Ibu Susilawati, yang telah mendidik dan membimbingku sejak kecil dengan penuh kasih sayang dan ketulusan. Terima kasih atas doa yang tak pernah terputus, motivasi yang selalu menguatkan, serta dukungan dan pengorbanan yang tak ternilai dalam setiap langkah perjalanan hidup dan pendidikanku. Aku menyadari bahwa segala pencapaian ini tidak lepas dari doa dan keikhlasan Bapak dan Ibu di setiap sujud. Meskipun aku belum mampu membalas semua kebaikan yang telah diberikan, aku senantiasa berusaha menjadi pribadi yang dapat membanggakan dan membawa kebahagiaan bagi keluarga. Aku juga senantiasa memohon kepada Allah SWT agar Bapak dan Ibu selalu diberikan kesehatan, keberkahan, serta umur panjang, sehingga aku dapat terus berbakti dan membahagiakan mereka di masa yang akan datang.”

Serta

“Almamater Tercinta Universitas Lampung”

SANWACANA

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Penggunaan QuizWhizzer sebagai Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa”**.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Lampung. terselesaikannya penulisan skripsi ini tidak terlepas dari hambatan yang datang baik dari luar maupun dalam diri penulis. Berkat bimbingan, saran, serta bantuan baik moral maupun spiritual serta arahan dan motivasi dari berbagai pihak sehingga segala kesulitan dapat terlewati dengan baik. Dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
2. Bapak Bambang Riadi, S.Pd., M.Pd. selaku Wakil Dekan Bidang Umum Keuangan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
3. Bapak Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerjasama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
5. Bapak Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Si., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
6. Ibu Dr. Yunisca Nurmalisa, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Program Studi PPKn Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
7. Bapak Drs. Berchah Pitoewas, M.H., selaku dosen pembimbing I, Terima kasih atas bimbingan, dukungan, semangat, ilmu, waktu, tenaga, arahan, serta nasehatnya dalam penyelesaian skripsi ini yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran serta motivasi, dan nasehatnya dalam penyelesaian skripsi ini;

8. Ibu Devi Sutrisno Putri, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing II, Terima kasih atas bimbingan, dukungan, semangat, ilmu, waktu, tenaga, arahan, serta nasehatnya dalam penyelesaian skripsi ini yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran serta motivasi, dan nasehatnya dalam penyelesaian skripsi ini;
9. Ibu Ana Mentari, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembahas I. Terima kasih atas bimbingan, dukungan, semangat, ilmu, waktu, tenaga, arahan, serta nasehatnya dalam penyelesaian skripsi ini;
10. Ibu Nurhayati, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembahas II. Terima kasih atas bimbingan, dukungan, semangat, ilmu, waktu, tenaga, arahan, serta nasehatnya dalam penyelesaian skripsi ini;
11. Bapak dan Ibu dosen beserta staff Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung terima kasih atas segala ilmu yang telah diberikan, saran, serta segala bantuan yang diberikan;
12. Bapak Pujiono, S.Si, M.Pd., selaku kepala SMA Yadika Bandar Lampung yang telah memberi izin penelitian dan atas segala bantuan yang telah diberikan kepada penulis; serta seluruh bapak dan Ibu guru, staff tata usaha, terutama kepada Ibu Yulia, S.Pd., yang telah membantu penulis dalam mengadakan penelitian;
13. Teristimewa kepada kedua orang tua tercinta, Bapak Mulyono dan Ibu Susilawati, yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang, dukungan moral maupun materi, serta pengorbanan yang tiada ternilai. Terima kasih atas segala hal yang telah diberikan selama ini. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan kesehatan, rezeki, umur panjang, serta menjaga Bapak dan Ibu dalam rahmat, keimanan, dan ketakwaan-Nya.
14. Terima kasih kepada kakak perempuan saya, Ayu Novitasari, yang selalu memberikan dukungan, perhatian, serta bantuan baik secara moral maupun material selama proses perkuliahan. Terima kasih juga kepada adik laki-laki saya, Muhammad Dzaki Ramadhani, yang telah memberikan semangat dan doa sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
15. Terima kasih kepada sahabat-sahabat terbaik penulis, Lily Rahmawati, Erma Nur Arifah, Herra Isvindi, Ines Rattri Puji Lestari, dan Thia Oktavia, yang senantiasa

menemani penulis dalam suka maupun duka selama masa perkuliahan. Terima kasih atas kebersamaan, perhatian, serta kesediaan untuk selalu mendengarkan keluh kesah penulis di setiap proses yang dilalui. Dukungan, motivasi, dan semangat yang diberikan menjadi kekuatan tersendiri bagi penulis untuk terus bertahan dan menyelesaikan skripsi ini. Semoga persahabatan yang terjalin dapat terus terjaga dan membawa kebaikan bagi kita semua di masa yang akan datang.

16. Terima kasih kepada dua sosok istimewa dalam kehidupan penulis, yaitu Rafa Mutiara Putri dan almarhum Angga Saputra. Terima kasih kepada Rafa Mutiara Putri, yang dengan ketulusan selalu hadir menemani penulis di setiap keadaan. Terima kasih atas kesabaran, perhatian, serta dukungan yang diberikan, dan atas setiap senyum serta canda yang mampu menghibur penulis di saat lelah dan jenuh. Dan terima kasih yang mendalam penulis sampaikan kepada almarhum Angga Saputra, yang telah menemani hari-hari penulis, menjadi pendengar setia atas setiap keluh kesah, serta senantiasa memastikan bahwa penulis berada dalam keadaan baik. Terima kasih atas semangat, motivasi, perhatian, dan pelajaran hidup yang begitu berharga dan membekas hingga saat ini. Segala kenangan, doa, dan kebaikan yang telah diberikan akan selalu penulis simpan dan kenang dengan penuh rasa syukur. Semoga seluruh kebaikan tersebut dicatat sebagai amal jariyah dan almarhum diberikan tempat terbaik di sisi Allah SWT.
17. Terima kasih kepada sahabat seperjuangan penulis, Aisyah Suci Ningrum, Nuraini Fitriana, Virda Septiani, Agus Rizki Alfalah, Anggita Aprilia, Novia Irmani Putri, dan Irawati, yang telah menjadi bagian penting dalam perjalanan perkuliahan penulis. Terima kasih atas kebersamaan, kerja sama, tawa, serta saling menguatkan di setiap proses yang dilalui, baik dalam suka maupun duka. Dukungan, semangat, dan kebersamaan yang terjalin menjadi penyemangat tersendiri bagi penulis untuk terus berjuang dan menyelesaikan skripsi ini. Semoga persahabatan yang terbangun dapat terus terjaga, membawa kebaikan, serta menjadi kenangan berharga yang selalu dikenang sepanjang perjalanan hidup masing-masing.
18. Terima kasih kepada keluarga besar Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, khususnya angkatan 2022, atas kebersamaan, dukungan, serta motivasi yang diberikan selama masa perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini.

19. Terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis, baik secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu. Semoga segala bantuan dan kebaikan yang telah diberikan mendapat balasan yang setimpal dari Allah SWT.
20. Terakhir, ucapan terima kasih penulis persembahkan untuk diri sendiri, Rifka Silmia Salsha Bella. Terima kasih telah bertahan dan tetap melangkah hingga sejauh ini, meskipun dalam perjalanan sering dihadapkan pada keraguan, kelelahan, dan rasa tidak percaya diri. Terima kasih karena memilih untuk tidak menyerah, terus berusaha bangkit, dan tetap melanjutkan langkah meski berjalan perlahan. Setiap proses, jatuh bangun, dan langkah kecil yang telah dilalui merupakan bagian berharga dari perjalanan panjang yang membentuk diri penulis hari ini. Pencapaian ini bukan hanya tentang hasil akhir, tetapi tentang keberanian untuk terus mencoba dan keteguhan hati untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai. Semoga ke depan penulis senantiasa menjadi pribadi yang mau belajar, tumbuh, dan menghargai diri sendiri, serta terus melangkah dengan harapan dan keyakinan menuju masa depan yang lebih baik.

Bandar Lampung, 6 Februari 2026
Penulis

Rifka Silmia Salsha Bella
NPM. 2213032003

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena berkat rahmat, taufik, dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul: **“Penggunaan *QuizWhizzer* sebagai Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa”**.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi penyempurnaan di masa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi dalam bidang pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran interaktif di mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Bandar Lampung, 6 Februari 2026
Penulis

Rifka Silmia Salsha Bella
NPM. 2213032003

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
HALAMAN PENGESAHAN	iv
SURAT PERNYATAAN	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
MOTTO	ix
PERSEMBAHAN	viii
SANWACANA	ix
KATA PENGANTAR	xiv
DAFTAR ISI.....	xvi
DAFTAR TABEL.....	xix
DAFTAR GAMBAR.....	xxi
1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Batasan Masalah	6
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Kegunaan Penelitian	6
A. Kegunaan Teoritis	6
B. Kegunaan Praktis	7
1.7 Ruang Lingkup Penelitian	8
A. Ruang Lingkup Ilmu	8
B. Ruang Lingkup Subjek Penelitian.....	8
C. Ruang Lingkup Objek Penelitian	8
D. Ruang Lingkup Tempat Penelitian.....	8
E. Ruang Lingkup Waktu Penelitian.....	8

II. TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1 Deskripsi Teoritis	9
A. Tinjauan Umum tentang <i>QuizWhizzer</i>	9
B. Tinjauan Umum tentang Media Pembelajaran Interaktif	13
C. Tinjauan Umum tentang Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila.....	19
D. Tinjauan Umum tentang Partisipasi Siswa	21
2.2 Kajian Penelitian Relevan	24
2.3 Kerangka Berpikir	26
2.4 Hipotesis	28
 III. METODE PENELITIAN	 29
3.1 Jenis Penelitian	29
3.2 Populasi dan Sampel.....	29
A. Populasi.....	29
B. Sampel.....	30
3.3 Variabel Penelitian	31
3.4 Definisi Konseptual dan Operasional	31
A. Definisi Konseptual	31
B. Definisi Operasional	32
3.5 Desain Penelitian	33
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	34
3.7 Instrumen Pengumpulan Data	35
3.8 Uji Validitas dan Uji Reliabilitas	37
A. Uji Validitas	37
B. Uji Reliabilitas	38
3.9 Teknik Analisis Data.....	39
A. Analisis Distribusi Frekuensi.....	39
3.10 Uji Prasyarat Analisis	40
A. Uji Normalitas.....	40
B. Uji Homogenitas	41
3.11 Analisis Data.....	42
A. Uji Hipotesis	42

B. Uji <i>N-Gain</i>	43
3.12 Langkah-Langkah Penelitian	43
1V. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	51
4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	51
A. Profil SMA Yadika Bandar Lampung	51
B. Visi dan Misi SMA Yadika Bandar Lampung.....	51
4.2 Deskripsi Data Penelitian	52
A. Pengumpulan Data.....	52
B. Penyajian Data	53
4.3 Uji Prasyarat Analisis	86
A. Uji Normalitas	86
B. Uji Homogenitas	88
4.4 Uji Hipotesis	89
A. Uji <i>Independent Sample T Test</i>	90
B. Uji <i>N Gain Score</i>	91
4.5 Pembahasan Hasil Penelitian.....	93
V. KESIMPULAN DAN SARAN	98
5.1 Kesimpulan	98
5.2 Saran	99
DAFTAR PUSTAKA	101
LAMPIRAN	106

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Observasi Penelitian Pendahuluan.....	2
Table 3.1 Populasi Penelitian.....	30
Tabel 3.2 Sampel Penelitian	31
Tabel 3.3 Desain Penelitian	34
Table 3.4 Kualifikasi Presentase Skor Observasi Partisipasi	36
Tabel 3.5 Pengskoran angket penelitian	36
Tabel 3.6 Indeks koefisien reliabilitas	38
Tabel 3.7 Kategori uji <i>N-Gain</i>	43
Tabel 3.8 Hasil Uji Coba Validitas Angket Kepada 10 Responden di Luar Sampel	47
Tabel 3.9 Hasil Uji Reliabilitas Angket Kepada 10 Responden di Luar Sampel Penelitian	50
Tabel 4.1 Hasil Observasi Kelas Eksperimen Sebelum diberikan Perlakuan.....	54
Tabel 4.2 Hasil Observasi Kelas Eksperimen Setelah diberikan Perlakuan.....	56
Tabel 4.3 Hasil Observasi Kelas Kontrol Sebelum diberikan Perlakuan	58
Tabel 4.4 Hasil Observasi Kelas Kontrol Setelah diberikan Perlakuan.....	60
Tabel 4.5 Hasil Perbandingan Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	62
Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi Hasil Pra Observasi Kelas Eksperimen	64
Tabel 4.7 Hasil Analisis Pra Observasi Kelas Eksperimen	65
Tabel 4.8 Distribusi Frekuensi Hasil Pasca Observasi Kelas Eksperimen	67
Tabel 4.9 Hasil Pasca Observasi Partisipasi Siswa Kelas Eksperimen dengan Bantuan SPSS Versi 26	69
Tabel 4.10 Tabel Distribusi Frekuensi Hasil Angket Kelas Eksperimen.....	71
Tabel 4. 11 Distribusi Kategori Hasil Angket Kelas Eksperimen.....	72
Tabel 4.12 Hasil Analisis Variabel X (<i>QuizWhizzer</i>) Pada Kelas Eksperimen dengan SPSS Versi 26	74
Tabel 4. 13 Distribusi Frekuensi Hasil Pra Observasi Kelas Kontrol	75
Tabel 4.14 Hasil Analisis Pra Observasi Kelas Kontrol	77
Tabel 4.15 Distribusi Frekuensi Hasil Pasca Observasi Kelas Kontrol.....	79
Tabel 4.16 Hasil Pasca Observasi Partisipasi Siswa Kelas Eksperimen dengan Bantuan SPSS Versi 26	81
Tabel 4.17 Distribusi Frekuensi Angket Kelas Kontrol.....	83
4.18 Distribusi Kategori Angket Kelas Kontrol	84
Tabel 4.19 Hasil Analisis Angket Pada Kelas Eksperimen dengan SPSS Versi 26	86
Tabel 4.20 Hasil Uji Normalitas Data Penelitian Menggunakan SPSS Versi 26.....	87
Tabel 4.21 Hasil Uji Homogenitas Menggunakan SPSS Versi 26.....	88
Tabel 4.22 Hasil Uji <i>Independent Sample T Test</i> Partisipasi Siswa.....	90

