

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
BERBASIS *QUIZIZZ* PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA  
KATOLIK TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA KELAS V  
SD YPPK DON BOSCO BUDHI MULIA MERAUKE**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan Program Studi Pendidikan Keagamaan Katolik



Oleh:

**Maria Susana Oratmangun**

**NIM: 2102018**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KEAGAMAAN KATOLIK  
SEKOLAH TINGGI KATOLIK SANTO YAKOBUS  
MERAUKE**

**2025**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
BERBASIS *QUIZIZZ* PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA  
KATOLIK TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA KELAS V  
SD YPPK DON BOSCO BUDHI MULIA MERAUKE**

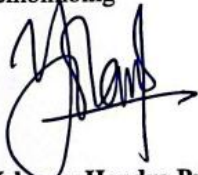
**Oleh:**

**MARIA SUSANA ORATMANGUN**

**NIM: 2102018**

**Telah disetujui oleh:**

**Pembimbing**



**Yohanes Hendro Pranyoto, S.Pd., M.Pd.**

Merauke, 1 November 2025

**HALAMAN PENGESAHAN**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
BERBASIS *QUIZZ* PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA  
KATOLIK TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA KELAS V  
SD YPPK DON BOSCO BUDHI MULIA MERAUKE**

**Oleh:**

**MARIA SUSANA ORATMANGUN**

NIM: 2102018

Telah dipertahankan di Hadapan Dewan Penguji Proposal  
Pada tanggal, November 2025

**Telah disetujui Oleh:**

**DEWAN PENGUJI PROPOSAL**

Ketua : Yohanes Hendro Pranyoto, S. Pd, M. Pd. ....  
Anggota : 1. Dr. Berlinda Setyo Yunarti, S.Sos., M.Pd. ....  
2. Dr. Erly Lumban Gaol, S.Ag., M.Pd. ....  
3. Yohanes Hendro Pranyoto, S.Pd., M.Pd. ....

Merauke, November 2025

Program Studi Pendidikan Keagamaan Katolik  
Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke

Ketua  
  
**Dr. Donatus Wea, S.Ag., Lic. Iur.**  
NIDN: 2717077001

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Proposal ini dipersembahkan untuk:

1. Kedua orang tuaku yang paling kubanggakan dalam hidup, Bapa tercinta Sentus Oratmangun dan Mama tercinta Marsela Livurngorwaan yang dengan setia menjaga, merawat saya dari kecil, dengan penuh kasih sayang yang tiada batasnya
2. Ketiga adik saya Toby, Tity, Tince, dan ponakan tersayang Marsela Chelsya Oratmangun, serta keluarga tercinta yang selalu memberikan dukungan dan motivasi kepada saya.
3. Keluarga besar Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke: staf, dosen, pegawai dan seluruh mahasiswa yang telah memberikan motivasi dan inspirasi berharga bagi penulis selama studi dan penyusunan skripsi.
4. Sahabat tercinta Rosa, Yuni, Simon, Erik, dan Teman-teman Angkatan 2021.

## **MOTTO**

“Pendidikan bukan sekedar persiapan untuk hidup, tetapi pendidikan adalah  
kehidupan itu sendiri”

( John Dewey )

## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya menyatakan bahwa skripsi yang saya susun, sebagai syarat memperoleh gelar sarjana merupakan hasil karya tulis saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi ini yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah. Saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya peroleh dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan yang berlaku, apabila di kemudian hari ditemukan adanya plagiat dalam skripsi ini.

Merauke, 5 November 2025

Penulis



Maria Susana. Oratmangun

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena berkat kasih dan penyertaan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quizizz pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Katolik Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V SD YPPK Don Bosco Budhi Mulia Merauke. Penulis menyadari bahwa tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak tentu skripsi ini belum dapat terselesaikan, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ketua STK St. Yakobus Merauke, Dr. Donatus Wea, S.Ag. Lic. Iur,
2. Bapak Yohanes Hendro, S. Pd, M. Pd, selaku dosen pembimbing yang telah sabar membimbing penulis.
3. Dosen penguji 1 dan 2 Dr. Berlinda Setyo Yunarti, S. Sos, M.Pd., dan Dr. Erly Lumban Gaol, S.Ag, M.Pd yang telah membantu serta memberikan dukungan kepada penulis.
4. Para wakil ketua dan ketua program studi di STK St. Yakobus Merauke.
5. Para dosen dan staf administrasi STK St. Yakobus Merauke.
6. Kepala sekolah SD YPPK Don Bosco Budhi Mulia Merauke.
7. Teman-teman seangkatan yang memberikan semangat dan dorongan.
8. Keluarga tercinta yang selalu memberikan dukungan baik secara moril maupun materi.

9. Serta semua pihak yang tidak disebutkan namanya satu persatu, yang telah memberikan dukungan, motivasi, serta dorongan dalam proses penyelesaian penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini tentunya masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu, penulis mengharapkan adanya kritik, saran yang membangun, serta dukungan yang diperlukan guna membangun semangat dalam penyempurnaan penulisan ini. Dengan demikian, diharapkan hasil akhir yang dapat memberikan kontribusi yang baik dalam ranah Pendidikan. Semoga penulisan ini memberikan motivasi serta dorongan yang baik bagi semua Masyarakat, terlebih khusus bagi para siswa-siswa

Merauke, 5 November 2025

Maria Susana Oratmangun

NIM: 2102018

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik di SD YPPK Don Bosco Budhi Mulia Merauke, serta mengukur besaran pengaruh tersebut.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan desain survei korelasional. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 89 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan dua instrumen: (1) kuesioner terstruktur untuk mengukur persepsi siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz dengan menggunakan skala Likert; dan (2) studi dokumentasi untuk memperoleh data hasil belajar kognitif dari nilai rapor mata pelajaran PAK. Instrumen kuesioner telah diuji validitas dan reliabilitasnya sebelum digunakan dalam penelitian. Teknik analisis data menggunakan analisis regresi linear sederhana dengan bantuan program SPSS versi 20.0, yang didahului dengan uji prasyarat analisis meliputi uji normalitas, uji linearitas, dan uji heteroskedastisitas.

Hasil penelitian menunjukkan temuan signifikan sebagai berikut: (1) Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PAK, yang dibuktikan dengan nilai  $F_{hitung}$  sebesar 57,081 dan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ , yang berarti hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima; (2) Besaran pengaruh penggunaan Quizizz terhadap hasil belajar kognitif adalah sebesar 39,6% ( $R^2 = 0,396$ ), dengan nilai korelasi  $R = 0,629$  yang menunjukkan hubungan kuat dan positif antara kedua variabel. Hal ini menunjukkan bahwa 39,6% variasi hasil belajar kognitif siswa dapat dijelaskan oleh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz, sementara 60,4% sisanya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar model penelitian ini.

Penelitian ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz efektif meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PAK di sekolah dasar. Keefektifan Quizizz disebabkan oleh beberapa karakteristik unggulannya, antara lain: sifat pembelajaran yang *student-centered*, pemberian *feedback* atau umpan balik langsung kepada siswa, unsur gamifikasi yang menciptakan suasana pembelajaran menyenangkan melalui skor, papan peringkat (*leaderboard*), avatar, dan musik pengiring, serta fleksibilitas penggunaan untuk *pre-test*, *post-test*, dan monitoring aktivitas peserta didik secara *real-time*. Media pembelajaran berbasis Quizizz dapat menjadi alternatif inovatif untuk mengatasi permasalahan pembelajaran konvensional di sekolah dasar, khususnya untuk mata pelajaran yang memerlukan penguasaan aspek kognitif seperti pengetahuan iman, kisah-kisah dalam Kitab Suci, pemahaman makna sakramen, dan hafalan doa-doa pokok.

**Kata Kunci:** Media pembelajaran interaktif, Quizizz, Pendidikan Agama Katolik, Hasil belajar kognitif, Gamifikasi, Sekolah Dasar

## **ABSTRACT**

*This research aims to determine the effect of using Quizizz-based interactive learning media on students' cognitive learning outcomes in Catholic Religious Education at SD YPPK Don Bosco Budhi Mulia Merauke, as well as to measure the magnitude of this effect.*

*The research method employed is a quantitative method with a correlational survey design. The research population consists of all fifth-grade students in the 2024/2025 academic year totaling 89 students. Data collection techniques use two instruments: (1) a structured questionnaire to measure students' perceptions of using Quizizz-based interactive learning media using a Likert scale; and (2) documentary study to obtain cognitive learning outcomes data from CRE subject report cards. The questionnaire instrument has been tested for validity and reliability before being used in the research. Data analysis techniques use simple linear regression analysis with SPSS version 20.0 software, preceded by prerequisite tests including normality test, linearity test, and heteroscedasticity test.*

*The research results show significant findings as follows: (1) There is a significant effect of using Quizizz-based interactive learning media on students' cognitive learning outcomes in CRE, as evidenced by an  $F_{\text{calculated}}$  value of 57.081 and a significance value of  $0.000 < 0.05$ , which means the null hypothesis is rejected and the alternative hypothesis is accepted; (2) The magnitude of the effect of Quizizz usage on cognitive learning outcomes is 39.6% ( $R^2 = 0.396$ ), with a correlation value of  $R = 0.629$  indicating a strong and positive relationship between the two variables. This shows that 39.6% of the variation in students' cognitive learning outcomes can be explained by the use of Quizizz-based interactive learning media, while the remaining 60.4% is influenced by other factors outside this research model.*

*This research concludes that Quizizz-based interactive learning media is effective in improving students' cognitive learning outcomes in CRE subjects at the elementary school level. The effectiveness of Quizizz is attributable to several of its superior characteristics, including: student-centered learning nature, provision of direct feedback to students, gamification elements that create an enjoyable learning atmosphere through scores, leaderboards, avatars, and accompanying music, as well as flexibility of use for pre-tests, post-tests, and real-time monitoring of student activities. Quizizz-based learning media can be an innovative alternative to overcome conventional learning problems in elementary schools, particularly for subjects that require mastery of cognitive aspects such as knowledge of faith, stories from Scripture, understanding the meaning of sacraments, and memorization of basic prayers.*

**Keywords:** *Interactive learning media, Quizizz, Catholic Religious Education, Cognitive learning outcomes, Gamification, Elementary School*

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
KEASLIAN KARYA .....	iv
PERSEMBAHAN.....	v
MOTTO.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK .....	ix
ABSTRACT.....	x
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	7
C. Pembatasan Masalah .....	7
D. Rumusan Masalah .....	8
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian.....	9
G. Sistematika Penulisan .....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	11
A. Kajian Teori .....	11
1. Media Pembelajaran Berbasis <i>Quizizz</i> .....	11
2. Hasil Belajar Kognitif Siswa .....	20
B. Penelitian Terdahulu .....	27
C. Kerangka Pikir.....	40
D. Hipotesis .....	47
BAB III METODE PENELITIAN.....	48
A. Desain Penelitian .....	48
B. Jenis Penelitian.....	50

C. Tempat dan Waktu Penelitian .....	51
1. Tempat Penelitian .....	51
2. Waktu Penelitian.....	53
D. Populasi dan Sampel .....	53
1. Populasi .....	53
2. Sampel .....	55
E. Definisi Operasional Variabel.....	56
1. Variabel Independen .....	56
2. Variabel Dependen .....	58
F. Instrumen Penelitian.....	60
1. Instrumen Variabel Independen .....	60
2. Instrumen Variabel Dependen .....	63
G. Teknik Pengumpulan Data .....	64
1. Penyebaran Kuesioner .....	65
2. Studi Dokumentasi .....	68
3. Jadwal dan Waktu Pengumpulan Data .....	69
H. Uji Kualitas Data .....	70
1. Uji Validitas .....	70
2. Uji Reliabilitas.....	71
I. Teknik Analisis Data .....	73
1. Analisis Deskriptif.....	73
2. Uji Prasyarat Analisis (Uji Asumsi Klasik).....	74
3. Analisis Regresi Sederhana .....	77
4. Koefisien Determinasi ( $R^2$ ) .....	78
J. Uji Hipotesis.....	78
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>81</b>
A. Deskripsi Data .....	81
1. Profil SD YPPK Don Bosco Budhi Mulia Merauke .....	81
2. Deskripsi Data Penelitian .....	84
B. Hasil Uji Kualitas Data.....	88
1. Uji Validitas .....	88

2. Uji Reliabilitas.....	90
3. Uji Prasyarat Analisis .....	90
C. Hasil Analisis Data dan Pengujian Hipotesis .....	93
1. Analisis Korelasi .....	94
2. Analisis Regresi Linier Sederhana .....	95
D. Pembahasan .....	100
1. Pengaruh Signifikan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quizizz terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa.....	101
2. Besaran Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quizizz terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa.....	105
3. Triangulasi Temuan: Komparasi Nilai dengan Hasil Analisis Korelasi dan Regresi .....	108
4. Refleksi Teologis: Relevansi Quizizz dengan Nilai-Nilai Pendidikan Agama Katolik .....	111
BAB V PENUTUP.....	113
A. Kesimpulan.....	113
B. Saran.....	116
C. Keterbatasan Penelitian .....	124
DAFTAR PUSTAKA .....	128
Lampiran .....	132

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Ringkasan Faktor Internal dan Eksternal .....	24
Tabel 2.2 Tingkat Ranah Kognitif Indikator Siswa SD.....	25
Tabel 2.3 Matriks Perbandingan Penelitian Terdahulu .....	37
Tabel 3.1 Jadwal Penelitian.....	53
Tabel 3.2 Populasi Penelitian .....	54
Tabel 3.3 Skor Alternatif Jawaban Variabel X dan Y.....	61
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Variabel (X).....	63
Tabel 3.5 Jadwal Pengumpulan Data Penelitian .....	69
Tabel 4.1 Rincian Kelas .....	83
Tabel 4.2 Statistik Deskriptif Variabel X .....	84
Tabel 4.3. Kategorisasi Variabel X.....	85
Tabel 4.4. Statistik Deskriptif Variabel Yss .....	86
Tabel 4.5. Kategorisasi Variabel Y .....	87
Tabel 4.6. Hasil Uji Validitas Instrumen Variabel X.....	88
Tabel 4.7. Hasil Uji Reliabilitas Variabel X.....	90
Tabel 4.8. Hasil Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov .....	91
Tabel 4.9 Anova .....	92
Tabel 4.10 Hasil Uji Heterokedastisitas (Uji Glejser).....	93
Tabel 4.11 Correlations .....	94
Tabel 4.12 Tabel Model Summary .....	95
Tabel 4.13 Tabel Anova.....	96
Tabel 4.14 .....	97
Tabel 4.15 Distribusi Pola Perubahan Nilai Individu.....	98
Tabel 4.16 Perbandingan Distribusi Kategori Nilai Raport PAK.....	99
Tabel 4.17 Tabel Anova.....	101
Tabel 4.18 Tabel Model Summary .....	105

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Revisi Taksonomi Bloom .....	23
Gambar 2.2 Kerangka Pikir.....	46
Gambar 3.1 Diagram Desain Penelitian Survey Korelasional .....	50
Gambar 3.2 Peta Lokasi Tempat Penelitian .....	52
Gambar 4.1 Scaterplot.....	93
Gambar 4.2 Gambar 4.2 Visualisasi Komparasi Nilai Raport Semester Ganjil dan Genap .....	109
Gambar 5.1 Dokumentasi Penyebaran Kuesioner .....	140
Gambar 5.2 Contoh Tampilan Penggunaan Quizziz Sebagai Media Evaluasi	141

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan di era digital telah mengalami transformasi yang sangat signifikan. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah paradigma pembelajaran dari *teacher-centered* menjadi *student-centered*, dari pembelajaran pasif menjadi pembelajaran interaktif (Smaldino et al., 2019). Integrasi teknologi dalam pembelajaran bukan lagi sekadar pilihan, melainkan suatu kebutuhan mendesak untuk menjawab tantangan abad ke-21 yang menuntut peserta didik memiliki kemampuan berpikir kritis, kreatif, komunikatif, dan kolaboratif (Prensky, 2010). Salah satu inovasi teknologi pendidikan yang berkembang pesat adalah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi, yang terbukti dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik (Deterding et al., 2011; Hamari et al., 2016).

