

ABSTRAK

Maliani, Yanti (2025), *Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Permainan Berbantuan Quizizz terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SD Negeri Gugus VIII Mengwi*. Tesis, Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana, Universitas Pendidikan Ganesha.

Tesis ini sudah disetujui dan diperiksa oleh Pembimbing I: Prof. Dr. I Nengah Suastika, S.Pd., M. Pd dan Pembimbing II: Prof. Dr. Nyoman Dantes.

Kata-kata Kunci: model pembelajaran berbasis permainan, quizizz, motivasi belajar, prestasi belajar

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

ABSTRACT

Maliani, Yanti (2025), *The Effect of Game Based Learning Model Based on Quizizz toward Motivation and Pancasila Studies Learning Achievement of 5th Grade students in SD Negeri Gugus VIII Mengwi*. Tesis, Pendidikan Dasar, Post Graduate Program, Universitas Pendidikan Ganesha.

This thesis is approved and reviewed by Supervisor I: Prof. Dr. I Nengah Suastika, S.Pd., M. Pd and Supervisor II: Prof. Dr. Nyoman Dantes.

Keywords: game based learning model, quizizz, motivation, achievement.

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