Tabel 4.23 Hasil Uji <i>N Gain Score</i>	91
--	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	28
Gambar 2.0.1 Kerangka Berpikir	28
Gambar 4.1 Hasil Perbandingan Observasi kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	62
Gambar 4.2 Distribusi Frekuensi Hasil Pra Observasi Partisipasi Siswa Kelas Eksperimen	65
Gambar 4.3 Grafik Distribusi Frekuensi Hasil Pasca Observasi Partisipasi Siswa Kelas Eksperimen	68
Gambar 4.4 Distribusi Kategori Variabel X (<i>QuizWhizzer</i>) Pada Kelas Eksperimen	72
Gambar 4.5 Distribusi Frekuensi Hasil Pra Observasi Partisipasi Siswa Kelas Kontrol	76
Gambar 4.6 Distribusi Frekuensi Hasil Partisipasi Siswa Kelas Kontrol I Pasca Observasi	79
Gambar 4.7 Distribusi Kategori Angket Kelas Kontrol	84
Gambar 4.8 Hasil <i>N-Gain Score</i> Pra Observasi dan Pasca Observasi.....	92

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memegang peran sentral dalam membentuk karakter dan kualitas sumber daya manusia suatu bangsa. Tujuan pendidikan bukan hanya menyampaikan pengetahuan, tetapi juga menanamkan nilai, sikap, dan keterampilan yang relevan untuk kehidupan bermasyarakat. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Pada konsep ini menegaskan bahwa peserta didik diharapkan dapat berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar.

Pendidikan yang ideal menempatkan partisipasi siswa sebagai elemen penting dalam proses pembelajaran. Partisipasi dipandang sebagai bentuk keterlibatan siswa baik dalam menerima, merespons, maupun memberikan kontribusi terhadap kegiatan belajar yang berlangsung di kelas. Keterlibatan ini menunjukkan adanya interaksi timbal balik yang mendukung tercapainya tujuan pendidikan secara menyeluruh (Sari & Nugroho, 2021). Dengan demikian, partisipasi bukan sekadar hadir secara fisik, tetapi lebih pada keterhubungan siswa dengan proses pembelajaran itu sendiri (Rahmawati, 2020).

Peran serta siswa dalam pembelajaran dapat dilihat dari tingkat partisipasi mereka di dalam kelas. Partisipasi yang baik mencakup berbagai aspek seperti keterlibatan perilaku, emosional, dan kognitif. Fredricks et al. (2019) menjelaskan bahwa ketiga aspek tersebut merupakan indikator penting dalam

menilai keaktifan siswa, mulai dari kehadiran, keterlibatan dalam diskusi, ketertarikan dan kepedulian terhadap materi, hingga kemampuan dalam memproses informasi secara mendalam. Keterlibatan ini tidak hanya menunjukkan bahwa siswa hadir secara fisik, tetapi juga hadir secara mental dan emosional dalam proses pembelajaran.

Permasalahan muncul ketika partisipasi siswa masih rendah, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Siswa lebih banyak bersikap pasif, enggan bertanya, dan kurang bersemangat mengikuti kegiatan pembelajaran. Sari dan Nugroho (2020) mengungkapkan bahwa rendahnya partisipasi siswa sering disebabkan oleh minimnya variasi metode mengajar, dominasi ceramah, serta kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik. Fenomena ini menjadi tantangan besar dalam upaya membentuk karakter dan pemahaman kebangsaan siswa melalui Pendidikan Pancasila.

Berdasarkan hasil observasi penelitian pendahuluan di SMA Yadika Bandar Lampung di temukan masalah mengenai partisipasi siswa yang berada pada kelas X, hal ini ditunjukkan oleh data hasil observasi penelitian pendahuluan sebagai berikut :

Tabel 1.1 Observasi Penelitian Pendahuluan

No	Kelas	Jumlah Siswa	Kehadiran	Indikator partisipasi siswa		
				Berdiskusi	Bertanya dan menjawab pertanyaan	Mengemukakan pendapat
1	X.1	33	28	9	2	0
2	X.2	32	32	15	3	2
3	X.3	33	26	12	3	1
4	X.4	32	32	18	5	2

Sumber : Data hasil observasi penelitian pendahuluan

Berdasarkan hasil observasi penelitian pendahuluan yang dilakukan di kelas X SMA Yadika Bandar Lampung, ditemukan bahwa tingkat partisipasi siswa masih bervariasi pada setiap indikator. Pada aspek kehadiran, sebagian besar siswa hadir secara konsisten dengan jumlah kehadiran yang relatif tinggi, seperti kelas X.2 dan X.4 yang mencatat kehadiran penuh sebanyak 32 siswa. Namun, partisipasi siswa dalam bentuk berdiskusi masih belum optimal. Terlihat bahwa jumlah siswa yang aktif berdiskusi berkisar antara 9 hingga 18 orang dari 32 siswa yang ada, yang berarti kurang dari separuh siswa benar-benar terlibat dalam diskusi kelas.

Pada indikator bertanya dan menjawab pertanyaan, partisipasi siswa juga terlihat rendah. Seperti, di kelas X.1 hanya terdapat 2 siswa yang berani bertanya atau menjawab, sedangkan di kelas X.4 jumlahnya hanya 5 siswa. Kondisi ini menunjukkan bahwa keberanian siswa untuk mengemukakan pertanyaan maupun memberikan jawaban masih sangat terbatas. Demikian juga dengan indikator mengemukakan pendapat, hasil observasi memperlihatkan angka yang cukup rendah. Kelas X.1 tidak ada siswa yang mengemukakan pendapat, sedangkan kelas lainnya hanya berkisar antara 1 sampai 2 siswa.

Dari data observasi keseluruhan kelas X tersebut dapat kita lihat bahwa yang partisipasi siswa nya rendah terdapat pada kelas X.1 dan X.3.

Data tersebut menunjukkan bahwa partisipasi siswa dalam pembelajaran masih tergolong rendah, terutama pada aspek keberanian bertanya, menjawab, dan mengemukakan pendapat. Siswa cenderung pasif, hanya mengikuti pembelajaran secara fisik dengan hadir di kelas, namun kurang aktif dalam memberikan kontribusi terhadap proses belajar. Kondisi ini mengindikasikan bahwa pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher center*), sehingga siswa kurang termotivasi untuk terlibat secara aktif.

Upaya yang bisa dilakukan untuk meningkatkan partisipasi siswa salah satunya penggunaan alat yang dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi yang diajarkan. Oleh karena itu pendidik sebisa mungkin harus menggunakan media pembelajaran yang inovatif dalam proses pembelajaran berlangsung, karena penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan siswa dalam belajar. Menurut Lautfer (Tafonao, 2018) bahwa media pembelajaran adalah salah satu alat bantu mengajar bagi guru untuk menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreatifitas peserta didik dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, melalui media pembelajaran dapat membuat proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien serta terjalin hubungan baik antara pendidik dengan siswa,

Terdapat berbagai pilihan media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran, salah satu media pembelajaran yang menarik untuk digunakan pada saat pembelajaran berlangsung adalah *QuizWhizzer*. *QuizWhizzer* merupakan media pembelajaran interaktif yang memanfaatkan teknologi digital. Aplikasi ini menyajikan kuis dalam bentuk permainan papan digital yang memungkinkan siswa belajar sambil bermain. Fitur-fitur di dalamnya seperti kompetisi antar siswa, poin, dan visual yang menarik mampu mendorong keterlibatan siswa secara aktif. Menurut Majid dan Suhardiman (2024) bahwa penggunaan *QuizWhizzer* dalam kelas mampu meningkatkan semangat belajar siswa karena menyajikan pembelajaran dalam bentuk yang menyenangkan dan menantang. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang bersifat interaktif dan kompetitif dapat memfasilitasi peningkatan partisipasi siswa. Kelebihan *QuizWhizzer* tidak hanya terletak pada bentuk permainan, tetapi juga pada kemampuannya mengakomodasi gaya belajar siswa yang beragam. Dalam konteks Pendidikan Pancasila, media ini dapat digunakan untuk menyampaikan nilai-nilai luhur bangsa melalui pendekatan yang lebih menarik dan relevan dengan karakteristik generasi saat ini. Siswa tidak hanya menerima informasi secara satu arah, tetapi juga diberi

kesempatan untuk menguji pemahaman mereka secara aktif melalui kuis dan tantangan yang disajikan. Proses ini memungkinkan terjadinya interaksi dua arah yang lebih bermakna antara guru dan siswa.

Pemanfaatan *QuizWhizzer* juga sejalan dengan tuntutan pendidikan modern yang mengutamakan pendekatan *student centered learning*. Keberadaan media ini membuka ruang bagi siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran sekaligus membantu guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih efektif. Oleh sebab itulah mengapa peneliti tertarik dan ingin mengetahui seberapa dampak penggunaan media pembelajaran interaktif seperti *QuizWhizzer* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMA Yadika Bandar Lampung. Hal tersebut dengan adanya media pembelajaran interaktif *QuizWhizzer* harapannya supaya peserta didik dapat kembali semangat dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Berdasarkan penjelasan-penjelasan yang telah dipaparkan diatas, maka peneliti sangat tertarik untuk mengkaji lebih dalam melalui penelitian yang berjudul **“Penggunaan *QuizWhizzer* sebagai Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang dapat diteliti, antara lain:

1. Rendahnya partisipasi aktif siswa dalam bertanya pada pembelajaran Pendidikan Pancasila
2. Siswa cenderung pasif dalam menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru
3. Kurangnya keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat secara lisan dalam diskusi kelas.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka batasan masalah pada penelitian ini adalah penggunaan *QuizWhizzer* sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada kelas X SMA Yadika Bandar Lampung, penelitian ini tidak membahas secara luas semua media pembelajaran interaktif yang tersedia, melainkan hanya berfokus pada penerapan *QuizWhizzer* sebagai respon terhadap rendahnya partisipasi dan antusiasme siswa.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah penggunaan *QuizWhizzer* sebagai media pembelajaran interaktif efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMA Yadika Bandar Lampung?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah yang sudah dipaparkan, tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui penggunaan *QuizWhizzer* sebagai media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan partisipasi siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas X di SMA Yadika Bandar Lampung.

1.6 Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis :

A. Kegunaan Teoritis

1. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan teori dan konsep dalam bidang pendidikan, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dan gamifikasi. Hasil penelitian ini dapat memperkaya kajian tentang efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan partisipasi

siswa, terutama dalam mata pelajaran yang bersifat teoretis seperti Pendidikan Pancasila.

2. Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya dalam mengembangkan metode pembelajaran inovatif yang berbasis teknologi.

B. Kegunaan Praktis

1. Bagi Pendidik

Hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan baru bagi para guru dalam memilih dan menerapkan media pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi siswa. Dengan mengetahui efektivitas *QuizWhizzer*, guru dapat menggunakannya sebagai alternatif dalam mengembangkan partisipasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

2. Bagi Peserta Didik

Penggunaan *QuizWhizzer* diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, sehingga mereka dapat lebih aktif dan antusias dalam memahami materi. Dengan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, diharapkan hasil belajar siswa juga meningkat.

3. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi peneliti dalam menambah wawasan dan pengetahuan mengenai penggunaan *QuizWhizzer* sebagai media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dalam meningkatkan partisipasi siswa.

4. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat menjadi masukan bagi sekolah dan pihak terkait dalam merancang kebijakan pendidikan yang lebih inovatif, terutama dalam memanfaatkan teknologi digital dalam pembelajaran. Jika terbukti efektif, *QuizWhizzer* dapat direkomendasikan sebagai bagian dari strategi pembelajaran berbasis teknologi di berbagai institusi Pendidikan.