*Quizizz* merupakan salah satu platform pembelajaran digital berbasis gamifikasi yang menyajikan pembelajaran interaktif dalam format kuis bergaya permainan (*game-based quiz*). Melalui pemanfaatan *Quizizz*, proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Platform ini menyediakan berbagai pertanyaan dalam format pilihan ganda, esai pendek, dan *polling* yang disesuaikan dengan materi ajar, serta memberikan umpan balik berupa skor secara langsung, sehingga peserta didik dapat memantau tingkat pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari (Salsabila et al., 2020). Dalam konteks

pendidikan yang terus berkembang, *Quizizz* berperan sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif dalam mendorong keterlibatan, kreativitas, dan kolaborasi antara peserta didik dan pendidik (Zhao, 2019).

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Penelitian Mei et al. (2018) menemukan bahwa *Quizizz* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran hingga 85%. Susanti dan Trisnawati (2021) menyatakan bahwa *Quizizz* merupakan media evaluasi berbasis digital yang menyediakan soal interaktif dengan visual menarik dan sistem gamifikasi, seperti skor, avatar, dan papan peringkat, yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Fitur-fitur seperti kemampuan untuk membuat kuis secara mandiri, menyediakan tautan berbagi kepada teman sekelas, serta mendukung diskusi daring secara *real-time*, memperkuat interaksi antara sesama siswa maupun antara guru dan siswa, sehingga mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran (Yan, 2020). Kehadiran aplikasi seperti *Quizizz* merevitalisasi proses belajar menjadi lebih menarik dan interaktif bagi siswa, baik dalam pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran jarak jauh (Citra & Rosy, 2020).

*Quizizz* memiliki karakteristik unik sebagai media pembelajaran interaktif. Pertama, platform ini bersifat student-centered karena siswa terlibat aktif dalam pembelajaran dengan menggunakan perangkat mereka sendiri seperti laptop, tablet, atau *smartphone* (Purba, 2019). Kedua, *Quizizz* memberikan *feedback* atau umpan balik langsung kepada siswa sehingga mereka dapat segera mengetahui tingkat pemahaman mereka terhadap materi (Basuki & Hidayati, 2019). Ketiga, unsur

gamifikasi yang terdapat dalam *Quizizz* seperti skor, papan peringkat (*leaderboard*), avatar, dan musik pengiring menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan (Chaiyo & Nokham, 2017). Keempat, *Quizizz* dapat digunakan guru sebagai latihan soal di awal pembelajaran (pre-test) dan di akhir pembelajaran (post-test), serta dapat memonitoring hasil aktivitas peserta didik secara real-time (Solikah, 2020). Guru juga dapat mengatur waktu pada pertanyaan kuis yang diujikan ke peserta didik sehingga dapat melatih peserta didik untuk menjawab secara tepat dan cepat.

Di sisi lain, mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik (PAK) memiliki tantangan tersendiri dalam penyampaiannya, terutama bagi siswa sekolah dasar. PAK merupakan mata pelajaran yang bertujuan membentuk peserta didik menjadi pribadi yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki karakter kristiani, serta mampu mengimplementasikan nilai-nilai kristiani dalam kehidupan sehari-hari (Konferensi Waligereja Indonesia, 2017). Karakteristik pembelajaran PAK di sekolah dasar mencakup aspek kognitif (pengetahuan iman), afektif (sikap kristiani), dan psikomotor (praktik hidup beriman). Pada aspek kognitif, siswa dituntut untuk memahami ajaran iman Katolik, mengenal kisah-kisah dalam Kitab Suci, memahami makna sakramen, dan menghafal doa-doa pokok (Telaumbanua, 2020).

Namun demikian, pembelajaran PAK di sekolah dasar sering menghadapi berbagai kendala. Penelitian Suryani (2019) menemukan bahwa pembelajaran PAK cenderung monoton dengan metode ceramah dan hafalan yang membuat siswa merasa bosan dan kurang termotivasi. Hal ini diperkuat oleh hasil penelitian Boli et

al. (2021) yang menunjukkan bahwa 68% siswa SD merasa pembelajaran PAK kurang menarik karena metode pembelajaran yang konvensional. Selain itu, materi PAK yang bersifat abstrak seperti konsep Trinitas, sakramen, dan nilai-nilai kristiani seringkali sulit dipahami oleh siswa SD yang masih berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret (Piaget, 1954; Santrock, 2018).

Kondisi serupa juga terjadi di SD YPPK Don Bosco Budhi Mulia Merauke. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti pada bulan Januari 2025, pembelajaran PAK di sekolah tersebut masih didominasi menggunakan metode konvensional. Dari hasil wawancara dengan guru PAK, diketahui bahwa rata-rata nilai PAK siswa kelas V pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025 adalah 72,5.

Guru PAK juga menyampaikan bahwa siswa kurang termotivasi jika metode pembelajaran guru konvensional. Mereka akan terlihat kurang antusias dan cenderung pasif. Hanya 10-12 siswa dari sekitar 30 siswa per kelas yang aktif memperhatikan penjelasan guru apabila guru mengajar dengan model tradisional. Siswa lainnya terlihat mengobrol dengan teman, melamun, atau bermain dengan alat tulis mereka. Kondisi ini mengindikasikan bahwa metode pembelajaran konvensional kurang mampu menarik perhatian dan meningkatkan partisipasi aktif seluruh siswa dalam pembelajaran PAK. Fenomena ini menunjukkan adanya gap antara metode pembelajaran yang diterapkan dengan karakteristik dan preferensi belajar siswa generasi Z yang sudah akrab dengan teknologi digital.

Hasil belajar kognitif siswa merupakan salah satu indikator keberhasilan proses pembelajaran. Menurut Bloom dalam Anderson dan Krathwohl (2001), hasil belajar kognitif mencakup enam tingkatan yaitu: mengingat (C1), memahami (C2),

mengaplikasikan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6). Dalam pembelajaran PAK, hasil belajar kognitif sangat penting karena menjadi dasar bagi siswa untuk dapat mengembangkan sikap dan perilaku kristiani (Groome, 2018).

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Penelitian Purba (2019) menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa sebesar 23,5%. Penelitian Solikah (2020) menemukan bahwa *Quizizz* berpengaruh signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas VIII dengan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ . Penelitian Zaeni (2022) juga membuktikan bahwa pemanfaatan *Quizizz* sebagai evaluasi pembelajaran matematika di SD dapat meningkatkan ketuntasan belajar siswa dari 60% menjadi 85%. Namun demikian, penelitian-penelitian tersebut belum secara spesifik mengkaji pengaruh penggunaan *Quizizz* pada mata pelajaran PAK di tingkat sekolah dasar.

Penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran PAK diharapkan dapat menjadi solusi atas permasalahan yang dihadapi di SD YPPK Don Bosco Budhi Mulia Merauke. *Quizizz* memiliki potensi untuk meningkatkan hasil belajar kognitif PAK siswa karena beberapa alasan. Pertama, karakteristik materi PAK yang banyak melibatkan hafalan (C1-mengingat) seperti doa-doa, istilah-istilah keagamaan, dan kisah-kisah Kitab Suci, serta pemahaman (C2-memahami) seperti makna sakramen dan ajaran iman, sangat sesuai dengan format kuis interaktif yang dapat dilakukan secara berulang-ulang dengan feedback instan (Widodo, 2020). Kedua, unsur

gamifikasi dalam *Quizizz* dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa untuk belajar PAK karena pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak terkesan menggurui (Ryan & Deci, 2000). Ketiga, *Quizizz* memungkinkan guru untuk melakukan penilaian formatif secara berkala dan mendapatkan data *real-time* tentang tingkat pemahaman siswa terhadap materi PAK, sehingga guru dapat segera melakukan intervensi pembelajaran jika diperlukan (Black & Wiliam, 2009).

Selain itu, penggunaan *Quizizz* juga sejalan dengan kebijakan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI yang mendorong transformasi digital dalam pendidikan melalui program Merdeka Belajar (Kemendikbud, 2020). Dalam konteks pembelajaran PAK, penggunaan teknologi digital seperti *Quizizz* juga sejalan dengan dokumen Gereja tentang pendidikan, khususnya *Gravissimum Educationis* yang menekankan pentingnya penggunaan sarana-sarana yang tepat dan modern dalam pendidikan (Konsili Vatikan II, 1965).

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Quizizz* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Katolik terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V SD YPPK Don Bosco Budhi Mulia Merauke”. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis tentang efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi dalam pembelajaran PAK, serta memberikan kontribusi praktis bagi guru PAK dan sekolah dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

## **B. Identifikasi Masalah**

Mengacu pada pembahasan dalam konteks permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya, berikut adalah identifikasi masalah yang dapat ditetapkan dalam penelitian ini:

1. Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik di SD YPPK Don Bosco Budhi Mulia Merauke masih menggunakan metode konvensional yang cenderung monoton, sehingga menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang termotivasi dalam belajar.
2. Hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PAK masih rendah, dengan rata-rata nilai 72,5 yang berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75.
3. Tingkat partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran PAK masih rendah, dengan hanya sekitar 30% siswa yang aktif bertanya atau menjawab pertanyaan guru selama proses pembelajaran.

## **C. Pembatasan Masalah**

Setelah melihat permasalahan-permasalahan yang telah dipaparkan di atas, oleh karena itu penelitian ini dibatasi pada penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* dalam proses pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik di kelas V SD YPPK Don Bosco Budhi Mulia Merauke. Media yang digunakan tidak hanya terbatas pada platform *Quizizz* saja, namun fitur yang sering digunakan adalah media pembelajaran berbasis *Quizizz* yang dengan fitur utamanya berupa kuis interaktif. Penelitian ini hanya mengukur hasil belajar dalam ranah

kognitif, seperti kemampuan mengingat, memahami, dan menerapkan materi ajar, yang diukur melalui tes pre-test dan post-test. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas V di salah satu sekolah dasar Katolik di wilayah tertentu.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah disampaikan di atas, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh signifikan antara penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas V SD YPPK Budhi Mulia Merauke dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik?
2. Seberapa besar pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas V SD YPPK Budhi Mulia Merauke dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik di SD YPPK Don Bosco Budhi Mulia Merauke.

2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik di SD YPPK Don Bosco Budhi Mulia Merauke.

## **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penulisan ini adalah sebagai berikut:

### 1. Manfaat Teoritis

- a. Memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis *Quizizz* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik.
- b. Menjadi referensi tambahan bagi penelitian selanjutnya yang membahas media pembelajaran interaktif khususnya *Quizizz* dan hasil belajar kognitif.

### 2. Manfaat Praktis

- a. Memberikan alternatif strategi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi agama Katolik.
- b. Membantu guru dalam mengevaluasi hasil belajar siswa secara cepat dan interaktif melalui platform *Quizizz*.
- c. Meningkatkan minat dan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran melalui pendekatan yang interaktif dan berbasis permainan (*game-based learning*).
- d. Mendukung pencapaian kualitas pembelajaran yang lebih efektif dan efisien di lingkungan sekolah dasar

## **G. Sistematika Penulisan**

Untuk dapat memahami sistematika karya penulisan ini, maka penulis dapat membagikan dalam 5 bab dengan pembagiannya masing-masing, yaitu bagian Bab I Pendahuluan merupakan sistematika penulisan yang meliputi: Latar Belakang, Identifikasi Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, serta Sistematika Penulisan. Bagian bab II Kajian Pustaka merupakan sistematika penulisan yang meliputi: Landasan Teori, Hasil Penelitian Terdahulu, kerangka pikir, dan Hipotesis. Bagian bab III Metode Penelitian merupakan sistematika penulisan yang meliputi: Jenis Penelitian, Tempat dan Waktu Penelitian, Populasi, Definisi Operasional Variabel, Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data, Uji Kualitas Data, Uji Hipotesis, Teknik Analisis Data. Bagian bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, merupakan sistematika penulisan yang meliputi: Deskripsi Umum, Hasil Uji Kualitas Data, Hasil Penelitian dan Pembahasan. Bagian Bab V Kesimpulan dan Saran merupakan sistematika penulisan yang meliputi: Kesimpulan serta saran terhadap pokok masalah yang disoroti sebagaimana yang telah dijabarkan dan poin rumusan masalah.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Media Pembelajaran Interaktif berbasis *Quizizz***

###### **a. Pengertian *Quizizz* sebagai Media Pembelajaran Interaktif**

Menurut (Windi Putri Handani, 2025) pendidikan di era digital telah mengalami transformasi yang sangat signifikan. Seiring dengan kemajuan teknologi, muncul berbagai platform digital yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran, terutama di sekolah dasar. salah satu aspek penting dalam pendidikan dasar adalah keterlibatan aktif siswa selama pembelajaran. Partisipasi aktif tidak hanya mencerminkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan, tetapi juga membantu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan sosial mereka.

