

**PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS QUIZIZZ PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA KELAS X SMA NEGERI 4 SINGARAJA**

Oleh

Elsa Teresia Sitopu, NIM 2114041026

Jurusan Hukum dan Kewarganegaraan

ABSTRAK

Pemanfaatan media pembelajaran digital berbasis Quizizz dalam proses belajar Pendidikan Pancasila dirancang untuk meningkatkan capaian akademik siswa kelas X di SMA Negeri 4 Singaraja. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan melalui dua siklus dengan data terkumpul menggunakan metode observasi, tes, dan dokumentasi, dengan keberhasilan ditentukan berdasarkan pencapaian minimal 80% siswa yang memperoleh nilai di atas 73. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Quizizz berkontribusi secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Pada siklus pertama, ketuntasan belajar sebesar 66,67% dengan perolehan rata-rata 66,67 nilai siswa kelas X ini, kemudian setelah dilakukan perbaikan strategi pembelajaran pada siklus berikutnya, tingkat ketuntasan belajar mencapai 80,56% dengan rata-rata nilai yang diperoleh sekitar 81,45. Bukti ini menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan belajar sebanyak 13,89%. Studi ini mengungkapkan bahwa penerapan teknologi dalam media pembelajaran, seperti Quizizz, tidak hanya memberikan dampak positif terhadap pencapaian akademik siswa, tetapi juga memperkuat keterlibatan mereka dalam proses belajar. Melalui fitur interaktifnya, Quizizz dapat membangun lingkungan belajar yang lebih hidup dan menarik, yang pada akhirnya meningkatkan motivasi siswa dalam mendalami materi pelajaran. Oleh sebab itu, integrasi media pembelajaran digital dalam sistem pengajaran disarankan bagi pendidik sebagai langkah strategis untuk meningkatkan mutu pendidikan di era modern.

Kata Kunci : Penelitian tindakan kelas, *Quizizz*.

**THE USE OF QUIZIZZ-BASED LEARNING MEDIA IN THE SUBJECT OF PANCASILA
EDUCATION TO IMPROVE THE LEARNING OUTCOMES OF GRADE X STUDENTS
OF SMA NEGERI 4 SINGARAJA**

By

Elsa Teresia Sitopu

Department of Law and Citizenship

The integration Quiz of based digital Pancasila Education for learning media aims performance and academic at SMA Negeri 4 Singaraja of X-2. Research with classroom success criteria defined as at least 80% of students achieving a score above 73. The research findings indicate that the implementation of Quizizz significantly contributed to improving student learning outcomes. In the first cycle, the learning mastery rate was 66.67%, with an average student score of 66.67. After refining the teaching strategy in the following cycle, the learning mastery rate increased to 80.56%, with an average score of approximately 81.45. This evidence demonstrates a 13.89% improvement in learning mastery. The study reveals that integrating technology into learning media, such as Quizizz, not only positively impacts students' academic achievement but also enhances their engagement in the learning process. Through its interactive features, Quizizz fosters a more engaging and dynamic learning environment, ultimately increasing students' motivation to deepen their understanding of the subject matter. Therefore, integrating digital learning media into the teaching system is recommended for educators as a strategic step in improving the quality of education in the modern era.

Keywords: Classroom Action Research, Quizizz