1.7 Ruang Lingkup Penelitian

A. Ruang Lingkup Ilmu

Penelitian ini berada dalam ruang lingkup pembelajaran PPKn, karena membahas mengenai penggunaan *QuizWhizzer* sebagai media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dalam meningkatkan partisipasi siswa di SMA Yadika Bandar Lampung kelas X.

B. Ruang Lingkup Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X SMA Yadika Bandar Lampung pada tahun ajaran berjalan yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila.

C. Ruang Lingkup Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah penggunaan *QuizWhizzer* sebagai media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dalam meningkatkan partisipasi siswa

D. Ruang Lingkup Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Yadika Bandar Lampung, yang beralamat di Jl. Soekarno-Hatta, Labuhan Dalam, Kec. Tj. Senang, Kota Bandar Lampung, Provinsi Lampung.

E. Ruang Lingkup Waktu Penelitian

Penelitian ini dimulai sejak dikeluarkannya surat izin penelitian pendahuluan No. 9552/UN26.13/PN.01.00/2025 oleh Dekan FKIP Universitas Lampung pada tanggal 20 Agustus 2025.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Deskripsi Teoritis

A. Tinjauan Umum tentang *QuizWhizzer*

1. Pengertian *QuizWhizzer*

QuizWhizzer adalah media pembelajaran digital interaktif berbentuk permainan papan virtual yang digunakan untuk menyampaikan materi ajar dalam bentuk kuis. Media ini memungkinkan siswa terlibat secara aktif melalui kompetisi dan visual yang menarik, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi belajar (Majid & Suhardiman, 2024).

Menurut Dewi & Sari (2023) *QuizWhizzer* merupakan media pembelajaran berbasis teknologi yang memungkinkan guru untuk membuat permainan edukatif interaktif. Penggunaannya mendorong terciptanya suasana belajar yang kompetitif, menyenangkan, dan memicu keaktifan peserta didik secara kognitif maupun sosial. Pada *Quizwhizzer* pengguna dapat memberikan soal kepada siswa dalam bentuk kompetisi, mengikuti jalur terorganisir tertentu, mirip dengan sistem permainan ular tangga (Faijah, Nuryadi, & Marhaeni, 2022). *Quizzwhizzer* adalah sebuah game interaktif yang dirancang untuk meningkatkan pengajaran dan pembelajaran di dalam kelas. Dalam game ini, pengguna, baik guru maupun siswa, dapat membuat kuis menggunakan model permainan balapan atau ular tangga. *Quizzwhizzer* menawarkan pengalaman pembelajaran yang

menyenangkan dan interaktif. Siswa diberi kesempatan untuk berpartisipasi dalam kuis yang dibuat oleh guru atau sesama siswa.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, disimpulkan bahwa *QuizWhizzer* merupakan media pembelajaran interaktif berbasis permainan digital yang dirancang untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Media ini memadukan unsur kompetisi, visual menarik, serta alur permainan yang menyerupai papan seperti ular tangga, sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan mendorong keaktifan siswa secara kognitif maupun sosial. *QuizWhizzer* tidak hanya memfasilitasi penyampaian materi dengan cara yang lebih menarik, tetapi juga memberi ruang bagi siswa untuk berinteraksi dan berpartisipasi secara langsung dalam pembelajaran, menjadikannya sebagai salah satu alternatif efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital.

2. Tahap-tahap penggunaan *QuizWhizzer*

Untuk membuat permainan *Quizwhizzer*, pengguna harus mengunjungi <https://Quizwhizzer.com/>. mendaftar menggunakan akun Google untuk lebih memudahkan, selanjutnya dapat membuat pertanyaan dengan fitur yang tersedia. Menurut Fahmita S. (2023) langkah-langkah yang ditempuh untuk bermain *Quizwhizzer* adalah sebagai berikut :

- a. Dengan menggunakan masing-masing perangkat, siswa dikoordinasikan untuk memasuki kelas <https://Quizwhizzer.com/>.
- b. Setelah itu akan muncul laman dengan dua pilihan; *Join a game* dan *try it for free*. Pilihlah *join a game* untuk ikut bermain *Quizwhizzer*.

- c. Memasukkan PIN yang tersedia untuk mengakses *Quizwhizzer* atau guru dapat membagikan link permainan *Quizwhizzer* kepada siswa.
- d. Siswa kemudian memasukkan nama pemain kemudian klik *play* untuk memulai permainan.
- e. Siswa telah mempersiapkan diri untuk mengikuti atau menjawab pertanyaan. Opsi jawaban siswa secara otomatis akan berubah sesuai dengan nomor soal yang sedang ditampilkan.
- f. Setiap kali siswa menjawab sebuah pertanyaan, analisis jawaban mereka akan segera muncul, baik itu jawaban yang benar maupun yang salah.
- g. Pada sesi ini, ketika siswa menjawab soal bernilai benar maka akan maju ke permainan ular tangga untuk mencapai garis finish, begitupun sebaliknya ketika siswa menjawab salah maka akan mundur.
- h. Pada akhir sesi atau setelah menyelesaikan semua soal, akan ditampilkan nama siswa dengan nilai tertinggi. Nilai siswa dihitung berdasarkan skor jawaban yang benar dan juga skor kecepatan dalam menjawab.

3. Fungsi dan Tujuan *QuizWhizzer*

Menurut Majid dan Suhardiman (2024), *QuizWhizzer* berfungsi sebagai media digital yang menyajikan materi ajar dalam bentuk permainan papan interaktif, di mana siswa dapat menjawab kuis secara langsung dan bergerak di papan sesuai dengan jawaban mereka. Pendekatan ini terbukti mampu menumbuhkan semangat belajar, meningkatkan partisipasi, dan mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Dewi dan Sari (2023) menambahkan bahwa fungsi *QuizWhizzer* juga mencakup peningkatan interaksi sosial dan kognitif siswa. Media ini memberi ruang bagi siswa untuk berkompetisi secara sehat, berinteraksi dalam

kelompok, dan menyelesaikan tantangan pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan. Guru pun dapat menggunakan platform ini untuk memberikan umpan balik secara langsung terhadap jawaban siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih responsif dan adaptif.

Adapun tujuan utama penggunaan *QuizWhizzer* dalam pembelajaran adalah untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong keterlibatan aktif siswa. Majid dan Suhardiman (2024) menjelaskan bahwa dengan menggabungkan elemen visual yang menarik dan sistem kompetisi, *QuizWhizzer* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa yang sebelumnya cenderung pasif. Siswa menjadi lebih antusias untuk mengikuti pelajaran karena media ini menghadirkan unsur permainan yang akrab dan disukai oleh generasi digital. Selain itu, Fajjah dkk. (2022) mengemukakan bahwa *QuizWhizzer* bertujuan untuk mengurangi kejenuhan siswa terhadap pembelajaran konvensional serta memperkuat pemahaman konsep melalui latihan soal yang dikemas secara menyenangkan. Tujuan lainnya adalah untuk meningkatkan keaktifan baik secara individual maupun dalam kelompok, serta menumbuhkan rasa tanggung jawab dan keingintahuan melalui kompetisi edukatif.

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa fungsi dan tujuan *QuizWhizzer* sangat erat kaitannya dengan upaya menciptakan pembelajaran yang bermakna, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan siswa abad ke-21. *QuizWhizzer* tidak hanya memperkaya variasi metode pembelajaran, tetapi juga menjadi strategi inovatif dalam meningkatkan motivasi, partisipasi, dan kualitas interaksi antara guru dan peserta didik di dalam kelas.

B. Tinjauan Umum tentang Media Pembelajaran Interaktif

1. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut terminologinya, kata media berasal dari bahasa latin “*medium*” yang artinya perantara, sebagai mana menurut Gerlach (Arsyad, 2020) kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harafiah berarti ‘tengah’ atau ‘perantara’. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim dan kepada penerima pesan. Kata media berlaku untuk berbagai kegiatan atau usaha, seperti media dalam penyampaian pesan, media pengantar magnet atau panas dalam bidang teknik. Istilah media digunakan juga dalam bidang pengajaran atau pendidikan sehingga istilahnya menjadi media pendidikan atau media pembelajaran.

Hendri Sutiawan dalam Fathiyah (2014) menerangkan konsep atau definisi media pendidikan atau media pembelajaran sebagai seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya. Media pembelajaran menurut Azhar (2016) adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat dijadikan sebagai perantara dalam menyampaikan informasi. Media pembelajaran memiliki peran penting untuk menjelaskan informasi yang akan disampaikan guru kepada siswa agar mudah dimengerti dan dapat membantu guru untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif. Sejalan dengan pendapat Susanto dan Akmal (2019) yang menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan dan menyampaikan pesan secara terencana yang dapat menciptakan lingkungan yang kondusif dalam kegiatan belajar.

Sementara itu, Kurniawan dan Lestari (2021) menyatakan bahwa media pembelajaran yang efektif adalah media yang mampu

menyesuaikan diri dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran. Media yang dirancang secara menarik dan interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar, memperkuat daya ingat, serta menciptakan pengalaman belajar yang bermakna.

Berdasarkan dari beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk alat, bahan, atau sarana yang digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan pesan dan informasi pembelajaran dari guru kepada siswa secara efektif dan terencana. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga berperan penting dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif, memudahkan pemahaman materi, serta meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik. Media pembelajaran yang baik adalah yang mampu disesuaikan dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran, serta dirancang secara menarik dan interaktif agar dapat menciptakan pengalaman belajar yang bermakna

2. Pengertian Pembelajaran Interaktif

Menurut Sugiyono (2021), pembelajaran interaktif adalah suatu proses pembelajaran yang melibatkan komunikasi dua arah atau lebih, yang memungkinkan terjadinya saling tukar ide, umpan balik langsung, dan penciptaan suasana belajar yang demokratis. Ia menambahkan bahwa dalam pembelajaran interaktif, guru bukan satu-satunya sumber pengetahuan, melainkan berperan sebagai fasilitator, motivator, dan pendamping dalam proses belajar peserta didik. Seperti yang dikatakan oleh Firmansyah (2021) bahwa pembelajaran interaktif adalah metode pembelajaran yang mendorong komunikasi dua arah antara pengajar dan peserta didik serta antar sesama peserta didik dalam suasana belajar yang menyenangkan dan partisipatif.

Hal ini diperkuat oleh As-Samawi (2024), yang mengatakan bahwa pembelajaran interaktif adalah pendekatan yang menekankan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar mengajar. Proses ini melibatkan interaksi dengan materi, guru, dan teman, bukan hanya penyampaian informasi satu arah. Dalam kajian yang dilakukan oleh Fitriyani dan Kurniawan (2020), juga dijelaskan bahwa pembelajaran interaktif melibatkan penggunaan metode dan media pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan partisipasi siswa secara aktif.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran interaktif merupakan pendekatan yang menekankan pentingnya komunikasi dua arah dalam proses belajar mengajar, di mana peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi aktif terlibat dalam diskusi, pertukaran ide, serta interaksi dengan guru dan sesama teman. Dalam konteks ini, peran guru bukan lagi sebagai satu-satunya sumber ilmu, melainkan sebagai fasilitator yang mendampingi dan memotivasi siswa agar lebih partisipatif. Selain itu, penggunaan metode dan media pembelajaran yang tepat juga menjadi penunjang terciptanya suasana belajar yang menyenangkan, demokratis, dan mampu meningkatkan keaktifan siswa.

3. Indikator Media Pembelajaran

Menurut Arsyad, A (2020) dalam bukunya Media Pembelajaran, indikator media pembelajaran merujuk pada kriteria-kriteria yang harus dipenuhi oleh media agar efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Media yang baik tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga mampu meningkatkan kualitas belajar siswa secara aktif dan bermakna. Menurut Arsyad, A (2020) indikator media pembelajaran meliputi :

1. Kebermanfaatan media (Fungsi intruksional)
2. Kemudahan akses media (*User friendly*)
3. Kemenarikan media (daya tarik visual dan auditori)

Menurut Rivai (2018) indikator media pembelajaran meliputi :

1. Kemudahan Penggunaan
2. Kebermanfaatan

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran yang baik adalah media yang bermanfaat bagi pencapaian tujuan pembelajaran, mudah digunakan oleh guru maupun siswa, menarik perhatian, serta relevan dengan kebutuhan belajar peserta didik.

4. Fungsi dan Tujuan Media Pembelajaran Interaktif

Media interaktif memiliki fungsi sebagai sarana yang memperkuat partisipasi siswa dalam pembelajaran. Melalui kuis digital, permainan edukatif, dan simulasi visual, siswa dapat lebih tertarik mengikuti pembelajaran dan lebih mudah memahami konsep abstrak. Fungsi lainnya adalah meningkatkan keaktifan siswa, mempercepat proses pemahaman, serta mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa seperti visual, auditori, dan kinestetik (Wulandari dan Putra, 2022).