Quizizz merupakan salah satu aplikasi berbasis teknologi informasi yang dapat dimanfaatkan sebagai penunjang kegiatan pembelajaran, aplikasi Quizizz sangat mudah dan sederhana untuk digunakan, terutama bagi guru yang belum berpengalaman dengan teknologi. Quizizz memiliki karakteristik permainan yang sangat menarik bagi siswa, seperti tema, avatar, dan musik pengiring selama kegiatan pembelajaran, (nike Trisyana, 2025). *Quizizz* merupakan sebuah platform pembelajaran digital berbasis permainan (*game-based learning*) yang dirancang untuk mendukung proses evaluasi dan pembelajaran interaktif secara daring. Platform ini memungkinkan guru untuk membuat kuis atau latihan soal yang

dapat diakses oleh peserta didik melalui berbagai perangkat digital, baik secara sinkron maupun asinkron.

Menurut Bawa (2020), *Quizizz* adalah sebuah aplikasi pembelajaran berbasis web yang memungkinkan peserta didik untuk mengerjakan soal secara individual maupun kelompok dalam format yang menyenangkan dan kompetitif, serta dilengkapi dengan umpan balik instan dan sistem peringkat. Senada dengan itu, Susanti dan Trisnawati (2021) menyatakan bahwa *Quizizz* merupakan media evaluasi berbasis digital yang menyediakan soal interaktif dengan visual menarik dan sistem gamifikasi, seperti skor, *avatar*, dan papan peringkat, yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan definisi para ahli di atas, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran interaktif merupakan segala bentuk alat, saluran, atau teknologi yang digunakan untuk menyampaikan informasi, pesan, atau materi pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik. Media ini bertujuan untuk meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan daya tarik dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media yang tepat dan inovatif tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga merangsang keterlibatan kognitif, siswa, sehingga memperkuat hasil belajar secara menyeluruh.

## **b. Karakteristik Media Pembelajaran Interaktif Quizizz**

Berikut beberapa karakteristik utama dengan keterangan bagaimana Quizizz mewujudkannya menurut (solikah, 2019/2020):

### **1) Interaktivitas dan partisipasi aktif**

- a) siswa “terlibat aktif dalam pembelajaran” karena Quizizz memungkinkan mereka menjawab kuis secara real-time, menggunakan perangkat seperti laptop/gawai.
- b) Media pembelajaran interaktif idealnya memungkinkan dua arah: siswa bukan hanya menerima informasi, tetapi memanipulasi, merespons, serta mendapatkan umpan balik. Dalam Quizizz siswa merespons soal, melihat hasil, demikian memenuhi karakteristik ini.

### **2) Feedback langsung / hasil yang cepat**

- a) Hasil yang cepat dalam proses penilaian” menjadikannya layak sebagai media pembelajaran.
- b) Karakteristik media interaktif mencakup kemampuan memberikan umpan balik segera, sehingga siswa tahu kekuatan dan kelemahannya. Quizizz mewujudkan ini melalui skor langsung, papan peringkat, dan tampilan hasil kuis.

### **3) Motivasi & suasana pembelajaran yang menyenangkan**

- a) Media yang menarik dapat menumbuhkan minat belajar siswa dan mempermudah pemahaman.

b) Quizizz menghadirkan unsur gamifikasi (kuis berbasis permainan) yang memunculkan tantangan, skor, papan peringkat, yang semuanya dapat meningkatkan motivasi dan membuat pembelajaran terasa menyenangkan.

**4) Berpusat pada siswa (*student-centered*) dan adaptabilitas perangkat**

Menurut (solikah, 2019/2020) Quizizz dapat diakses oleh guru ataupun siswa melalui gawai, laptop, atau komputer. Karakteristik media interaktif idealnya mendukung situasi belajar yang fleksibel dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri maupun kolaboratif. Quizizz memungkinkan siswa berpartisipasi dari perangkat sendiri, dan guru dapat mengatur soal, waktu, sehingga media adaptif terhadap kondisi pembelajaran.

**5) Ketepatan dalam pemilihan media sesuai kebutuhan pembelajaran**

Media pembelajaran harus memenuhi kriteria agar dapat menarik perhatian siswa dan siswa terlibat aktif. Ini menegaskan karakteristik bahwa media interaktif harus relevan dengan tujuan pembelajaran dan sesuai kondisi peserta didik. Dalam implementasi Quizizz, guru harus memilih soal yang sesuai, mengatur waktu, desain menarik supaya media efektif.

**6) Penggunaan teknologi sebagai pendukung pembelajaran di era digital**

Menurut (solikah, 2019/2020) bahwa dengan terjadinya perkembangan teknologi, media berbasis permainan dan teknologi dapat menjadi jawaban bagi tantangan pembelajaran di era revolusi industri. Media pembelajaran interaktif idealnya memanfaatkan ICT (teknologi informasi dan komunikasi)

secara optimal. Quizizz sebagai platform daring/online menunjukkan pemanfaatan teknologi tersebut.

Dari penjelasan mengenai karakteristik media pembelajaran interaktif quizizz diatas, maka dapat dikatakan bahwa Quizizz adalah media pembelajaran interaktif yang menarik, interaktif dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran di era digital karena Quizizz memungkinkan siswa berpartisipasi langsung dalam menjawab soal secara real time dan menerima umpan balik secara cepat, itu memiliki kemampuan untuk meningkatkan keterlibatan aktif siswa. Komponen gamifikasi seperti skor, papan peringkat dan tantangan, membuat belajar lebih menyenangkan dan mendorong siswa untuk berprestasi karena dapat diakses melalui berbagai perangkat, media ini fleksibel dan berpusat pada siswa, memungkinkan siswa belajar secara mandiri dan berkolaborasi. Oleh karena itu, Quizizz tidak hanya memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi secara optimal, tetapi juga dapat membantu menciptakan proses pembelajaran yang efisien, fleksibel dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

### **c. Fitur dan Mekanisme Penggunaan *Quizizz***

#### **1) Game-Based Quiz**

“*Game-based quiz* merupakan bentuk layanan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran *public relation* serta salah satu cara inovatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.”(A. Nur Putri, et al., 2024:36). Dengan kata lain, penelitian sebelumnya mengenai pembelajaran berbasis game Quizizz menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik untuk mengerjakan kuis

online karena pembelajarannya mudah diakses melalui smartphone. Penelitian ini sangat penting karena tantangan teknologi yang, jika tidak digunakan dengan benar, dapat berdampak negatif pada hasil belajar siswa. Teknologi hanya digunakan untuk bermain-main, tidak memberikan nilai pendidikan kepada siswa. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang berhubungan dengan teknologi, seperti penggunaan perangkat yang bermanfaat untuk pendidikan, sangat penting.

## **2) Leaderboard**

“Leaderboard atau papan peringkat, merupakan salah satu elemen dari gamifikasi yang menampilkan peringkat peserta berdasarkan skor, kemajuan, atau kinerja dalam suatu aktivitas pembelajaran.” (Febriansah, et al., 2024). Leaderboard berfungsi sebagai umpan balik visual yang menunjukkan kemajuan dan pencapaian siswa dibandingkan dengan teman sebaya sebagai bagian dari mekanisme gamifikasi. Ini dapat memotivasi dan meningkatkan keterlibatan aktif siswa. Salah satu contohnya adalah penelitian yang dilakukan di Indonesia yang menyatakan bahwa "papan peringkat memberikan umpan balik dengan melaporkan pencapaian dan kemajuan pebelajar.

## **3) Feedback Instan**

“Umpan balik (feedback) merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran. Umpan balik proses pembelajaran merupakan proses yang dapat menjadi acuan untuk meninjau dalam proses pembelajaran.”(Zai, et al., 2024). Selain itu, umpan balik adalah suatu interaksi yang dilakukan secara sistematis, komprehensif, persuasif, dan berkala untuk mengembangkan penyelenggaraan

pendidikan. Umpan balik proses pembelajaran merupakan salah satu proses yang digunakan sebagai acuan untuk menilai kemajuan proses pembelajaran.

#### **d. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi *Quizizz***

Aplikasi ini memiliki sejumlah keunggulan dan kekurangan dalam proses pembelajaran bagi siswa di sekolah (Salsabila, 2020:170).

##### 1) Keunggulan Aplikasi *Quizizz*

###### a) Alat bantu guru/pendidik

Aplikasi ini membantu guru atau pendidik dalam menyusun soal ujian atau kuis dengan lebih efisien. Dengan fitur-fitur yang disediakan, proses pembuatan soal dapat dilakukan secara cepat dan efektif, membebaskan waktu bagi guru untuk fokus pada aspek-aspek lain dari pembelajaran.

###### b) Pemberian poin dan ranking siswa

Saat siswa berhasil menjawab soal atau kuis dengan benar, aplikasi memberikan umpan balik berupa informasi poin yang diperoleh untuk setiap soal. Selain itu, kemampuan aplikasi untuk menampilkan peringkat atau ranking siswa dalam menjawab kuis memberikan motivasi tambahan bagi siswa untuk berprestasi lebih baik.

###### c) Koreksi mandiri

Apabila siswa menjawab kuis dengan kesalahan, aplikasi ini menyajikan jawaban yang benar. Ini bukan hanya sebagai koreksi, tetapi juga sebagai sarana mandiri bagi siswa untuk memahami dan

memperbaiki kesalahan mereka sendiri, mendorong pembelajaran yang lebih mendalam.

d) *Review Question* pada akhir sesi

Sebelum sesi pembelajaran diakhiri, aplikasi menampilkan review pertanyaan yang telah dijawab. Hal ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk merenungkan dan merefleksikan jawaban mereka, membantu mereka memperkuat pemahaman konsep yang mungkin belum sepenuhnya tertanam.

e) Soal melalui pengacakan otomatis

Aplikasi ini memastikan bahwa setiap siswa menerima kumpulan soal kuis yang berbeda-beda melalui pengacakan otomatis. Dengan demikian, keberagaman soal tidak hanya menciptakan tantangan yang berbeda untuk setiap siswa, tetapi juga mengurangi potensi tindakan tidak etis atau kecurangan selama ujian.

2) Kelemahan aplikasi quizizz

Menurut (Zaeni, 2022) Kendala yang menghambat pemanfaatan aplikasi *Quizizz* sebagai evaluasi pembelajaran di antaranya:

a) Ketergantungan pada jaringan atau internet

Keberhasilan penggunaan aplikasi ini sangat tergantung pada ketersediaan dan kestabilan jaringan internet. Dalam situasi di mana jaringan bermasalah, siswa mungkin mengalami kesulitan dalam mengakses konten atau menyelesaikan kuis secara lancar (Zaeni, 2022).

b) Potensi untuk kecurangan

Kemampuan siswa untuk membuka tab baru selama mengerjakan kuis dapat menjadi potensi kecurangan, karena mereka dapat mencari jawaban di luar konteks kuis. Hal ini mengharuskan pengembangan strategi keamanan yang lebih baik untuk memastikan integritas proses evaluasi.

c) Pengaturan Waktu yang Optimal

Dalam menghadapi batasan waktu pada kuis, ada risiko bahwa siswa yang sebelumnya berhasil mendapatkan peringkat tinggi dapat mengalami penurunan peringkat karena ketidakmampuan mengatur waktu secara efisien. Untuk itu diperlukan pembelajaran dan bimbingan yang mendalam mengenai manajemen waktu bagi siswa.

d) Kesulitan dalam menemukan waktu yang sesuai

Kesibukan siswa dapat menjadi hambatan dalam menemukan waktu yang sesuai untuk menggunakan aplikasi pembelajaran. Oleh karena itu, perlu adanya pendekatan yang fleksibel, serta penyediaan sumber daya atau materi yang dapat diakses kapan pun diperlukan, untuk memfasilitasi pembelajaran di tengah kesibukan siswa.

## **2. Hasil Belajar Kognitif Siswa**

### **a. Pengertian hasil belajar kognitif siswa**

“Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh tiap individu dalam seluruh proses pendidikan untuk memperoleh perubahan tingkah laku dalam bentuk pengetahuan, ketrampilan dan sikap. Belajar adalah kegiatan berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan.”(Hidayat, M., & Salim, 2022:174). Menurut Oemar Hamalik (2006:30) dalam (Hidayat, M., & Salim, 2022) “hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut.”

Belajar merupakan suatu proses yang dilakukan individu untuk mencapai perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman dan latihan. Proses belajar tidak hanya berfokus pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga mencakup perkembangan keterampilan dan sikap. Dengan demikian, hasil belajar ditandai oleh adanya perubahan pada diri seseorang, baik dalam cara berpikir, bertindak, maupun bersikap, sebagai bukti bahwa proses pembelajaran telah berlangsung secara efektif.

Berdasarkan penjelasan diatas, belajar adalah proses yang mengubah perilaku seseorang, termasuk dalam ranah kognitif yang berkaitan dengan aspek pengetahuan dan kemampuan berpikir siswa. Hasil belajar kognitif menunjukkan seberapa baik siswa memahami, mengingat, dan mengaplikasikan apa yang mereka pelajari. Oleh karena itu, peningkatan kemampuan kognitif siswa memungkinkan mereka untuk melihat perubahan

perilaku yang dimaksud selama proses belajar. Artinya, keberhasilan belajar ditandai oleh aktivitas belajar dan hasil belajar kognitif. Perkembangan intelektual siswa menunjukkan proses belajar yang efektif.