Menurut Wahid (2018) dalam segi sejarah terdapat dua fungsi media pendidikan (yang sekarang disebut media pembelajaran) yaitu sebagai berikut: Pertama, fungsi AVA (*Audio Visual Aids* atau *Teaching Aids*) berfungsi untuk memberikan pengalaman yang konkret kepada peserta didik. Pada dasarnya bahasa bersifat abstrak, maka guru perlu menggunakan alat bantu berupa gambar, model, benda konkret dalam menyajikan suatu pelajaran tertentu, sehingga peserta didik dapat memahami apa yang disampaikan oleh guru. Inilah fungsi pertama media, yaitu

sebagai alat bantu agar dapat memperjelas apa yang disampaikan oleh guru, karena kalau tidak menggunakan media, maka penjelasan guru akan bersifat sangat abstrak.

Kedua, Fungsi komunikasi. Fungsi ini berada di antara dua hal, yaitu menulis dan membuat media (komunikator atau sumber) dan orang yang menerima (membaca, melihat, mendengar). Orang yang membaca, melihat, dan mendengar media dalam komunikasi disebut audience. Sedangkan media yang dibuat (ditulis dalam bentuk modul, film, slide, OHP, dan yang memuat pesan yang akan disampaikan kepada penerima. Dalam komunikasi tatap muka, pembicara langsung berhadapan dalam menyampaikan pesannya kepada penerima tanpa adanya perantara yang digunakan. Inilah fungsi kedua dari media pembelajaran dari segi sejarah perkembangannya, yaitu sebagai sarana komunikasi dan interaksi antara peserta didik dengan media tersebut, dan demikian merupakan sumber belajar yang penting.

Levie dan Lentz (1982) menyatakan bahwa media visual memiliki empat fungsi utama dalam proses pembelajaran, yaitu:

- 1) Fungsi Atensi; Fungsi inti media visual, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- 2) Fungsi Afektif; Yaitu fungsi media visual yang dapat terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar atau membaca teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap peserta didik, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.
- 3) Fungsi Kognitif; Yaitu fungsi media visual yang terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang

visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

4) Fungsi Kompensatoris; Yaitu fungsi media pengajaran yang terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks dan membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Berdasarkan dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berfungsi sebagai alat bantu belajar yang membuat siswa lebih aktif, tertarik, dan mudah memahami materi, terutama yang abstrak. Media ini juga membantu guru menyampaikan pelajaran secara lebih jelas, menarik perhatian siswa, menumbuhkan emosi positif saat belajar, mempercepat pemahaman, dan menjadi sarana komunikasi dua arah yang efektif dalam proses belajar mengajar.

Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila, media interaktif bertujuan agar siswa tidak hanya memahami nilai-nilai Pancasila secara teoritis, tetapi juga mampu menginternalisasikannya ke dalam kehidupan sehari-hari. Melalui media seperti *QuizWhizzer*, siswa dilibatkan secara langsung dalam proses pembelajaran melalui kuis, permainan, atau simulasi yang menantang, sehingga mereka lebih termotivasi dan fokus mengikuti pelajaran (Wulandari & Putra, 2022). Selain itu, media interaktif ditujukan untuk menyesuaikan pembelajaran dengan karakteristik generasi digital yang memiliki kecenderungan belajar secara visual, cepat, dan berbasis teknologi. Hal ini memungkinkan guru menyampaikan materi secara lebih efektif dan efisien, serta meningkatkan daya serap siswa terhadap konsep-

konsep abstrak dalam Pendidikan Pancasila (Fitriyani & Kurniawan, 2020).

Penerapan media pembelajaran yang interaktif menjadi solusi strategis untuk menjawab tantangan pembelajaran konvensional yang seringkali tidak mampu memenuhi kebutuhan belajar siswa secara optimal. Media semacam ini tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna, tetapi juga mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam setiap tahapan pembelajaran. Dengan adanya interaksi yang lebih dinamis antara guru, siswa, dan materi ajar, proses belajar menjadi lebih hidup dan kontekstual, sehingga sangat relevan jika diterapkan dalam mata pelajaran yang memuat nilai-nilai penting seperti Pendidikan Pancasila.

C. Tinjauan Umum tentang Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

1. Pengertian Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang bertujuan menanamkan nilai-nilai dasar ideologi bangsa Indonesia kepada peserta didik, yaitu nilai ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, kerakyatan, dan keadilan sosial. Pendidikan ini menjadi fondasi penting dalam membentuk karakter warga negara yang berakhlak mulia, bertanggung jawab, serta memiliki komitmen terhadap kehidupan berbangsa dan bernegara berdasarkan nilai-nilai Pancasila (Kemendikbudristek, 2023). Menurut Sugiyono (2021), Pendidikan Pancasila adalah suatu proses pembelajaran yang dirancang untuk membentuk peserta didik agar memiliki kesadaran dan tanggung jawab sebagai warga negara melalui pemahaman, penghayatan, dan pengamalan nilai-nilai Pancasila. Pendidikan ini bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai dasar ideologi negara secara sistematis dan terstruktur melalui jalur formal maupun nonformal agar dapat membentuk karakter bangsa yang kokoh dan berintegritas.

Menurut Syahril Syarbaini dkk (2019), “Pendidikan Kewarganegaraan adalah suatu bidang kajian yang mempunyai objek telaah kebijakan dan budaya kewarganegaraan, dengan menggunakan disiplin ilmu pendidikan dan ilmu politik sebagai kerangka kerja keilmuan pokok serta disiplin ilmu lain yang relevan yang secara koheren diorganisasikan dalam bentuk program kulikuler kewarganegaraan, aktivitas sosial-kultural, dan kajian ilmu kewarganegaraan.”

Hal ini sejalan dengan pengertian Pendidikan Kewarganegaraan sebagai mata pelajaran berdasarkan jurnal internasional menurut pendapat Mr. Larry Bimi yang dikutip dari *Journal Internasional of Definition Civic Education as Subject* menyatakan, “*Said that postings to there was the need for what he he described as socio cultural revolution to beef up the democratic gains. We can only do this bey a systematic and strategic teaching of children to acquire civic respon capability valves as they are growing.*”

Artinya bahwa Pendidikan Kewarganegaraan dianggap sebagai pendidikan demokrasi yang menjadi strategi dan mutlak bagi perwujudan masyarakat dan negara demokrasi. Demokrasi dalam suatu negara hanya akan tumbuh subur apabila dijaga oleh warga negara yang demokratis. Warga negara yang demokratis bukan hanya dapat menikmati hak kebebasan individu, tetapi juga harus memikul tanggung jawab secara bersama-sama dengan orang lain untuk membentuk masa depan yang cerah.

2. Fungsi dan Tujuan Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila memiliki fungsi yang sangat strategis dalam membentuk karakter dan kepribadian peserta didik sesuai dengan nilai-nilai dasar bangsa Indonesia. Menurut Natalia dan Saingo

(2022), Pendidikan Pancasila berfungsi sebagai sarana pembentukan karakter moral dan spiritual generasi muda agar memiliki sikap nasionalisme, toleransi, dan tanggung jawab sosial. Selain itu, pendidikan ini juga berperan sebagai penyaring budaya asing yang tidak sesuai dengan nilai-nilai luhur bangsa (Mahfudz, 2020).

Kurniawan, dkk (2023) juga menjelaskan bahwa fungsi Pendidikan Pancasila adalah memperkuat landasan filosofis dalam membangun kepribadian bangsa melalui penguatan nilai-nilai demokrasi, keadilan, dan persatuan.

Fungsi lainnya adalah membentuk peserta didik menjadi warga negara yang beretika, berakhlak, serta memiliki kesadaran akan pentingnya hidup berbangsa dan bernegara (Sunarni, 2019). Dalam konteks pendidikan modern, Pendidikan Pancasila juga berfungsi sebagai media internalisasi nilai konstitusi dan demokrasi melalui pendekatan yang kontekstual, partisipatif, dan berbasis karakter (Maarif, 2018).

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa Pendidikan Pancasila berfungsi sebagai landasan penting dalam membentuk karakter dan moral peserta didik agar menjadi warga negara yang berakhlak, demokratis, dan cinta tanah air. Melalui pembelajaran ini, siswa tidak hanya memahami nilai-nilai Pancasila secara teori, tetapi juga mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari untuk memperkuat jati diri dan persatuan bangsa.

D. Tinjauan Umum tentang Partisipasi Siswa

1. Pengertian Partisipasi Siswa

Partisipasi siswa dalam pembelajaran merupakan suatu bentuk keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar mengajar, baik

secara fisik, mental, maupun emosional. Partisipasi tidak hanya terbatas pada kehadiran siswa di kelas, tetapi juga mencakup keaktifan mereka dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi, mengemukakan pendapat, serta mengikuti seluruh kegiatan pembelajaran yang dirancang oleh guru (Nurhayati & Rahman, 2020). Menurut Widodo dan Kurniawan (2019), partisipasi siswa adalah keterlibatan siswa secara aktif dan sukarela dalam setiap proses pembelajaran, baik dalam kegiatan individual maupun kelompok, yang mencerminkan adanya motivasi internal dalam diri siswa untuk belajar. Siswa yang memiliki tingkat partisipasi tinggi cenderung lebih cepat memahami materi pelajaran karena mereka mengalami proses belajar secara langsung dan aktif.

Hal yang sama juga dikatakan oleh Wihartanti (2022) bahwa partisipasi siswa dalam pembelajaran merupakan bentuk keterlibatan aktif yang mendorong mereka untuk terlibat dalam diskusi, menjawab pertanyaan, serta menyampaikan pendapat. Partisipasi yang tinggi menandakan bahwa siswa tidak hanya menjadi penerima pasif dari informasi, tetapi juga menjadi subjek aktif dalam proses konstruksi pengetahuan.

Partisipasi siswa dapat dilihat dari aspek keterlibatan kognitif, afektif, dan perilaku. Keterlibatan kognitif tercermin dari kesungguhan siswa dalam memahami materi, sedangkan keterlibatan afektif terlihat dari minat, motivasi, dan antusiasme mereka dalam belajar. Sementara itu, keterlibatan perilaku tampak dari keaktifan siswa dalam mengikuti instruksi guru, mengerjakan tugas, serta bekerja sama dalam kelompok (Wihartanti, 2022).

Dengan demikian, dapat dipahami bahwa partisipasi siswa bukan hanya sekadar hadir dalam pembelajaran, tetapi meliputi keterlibatan aktif secara menyeluruh. Partisipasi yang optimal akan mendukung

pencapaian tujuan pembelajaran, menumbuhkan motivasi belajar, serta menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif dan menyenangkan.

2. Indikator Partisipasi Siswa

Partisipasi siswa dalam konteks pendidikan mengacu pada keterlibatan aktif dan kontribusi siswa dalam proses belajar mengajar di kelas. Partisipasi ini mencakup berbagai aspek seperti kehadiran fisik, keaktifan dalam diskusi, keterlibatan dalam kegiatan kelompok, serta kontribusi dalam pengambilan keputusan yang terkait dengan proses pembelajaran.

Menurut Fredicks et.al (2004), indikator partisipasi siswa dalam pembelajaran mencakup :

1. Kehadiran siswa dalam pembelajaran
2. Aktif dalam berdiskusi

Sedangkan menurut Vygotsky (dalam Woolfolk, 2019), indikator partisipasi siswa dalam pembelajaran mencakup :

1. Siswa aktif dalam bertanya
2. Siswa aktif dalam menjawab pertanyaan
3. Bersedia mengemukakan pendapat

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa partisipasi siswa merupakan keterlibatan aktif dalam berbagai aktivitas pembelajaran, baik secara fisik maupun mental. Partisipasi ini tidak hanya ditunjukkan melalui kehadiran di kelas, tetapi juga melalui keterlibatan siswa dalam diskusi kelompok. Sejalan dengan pandangan Vygotsky (dalam Woolfolk, 2019), partisipasi siswa tercermin dari keaktifan mereka dalam bertanya, menjawab, serta mengemukakan pendapat. Dengan demikian, partisipasi siswa dapat dipahami sebagai bentuk keterlibatan menyeluruh yang mendukung terciptanya proses pembelajaran yang interaktif, kolaboratif, dan bermakna.

2.2 Kajian Penelitian Relavan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Alfia Nuraini (2023) berjudul “Penggunaan Media *Game Quizizz* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI Kelas XI di SMA N 1 Nguntoronadi Wonogiri” mengatakan bahwa media pembelajaran berbasis game seperti Quizizz mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan mendorong semangat belajar siswa. *Quizizz* digunakan sebagai media evaluasi dan ice breaking yang mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi mereka dalam mengikuti pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Penelitian ini menunjukkan bahwa dukungan fasilitas sekolah dan antusiasme siswa menjadi faktor pendukung dalam keberhasilan penggunaan media digital, sedangkan kendala yang dihadapi berkaitan dengan keterbatasan jaringan internet dan perangkat siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik wawancara dan observasi untuk mengungkap dampak penggunaan media terhadap motivasi belajar.

Sementara itu, penelitian yang akan peneliti lakukan berjudul “Penggunaan *QuizWhizzer* sebagai Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa”. Penelitian ini berbeda dalam beberapa aspek utama. Pertama, dari segi media yang digunakan, penelitian ini memanfaatkan *QuizWhizzer*, yaitu platform pembelajaran interaktif yang menyerupai permainan papan digital, yang memungkinkan siswa menjawab kuis secara real-time melalui avatar yang bergerak di layar. Kedua, mata pelajaran yang menjadi fokus adalah Pendidikan Pancasila, yang cenderung dianggap monoton sehingga membutuhkan pendekatan interaktif untuk menarik partisipasi siswa. Ketiga, fokus variabel terikat dalam penelitian ini adalah partisipasi siswa, bukan motivasi belajar, yang akan diukur secara kuantitatif melalui instrumen observasi. Oleh

karena itu, perbedaan penelitian terletak pada pendekatan, media yang digunakan, mata pelajaran, dan fokus variabel yang dikaji.

2. Penelitian jurnal yang dilakukan oleh Sofyan Iskandar, Primanita Sholihah Rosmana, Aflahatul Fazriyah, Agung Febriyano, Alya Amrina Rosyada tahun 2023 dengan judul pengembangan media pembelajaran *QuizWhizzer* dan kinemaster untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran digital menggunakan aplikasi video editor *Kinemaster* dan *QuizWhizzer* sebagai evaluasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan media ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, yang terlihat dari keaktifan siswa selama proses pembelajaran.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan diteliti oleh penulis adalah penerapan nya yang menggunakan kine master dan *QuizWhizzer* sedangkan penelitian yang akan dilakukan hanya menggunakan *QuizWhizzer* secara mandiri, lalu terdapat perbedaan jenjang sekolah nya dan variabel nya yaitu untuk meningkatkan motivasi siswa.

3. Penelitian skripsi yang dilakukan oleh Fahmita Sari dengan judul efektivitas penggunaan media game *QuizWhizzer* dalam pembelajaran matematika siswa kelas VIII di UPTD SMP Negeri 7 Sinjai. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa efektif media pembelajaran interaktif *QuizWhizzer* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika. Penelitian ini secara khusus bertujuan untuk mengukur efektivitas media tersebut dalam tiga aspek, yaitu: aktivitas belajar siswa, motivasi belajar, dan hasil belajar. Melalui penggunaan *QuizWhizzer* dalam proses pembelajaran, peneliti ingin melihat apakah terdapat peningkatan keterlibatan siswa secara aktif selama pembelajaran berlangsung, apakah motivasi mereka untuk belajar matematika menjadi

lebih tinggi, serta apakah terjadi peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan setelah penggunaan media tersebut.

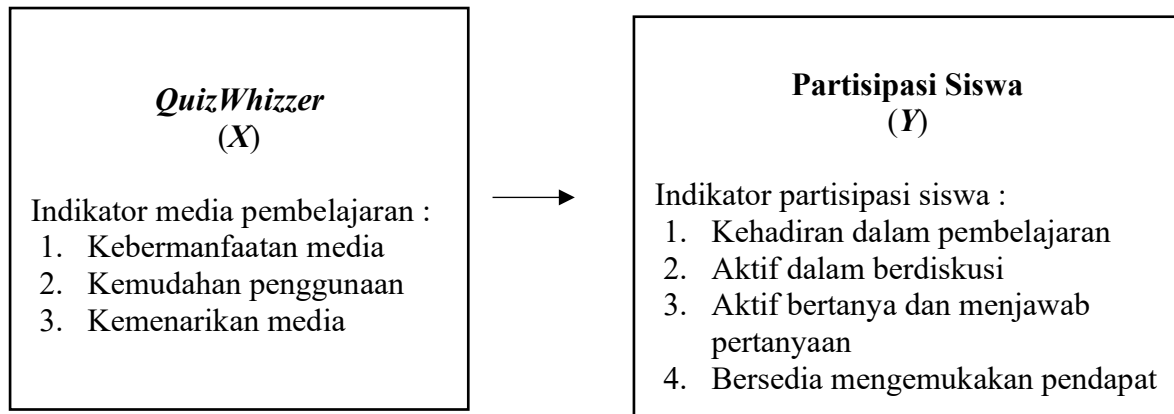
Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis adalah Penelitian yang dilakukan oleh Fahmita Sari berfokus pada efektivitas penggunaan media *QuizWhizzer* dalam pembelajaran matematika di jenjang pendidikan SMP, dengan tujuan utama untuk mengetahui pengaruh media tersebut terhadap aktivitas belajar, motivasi belajar, dan hasil belajar siswa. Sedangkan Penelitian yang akan penulis lakukan berorientasi pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, yang lebih menitikberatkan pada aspek afektif dan karakter, serta bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media *QuizWhizzer* dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran, bukan hasil belajar. Selain itu, penulis meneliti pada jenjang SMA (kelas X), dengan konteks yang lebih menekankan pada keterlibatan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

2.3 Kerangka Berpikir

Kerangka pikir merupakan bagian dari suatu teori yang menjelaskan tentang alasan atau argumen dari rumusan hipotesis. Kerangka pikir ini bermula dari ditemukannya permasalahan yang muncul dari objek penelitian. Pada pembelajaran Pendidikan Pancasila yang bersifat teoritis banyak guru yang hanya menerapkan pembelajaran secara konvensional dan tidak menggunakan media pembelajaran yang interaktif, akibatnya banyak siswa yang merasa bosan dan kurang berpartisipasi pada saat kegiatan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, media memiliki peran penting untuk mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang tepat dapat membantu guru dalam menyampaikan materi, meningkatkan perhatian siswa, serta menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif.

Salah satu media berbasis teknologi yang dapat digunakan adalah *QuizWhizzer*, yaitu media pembelajaran interaktif berbasis permainan kuis yang mampu menampilkan soal dengan variasi visual menarik, mudah digunakan, dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Dengan karakteristik tersebut, *QuizWhizzer* memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Partisipasi siswa merupakan salah satu indikator keberhasilan pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang menuntut keterlibatan aktif siswa, baik secara kognitif maupun afektif. Partisipasi siswa dapat dilihat dari beberapa aspek, yaitu: (1) kehadiran dalam pembelajaran, (2) keaktifan dalam berdiskusi, (3) keberanian bertanya dan menjawab pertanyaan, serta (4) kesediaan mengemukakan pendapat. Namun, dalam praktiknya, partisipasi siswa masih cenderung rendah. Banyak siswa hadir hanya secara fisik, tetapi kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Dengan adanya pemanfaatan media pembelajaran *QuizWhizzer* yang bermanfaat, mudah digunakan, dan menarik, diharapkan dapat mendorong siswa lebih antusias dalam mengikuti pelajaran. Kehadiran media interaktif berbasis kuis ini memungkinkan siswa untuk lebih aktif dalam bertanya, menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan menyampaikan pendapat, karena suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, kompetitif, dan kolaboratif. Oleh karena itu, kerangka berpikir dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *QuizWhizzer* (X) dengan indikator kebermanfaatan, kemudahan, dan kemenarikan akan berpengaruh terhadap partisipasi siswa (Y) yang ditunjukkan melalui kehadiran, keaktifan berdiskusi, keberanian bertanya dan menjawab, serta kesediaan mengemukakan pendapat pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis

Berdasarkan kajian teori, kerangka berpikir, dan penelitian yang relevan, maka hipotesis dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

Hipotesis Alternatif (H_1): Penggunaan media pembelajaran interaktif

QuizWhizzer berpengaruh dalam meningkatkan partisipasi siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Hipotesis Nol (H_0) : Penggunaan media pembelajaran interaktif

QuizWhizzer tidak berpengaruh terhadap peningkatan partisipasi siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode *quasi experiment* (eksperimen semu) dengan pendekatan kuantitatif. Metode *quasi experiment* adalah salah satu jenis metode penelitian kuantitatif yang digunakan untuk menguji hubungan sebab-akibat (kausalitas) antara variabel. Didalam penelitian ini tidak menitikberatkan pada hasil belajar siswa namun penelitian ini secara khusus berfokus pada aspek sikap siswa, terutama partisipasi dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Desain penelitian ini terdiri dari kelas kontrol dan kelas eksperimen, namun kelas kontrol tidak dapat berfungsi secara sepenuhnya untuk mengontrol variable-variabel yang mendampaki eksperimen. Dalam penelitian siswa dikelompokkan kedalam dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan yaitu menggunakan media pembelajaran digital *QuizWhizzer*, sedangkan kelas kontrol menggunakan media pembelajaran digital *Kahoot*.

3.2 Populasi dan Sampel

A. Populasi

Menurut Sugiyono (2018) populasi adalah keseluruhan elemen yang akan dijadikan wilayah generalisasi. Elemen populasi yang dimaksud adalah keseluruhan subjek yang akan diukur, yang merupakan unit yang diteliti. Dari pengertian tersebut dapat diambil kesimpulan, bahwa populasi dalam penelitian berisikan segala sesuatu yang hendak dijadikan objek dan subjek oleh seorang peneliti. Sehingga populasi dari

penelitian ini merupakan siswa kelas X di SMA Yadika Bandar Lampung tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 130 siswa.

Table 3.1 Populasi Penelitian

No	Kelas	Jumlah
1	XI.1	33
2	XI.2	32
3	XI.3	33
4	XI.4	32
Total		130

Sumber : Data peserta didik kelas X SMA Yadika Bandar Lampung

B. Sampel

Sampel merupakan sebagian dari populasi yang dapat menjadi sumber informasi nyata dalam penelitian. Pengertian lain sampel adalah sebagian dari populasi yang mewakili keseluruhan populasi (Amin et al., 2023). Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *random sampling* yaitu teknik pengambilan sampel secara acak dari populasi, di mana setiap anggota populasi memiliki kesempatan yang sama untuk terpilih menjadi sampel penelitian. Maka diperoleh dua kelas sebagai sampel penelitian, yaitu kelas X.1 sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 33 siswa dan kelas X.3 sebagai kelas kontrol yang berjumlah 33 siswa.

Tabel 3.2 Sampel Penelitian

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik	Perlakuan
1	X.1	33	Eksperimen
2	X.3	33	Kontrol

Sumber: Absensi siswa kelas X SMA Yadika Bandar Lampung

3.3 Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan segala rangkaian yang membentuk konsep apa yang akan diteliti oleh seorang peneliti dengan tujuan untuk mempelajari guna mendapatkan informasi mengenai hal yang diperlukan peneliti dan ditariklah sebuah kesimpulan. Variabel dibagi menjadi 2, yaitu:

1. Variabel Bebas (*Independent variable*) Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah penggunaan *QuizWhizzer*.
2. Variabel Terikat (*Dependent variable*) Variabel terikat (Y) dalam penelitian adalah partisipasi siswa dalam pembelajaran.

3.4 Definisi Konseptual dan Operasional

1. Definisi Konseptual

Definisi Konseptual merupakan suatu pemaknaan dari masing-masing variabel yang nantinya akan digunakan dalam penelitian guna membentuk indikator-indikator yang dapat memudahkan peneliti dalam mengoperasikan konsep di lapangan.

Menurut Sarwono, pengertian konseptual adalah gagasan yang dijelaskan dengan bantuan gagasan lain karena bersifat hipotetis dan tidak dapat diamati. Berikut definisi konseptual dari variabel penelitian ini:

a. Penggunaan *QuizWhizzer*

QuizWhizzer adalah platform pembelajaran digital berbasis kuis yang menggabungkan elemen gamifikasi seperti papan permainan, avatar,

poin, dan sistem tantangan untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif, kompetitif, dan menyenangkan. *QuizWhizzer* memungkinkan guru untuk menyampaikan soal-soal pembelajaran secara daring dan interaktif, sementara siswa menjawab soal secara real-time melalui perangkat digital mereka. Avatar siswa akan bergerak pada papan permainan berdasarkan jawaban yang diberikan, sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang dinamis dan merangsang keterlibatan aktif.

b. Partisipasi Siswa

Partisipasi siswa adalah keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran, baik secara fisik, mental, sosial, maupun emosional. Partisipasi ini mencerminkan sejauh mana siswa hadir, memberikan perhatian, berinteraksi, dan berkontribusi dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Keterlibatan tersebut dapat ditunjukkan melalui tindakan seperti bertanya, menjawab, berdiskusi, mengemukakan pendapat, bekerja sama dalam kelompok, hingga menyelesaikan tugas yang diberikan guru.

Partisipasi siswa tidak hanya dilihat dari aktivitas yang tampak secara langsung, tetapi juga dari kesungguhan dan antusiasme dalam mengikuti proses belajar.

2. Definisi Operasional

Definisi operasional berkaitan dengan langkah-langkah konkret yang diperlukan untuk mengukur atau mengamati suatu konsep yang melibatkan transformasi konsep abstrak menjadi variabel yang dapat diukur secara empiris. Definisi operasional sering kali menggunakan indikator atau skala pengukuran yang memungkinkan pengumpulan data yang objektif.

a. Penggunaan *QuizWhizzer*

Dalam penelitian ini, penggunaan *QuizWhizzer* dioperasikan sebagai perlakuan yang diberikan kepada kelas eksperimen, di mana siswa mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan media *QuizWhizzer* yang berisi kuis-kuis interaktif yang dikemas dalam bentuk permainan digital. Keefektifannya diukur berdasarkan peningkatan partisipasi siswa yang diamati.