**b. Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* terhadap hasil belajar kognitif siswa.**

Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* adalah salah satu cara untuk menggunakan *gamification* dan multimedia dalam pembelajaran. Ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan (*engagement*), motivasi, dan hasil belajar kognitif siswa. Bab ini juga membahas landasan teoretis yang mendasari keberhasilan *Quizizz*, studi penelitian empiris yang relevan, dan kerangka konseptual yang menghubungkannya dengan penggunaan *Quizizz* untuk meningkatkan hasil belajar kognitif.

Menurut Rismala (Definra, et al., 2024:15), “Dalam proses pembelajaran, penggunaan media belajar merupakan aspek yang sangat signifikan. Media tersebut berperan selaku alat untuk mengirimkan pesan atau informasi materi selama kegiatan belajar mengajar. Pemanfaatan media pembelajaran bisa diimplementasikan dalam bermacam jenis pembelajaran di ruang kelas.” Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat, pesan pembelajaran dapat disampaikan secara lebih jelas, menarik, dan mudah dipahami siswa. Dengan demikian, pernyataan tersebut menegaskan bahwa media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung keberhasilan proses belajar mengajar.

Menurut Taofano (Saputra et al., 2024;1178) “media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar”. Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara antara guru dan siswa untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajaran agar lebih mudah dipahami. Dengan menggunakan media yang tepat, proses belajar tidak hanya bersifat verbal tetapi juga melibatkan pengalaman visual, auditori, dan kinestetik, yang membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan bermakna.

Media pembelajaran juga memungkinkan komunikasi dua arah antara guru dan siswa. Guru sekarang berperan sebagai fasilitator yang mendorong siswa untuk mengeksplorasi dan menemukan pengetahuan melalui pengalaman belajar yang aktif dan kontekstual. Dengan demikian, media membantu siswa mendapatkan akses lebih luas ke sumber belajar, membantu mereka memahami konsep, dan mendorong mereka untuk menjadi lebih mandiri dan kreatif. Menggunakan media saat belajar juga membantu mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan indra manusia. Siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang konsep abstrak melalui visualisasi, simulasi, atau representasi multimedia. Misalnya, pembelajaran interaktif berbasis teknologi seperti Quizizz menggunakan media digital untuk menyampaikan materi dalam bentuk kuis, gambar, video, dan animasi, yang dapat meningkatkan kemampuan afektif, kognitif, dan psikomotorik siswa.

Media pembelajaran juga membantu mengatasi perbedaan gaya belajar siswa dan membuat informasi yang abstrak menjadi lebih konkret. Dengan kata lain, media membantu proses belajar menjadi lebih efektif dan efisien, memperkuat pemahaman siswa tentang konsep, dan meningkatkan dorongan mereka untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu cara terbaik untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran interaktif Quizizz. Dengan menggunakan pendekatan yang menarik, interaktif, dan relevan dengan kemajuan teknologi, Quizizz dapat membuat pembelajaran lebih aktif, menantang, dan berpusat pada siswa. Oleh karena itu, sangat disarankan untuk menggunakan Quizizz dalam kegiatan pembelajaran karena akan meningkatkan proses pembelajaran dan hasil belajar siswa secara keseluruhan.

**c. Ranah Hasil Belajar Kognitif Menurut Taksonomi Bloom.**

Menurut *Bloom* (1956) dan revisi Anderson & Krathwohl (2001), ranah kognitif terdiri dari enam tingkatan hierarkis:

Taksonomi Bloom lama	<b>C1</b> (Pengetahuan)	<b>C2</b> (Pemahaman)	<b>C3</b> (Aplikasi)	<b>C4</b> (Analisis)	<b>C5</b> (Sintesis)	<b>C6</b> (Evaluasi)
Taksonomi revisi	<b>C1</b> (Mengingat)	<b>C2</b> (Memahami)	<b>C3</b> (Mengaplikasikan)	<b>C4</b> (Menganalisis)	<b>C5</b> (Mengevaluasi)	<b>C6</b> (Mencipta)

**Gambar 2.1 Revisi Taksonomi Bloom**

Sumber: <https://pleaseidbelajar.blogspot.com>

Penggunaan kerangka kognitif ini membantu guru SD merancang tujuan pembelajaran dan soal evaluasi yang berjenjang mulai dari menghafal hingga mencipta. Hal ini penting agar siswa tidak hanya menghafal, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (*higher-order thinking skills*).

#### d. Faktor -Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Kognitif

Hasil belajar kognitif adalah kemampuan peserta didik dalam menguasai pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan berpikir sebagai hasil dari proses pembelajaran (Bloom, 1956; Anderson & Krathwohl, 2001). Pencapaian hasil belajar kognitif dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang berasal dari dalam diri peserta didik (internal) maupun dari luar (eksternal) (Slameto, 2013).

**Tabel 2.1. Ringkasan Faktor Internal dan Eksternal**

No.	Faktor Internal	Faktor Eksternal
1	Kognitif: memori, perhatian, bahasa, penalaran	Keluarga: dukungan, SES, budaya, keterlibatan orang tua
2	Non-kognitif: motivasi, harga diri, regulasi diri.	Guru: sikap, metode pengajaran, dukungan strategi
3	Sehat fisik dan mental	Lingkungan sekolah: iklim, fasilitas, kelas, teks.

#### e. Indikator dan Teknik Pengukuran Hasil Belajar Kognitif

##### 1. Indikator Hasil Belajar Kognitif

Indikator belajar kognitif mengacu pada kemampuan berpikir, yang berkaitan dengan pengetahuan, pemahaman, dan penerapan konsep.

Menurut Bloom (1956) dan revisinya oleh Anderson & Krathwohl (2001), ranah kognitif tingkat. Khususnya pada mata pelajaran PAK, indikator disesuaikan dengan Kompetensi Dasar (KD) Kurikulum 2013.

**Tabel 2.2. Tingkat Ranah Kognitif Indikator Siswa SD**

No.	Tingkat Ranah Kognitif	Indikator pada PAK SD
1	Mengingat ( <i>Remembering</i> )	-Menyebutkan doa Bapa Kami. -Menghafal 10 perintah Allah
2	Memahami ( <i>understanding</i> )	-Menjelaskan arti Sakramen Baptis menggunakan bahasa sendiri.
3	Menerapkan ( <i>Applying</i> )	-Memberikan contoh perilaku kasih dalam kehidupan sehari-hari.
4	Menganalisis ( <i>Analyzing</i> )	Mengidentifikasi perbedaan antara perintah Allah dan perintah Gereja.
5	Mengevaluasi ( <i>Evaluation</i> )	Memberikan pendapat tentang tindakan yang sesuai ajaran Yesus.
6	Mencipta ( <i>Creating</i> )	Menyusun Doa syukur pribadi sesuai pengalaman hidup.

## 2. Teknik Pengukuran Hasil Belajar Kognitif

Pengukuran hasil belajar kognitif dalam PAK dilakukan dengan teknik evaluasi yang dapat mencerminkan kemampuan berpikir siswa. Teknik ini mencakup:

### a) Tes Tertulis (*Paper Test*)

Tes tertulis yang bentuk soal mencakup:

- 1) pilihan ganda: Mengukur level pengetahuan, pemahaman, dan penerapan.

Contoh: Apa makna perumpamaan tentang anak yang hilang dalam kehidupan sehari-hari?

2) Esai: Mengukur kemampuan analisis, sintesis, dan evaluasi.

Contoh: jelaskan bagaimana ajaran Yesus tentang kasih dapat diterapkan dalam lingkungan sekolah.

Kelebihan dari tes tertulis ini adalah dapat menjangkau banyak indikator kognitif sedangkan kekurangannya adalah cenderung terbatas pada hasil, serta kurang menggali proses berpikir siswa (Sudijono, A.2012)

b) Tes Lisan

Guru mengajukan pertanyaan yang memicu analisis dan argumentasi siswa.

Contoh: Mengapa pengampunan penting dalam ajaran Yesus, dan bagaimana kamu mengaplikasikannya?

Kelebihan dari tes lisan yaitu dapat menggali kemampuan berpikir spontan dan pemahaman mendalam siswa, sedangkan kekurangannya adalah sulit dilakukan untuk jumlah siswa yang banyak.

c) Penugasan (*Performance Assessment*)

Guru memberikan tugas kepada siswa agar bisa melatih daya ingat mereka tentang materi yang baru mereka pelajari contohnya dalam PAK:

1) Membuat doa pribadi (kreasi).

2) Menganalisis sebuah cerita Kitab Suci dan menyimpulkan nilai moralnya (analisis).

d) Observasi

Menggunakan lembar observasi sikap kognitif siswa (misalnya saat diskusi, bagaimana siswa menjawab pertanyaan tentang iman).

e) Portofolio

Mengumpulkan karya siswa terkait materi iman (misalnya rangkuman, doa yang dibuat, refleksi pribadi).

## **B. Penelitian Terdahulu**

Penelitian berfungsi sebagai landasan empiris untuk mengidentifikasi gap penelitian, menghindari duplikasi, serta menempatkan posisi penelitian ini dalam konteks keilmuan yang lebih luas (Creswell & Creswell, 2018). Berikut ini adalah uraian beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik.

### **1. Penelitian Solikah (2020)**

Solikah (2020) melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020”. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain quasi-experimental menggunakan pretest-posttest kontrol grup design. Populasi penelitian adalah siswa kelas VIII SMPN 5 Sidoarjo dengan sampel sebanyak 64 siswa yang terbagi menjadi kelas eksperimen (32 siswa) dan kelas kontrol (32 siswa). Teknik

pengumpulan data menggunakan angket motivasi belajar dan tes hasil belajar. Data dianalisis menggunakan uji t independen dengan bantuan SPSS.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa yang menggunakan *Quizizz* dengan siswa yang menggunakan metode konvensional, dengan nilai sig.  $0,002 < 0,05$ ; (2) Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan *Quizizz* dengan siswa yang menggunakan metode konvensional, dengan nilai sig.  $0,000 < 0,05$ ; (3) Rata-rata nilai posttest kelas eksperimen (82,5) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (73,8); (4) Peningkatan motivasi belajar pada kelas eksperimen mencapai 28,7%, sedangkan pada kelas kontrol hanya 12,3%. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan *Quizizz* efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

## **2. Penelitian Citra dan Rosy (2020)**

Citra dan Rosy (2020) melakukan penelitian dengan judul “Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan desain quasi-experimental menggunakan nonequivalent control group design. Sampel penelitian adalah 72 siswa kelas X yang terbagi menjadi kelas eksperimen (36 siswa) dan kelas kontrol (36 siswa). Instrumen penelitian berupa tes pilihan ganda sebanyak 30 soal yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Data dianalisis menggunakan uji t independen.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Nilai rata-rata hasil belajar kelas eksperimen yang menggunakan *Quizizz* adalah 84,72, sedangkan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional adalah 76,94; (2) Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan nilai sig.  $0,000 < 0,05$  dan nilai  $t$  hitung  $(4,891) > t$  tabel  $(1,995)$ ; (3) Efektivitas penggunaan *Quizizz* terhadap hasil belajar dihitung menggunakan effect size dengan hasil 0,89 yang termasuk kategori tinggi; (4) Berdasarkan angket respons siswa, 89% siswa menyatakan *Quizizz* membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan 92% siswa merasa lebih termotivasi untuk belajar. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Quizizz* efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran.

### **3. Penelitian Zhao (2019)**

Zhao (2019) melakukan penelitian dengan judul “Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom” yang dipublikasikan dalam *International Journal of Higher Education*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian campuran (mixed methods) dengan desain sequential explanatory. Partisipan penelitian adalah 85 mahasiswa akuntansi di sebuah universitas di Amerika Serikat. Data kuantitatif dikumpulkan melalui skor kuis dan survey, sedangkan data kualitatif dikumpulkan melalui wawancara dan observasi. Analisis data kuantitatif menggunakan statistik deskriptif dan uji  $t$  berpasangan, sedangkan data kualitatif dianalisis secara tematik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Penggunaan *Quizizz* meningkatkan partisipasi aktif mahasiswa dalam kelas dari 62% menjadi 89%; (2) Rata-rata skor kuis mahasiswa meningkat sebesar 15,7% setelah menggunakan *Quizizz* dibandingkan dengan metode kuis tradisional; (3) Dari aspek kualitatif, mahasiswa melaporkan bahwa *Quizizz* membuat materi akuntansi yang kompleks menjadi lebih mudah dipahami karena dapat dilakukan berulang kali dengan feedback instan; (4) Fitur leaderboard dalam *Quizizz* menciptakan kompetisi positif yang memotivasi mahasiswa untuk belajar lebih giat; (5) 93% mahasiswa menyatakan ingin *Quizizz* digunakan secara rutin dalam pembelajaran. Penelitian ini memberikan bukti empiris tentang efektivitas *Quizizz* dalam meningkatkan engagement dan hasil belajar, meskipun dilakukan pada konteks pendidikan tinggi.

#### **4. Penelitian Purba (2019)**

Purba (2019) melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran *Quizizz* pada Mata Kuliah Kimia Fisika I” yang dipublikasikan dalam Jurnal Dinamika Pendidikan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) dengan dua siklus. Subjek penelitian adalah 32 mahasiswa program studi pendidikan kimia semester IV. Data dikumpulkan melalui observasi konsentrasi belajar, tes hasil belajar, dan angket respon mahasiswa. Data dianalisis secara deskriptif dengan menghitung persentase peningkatan dari siklus ke siklus.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Konsentrasi belajar mahasiswa pada siklus I mencapai 68,75% dan meningkat menjadi 90,63% pada siklus II; (2)

Hasil belajar mahasiswa mengalami peningkatan yang signifikan, dengan rata-rata nilai pada siklus I sebesar 72,34 dan meningkat menjadi 84,53 pada siklus II; (3) Ketuntasan belajar klasikal meningkat dari 62,5% pada siklus I menjadi 90,6% pada siklus II; (4) Mahasiswa memberikan respon positif terhadap penggunaan *Quizizz*, dengan 87,5% mahasiswa menyatakan *Quizizz* membantu mereka fokus pada materi dan 93,75% mahasiswa merasa lebih termotivasi untuk belajar. Penelitian ini menyimpulkan bahwa *Quizizz* efektif meningkatkan konsentrasi dan hasil belajar pada mata kuliah yang bersifat abstrak dan kompleks seperti Kimia Fisika.