Media pembelajaran bisa dilihat dari indikator menurut Arsyad A (2020) sebagai berikut:

1. Kebermanfaatan media (fungsi intruksional)
2. Kemudahan akses media (*user friendly*)
3. Kemenarikan media (daya tarik visual dan auditori)

b. Partisipasi Siswa

Partisipasi siswa dalam penelitian ini diartikan sebagai tingkat keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, baik secara fisik, mental, sosial, maupun emosional, yang tampak melalui perilaku-perilaku tertentu selama kegiatan belajar berlangsung. Skor yang diperoleh dari lembar observasi siswa yang mencakup indikator keterlibatan aktif. Skor tersebut diukur sebelum dan sesudah perlakuan diberikan.

Partisipasi siswa dapat dilihat dari indikator menurut Fredicks et al. (2004) dan Vygotsky (dalam Woolfolk 2019) sebagai berikut :

1. Kehadiran siswa dalam pembelajaran
2. Aktif dalam berdiskusi
3. Aktif dalam bertanya dan menjawab pertanyaan
4. Bersedia mengemukakan pendapat

3.5 Desain Penelitian

Desain dalam penelitian ini adalah *nonequivalent control group design*, dimana terdapat kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang tidak

dipilih secara acak. Desain dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :

Tabel 3.3 Desain Penelitian

Kelompok	Observasi awal partisipasi siswa	Perlakuan	Observasi akhir partisipasi siswa
Kelas Eksperimen	0 ₁	X.1	0 ₂
Kelas Kontrol	0 ₃	X.3	0 ₄

Sumber : Sugiyono (2013)

3.6 Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap aktivitas subjek penelitian dalam konteks situasi yang sedang berlangsung (Sugiyono, 2021). Metode ini memungkinkan peneliti memperoleh data primer yang akurat dan objektif. Menurut Arikunto (2019) Observasi adalah cara mengumpulkan data dengan cara mengamati secara langsung terhadap objek yang diteliti untuk mencatat hal-hal yang berkaitan dengan masalah yang sedang diteliti.

Dalam konteks penelitian ini, observasi digunakan untuk mengukur tingkat partisipasi siswa selama mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan media *QuizWhizzer*. Pada penelitian ini jenis observasi yang digunakan adalah observasi non-partisipatif, yaitu peneliti hanya berperan sebagai pengamat tanpa terlibat langsung dalam proses pembelajaran (Suharsimi Arikunto, 2019). Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi terstruktur, berdasarkan indikator-indikator partisipasi siswa yang disusun dari teori para ahli.

2. Angket

Angket merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab sesuai dengan kondisi, pendapat, maupun pengalaman mereka (Sugiyono, 2019). Angket digunakan agar peneliti dapat memperoleh data yang bersifat subjektif namun sistematis, sesuai dengan persepsi yang dimiliki oleh responden terhadap variabel yang diteliti. Instrumen ini memungkinkan peneliti mengukur aspek-aspek tertentu, baik berupa sikap, persepsi, maupun tingkat pemahaman peserta didik. Dalam penelitian ini, angket disusun dalam bentuk pernyataan tertutup dengan menggunakan skala penilaian tertentu, sehingga responden tinggal memilih jawaban yang sesuai dengan keadaan atau pandangan mereka. Teknik ini dipilih karena dapat menjangkau lebih banyak responden dalam waktu relatif singkat, serta memudahkan peneliti dalam melakukan pengolahan dan analisis data. Dengan demikian, data yang diperoleh dari angket diharapkan mampu memberikan gambaran yang jelas mengenai sejauh mana variabel-variabel yang diteliti berpengaruh sesuai tujuan penelitian.

3.7 Instrumen Pengumpulan Data

1. Lembar Pedoman Observasi

Lembar pedoman observasi yang digunakan dalam penelitian ini berisi indikator yang telah ditentukan sebelumnya oleh penulis. Lembar observasi ini disusun untuk mengamati partisipasi siswa penelitian dengan memberikan rentang skala penilaian yaitu: (1) tidak berpartisipasi; (2) kurang berpartisipasi; (3) berpartisipasi. Observasi yang dilakukan pada penelitian ini yaitu penulis hanya membubuhkan tanda checklist terhadap perilaku atau kegiatan yang diperlihatkan oleh peserta didik (subjek) yang diamati berkaitan dengan objek penelitian dengan menggunakan pedoman observasi

tersebut. Untuk menghitung penilaian hasil observasi siswa dapat menggunakan rumus sebagai berikut :

Pedoman penskoran partisipasi siswa

$$\frac{\text{skor tiap peserta didik}}{\text{total skor}} \times 100$$

Pedoman penskoran partisipasi siswa

$$\frac{\text{skor keseluruhan yang diperoleh}}{\text{jumlah siswa}} \times 100$$

Table 3.4 Kualifikasi Presentase Skor Observasi Partisipasi

Interval Presentase	Kriteria
>80	Sangat berpartisipasi
60-80	Berpartisipasi
40-60	Sedang
20-40	Kurang berpartisipasi
0-20	Tidak berpartisipasi

Sumber : Kartika (2001)

2. Angket

Angket yang digunakan pada penelitian ini disusun dalam bentuk skala untuk setiap pernyataan yang diajukan mengenai media pembelajaran berbasis *QuizWhizzer*. Rentang skala yang digunakan adalah:

Tabel 3.5 Pengskoran angket penelitian

Pilihan Jawaban	Skor untuk Pernyataan Positif	Skor untuk pernyataan Negatif
Setuju	3	1
Kurang Setuju	2	2
Tidak Setuju	1	3

Angket ini diberikan kepada siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *QuizWhizzer*. Responden hanya perlu membubuhkan tanda ceklis (✓) pada kolom jawaban yang sesuai dengan pendapat mereka terhadap setiap pernyataan yang tercantum. Angket tersebut disusun berdasarkan tiga indikator utama, yaitu kebermanfaatan media, kemudahan penggunaan dan kemenarikan media. Dengan demikian, instrumen ini berfungsi untuk memperoleh data mengenai bagaimana tanggapan siswa terhadap media pembelajaran berbasis *QuizWhizzer* yang diterapkan dalam pembelajaran PPKn.

3.8 Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

1. Uji Validitas

Uji validasi adalah pengujian yang digunakan untuk mengukur tingkat kinerja suatu alat pengujian atau untuk mengukur kegunaan data. Seringkali digunakan untuk mengukur seberapa berguna suatu kuisioner dalam memperoleh informasi, terutama untuk pertanyaan yang diajukan dalam survei. Dalam statistik, selain menguji apakah data berdistribusi normal, kita juga perlu mengevaluasi apakah data tersebut dapat diandalkan dan stabil ketika dilakukan pengukuran berulang, uji validitas ini biasanya menggunakan SPSS (Janna, 2021). Cara mengukur variabel konstruk yaitu mencari korelasi antara masingmasing pertanyaan dengan skor total menggunakan rumus teknik korelasi pearson product moment. Setelah mengetahui hasil dari rumus *pearson product moment*, kemudian peneliti juga melakukan pengujian kembali angket menggunakan uji dua sisi dengan taraf signifikansi 0,05 dengan kriteria pengambilan keputusan yaitu $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka instrumen dinyatakan *valid*.

Kriteria diterima atau tidaknya suatu data valid atau tidak dalam program SPSS (Prayitno, 2012). Berdasarkan nilai korelasi:

- a. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka item dinyatakan *valid*.
- b. Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka item dinyatakan tidak *valid*.

Berdasarkan signifikansi:

- a. Jika nilai signifikansi $> \alpha$ (0,05) maka item dinyatakan tidak *valid*.
- b. Jika nilai signifikansi $< \alpha$ (0,05) maka item dinyatakan *valid*.

2. Uji Reliabilitas

Menurut Arikunto (2010), alat ukur yang valid berarti mempunyai validitas yang tinggi dan alat ukur yang nol berarti mempunyai validitas yang rendah. Instrumen yang valid dapat mengukur hasil yang diinginkan dan mengungkapkan informasi dari variabel yang telah dipelajari dengan baik. Pengujian ini dilakukan untuk memeriksa kualitas dan efisiensi alat yang digunakan. Pengujian ini dilakukan untuk memeriksa kualitas dan efisiensi instrumen yang digunakan. Reliabilitas jika kurang dari 0,6 berarti tidak baik, 0,7 dapat diterima, dan di atas 0,8 baik. Beberapa peneliti memiliki pengalaman. Para ahli merekomendasikan untuk membandingkan nilai dengan tabel kriteria indeks koefisien di bawah ini:

Tabel 3.6 Indeks koefisien reliabilitas

Nilai Interval	Kriteria
$<0,20$	Sangat Rendah
0,20-0,40	Rendah
0,40-0,60	Cukup
0,60-0,80	Tinggi
0,80-1,00	Sangat Tinggi

Sumber: Guildford (Amelia & Erita, 2024)

Selain itu nilai reliabilitas dapat dicari dengan membandingkan nilai *cronbach' alpha* pada perhitungan SPSS dengan nilai r tabel menggunakan uji satu sisi pada taraf signifikansi 0,05 (SPSS secara default menggunakan

nilai ini) dan $df = N - k$, $df = N - 2$, N adalah banyak sampel dan k adalah jumlah variabel yang diteliti, kriteria reliabilitasnya yaitu:

- a. Jika $r_{hitung}(r_{alpha}) > r_{tabeldf}$ maka butir pertanyaan atau pertanyaan tersebut reliabel.
- b. Jika $r_{hitung}(r_{alpha}) < r_{tabeldf}$ maka butir pertanyaan atau pertanyaan tersebut tidak ada reliabel.

Adapun langkah-langkah analisis data untuk menguji reliabilitas dilakukan pada program SPSS adalah sebagai berikut:

- a. Menghitung jumlah skor jawaban responden tiap item pertanyaan atau pertanyaan, dalam hal ini skor total tidak disertakan.
- b. Melakukan analisis menggunakan perintah *analyze* kemudian *scalereability analysis*.
- c. Membandingkan nilai *cronbach's alpha* dengan r_{tabel}

3.9 Teknik Analisis Data

Analisis data mempunyai dua tujuan: (1) untuk mengambil berbagai keputusan ketika mengumpulkan data dan (2) untuk mengidentifikasi tren dan pola (Sutriani, 2019). Langkah-langkah untuk mengidentifikasi data dan kemudian mengolah data tersebut. Sedangkan kelas informasi menggunakan rentang sebagai berikut.

1. Analisis Distribusi Frekuensi

Menurut Arikunto (2013), distribusi frekuensi adalah suatu metode dalam statistik untuk menyajikan data yang telah diklasifikasikan ke dalam kelompok atau kelas, disertai dengan frekuensi kemunculannya masing-masing. Distribusi frekuensi memudahkan dalam melihat pola atau tren dari data yang diperoleh.

Analisis distribusi frekuensi dilakukan terhadap hasil pengambilan data dari angket penggunaan *QuizWhizzer* sebagai media interaktif dan angket partisipasi siswa dalam pembelajaran. Analisis distribusi frekuensi dilakukan untuk mengetahui klasifikasi beserta persentase tingkat

efektivitas penggunaan *QuizWhizzer* sebagai media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran pendidikan pancasila dalam meningkatkan partisipasi siswa.

Teknik analisis data menggunakan rumus interval yang dikemukakan oleh Sutrisno Hadi dalam (Saputro et al., 2013) yaitu:

$$I = \frac{NT-NR}{K}$$

Keterangan :

I	= Interval
NT	= Nilai Tertinggi
NR	= Nilai Terendah
K	= Kategori

Selanjutnya untuk mengetahui tingkat presentase digunakan rumus presentase berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Besarnya presentase

F = Jumlah skor yang diperoleh diseluruh item

N = Jumlah berkalian seluruh item dengan responden

3.10 Uji Prasyarat Analisis

Tujuan dari uji prasyarat analisis adalah untuk memastikan bahwa data yang akan dianalisis memenuhi asumsi dasar yang diperlukan sehingga hasil analisis statistik dapat diterima dan dapat diandalkan.

A. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian yang digunakan disajikan secara normal. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan SPSS 26 untuk mengetahui koefisien signifikansi. Tes yang digunakan adalah tes *Kolmogorov Smirnov*.

Dasar pengambilan keputusan mengenai hasil tes yang dibakukan adalah sebagai berikut.

1. Jika nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05, maka data penelitian berdistribusi normal.
2. Jika nilai signifikansi (Sig.) lebih kecil dari 0,05, maka data penelitian tidak berdistribusi normal.

B. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki varians yang sama. Pengujian dilakukan menggunakan *Levene's Test*. Hasil uji menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig.) $> 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa data kedua kelompok bersifat homogen. Dengan demikian, dapat dilanjutkan ke tahap uji-t untuk menguji hipotesis perbedaan partisipasi siswa antara dua kelompok tersebut.