#### **5. Penelitian Mei et al. (2018)**

Mei et al. (2018) melakukan penelitian dengan judul “Implementing Quizizz as Game Based Learning in the Arabic Classroom” yang dipublikasikan dalam *European Journal of Social Science Education and Research*. Penelitian ini menggunakan metode quasi-experimental dengan pretest-posttest control group design. Sampel penelitian adalah 60 siswa sekolah menengah di Malaysia yang mempelajari bahasa Arab, terbagi menjadi kelompok eksperimen (30 siswa) dan kelompok kontrol (30 siswa). Data dikumpulkan melalui tes kemampuan bahasa Arab dan angket motivasi. Data dianalisis menggunakan ANCOVA untuk mengontrol pengaruh kemampuan awal siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan bahasa Arab siswa kelompok eksperimen dan kontrol setelah intervensi ( $F = 18,45$ ,  $p < 0,001$ ); (2) Rata-rata skor posttest kelompok eksperimen (81,3) lebih tinggi secara signifikan dibandingkan kelompok kontrol (72,6); (3)

Motivasi belajar bahasa Arab pada kelompok eksperimen meningkat sebesar 32,5%, sedangkan pada kelompok kontrol hanya meningkat 8,7%; (4) Analisis lebih lanjut menunjukkan bahwa *Quizizz* paling efektif untuk aspek kosakata (vocabulary) dan tata bahasa (grammar) dibandingkan aspek berbicara (speaking); (5) 85% siswa pada kelompok eksperimen menyatakan bahwa *Quizizz* membuat pembelajaran bahasa Arab lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Penelitian ini memberikan kontribusi penting tentang efektivitas *Quizizz* dalam pembelajaran bahasa asing yang melibatkan banyak hafalan dan pemahaman.

#### **6. Penelitian Chaiyo dan Nokham (2017)**

Chaiyo dan Nokham (2017) melakukan penelitian dengan judul “The Effect of Kahoot, Quizizz and Google Forms on the Student’s Perception in the Classrooms Response System” yang dipresentasikan dalam International Conference on Digital Arts, Media and Technology (ICDAMT). Penelitian ini merupakan studi komparatif yang membandingkan tiga platform kuis digital: Kahoot, *Quizizz*, dan Google Forms. Metode penelitian yang digunakan adalah survei dengan 180 mahasiswa dari berbagai program studi di Thailand sebagai responden. Data dikumpulkan melalui kuesioner dengan skala Likert dan dianalisis menggunakan statistik deskriptif serta ANOVA untuk membandingkan ketiga platform.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Dari aspek engagement (keterlibatan), Kahoot memperoleh skor tertinggi (4,52), diikuti *Quizizz* (4,38), dan Google Forms (3,21); (2) Dari aspek ease of use (kemudahan penggunaan), *Quizizz* memperoleh skor tertinggi (4,67), diikuti Kahoot (4,45), dan Google Forms (4,12);

(3) Dari aspek fun and enjoyment (kesenangan), Kahoot memperoleh skor tertinggi (4,72), diikuti *Quizizz* (4,56), dan Google Forms (2,89); (4) Dari aspek concentration (konsentrasi), *Quizizz* memperoleh skor tertinggi (4,48) karena siswa mengerjakan soal dengan kecepatan sendiri tanpa tekanan waktu dari platform, berbeda dengan Kahoot yang membatasi waktu untuk semua siswa secara serentak; (5) Dari aspek perceived learning (persepsi belajar), *Quizizz* memperoleh skor tertinggi (4,53), diikuti Kahoot (4,41), dan Google Forms (3,78); (6) Secara keseluruhan, mahasiswa lebih menyukai *Quizizz* untuk pembelajaran mandiri dan latihan soal (78%), sedangkan Kahoot lebih disukai untuk review kelas dan kompetisi (65%). Penelitian ini memberikan perbandingan komprehensif tentang keunggulan dan kelemahan berbagai platform kuis digital untuk pembelajaran.

## **7. Penelitian Basuki dan Hidayati (2019)**

Basuki dan Hidayati (2019) melakukan penelitian dengan judul “Kahoot! or Quizizz: The Students’ Perspectives” yang dipresentasikan dalam Proceedings of the 3rd English Language and Literature International Conference (ELLiC). Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi untuk mengeksplorasi pengalaman dan persepsi siswa terhadap penggunaan Kahoot dan *Quizizz* dalam pembelajaran bahasa Inggris. Partisipan penelitian adalah 45 siswa SMA di Indonesia. Data dikumpulkan melalui focus group discussion (FGD), wawancara mendalam, dan reflective journal yang ditulis siswa. Data dianalisis menggunakan analisis tematik.

Hasil penelitian menunjukkan beberapa temuan penting: (1) Siswa menganggap *Quizizz* lebih fleksibel karena dapat dikerjakan dengan kecepatan masing-masing, sehingga mengurangi kecemasan (anxiety) terutama bagi siswa yang membutuhkan waktu lebih lama untuk memahami soal bahasa Inggris; (2) Fitur homework di *Quizizz* sangat diapresiasi karena memungkinkan siswa untuk latihan berulang di luar jam pelajaran; (3) Feedback instan dan penjelasan jawaban yang benar di *Quizizz* membantu siswa belajar dari kesalahan mereka; (4) Siswa dengan tingkat kemampuan rendah merasa lebih nyaman dengan *Quizizz* karena tidak ada tekanan untuk bersaing secara langsung dengan teman-teman yang lebih pintar, berbeda dengan Kahoot yang menampilkan peringkat secara real-time di layar proyektor; (5) Namun, beberapa siswa dengan tingkat kompetitif tinggi lebih menyukai Kahoot karena elemen kompetisi yang lebih intens; (6) Dari segi pembelajaran, siswa merasa *Quizizz* lebih efektif untuk penguasaan materi (mastery learning) sedangkan Kahoot lebih efektif untuk motivasi dan energizer. Penelitian ini memberikan insight mendalam tentang perspektif siswa terhadap pembelajaran berbasis gamifikasi.

## **8. Penelitian Aini dan Prayitno (2019)**

Aini dan Prayitno (2019) melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri 1 Purwokerto” yang dipublikasikan dalam Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode quasi-experimental dengan nonequivalent control group design. Sampel

penelitian adalah 64 siswa kelas V yang terbagi menjadi kelas eksperimen (32 siswa) yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia dan kelas kontrol (32 siswa) yang menggunakan media konvensional. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar kognitif yang mencakup ranah C1 hingga C6 Bloom. Data dianalisis menggunakan uji t independen dan uji N-Gain untuk mengukur peningkatan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Rata-rata skor posttest kelas eksperimen (83,75) lebih tinggi secara signifikan dibandingkan kelas kontrol (74,38) dengan nilai sig.  $0,001 < 0,05$ ; (2) Nilai N-Gain kelas eksperimen (0,68) termasuk kategori sedang, lebih tinggi dari kelas kontrol (0,42); (3) Analisis per ranah kognitif menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif paling efektif untuk meningkatkan kemampuan pada ranah C1 (mengingat) dan C2 (memahami), dengan peningkatan masing-masing 34,5% dan 28,7%; (4) Pada ranah C3 (mengaplikasikan) hingga C6 (mencipta), peningkatannya lebih moderat (15-22%), menunjukkan bahwa media interaktif perlu dikombinasikan dengan strategi pembelajaran lain untuk ranah kognitif tinggi; (5) 87% siswa memberikan respons positif terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif dan merasa lebih termotivasi untuk belajar IPA. Penelitian ini relevan karena menunjukkan efektivitas media pembelajaran interaktif pada tingkat SD, khususnya untuk meningkatkan hasil belajar kognitif.

Berikut adalah tabel matriks perbandingan penelitian terdahulu untuk memberikan gambaran yang lebih sistematis tentang posisi penelitian ini dalam konteks penelitian-penelitian sebelumnya:

**Tabel 2.3. Matriks Perbandingan Penelitian Terdahulu**

No	Peneliti & Tahun	Judul Penelitian	Persamaan dengan Penelitian Ini	Perbedaan dengan Penelitian Ini
1	Solikah (2020)	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII	- Menggunakan Quizizz sebagai media pembelajaran- Mengukur hasil belajar- Metode kuantitatif- Analisis statistik menggunakan SPSS	- Mata pelajaran: Bahasa Indonesia vs PAK- Jenjang: SMP vs SD- Desain: Eksperimen vs Survey korelasional- Tidak mengukur motivasi
2	Citra & Rosy (2020)	Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK	- Penggunaan Quizizz- Fokus pada hasil belajar- Metode kuantitatif dengan analisis statistik- Menggunakan effect size	- Mata pelajaran: Teknologi Perkantoran vs PAK- Jenjang: SMK vs SD- Desain eksperimen dengan kontrol- Konteks pembelajaran kejuruan vs agama
3	Zhao (2019)	Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom	- Platform Quizizz- Mengukur peningkatan hasil pembelajaran- Analisis persepsi pengguna	- Jenjang: Pendidikan tinggi vs SD- Metode: Mixed methods vs kuantitatif murni- Konteks: Akuntansi vs PAK- Setting: Luar negeri vs

				Indonesia
4	Purba (2019)	Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz pada Mata Kuliah Kimia Fisika I	- Penggunaan Quizizz- Mengukur hasil belajar- Fokus pada peningkatan pembelajaran	- Metode: PTK vs Survey korelasional- Jenjang: Perguruan tinggi vs SD- Mata kuliah: Kimia Fisika vs PAK- Variabel: Konsentrasi belajar vs hasil belajar kognitif
5	Mei et al. (2018)	Implementing Quizizz as Game Based Learning in the Arabic Classroom	- Media Quizizz- Mengukur hasil belajar- Desain eksperimen- Pembelajaran mata pelajaran yang melibatkan hafalan	- Setting: Malaysia vs Indonesia- Mata pelajaran: Bahasa Arab vs PAK- Jenjang: SMA vs SD- Desain: Eksperimen vs Survey- Fokus bahasa asing vs agama
6	Chaiyo & Nokham (2017)	The Effect of Kahoot, Quizizz and Google Forms on the Student's Perception in the Classrooms Response System	- Evaluasi platform Quizizz- Mengukur persepsi pengguna- Metode survei	- Desain: Komparatif 3 platform vs fokus pada Quizizz- Jenjang: Mahasiswa vs siswa SD- Variabel: Persepsi vs hasil belajar- Setting: Thailand vs Indonesia
7	Basuki & Hidayati	Kahoot! or Quizizz: The Students'	- Platform Quizizz- Konteks Indonesia-	- Metode: Kualitatif vs Kuantitatif-

	(2019)	Perspectives	Fokus pada perspektif siswa	Desain: Fenomenologi vs Korelasional- Jenjang: SMA vs SD- Mata pelajaran: Bahasa Inggris vs PAK
8	Aini & Prayitno (2019)	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD	- Jenjang: SD kelas V- Mengukur hasil belajar kognitif- Fokus pada ranah kognitif Bloom- Metode kuantitatif	- Media: Multimedia interaktif umum vs Quizizz spesifik- Mata pelajaran: IPA vs PAK- Desain: Eksperimen vs Survey- Tidak fokus pada gamifikasi

Berdasarkan kajian terhadap delapan penelitian terdahulu, dapat diidentifikasi bahwa penelitian ini memiliki kebaruan (*novelty*) yang signifikan dalam beberapa dimensi. Pertama, dari dimensi substansi keilmuan, penelitian ini merupakan penelitian pertama yang secara khusus dan kuantitatif mengkaji pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* terhadap hasil belajar kognitif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik (PAK) di tingkat sekolah dasar. Penelitian-penelitian terdahulu tentang *Quizizz* sebagian besar fokus pada mata pelajaran umum seperti Bahasa Indonesia (Solikah, 2020), Teknologi Perkantoran (Citra & Rosy, 2020), Akuntansi (Zhao, 2019), Kimia (Purba, 2019), Bahasa Arab (Mei et al., 2018), dan IPA (Aini & Prayitno, 2019). Hanya penelitian Telaumbanua (2021) yang fokus pada PAK, namun penelitian tersebut bersifat kualitatif, mengkaji

e-learning secara umum (bukan spesifik *Quizizz*), dan tidak mengukur dampaknya terhadap hasil belajar kognitif secara kuantitatif. Kekosongan penelitian ini penting untuk diisi mengingat pembelajaran PAK memiliki karakteristik unik yang membedakannya dari mata pelajaran umum, yaitu melibatkan dimensi iman, spiritualitas, dan pembentukan karakter kristiani.

Kedua, dari dimensi jenjang pendidikan dan variabel penelitian, penelitian ini mengisi gap penting dengan fokus pada siswa SD kelas V yang memiliki karakteristik perkembangan kognitif pada tahap operasional konkret (Piaget, 1954), yang berbeda dari sebagian besar penelitian terdahulu yang dilakukan pada jenjang SMP, SMA, atau perguruan tinggi. Penelitian ini juga secara spesifik mengukur hasil belajar kognitif berdasarkan taksonomi Bloom revisi (C1-C6) dalam konteks PAK, berbeda dari penelitian terdahulu yang lebih banyak mengukur variabel motivasi (Solikah, 2020), konsentrasi (Purba, 2019), atau keterlibatan siswa (Handina et al., 2025). Pengukuran hasil belajar kognitif berdasarkan taksonomi Bloom dalam konteks PAK ini penting untuk mengetahui pada ranah kognitif mana *Quizizz* paling efektif, sehingga dapat memberikan panduan praktis bagi guru PAK dalam mengoptimalkan penggunaan media ini untuk mencapai tujuan pembelajaran yang spesifik.

Ketiga, dari dimensi metodologi dan konteks geografis, penelitian ini memberikan kontribusi unik dengan menggunakan desain survey korelasional untuk mengukur efektivitas *Quizizz* dalam konteks implementasi nyata di sekolah, bukan dalam setting eksperimental dengan kelompok kontrol seperti sebagian besar penelitian terdahulu. Pendekatan ini memberikan gambaran tentang bagaimana

*Quizizz* bekerja dalam praktik pembelajaran sehari-hari di kelas. Selain itu, penelitian ini dilakukan di SD YPPK Don Bosco Budhi Mulia Merauke, Papua Selatan, yang memiliki konteks sosial-budaya dan infrastruktur teknologi yang berbeda dari penelitian-penelitian sebelumnya yang sebagian besar dilakukan di Jawa atau luar negeri. Temuan penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis bagi pengembangan pedagogik PAK di era digital, kontribusi praktis bagi guru PAK dan sekolah-sekolah Katolik dalam mengintegrasikan teknologi gamifikasi, serta kontribusi metodologis dalam pengembangan instrumen pengukuran hasil belajar kognitif PAK yang dapat direplikasi untuk penelitian-penelitian selanjutnya di berbagai konteks dan wilayah Indonesia.

### **C. Kerangka Pikir**

Kerangka pikir merupakan model konseptual yang menggambarkan hubungan antara variabel-variabel yang diteliti berdasarkan kajian teori dan penelitian terdahulu (Sugiyono, 2019). Kerangka pikir berfungsi sebagai peta konseptual yang menunjukkan alur pemikiran peneliti dalam menganalisis masalah penelitian dan merumuskan hipotesis. Dalam penelitian ini, kerangka pikir disusun untuk menjelaskan hubungan antara penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* sebagai variabel independen dengan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik sebagai variabel dependen.

#### **1. Kondisi Awal: Permasalahan Pembelajaran PAK**

Berdasarkan observasi awal di SD YPPK Don Bosco Budhi Mulia Merauke, pembelajaran Pendidikan Agama Katolik menghadapi beberapa permasalahan.

Pertama, metode pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional dengan dominasi ceramah dan hafalan yang membuat siswa merasa bosan dan kurang termotivasi untuk belajar. Kedua, hasil belajar kognitif PAK siswa kelas V masih rendah, dengan rata-rata nilai 72,5 yang berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75. Data menunjukkan bahwa 65,2% siswa (58 dari 89 siswa) memperoleh nilai di bawah KKM. Ketiga, tingkat keaktifan dan partisipasi siswa dalam pembelajaran PAK masih rendah, dengan hanya sekitar 30% siswa yang aktif bertanya dan menjawab pertanyaan guru. Keempat, berdasarkan angket pra-penelitian, sebanyak 73,3% siswa merasa pembelajaran PAK membosankan dan 66,7% siswa menginginkan metode pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan.

Kondisi ini mengindikasikan adanya kesenjangan antara metode pembelajaran yang diterapkan dengan karakteristik dan kebutuhan belajar siswa generasi Z yang sudah terbiasa dengan teknologi digital. Materi PAK yang bersifat abstrak seperti konsep Trinitas, sakramen, dan nilai-nilai kristiani memerlukan media pembelajaran yang lebih konkret, visual, dan interaktif agar dapat dipahami dengan baik oleh siswa SD yang berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret (Piaget, 1954). Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pembelajaran PAK melalui penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi yang dapat meningkatkan motivasi, keaktifan, dan hasil belajar kognitif siswa.

## **2. Solusi: Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quizizz**

Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, penelitian ini menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* dalam pembelajaran PAK. *Quizizz*

merupakan platform pembelajaran digital berbasis gamifikasi yang menyajikan kuis dalam format permainan yang menarik dan menyenangkan (Zhao, 2019). Penggunaan *Quizizz* dalam penelitian ini dioperasionalkan melalui beberapa indikator, yaitu: (1) Interaktivitas dan keterlibatan siswa dalam menggunakan *Quizizz*; (2) Frekuensi dan intensitas penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran PAK; (3) Kemudahan penggunaan *Quizizz* oleh siswa; (4) Daya tarik visual dan fitur gamifikasi *Quizizz* (leaderboard, skor, timer); (5) Dampak *Quizizz* terhadap motivasi belajar siswa; dan (6) Dampak *Quizizz* terhadap pemahaman materi PAK.

Karakteristik *Quizizz* yang mendukung pembelajaran PAK meliputi: Pertama, fitur game-based quiz yang membuat pembelajaran PAK menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan, sehingga dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa untuk belajar (Ryan & Deci, 2000). Kedua, feedback instan yang diberikan setelah siswa menjawab setiap soal membantu siswa segera mengetahui kesalahan mereka dan memperbaikinya, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif (Black & Wiliam, 2009). Ketiga, leaderboard atau papan peringkat menciptakan kompetisi positif antar siswa yang dapat memotivasi mereka untuk belajar lebih giat dan mencapai prestasi yang lebih baik (Deterding et al., 2011). Keempat, kemampuan untuk mengulang kuis berkali-kali memungkinkan siswa untuk berlatih dan menguasai materi PAK secara mendalam, terutama untuk aspek hafalan (C1) dan pemahaman (C2) yang banyak terdapat dalam pembelajaran PAK. Kelima, aksesibilitas melalui berbagai perangkat (smartphone, tablet, laptop) memudahkan siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja, mendukung pembelajaran mandiri di luar jam sekolah.

### **3. Proses: Mekanisme Pengaruh Quizizz terhadap Hasil Belajar Kognitif**

Penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran PAK mempengaruhi hasil belajar kognitif siswa melalui beberapa mekanisme. Pertama, dari aspek kognitif, *Quizizz* menyediakan latihan soal yang dapat diulang-ulang dengan variasi tingkat kesulitan, sehingga membantu siswa menguasai materi PAK dari tingkat kognitif rendah (C1-mengingat) hingga tingkat kognitif tinggi (C6-mencipta). Repetisi yang dilakukan melalui *Quizizz* memperkuat memori jangka panjang siswa terhadap materi PAK seperti doa-doa, ajaran iman, dan kisah-kisah Kitab Suci (Ebbinghaus, 1885). Kedua, dari aspek motivasi, unsur gamifikasi dalam *Quizizz* seperti skor, avatar, musik, dan leaderboard menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menantang, sehingga meningkatkan motivasi intrinsik siswa untuk belajar PAK (Hamari et al., 2016). Ketiga, dari aspek metakognitif, feedback instan yang diberikan *Quizizz* membantu siswa melakukan self-assessment dan menyadari kekuatan serta kelemahan mereka dalam memahami materi PAK, sehingga mereka dapat fokus pada area yang perlu diperbaiki (Zimmerman, 2002).

Keempat, dari aspek sosial, *Quizizz* memungkinkan pembelajaran kolaboratif di mana siswa dapat saling berdiskusi tentang soal-soal PAK, berbagi strategi menjawab, dan belajar dari kesalahan teman-teman mereka. Kompetisi positif yang tercipta melalui leaderboard juga mendorong siswa untuk saling memotivasi dalam mencapai prestasi yang lebih baik. Kelima, dari aspek teknologi, penggunaan perangkat digital dalam pembelajaran PAK membuat siswa lebih engaged dan fokus karena sesuai dengan karakteristik mereka sebagai generasi digital native yang sudah terbiasa dengan teknologi (Prensky, 2010). Keenam, dari aspek pedagogis, *Quizizz*

memungkinkan guru untuk melakukan penilaian formatif secara real-time dan mendapatkan data akurat tentang tingkat pemahaman siswa terhadap setiap kompetensi dasar PAK, sehingga guru dapat segera melakukan intervensi pembelajaran jika diperlukan (William, 2011).

#### **4. Hasil: Peningkatan Hasil Belajar Kognitif PAK**

Hasil akhir dari penggunaan *Quizizz* adalah peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PAK. Hasil belajar kognitif dalam penelitian ini diukur berdasarkan taksonomi Bloom revisi yang mencakup enam tingkatan: (1) C1-Mengingat: kemampuan siswa untuk mengingat dan menyebutkan kembali istilah, definisi, fakta, doa-doa, dan ajaran dasar iman Katolik; (2) C2-Memahami: kemampuan siswa untuk menjelaskan kembali konsep PAK dengan kata-kata sendiri, memberikan contoh, dan memahami hubungan antar konsep; (3) C3-Mengaplikasikan: kemampuan siswa untuk menerapkan pengetahuan PAK dalam menyelesaikan masalah atau situasi baru, serta mengimplementasikan nilai-nilai kristiani dalam kehidupan sehari-hari; (4) C4-Menganalisis: kemampuan siswa untuk membedakan, membandingkan, dan menganalisis konsep-konsep PAK dengan menggunakan pemikiran kritis; (5) C5-Mengevaluasi: kemampuan siswa untuk memberikan penilaian, pendapat, atau kritik terhadap suatu tindakan berdasarkan prinsip-prinsip iman Katolik; dan (6) C6-Mencipta: kemampuan siswa untuk menyusun, merancang, atau menghasilkan karya baru yang mencerminkan pemahaman mendalam terhadap ajaran PAK.

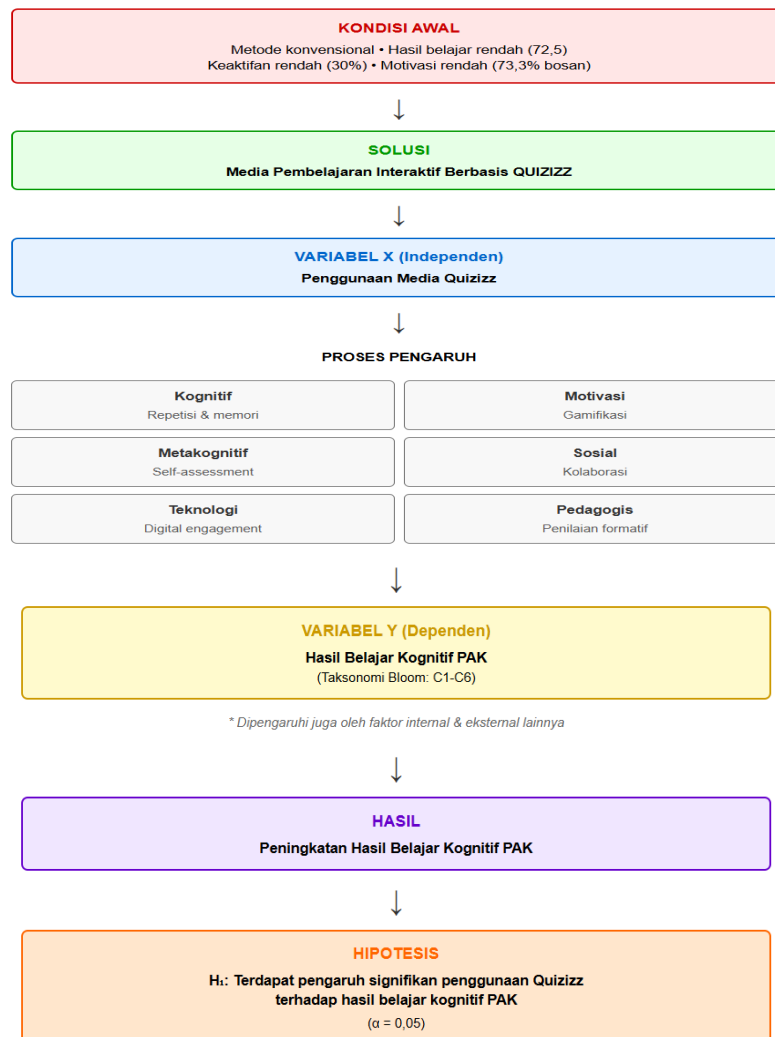
Peningkatan hasil belajar kognitif ini diharapkan tidak hanya terjadi pada ranah kognitif tingkat rendah (C1-C2), tetapi juga pada ranah kognitif tingkat tinggi

(C3-C6), meskipun efektivitas *Quizizz* mungkin lebih besar pada ranah kognitif tingkat rendah yang banyak melibatkan hafalan dan pemahaman. Penelitian Aini dan Prayitno (2019) menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif paling efektif untuk meningkatkan kemampuan pada ranah C1 dan C2 dengan peningkatan masing-masing 34,5% dan 28,7%. Namun demikian, dengan desain soal yang tepat, *Quizizz* juga dapat digunakan untuk melatih kemampuan kognitif tingkat tinggi seperti menganalisis kasus moral berdasarkan ajaran Katolik, mengevaluasi keputusan etis, atau mencipta rencana tindakan untuk menerapkan nilai-nilai kristiani.

#### **5. Faktor-Faktor Lain yang Mempengaruhi Hasil Belajar Kognitif**

Penting untuk disadari bahwa hasil belajar kognitif siswa tidak hanya dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran *Quizizz*, tetapi juga oleh berbagai faktor lain. Faktor-faktor tersebut dapat dikelompokkan menjadi dua kategori: (1) Faktor internal siswa, yang meliputi: kemampuan awal atau pengetahuan prasyarat PAK yang dimiliki siswa, tingkat kecerdasan intelektual (IQ), motivasi belajar intrinsik dan ekstrinsik, minat terhadap mata pelajaran PAK, gaya belajar (visual, auditori, kinestetik), kebiasaan belajar dan manajemen waktu, kondisi kesehatan fisik dan mental, serta latar belakang keluarga Katolik yang dapat mempengaruhi penghayatan iman; (2) Faktor eksternal siswa, yang meliputi: kualitas pengajaran guru PAK (kompetensi pedagogik, profesional, dan kepribadian), metode pembelajaran yang digunakan selain *Quizizz*, sarana dan prasarana pembelajaran (buku, alat peraga, ruang kelas), dukungan orang tua dalam pendampingan iman anak di rumah, lingkungan sekolah yang kondusif untuk pembelajaran, serta partisipasi dalam kegiatan keagamaan di sekolah dan paroki.

Dalam penelitian ini, faktor-faktor lain tersebut tidak dikontrol atau diukur secara sistematis, sehingga pengaruh mereka terhadap hasil belajar kognitif tidak dapat diidentifikasi secara spesifik. Namun demikian, keberadaan faktor-faktor tersebut diakui dan dijelaskan dalam analisis data, khususnya dalam interpretasi nilai koefisien determinasi ( $R^2$ ) yang menunjukkan seberapa besar variasi hasil belajar kognitif dapat dijelaskan oleh penggunaan *Quizizz*, dan seberapa besar sisanya yang dijelaskan oleh faktor-faktor lain. Dengan memahami peran faktor-faktor lain ini, hasil penelitian dapat diinterpretasikan dengan lebih komprehensif dan realistis.



**Gambar 2.2: Kerangka Pikir**

#### **D. Hipotesis**

Berdasarkan kerangka pikir di atas, dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut:

1.  $H_0$  (Hipotesis Nol): Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik kelas V SD YPPK Don Bosco Budhi Mulia Merauke.
2.  $H_1$  (Hipotesis Alternatif): Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik kelas V SD YPPK Don Bosco Budhi Mulia Merauke.