- A. Jika Sig. $> 0,05 \rightarrow$ varians data antar kelompok tidak berbeda signifikan $\rightarrow$ data homogen
- B. Jika Sig. $\leq 0,05 \rightarrow$ varians data antar kelompok berbeda signifikan $\rightarrow$ data tidak homogen.

Uji homogenitas dilakukan dengan bantuan SPSS versi 26, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Klik *Compare Means One-Way ANOVA*
2. Masukkan variabel yang diujikan pada kolom *Dependent List*
3. Masukkan variabel yang membedakan kelompok ke kolom *Factor List*
4. Klik Options. lalu centang *Homogeneity of variance test*
5. Klik *OK*.

3.11 Analisis Data

A. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis pada penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat dampak penggunaan *QuizWhizzer* sebagai media pembelajaran interaktif pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dalam meningkatkan partisipasi siswa di SMA Yadika Bandar Lampung.

Pengujian ini dilakukan dengan media *Independent Sample T-Test* atau uji-t pada program SPSS. *Independent Sample T-Test* Adalah pengujian yang dilakukan pada kelompok populasi yang sama, tetapi memiliki kondisi data sampel sebagai akibat adanya perlakuan.

Independent Samples T-Test digunakan untuk mengetahui perubahan suatu populasi sebelum dan menerima perlakuan (Amalia. 2019).

Adapun taraf kesalahan yang digunakan yaitu 0,10. Adapun kemungkinan hasil penelitian yaitu:

H_0 : Tidak Terdapat pengaruh penggunaan *QuizWhizzer* sebagai media pembelajaran interaktif pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dalam meningkatkan partisipasi siswa di SMA Yadika Bandar Lampung.

H_1 : Terdapat pengaruh penggunaan *QuizWhizzer* sebagai media pembelajaran interaktif pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dalam meningkatkan partisipasi siswa di SMA Yadika Bandar Lampung.

Dalam pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji t pada program SPSS Versi 26. Dengan Dasar pengambilan keputusan dalam *Independent Sample T- Test* berdasarkan perbandingan nilai signifikansi sebagai berikut:

1. Jika $\text{sig} > 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak
2. Jika $\text{zig} < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima

B. Uji *N-Gain*

Uji *N-Gain* skor bertujuan untuk mengetahui dampak atau efektivitas penggunaan suatu media atau perlakuan (*treatment*) tertentu dalam penelitian eksperimen dengan pre-observasi dan pasca observasi. Uji *N-Gain* dilakukan dengan cara menghitung selisih antara nilai pra-observasi dan pasca observasi kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Dengan menghitung selisih antara nilai pre-observasi dan pasca observasi, maka akan didapatkan apakah perlakuan yang telah diberikan memiliki dampak yang signifikan atau tidak.

Uji *N-Gain* dengan bantuan SPSS 26 dapat dilakukan dengan langkah sebagai berikut:

1. Klik menu *Transform* lalu *compute variable*
2. Ketikkan nama variabel
3. Klik *Analyze* lalu klik *descriptive statistics* lalu *explore*
4. Masukkan variabel yang ingin dihitung
5. Klik *OK*

Adapun pembagian kategori perolehan *N-Gain* dalam bentuk (%) dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.7 Kategori uji *N-Gain*

Nilai <i>N-Gain</i> (%)	Kriteria
<40	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
>76	Efektif

Sumber : Arifin, 2012

3.12 Langkah-Langkah Penelitian

Langkah-langkah penelitian merupakan suatu bentuk upaya persiapan sebelum melakukan penelitian yang bersifat sistematis. Hal

ini dilakukan dengan tujuan agar penelitian berjalan sesuai dengan rencana yang telah disusun. Adapun Langkah-langkah penelitian yang dilakukan peneliti secara garis besar dapat di deskripsikan sebagai berikut :

A. Pengajuan Judul

Langkah awal yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini adalah mengajukan judul kepada dosen pembimbing akademik yang terdiri dari tiga alternatif judul. Setelah mendapatkan persetujuan dari dosen pembimbing akademik, selanjutnya peneliti mengajukan judul tersebut kepada Ketua Program Studi PPKn dan disetujui pada tanggal 07 Mei 2025 sekaligus ditentukan dosen pembimbing I yaitu Drs. Berchah Pitoewas, M.H., dan dosen pembimbing II yaitu Devi Sutrisno Putri, S.Pd., M.Pd.

B. Penelitian Pendahuluan

Setelah judul penelitian disetujui oleh pembimbing akademik dan Ketua Program Studi PPKn, peneliti mendapat surat izin penelitian pendahuluan dari Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung dengan Nomor 9552/UN26.13/PN.01.00/2025 pada tanggal 20 Agustus 2025. Lalu pada tanggal 27 Agustus 2025, peneliti melakukan penelitian pendahuluan kepada siswa kelas X di SMA Yadika Bandar Lampung dan kepada guru mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. Dalam hal ini peneliti melakukan observasi kelas X.1, X.2, X.3 dan X.4. untuk melihat partisipasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Kemudian peneliti juga melakukan wawancara kepada beberapa siswa dikelas X SMA Yadika Bandar Lampung terkait bagaimana pembelajaran Pendidikan Pancasila dilaksanakan, seperti metode pembelajaran yang digunakan dan lain-lain. Selain itu peneliti juga melakukan wawancara kepada guru Pendidikan Pancasila untuk

mendapatkan informasi terkait bagaimana partisipasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas.

C. Pengajuan Rencana Penelitian

Setelah melaksanakan penelitian pendahuluan, rencana penelitian diajukan untuk mendapatkan persetujuan dilaksanakannya seminar proposal penelitian. Seminar proposal disetujui oleh pembimbing II pada tanggal 2 Juli 2025 dan pembimbing I pada 8 Juli 2025. Kemudian peneliti mendaftarkan diri kepada Koordinator seminar dan mendapatkan jadwal seminar proposal pada tanggal 10 Juli 2025. Tujuan seminar proposal ini adalah untuk memaparkan proposal skripsi yang telah dibuat dan untuk mendapatkan masukan-masukan atau saran dari dosen pembahas untuk kesempurnaan dalam penyusunan skripsi ini. Setelah melaksanakan seminar proposal pada tanggal 10 Juli 2025 maka selanjutnya peneliti melakukan perbaikan proposal skripsi dengan melakukan konsultasi kepada dosen pembahas dan dosen pembimbing.

D. Penyusunan Alat Pengumpulan Data

Sesuai dengan alat pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini, maka peneliti mempersiapkan instrumen berupa lembar observasi yang akan digunakan untuk mengamati partisipasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas eksperimen (X.1) dan di kelas kontrol (X.3), selain itu peneliti juga mempersiapkan instrumen angket yang akan diajukan kepada responden kelas eksperimen yang berjumlah 33 siswa dengan jumlah 23 item soal pernyataan dengan 3 (tiga) alternatif jawaban dan responden kelas kontrol yang berjumlah 33 siswa dengan jumlah 23 item soal pernyataan dengan 5 (tiga) alternatif jawaban. Adapun langkah-langkah dalam pembuatan angket adalah sebagai berikut:

1. Membuat kisi-kisi lembar observasi dan angket tentang Penggunaan *QuizWhizzer* sebagai Media Pembelajaran Interaktif dalam mata Pelajaran Pendidikan Pancasila untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa.
2. Membuat lembar observasi dan item-item pernyataan angket tentang Penggunaan *QuizWhizzer* sebagai Media Pembelajaran Interaktif dalam mata Pelajaran Pendidikan Pancasila untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa.
3. Melakukan konsultasi lembar observasi dan angket yang akan dipergunakan untuk penelitian kepada pembimbing I dan pembimbing II guna mendapat persetujuan;
4. Setelah lembar observasi dan angket disetujui oleh pembimbing I dan pembimbing II, serta angket siap untuk disebar, selanjutnya peneliti mengadakan uji coba angket kepada 10 (sepuluh) orang diluar responden yang sebenarnya.

E. Pelaksanaan Uji Coba Angket

Dalam sebuah penelitian terlebih dahulu harus dilakukan pengujian terhadap alat ukur yang digunakan yaitu berupa angket. Metode yang digunakan dalam uji coba angket ini adalah uji validitas dan uji reliabilitas agar data yang diperoleh dapat dipercaya atau diakui kebenarannya. Menurut Sugiyono (2013:222) bahwa “Instrumen yang reliabel belum tentu valid, reliabilitas instrumen merupakan syarat untuk pengujian validitas instrument”. Maka, uji coba angket ini diberikan kepada 10 peserta didik diluar sampel yang akan diteliti dan dihitung menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas. Berikut merupakan hasil dari uji coba angket diluar sampel menggunakan uji validitas dan reliabilitas.

1) Uji Validitas Angket

Uji Validitas instrumen dalam penelitian ini dilakukan dengan cara menyebar angket kepada 10 responden yang tidak termasuk kedalam sampel penelitian. Proses pengujian validitas dilakukan dengan menggunakan bantuan program Microsoft excel dan SPSS versi 26 terhadap instrumen angket yang berisi 30 butir pernyataan. Pengujian validitas dilakukan dengan taraf signifikansi 5% (0,5) dengan kriteria sebagai berikut : apabila r hitung $>$ r tabel dan nilai signifikansi $<$ 0,05, maka butir pernyataan dinyatakan valid. Sebaliknya , jika nilai r hitung $<$ r tabel atau nilai signifikansi $>$ 0,05, maka butir pernyataan dikatakan tidak valid. Hasil output uji validitas menggunakan SPSS versi 26 dicantumkan pada bagian lampiran, sedangkan ringkasan hasil uji validitas berdasarkan 10 responden diluar sampel penelitian disajikan sebagai berikut.

Tabel 3.8 Hasil Uji Coba Validitas Angket Kepada 10 Responden di Luar Sampel

Item Uji Coba	r Hitung	r Tabel	Signifikansi	Keputusan
P1	0,556	0,632	0,095	TIDAK VALID
P2	0,689	0,632	0,028	VALID
P3	0,652	0,632	0,041	VALID
P4	0,730	0,632	0,017	VALID
P5	0,702	0,632	0,024	VALID
P6	0,772	0,632	0,009	VALID
P7	0,764	0,632	0,010	VALID
P8	0,880	0,632	0,001	VALID
P9	0,853	0,632	0,002	VALID

P10	0,767	0,632	0,010	VALID
P11	0,632	0,632	0,050	VALID
P12	0,665	0,632	0,040	VALID
P13	0,662	0,632	0,037	VALID
P14	0,444	0,632	0,199	TIDAK VALID
P15	0,635	0,632	0,048	VALID
P16	0,685	0,632	0,029	VALID
P17	0,900	0,632	0,000	VALID
P18	0,834	0,632	0,003	VALID
P19	0,454	0,632	0,187	TIDAK VALID
P20	0,880	0,632	0,001	VALID
P21	0,575	0,632	0,082	TIDAK VALID
P22	0,322	0,632	0,364	TIDAK VALID
P23	0,730	0,632	0,017	VALID
P24	0,322	0,632	0,364	TIDAK VALID
P25	0,444	0,632	0,199	TIDAK VALID
P26	0,673	0,632	0,033	VALID
P27	0,793	0,632	0,006	VALID
P28	0,771	0,632	0,009	VALID
P29	0,771	0,632	0,009	VALID
P30	0,771	0,632	0,009	VALID

*Sumber: Analisis Data Uji Coba Instrumen Penelitian Angket (Uji Validitas)
Menggunakan Bantuan SPSS Versi 26*

Berdasarkan hasil perhitungan yang disajikan pada tabel, diperoleh bahwa dari 30 butir pernyataan, terdapat 23 item yang valid dan 7 item yang tidak valid.

Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar butir pernyataan dalam angket telah memenuhi kriteria validitas, yang berarti item-item tersebut mampu mengukur aspek yang sesuai dengan konstruk variabel yang diteliti, yaitu penggunaan *QuizWhizzer* sebagai media pembelajaran interaktif pada mata

pelajaran Pendidikan Pancasila dalam meningkatkan partisipasi siswa. Item yang valid dapat dipertahankan untuk digunakan dalam pengumpulan data penelitian utama, sedangkan item yang tidak valid dapat dihapus agar tidak memengaruhi reliabilitas instrumen secara keseluruhan. Dengan demikian, angket dapat dianggap layak untuk digunakan dalam tahap penelitian berikutnya.

2) Uji Coba Reliabilitas Angket

Uji reliabilitas angket dalam penelitian ini dilakukan dengan menghitung koefisien *Cronbach's Alpha* berdasarkan uji coba instrumen menggunakan bantuan program SPSS versi 26. Batas minimal reliabilitas yang digunakan adalah 0,60, dengan ketentuan bahwa jika nilai Cronbach's Alpha (α) > 0,60 maka instrumen dinyatakan reliabel, sedangkan apabila nilai Cronbach's Alpha (α) < 0,60 maka instrumen dinyatakan tidak reliabel. Instrumen dinilai memiliki tingkat reliabilitas yang cukup apabila memenuhi kriteria penilaian berikut: kurang baik (<0,6), dapat diterima (0,7), dan baik (>0,8). Secara lebih spesifik, koefisien reliabilitas dapat dikategorikan menjadi sangat rendah (<0,20), rendah (0,20-0,39), cukup (0,40-0,59), tinggi (0,60-0,79), dan sangat tinggi (0,80-1,00). Hasil perhitungan reliabilitas angket menggunakan program SPSS versi 26 berdasarkan data dari 10 responden di luar sampel penelitian disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3.9 Hasil Uji Reliabilitas Angket Kepada 10 Responden di Luar Sampel Penelitian

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	10	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	10	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.961	30

Sumber: Analisis Data Uji Coba Instrumen Penelitian Angket (Uji Reliabilitas)

Menggunakan Bantuan SPSS versi 26.

Berdasarkan hasil perhitungan uji reliabilitas yang diperoleh dari SPSS versi 26 terhadap 30 item pernyataan (dengan 23 item valid dan 7 item tidak valid), diketahui bahwa nilai koefisien Cronbach's Alpha sebesar $\alpha = [0,961]$. Karena nilai Cronbach's Alpha lebih besar dari 0,60, maka dapat disimpulkan bahwa instrumen angket yang digunakan reliabel atau memiliki tingkat keandalan yang tinggi.

Hal ini menunjukkan bahwa butir-butir pernyataan dalam angket memiliki konsistensi internal yang baik dan dapat diandalkan untuk mengukur variabel penelitian, yaitu penggunaan *QuizWhizzer* sebagai media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dalam meningkatkan partisipasi siswa. Dengan demikian, instrumen penelitian ini layak digunakan dalam pengumpulan data pada tahap penelitian.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian yang telah dilakukan oleh peneliti mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif *QuizWhizzer* dalam meningkatkan partisipasi siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMA Yadika Bandar Lampung, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *QuizWhizzer* cukup efektif dan memiliki pengaruh terhadap peningkatan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil uji *N-Gain score* pada kelas eksperimen, dengan perolehan nilai rata-rata (mean) sebesar 71,71% yang menunjukkan bahwa peningkatan partisipasi siswa setelah diterapkannya media *QuizWhizzer* berada pada kategori cukup efektif. Hasil uji *N-Gain ini* menunjukkan adanya peningkatan yang nyata antara kondisi pra observasi dan pasca observasi partisipasi siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media *QuizWhizzer*.

Peningkatan partisipasi siswa tersebut terjadi karena media *QuizWhizzer* mampu menghadirkan pembelajaran yang bersifat interaktif, menyenangkan, dan kompetitif. Media ini memadukan tampilan visual yang menarik, sistem permainan papan digital, serta mekanisme kuis yang mendorong siswa untuk lebih aktif dalam berdiskusi, bertanya dan menjawab pertanyaan, serta mengemukakan pendapat selama pembelajaran Pendidikan Pancasila berlangsung. Melalui penjelasan tersebut, dapat diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif *QuizWhizzer* memberikan pengaruh positif

terhadap partisipasi siswa. Artinya, semakin interaktif media pembelajaran yang digunakan, maka semakin tinggi pula keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, *QuizWhizzer* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat SMA.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah dikemukakan, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Pendidik

Guru disarankan untuk memanfaatkan media pembelajaran interaktif seperti *QuizWhizzer* sebagai salah satu alternatif dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penggunaan media ini dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan partisipatif, sehingga siswa tidak hanya hadir secara fisik, tetapi juga terlibat secara mental dan emosional dalam pembelajaran.

2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat memanfaatkan pembelajaran berbasis media interaktif seperti *QuizWhizzer* dengan sebaik-baiknya sebagai sarana untuk meningkatkan keaktifan dan partisipasi dalam pembelajaran. Keterlibatan aktif siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran akan membantu meningkatkan pemahaman terhadap materi Pendidikan Pancasila serta menumbuhkan sikap percaya diri dalam berpendapat.

3. Bagi Sekolah

Pihak sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dengan menyediakan fasilitas dan kebijakan yang menunjang pembelajaran interaktif. *QuizWhizzer*

dapat dijadikan sebagai salah satu media alternatif yang diterapkan secara lebih luas dalam kegiatan pembelajaran guna meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian ini dengan memperluas variabel yang diteliti, seperti motivasi belajar atau hasil belajar siswa, serta menggunakan jangka waktu penelitian yang lebih panjang. Selain itu, penelitian lanjutan dapat menggunakan pendekatan atau media pembelajaran interaktif lain sebagai bahan perbandingan untuk memperkaya kajian mengenai peningkatan partisipasi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, M., Lestari, N. W., & Rahmat, H. 2023. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Edisi Revisi). Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. 2020. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Aransyah, A., Herpratiwi, H., Adha, M. M., Nurwahidin, M., & Karwono, K. 2023. Konferensi Media-Media Pembelajaran Digital Pasca Covid-19. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 8(2), 307-317.
- Ariatama, S., Adha, M. M., Rohman, R., Hartino, A. T., & Eska, P. U. 2021. Penggunaan teknologi virtual reality (VR) sebagai upaya eskalasi minat dan optimalisasi dalam proses pembelajaran secara online dimasa pandemik. In *Semnas FKIP 2021, SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN, Universitas Lampung* 16 Februari 2021, Bandar Lampung..
- As-samawi, A. 2024. *Integrasi Pengajaran Interaktif Melalui Inovasi Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa*. Al-Mau-izhoh: Jurnal Pengajaran Interaktif, 6(2), 1207.
- Astuti, D., & Wijayanti, R. 2020. Penerapan strategi pembelajaran aktif untuk meningkatkan partisipasi siswa. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 7(2), 105–114.
- Azhar, A. 2016. *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Daniels, H. 2017. *Vygotsky and Pedagogy*. New York: Routledge.
- Dewi, M. P., & Sari, N. W. 2023. *Peningkatan Keterlibatan Siswa Menggunakan Media QuizWhizzer dalam Pembelajaran Daring*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 7(2), 88–97.
- Faijah, N., Nuryadi, & Marhaeni, N. H. 2022. Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Quizwhizzer Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Teorema Phytagoras. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 117-127.

- Fathiyah, Papat. 2014. Efektivitas Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Menyimak Drama di Kelas VIII SMP Al-Hasra Tahun Pembelajaran 2013-2014. Skripsi. Universitas Islam Syarif Hidayatullah: Jakarta.
- Firmansyah, R. 2021. *Model Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Keterlibatan Siswa*. Jurnal Pendidikan Interaktif, 8(1), 15–23.
- Fitri, L., & Suryani, D. 2021. Pengembangan media QuizWhizzer untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran daring. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1), 89–97.
- Fitriyani, H., Santosa, B., & Nurhayati, L. 2020. Karakteristik belajar siswa generasi Z dan implikasinya terhadap pembelajaran digital. *Jurnal Pendidikan Digital*, 5(1), 11–22.
- Fitri, A., & Suryani, L. 2021. Penggunaan Media Digital Interaktif untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 12(3), 123–134.
- Fitriyani, R., & Kurniawan, H. 2020. Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi: Solusi Pendidikan Abad 21. *Jurnal Teknologi dan Pembelajaran*, 5(1), 33–40.
- Fredricks, J. A., Blumenfeld, P. C., & Paris, A. H. 2004. School engagement: Potential of the concept, state of the evidence. *Review of Educational Research*, 74(1), 59–109.
- Junaidi, J. 2019. Peran media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Diklat Review: Jurnal manajemen pendidikan dan pelatihan*, 3(1), 45–56.
- Janna, F. 2021. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian. *Jurnal Ilmu Sosial*, 7(2), 98–105.
- Kemendikbudristek. 2022. *Laporan tahunan pendidikan 2022*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kemendikbudristek. 2023. *Transformasi pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
- Kurniasari, A. 2022. QuizWhizzer sebagai media pembelajaran interaktif: Analisis keefektifan pada pembelajaran PPKn. *Jurnal Media Edukasi*, 14(3), 201–209.

- Kapp, K. M. 2012. *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco: Pfeiffer.
- Kurniawan, R., & Lestari, D. 2021. Media Interaktif dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 11(1), 12–25.
- Lestari, S., & Amalia, D. 2021. Implementasi Kurikulum Merdeka dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Jurnal Ilmu Pendidikan Kewarganegaraan*, 9(2), 113–122.
- Majid, A. S., & Suhardiman, S. 2024. Efektivitas Media QuizWhizzer Berbasis Game terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 7(4), 181–190.
- Mayer, R. E. 2009. *Multimedia Learning* (2nd ed.). New York: Cambridge University Press.
- Mulyana, E. 2020. Analisis faktor penyebab rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 10(4), 377–385.
- Nurhayati, D., & Rahman, T. 2020. Partisipasi Siswa dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 9(2), 130–141.
- Piaget, J. (dalam Suparno, P.). 2012. *Teori Perkembangan Kognitif Piaget*. Yogyakarta: Kanisius.
- Pratama, F., & Dewi, A. 2023. Penerapan QuizWhizzer untuk meningkatkan fokus dan partisipasi siswa di kelas VI. *Jurnal Pendidikan Dasar Digital*, 6(1), 74–83.
- Putri, D. S., & Nurmalisa, Y. 2025. PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS VIII DI SMP NEGERI 2 LABUHAN MARINGGAI, LAMPUNG TIMUR. *Jurnal Pendidikan Sosial Keberagaman*, 12(1), 20-26.
- Putri, D. S., Wardhani, A. I. K., Pitoewas, B., & Mentari, A. 2024. Penguatan Keaktifan Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran PPKn Melalui Metode Edutainment. *Jurnal Kewarganegaraan*, 8(1), 481-489.

- Putra, R. R. A., Nurmalisa, Y., & Putri, D. S. (2024). Peningkatan Pemahaman Konsep Kolaborasi Antar Budaya di Indonesia pada Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Poster Digital. *Jurnal Kewarganegaraan*, 8(2), 1423-1434.
- Rahmawati, D. 2020. Tantangan guru dalam menghadapi siswa digital native. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 8(2), 99–106.
- Rahmawati, D., & Arifin, Z. 2023. Pengaruh media QuizWhizzer terhadap motivasi dan partisipasi siswa pada pembelajaran PPKn. *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 11(1), 55–63.
- Republik Indonesia. 2003. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Sekretariat Negara.
- Sari, N., & Nugroho, R. A. 2020. Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Partisipasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Nusantara*, 3(2), 88–95.
- Sardiman, A.M. 2019. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Septiani, A., & Santi, A. U. P. 2022. Pengaruh aplikasi Quizwhizzer terhadap minat belajar siswa kelas IV pada materi sumber energi. In *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ* (Vol. 1, No. 1).
- Setiani, M., & Hidayat, A. 2023. Game edukatif berbasis kuis sebagai sarana peningkatan motivasi belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Dasar*, 9(1), 45–54.
- Siregar, I., & Harahap, E. 2021. Rendahnya partisipasi dalam Pendidikan Pancasila dan strategi peningkatannya. *Jurnal Pendidikan Moral dan Kewarganegaraan*, 13(1), 22–30.
- Sugiyono. 2021. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanti, N., & Widodo, T. 2019. Faktor penyebab rendahnya partisipasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 11(2), 99–108.
- Susanto, H., & Akmal, H. 2019. *Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi: (Konsep Dasar, Prinsip Aplikatif, dan Perancangannya)*. Program Studi Pendidikan Sejarah.

- Syahrial, Syarbaini, dkk. 2019. *Pendidikan Kewarganegaraan dalam Perspektif Multikultural*. Bandung: Alfabeta.
- Tafonao, T. 2018. *Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa Peserta Didik*. *Jurnal komunikasi pendidikan*, 2(2), 103-114
- Trilling, B., & Fadel, C. 2009. *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Vygotsky, L. S. 1978. *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge: Harvard University Press.
- Wahid, A. 2018. Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Istiqra*, 5(2), 173–179
- Wahyuni, N. 2021. Pendidikan abad 21 dan tantangan pembelajaran modern. *Jurnal Pendidikan Modern*, 7(3), 142–150.
- Widyastuti, R. 2020. Meningkatkan keaktifan siswa dengan media kuis interaktif. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 5(2), 91–98.
- Wiratmojo, P dan Sasonohardjo, 2002. *Media Pembelajaran Bahan Ajar Diklat Kewidyaiswaraan*
- Woolfolk, A. 2019. *Educational Psychology* (13th ed.). Pearson Education.
- Wulandari, S., & Putra, R. 2022. Efektivitas penggunaan QuizWhizzer terhadap partisipasi siswa dalam pembelajaran daring. *Jurnal Teknologi dan Pembelajaran*, 10(2), 123–132.
- Yanzi, R. 2013. Pendidikan Kewarganegaraan dalam Membentuk Karakter Bangsa. *Jurnal Ilmu Sosial dan Politik*, 4(1), 34–41.
- Yuliani, M., & Hamzah, A. 2022. Media interaktif dalam pembelajaran kewarganegaraan: Studi eksperimen penggunaan QuizWhizzer. *Jurnal Civics*, 19(1), 67–76.
- Zaini, H., & Dewi, K. 2017. Pentingnya media pembelajaran untuk anak usia dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81-9