Hipotesis ini akan diuji secara statistik menggunakan analisis regresi linear sederhana dengan tingkat signifikansi  $\alpha = 0,05$ . Jika nilai signifikansi yang diperoleh lebih kecil dari 0,05 ( $p < 0,05$ ), maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *Quizizz* terhadap hasil belajar kognitif PAK. Sebaliknya, jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 ( $p > 0,05$ ), maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak, yang berarti tidak terdapat pengaruh yang signifikan.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan desain *survey korelasional*. Menurut Creswell & Creswell (2018), desain *survey korelasional* merupakan prosedur penelitian kuantitatif yang bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis hubungan atau pengaruh antara dua variabel atau lebih tanpa melakukan manipulasi atau intervensi terhadap variabel penelitian. Data dikumpulkan pada satu titik waktu tertentu (*cross-sectional*) setelah subjek penelitian telah mengalami paparan terhadap variabel independen dalam konteks pembelajaran yang alami.

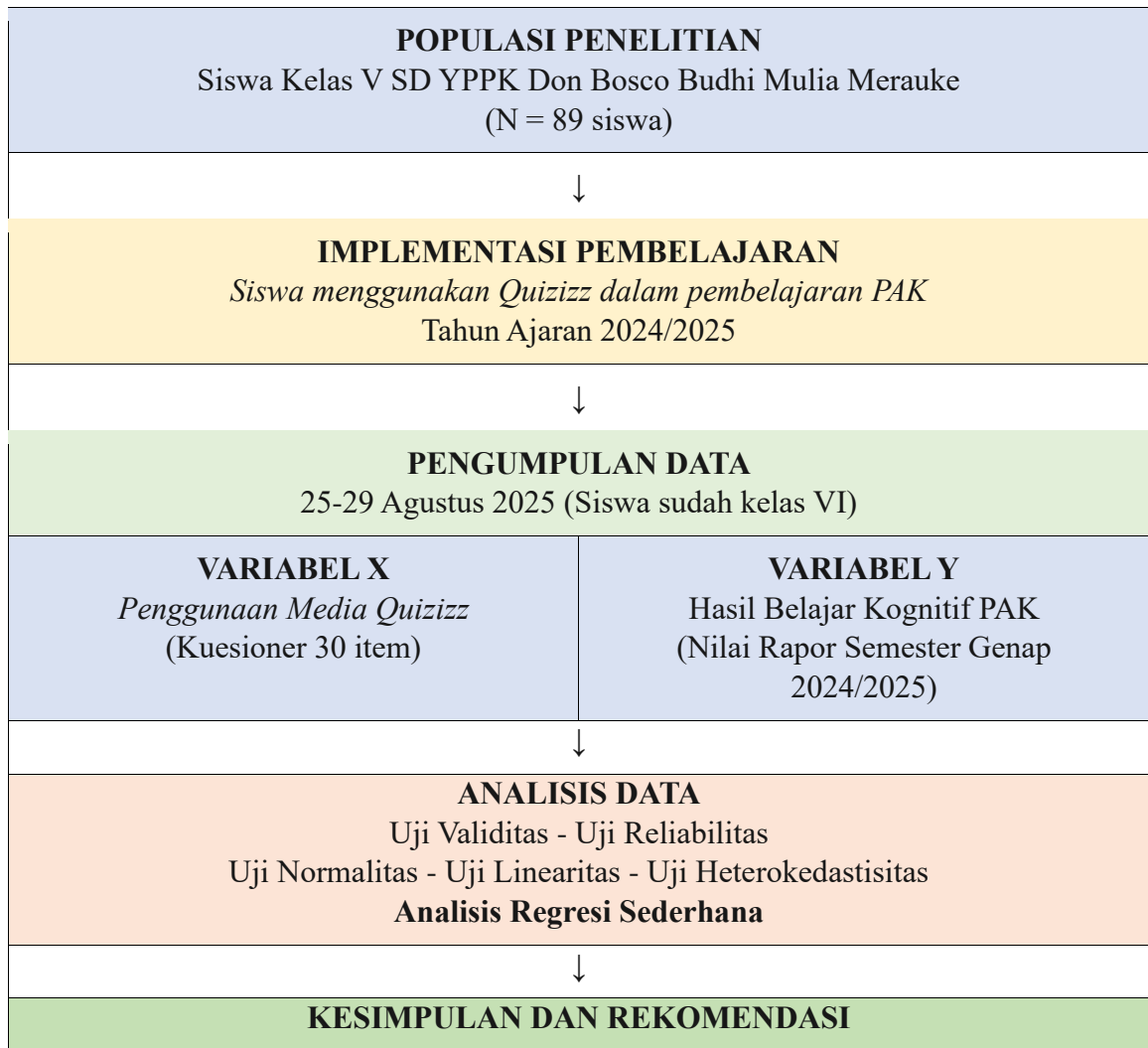
Dalam konteks penelitian ini, siswa kelas V SD YPPK Don Bosco Budhi Mulia Merauke telah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Katolik (PAK) sejak tahun ajaran 2024/2025. Pengumpulan data dilakukan pada akhir semester genap tahun ajaran 2024/2025, ketika siswa telah naik ke kelas VI. Data yang dikumpulkan meliputi persepsi siswa terhadap penggunaan *Quizizz* (variabel X) melalui kuesioner, dan hasil belajar kognitif PAK (variabel Y) yang diambil dari nilai rapor semester genap 2024/2025.

Tahapan penelitian secara sistematis dapat diuraikan sebagai berikut:

1. **Tahap Persiapan:** Peneliti melakukan studi pendahuluan, mengidentifikasi masalah penelitian, melakukan kajian literatur, menyusun instrumen penelitian, serta mengurus perizinan penelitian dari institusi terkait.

2. **Tahap Implementasi Pembelajaran:** Siswa kelas V menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* dalam proses pembelajaran PAK sepanjang tahun ajaran 2024/2025. Pada tahap ini, guru PAK mengintegrasikan *Quizizz* sebagai media evaluasi formatif dan sumatif dalam kegiatan belajar mengajar sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun.
3. **Tahap Pengumpulan Data:** Pada tanggal 25-29 Agustus 2025 (semester ganjil tahun ajaran 2025/2026), ketika siswa telah naik ke kelas VI, peneliti melakukan pengumpulan data melalui: (a) penyebaran kuesioner persepsi siswa terhadap penggunaan *Quizizz* yang diisi secara tatap muka di kelas dengan didampingi guru PAK dan peneliti; (b) pengambilan data nilai hasil belajar kognitif PAK dari rapor semester genap 2024/2025 melalui wali kelas.
4. **Tahap Analisis Data:** Data yang telah terkumpul kemudian diolah dan dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif dan inferensial. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan karakteristik data, sementara analisis regresi sederhana digunakan untuk menguji hipotesis penelitian mengenai pengaruh penggunaan *Quizizz* terhadap hasil belajar kognitif siswa.
5. **Tahap Penarikan Kesimpulan dan Rekomendasi:** Berdasarkan hasil analisis data, peneliti menarik kesimpulan dan merumuskan rekomendasi praktis bagi guru, sekolah, dan peneliti selanjutnya.

Secara skematis, desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 3.1 Diagram Desain Penelitian Survey Korelasional**

### **B. Jenis Penelitian**

Penelitian ini tergolong ke dalam penelitian kuantitatif dengan pendekatan *survei korelasional*. Menurut Sugiyono (2019), penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Penelitian *survei korelasional* menurut Kerlinger (1973) dalam Emzir (2018) adalah penyelidikan empiris yang sistematis di mana peneliti tidak mempunyai kontrol langsung terhadap variabel-variabel bebas karena manifestasi fenomena telah terjadi atau karena fenomena itu pada dasarnya tidak dapat dimanipulasi. Dalam konteks penelitian ini, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* telah terjadi secara alamiah dalam proses pembelajaran PAK di kelas V sepanjang tahun ajaran 2024/2025, sehingga peneliti tidak melakukan intervensi atau manipulasi terhadap variabel tersebut.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis regresi sederhana (simple linear regression). Analisis regresi sederhana digunakan karena penelitian ini hanya menguji pengaruh satu variabel independen (penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz*) terhadap satu variabel dependen (hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PAK). Menurut Ghozali (2018), analisis regresi sederhana adalah metode statistik yang digunakan untuk menguji hubungan kausal antara satu variabel independen dengan satu variabel dependen, serta untuk memprediksi nilai variabel dependen berdasarkan nilai variabel independen.

## **C. Tempat dan Waktu Penelitian**

### **1. Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SD YPPK Don Bosco Budhi Mulia Merauke. Sekolah ini adalah sekolah swasta yang berada di bawah naungan Yayasan

Pendidikan dan Persekolahan Katolik (YPPK) yang terletak di Kabupaten Merauke, Provinsi Papua Selatan yang beralamat di Jl. Aru Mandala, Merauke.



**Gambar 3.2 Peta Lokasi Tempat Penelitian**

Pemilihan SD YPPK Don Bosco Budhi Mulia Merauke sebagai lokasi penelitian didasarkan pada beberapa pertimbangan, yaitu: (1) sekolah tersebut telah mengintegrasikan media pembelajaran digital berbasis *Quizizz* dalam kegiatan pembelajaran PAK sejak tahun ajaran 2024/2025; (2) tersedianya infrastruktur teknologi yang memadai untuk mendukung pembelajaran berbasis digital; (3) keterbukaan pihak sekolah untuk memberikan izin penelitian dan mendukung pelaksanaan pengumpulan data; serta (4) karakteristik siswa yang heterogen sehingga dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai pengaruh penggunaan *Quizizz* terhadap hasil belajar kognitif.

## 2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan mulai bulan Maret 2025 sampai dengan November 2025. Secara rinci, jadwal kegiatan penelitian dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3.1 Jadwal Penelitian**

No	Target Kerja	Mar 2025	Apr 2025	Mei 2025	Jun 2025	Jul 2025	Agst 2025	Sept 2025	Okt- Nov 2025
1	Penyusunan Proposal								
2	Seminar Proposal								
3	Revisi								
4	Penelitian dan Pengambilan Data								
5	Pengelolaan Data dan Pembahasan								
6	Ujian Skripsi								
7	Publikasi								

## D. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi

Menurut Sugiyono (2019:126), populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD YPPK Don Bosco Budhi Mulia Merauke tahun ajaran 2024/2025 yang saat pengambilan data telah naik ke kelas VI pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026.

Pemilihan siswa kelas V sebagai populasi didasarkan pada pertimbangan bahwa siswa di tingkat tersebut telah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* dalam pembelajaran PAK sepanjang tahun ajaran 2024/2025, sehingga telah memiliki pengalaman yang cukup dalam menggunakan media tersebut. Selain itu, siswa kelas V berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret menuju operasional formal menurut teori Piaget, di mana mereka sudah mampu berpikir logis dan memberikan penilaian yang lebih objektif terhadap pengalaman belajar mereka.

Jumlah populasi penelitian ini adalah 89 siswa yang tersebar dalam tiga rombongan belajar (rombel), dengan rincian sebagai berikut:

**Tabel 3.2 Populasi Penelitian**

No	Kelas	Jumlah Siswa	Persentase (%)
1	V A	30	33,7%
2	V B	29	32,6%
3	V C	30	33,7%
<b>Total</b>		<b>89</b>	<b>100%</b>

*Sumber: Data Administrasi SD YPPK Don Bosco Budhi Mulia Merauke, 2025*

## 2. Sampel

Menurut Sugiyono (2019:127), sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah total sampling atau sampling jenuh. Menurut Arikunto (2013), sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 100 orang, atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil.

Penggunaan total sampling dalam penelitian ini didasarkan pada beberapa pertimbangan:

- a. Jumlah populasi yang relatif kecil (89 siswa), sehingga memungkinkan untuk melakukan penelitian terhadap seluruh populasi tanpa mengambil sampel sebagian.
- b. Untuk meningkatkan tingkat representasi dan validitas hasil penelitian, karena seluruh anggota populasi memiliki kesempatan yang sama untuk menjadi responden.
- c. Untuk meminimalisir kesalahan generalisasi (*sampling error*), karena tidak ada proses pengambilan sampel dari populasi.
- d. Untuk memberikan gambaran yang komprehensif dan menyeluruh mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* terhadap hasil belajar kognitif PAK di tingkat kelas V SD YPPK Don Bosco Budhi Mulia Merauke.

Dengan demikian, sampel dalam penelitian ini adalah seluruh populasi, yaitu 89 siswa kelas V tahun ajaran 2024/2025 (yang saat pengambilan data telah naik ke kelas VI semester ganjil 2025/2026) yang tersebar dalam tiga rombongan belajar di SD YPPK Don Bosco Budhi Mulia Merauke.

### **E. Definisi Operasional Variabel**

Definisi operasional variabel adalah definisi yang didasarkan atas sifat-sifat variabel yang dapat diamati dan diukur secara empiris (Sugiyono, 2019). Definisi operasional variabel dalam penelitian ini bertujuan untuk memberikan batasan dan penjelasan yang jelas mengenai variabel-variabel yang diteliti, sehingga tidak menimbulkan penafsiran yang berbeda. Penelitian ini melibatkan dua variabel utama, yaitu variabel independen (X) dan variabel dependen (Y).

#### **1. Variabel Independen (X): Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quizizz**

Variabel independen dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Katolik. Secara operasional, variabel ini didefinisikan sebagai persepsi siswa terhadap pengalaman mereka dalam menggunakan platform *Quizizz* sebagai media evaluasi pembelajaran PAK yang diukur melalui empat dimensi utama, yaitu: frekuensi penggunaan, interaktivitas siswa, daya tarik media, dan kemudahan akses.

Indikator pengukuran variabel X meliputi:

- a. Frekuensi penggunaan: Seberapa sering *Quizizz* digunakan dalam proses pembelajaran PAK, yang mencakup intensitas penggunaan dalam satu minggu atau satu semester.
- b. Interaktivitas siswa: Tingkat keterlibatan aktif siswa dalam menjawab kuis, memberikan respons terhadap soal, dan berinteraksi dengan fitur-fitur yang tersedia di *Quizizz*, seperti papan peringkat (*leaderboard*) dan umpan balik langsung (*instant feedback*).
- c. Daya tarik media: Ketertarikan siswa terhadap elemen gamifikasi yang ditawarkan *Quizizz*, seperti fitur permainan, animasi, musik latar, avatar, dan tampilan visual yang menarik, yang dapat meningkatkan motivasi dan antusiasme belajar.
- d. Kemudahan akses: Sejauh mana siswa dapat dengan mudah mengakses *Quizizz* melalui berbagai perangkat digital (*smartphone*, tablet, laptop, atau komputer), baik di sekolah maupun di rumah, serta kemudahan dalam navigasi dan penggunaan platform.

Variabel ini diukur menggunakan kuesioner dengan skala Likert 4 poin yang terdiri dari 30 item pernyataan. Setiap item pernyataan memiliki empat pilihan jawaban: Sangat Setuju (SS) = 4, Setuju (S) = 3, Tidak Setuju (TS) = 2, dan Sangat Tidak Setuju (STS) = 1. Skor total variabel X diperoleh dari penjumlahan skor seluruh item, dengan rentang skor teoritis antara 30 (minimum) hingga 120 (maksimum). Semakin tinggi skor yang diperoleh, semakin positif persepsi siswa terhadap penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran PAK.

## **2. Variabel Dependen (Y): Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran PAK**

Variabel dependen dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik. Secara operasional, variabel ini didefinisikan sebagai pencapaian kompetensi kognitif siswa dalam memahami, menerapkan, dan menganalisis materi pembelajaran PAK yang diukur berdasarkan nilai rapor semester genap tahun ajaran 2024/2025 yang mencakup enam tingkatan kognitif menurut Taksonomi Bloom yang telah direvisi oleh Anderson & Krathwohl (2001).

Indikator pengukuran variabel Y berdasarkan tingkatan kognitif Taksonomi Bloom meliputi:

- a. C1 (Mengingat - Remembering): Kemampuan siswa dalam mengingat kembali fakta, istilah, konsep, atau informasi dasar yang berkaitan dengan materi PAK, seperti mengidentifikasi tokoh-tokoh penting dalam Alkitab, menyebutkan nama-nama sakramen dalam Gereja Katolik, atau menghafalkan doa-doa.
- b. C2 (Memahami - Understanding): Kemampuan siswa dalam menjelaskan, menafsirkan, atau menyimpulkan informasi dengan kata-kata sendiri, seperti menjelaskan makna dari suatu peristiwa dalam kitab suci, atau menafsirkan nilai-nilai kristiani dalam kehidupan sehari-hari.
- c. C3 (Mengaplikasikan - Applying): Kemampuan siswa dalam menggunakan konsep, prosedur, atau prinsip PAK untuk menyelesaikan permasalahan nyata atau situasi baru, seperti menerapkan nilai-nilai kasih dan pengampunan dalam

interaksi dengan teman sebaya, atau menggunakan ajaran moral Katolik untuk mengambil keputusan etis.

- d. C4 (Menganalisis - Analyzing): Kemampuan siswa dalam menguraikan informasi menjadi bagian-bagian yang lebih kecil dan mengidentifikasi hubungan antarbagian, seperti membandingkan perbedaan dan persamaan antara Perjanjian Lama dan Perjanjian Baru, atau menganalisis sebab-akibat dari suatu tindakan moral.
- e. C5 (Mengevaluasi - Evaluating): Kemampuan siswa dalam membuat penilaian berdasarkan kriteria dan standar tertentu, memberikan alasan, atau mengambil keputusan yang bijaksana, seperti menilai tindakan suatu tokoh dalam cerita Alkitab berdasarkan nilai-nilai Katolik, atau memberikan argumentasi mengenai pentingnya menjalankan perintah kasih.
- f. C6 (Mencipta - Creating): Kemampuan siswa dalam mengombinasikan berbagai informasi atau gagasan untuk menghasilkan produk, solusi, atau ide baru yang orisinal, seperti merancang kegiatan pelayanan sosial berdasarkan prinsip cinta kasih, atau menyusun refleksi pribadi yang mengintegrasikan nilai-nilai iman Katolik dengan pengalaman hidup.

Variabel ini diukur melalui nilai rapor PAK semester genap 2024/2025 yang diperoleh dari hasil evaluasi pembelajaran yang dilakukan oleh guru PAK. Nilai rapor tersebut merupakan akumulasi dari berbagai bentuk penilaian kognitif, termasuk penilaian harian, ujian tengah semester, dan ujian akhir semester yang mencakup seluruh kompetensi dasar dan indikator pembelajaran PAK sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Instrumen soal-soal dalam penilaian tersebut telah

divalidasi oleh guru PAK senior untuk memastikan kesesuaiannya dengan tingkatan kognitif Taksonomi Bloom dan kesesuaian dengan materi pembelajaran. Rentang nilai yang digunakan adalah skala 0-100, dengan kategori penilaian sesuai dengan standar penilaian yang ditetapkan oleh sekolah.

## **F. Instrumen Penelitian**

Menurut Arikunto (2013), instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Instrumen penelitian yang baik harus memenuhi dua persyaratan penting, yaitu valid dan reliabel. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner untuk mengukur variabel X (penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz*) dan dokumentasi nilai rapor untuk mengukur variabel Y (hasil belajar kognitif siswa).

### **1. Instrumen Variabel Independen (Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Quizizz*)**

Instrumen untuk mengukur variabel penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* adalah kuesioner tertutup dengan skala Likert 4 poin. Menurut Sugiyono (2019), skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dengan skala Likert, variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel, kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan.

Kuesioner dalam penelitian ini terdiri dari 30 item pernyataan yang disusun berdasarkan empat dimensi utama penggunaan *Quizizz*, yaitu: frekuensi penggunaan (6 item), interaktivitas siswa (8 item), daya tarik media (8 item), dan kemudahan akses (8 item). Setiap item pernyataan menggunakan skala Likert 4 poin dengan pilihan jawaban sebagai berikut:

**Tabel 3.3 Skor Alternatif Jawaban Variabel X**

Alternatif Jawaban	Skor
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen kuesioner variabel X telah melalui proses validasi konten (*content validity*) oleh dosen pembimbing skripsi yang merupakan dosen bidang metodologi penelitian pendidikan. Validasi konten ini bertujuan untuk memastikan bahwa item-item pernyataan dalam kuesioner: (1) relevan dengan konstruk teori yang diukur; (2) mewakili seluruh dimensi dari variabel penggunaan *Quizizz*; (3) menggunakan bahasa yang jelas dan mudah dipahami oleh siswa kelas V SD; serta (4) bebas dari bias atau ambiguitas.

Berdasarkan masukan dari *expert judgment*, peneliti melakukan revisi dan penyempurnaan terhadap beberapa item pernyataan sebelum instrumen diujicobakan dan digunakan dalam pengumpulan data penelitian. Setelah validasi konten,

instrumen kemudian diuji secara empiris melalui uji validitas dan reliabilitas menggunakan data dari responden penelitian.

**Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Variabel Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Quizizz* (X)**

No.	Sub Variabel	Indikator	No. Item
1	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kesesuaian fitur <i>Quizizz</i> dengan materi pelajaran.</li> <li>• <i>Quizizz</i> membantu mencapai tujuan pembelajaran .</li> <li>• <i>Quizizz</i> memfasilitasi penyampaian materi yang kompleks.</li> </ul>	1, 2 3,4 5,6
2	Kualitas Interaktivitas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa aktif berinteraksi selama pembelajaran dengan <i>Quizizz</i>.</li> <li>• <i>Quizizz</i> memungkinkan siswa belajar mandiri dan kolaboratif.</li> <li>• Adanya umpan balik langsung dari <i>Quizizz</i>.</li> </ul>	7 8 9
3	Kemudahan penggunaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Navigasi aplikasi mudah dipahami siswa.</li> <li>• <i>Quizizz</i> dapat diakses di berbagai perangkat ( laptop/smartphone).</li> <li>• Guru mudah menyampaikan soal dan kegiatan melalui <i>Quizizz</i>.</li> </ul>	10 11 12

4	Daya tarik media	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tampilan visual menarik dan menyenangkan.</li> <li>• Siswa merasa senang saat menggunakan <i>Quizizz</i>.</li> <li>• Fitur-fitur game (<i>leaderboard, timer</i>) membuat pembelajaran lebih menarik.</li> </ul>	13,14 15,16 17,18
5	Dampak terhadap motivasi belajar	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Quizizz</i> dapat meningkatkan minat dan keingintahuan siswa.</li> <li>• Siswa lebih bersemangat belajar saat menggunakan <i>Quizizz</i>.</li> <li>• Siswa merasa lebih menyenangkan saat menggunakan <i>Quizizz</i>.</li> </ul>	19,20 21,22 23,24
6	Dampak terhadap pemahaman materi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Quizizz</i> dapat membantu siswa memahami konsep lebih cepat.</li> <li>• <i>Quizizz</i> dapat membantu siswa mengingat materi lebih lama.</li> <li>• <i>Quizizz</i> membantu siswa memperbaiki kesalahan melalui latihan soal.</li> </ul>	26,25 27,28 29,30

## 2. Instrumen Variabel Dependen (Hasil Belajar Kognitif Siswa)

Instrumen untuk mengukur variabel hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PAK adalah nilai rapor semester genap tahun ajaran 2024/2025. Nilai rapor ini merupakan hasil dari evaluasi pembelajaran yang komprehensif yang dilakukan oleh guru PAK sepanjang semester, yang mencakup berbagai bentuk penilaian kognitif seperti:

- Penilaian harian (*daily assessment*) yang dilakukan setelah proses pembelajaran untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan.

- b. Ujian Tengah Semester (UTS) yang mengukur pencapaian kompetensi siswa pada pertengahan semester.
- c. Ujian Akhir Semester (UAS) yang mengukur pencapaian kompetensi siswa pada seluruh materi yang telah diajarkan dalam satu semester.
- d. Tugas-tugas terstruktur dan tidak terstruktur yang diberikan sepanjang semester sebagai bagian dari penilaian formatif dan sumatif.

Instrumen soal-soal yang digunakan dalam berbagai bentuk penilaian kognitif PAK (penilaian harian, UTS, UAS) telah melalui proses validasi konten oleh guru PAK senior di SD YPPK Don Bosco Budhi Mulia Merauke. Validasi ini dilakukan untuk memastikan bahwa soal-soal yang digunakan: (1) sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran PAK yang tercantum dalam kurikulum; (2) mencakup seluruh tingkatan kognitif Taksonomi Bloom (C1 hingga C6); (3) memiliki tingkat kesukaran yang proporsional; (4) menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa kelas V SD; serta (5) bebas dari bias budaya, agama, atau gender.

### **G. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data adalah cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data (Arikunto, 2013). Dalam penelitian kuantitatif, teknik pengumpulan data harus bersifat terstandar, terukur, dan objektif agar hasil penelitian dapat dianalisis secara statistik dan dipertanggungjawabkan secara ilmiah (Sugiyono, 2019). Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui dua metode utama, yaitu penyebaran kuesioner dan studi dokumentasi.

## 1. Penyebaran Kuesioner

Menurut Sugiyono (2019:199), kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai persepsi siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* dalam pembelajaran PAK (variabel X). Prosedur pengumpulan data melalui kuesioner dilakukan secara sistematis dengan tahapan sebagai berikut:

### a. Tahap Persiapan

- 1) Peneliti mengurus surat izin penelitian dari Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke yang ditujukan kepada Kepala Sekolah SD YPPK Don Bosco Budhi Mulia Merauke.
- 2) Setelah mendapatkan izin dari pihak sekolah, peneliti melakukan koordinasi dengan kepala sekolah, wali kelas VI, dan guru PAK untuk menentukan jadwal pengambilan data yang tidak mengganggu proses pembelajaran.
- 3) Peneliti menyiapkan instrumen kuesioner yang telah divalidasi sebanyak 89 eksemplar (sesuai dengan jumlah populasi), beserta alat tulis (pulpen) untuk memudahkan siswa dalam mengisi kuesioner.
- 4) Peneliti menyiapkan lembar informed consent (persetujuan) bagi orang tua/wali siswa untuk meminta izin secara etis bahwa anak mereka akan menjadi responden dalam penelitian ini.

## b. Tahap Pelaksanaan

Pengumpulan data melalui kuesioner dilakukan pada tanggal 25-29 Agustus 2025, ketika siswa yang menjadi responden telah naik ke kelas VI semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Pengambilan data dilakukan secara tatap muka di kelas dengan didampingi oleh guru PAK dan peneliti sendiri. Kehadiran guru PAK dan peneliti sangat penting untuk memastikan bahwa siswa memahami setiap item pernyataan dalam kuesioner dan untuk memberikan klarifikasi apabila ada siswa yang mengalami kesulitan atau kebingungan dalam mengisi kuesioner. Prosedur pengisian kuesioner dilakukan sebagai berikut:

- 1) Peneliti membagikan lembar kuesioner kepada setiap siswa di masing-masing kelas (V A, V B, dan V C yang sekarang sudah menjadi kelas VI A, VI B, dan VI C).
- 2) Peneliti menjelaskan tujuan penelitian kepada siswa secara sederhana dan mudah dipahami, yaitu untuk mengetahui pendapat mereka mengenai pengalaman menggunakan *Quizizz* dalam belajar PAK selama kelas V.
- 3) Peneliti memberikan petunjuk pengisian kuesioner dengan jelas, termasuk penjelasan mengenai makna dari setiap pilihan jawaban (Sangat Setuju, Setuju, Tidak Setuju, Sangat Tidak Setuju), dan menekankan bahwa tidak ada jawaban yang benar atau salah, yang penting adalah kejujuran siswa dalam memberikan jawaban sesuai dengan pengalaman dan perasaan mereka.
- 4) Peneliti memberikan contoh cara mengisi kuesioner pada item pertama untuk memastikan semua siswa memahami prosedur pengisian dengan benar.

- 5) Siswa diberi waktu kurang lebih 60 menit (1 jam pelajaran) untuk membaca dan mengisi seluruh item pernyataan dalam kuesioner dengan tenang dan fokus. Selama proses pengisian, peneliti dan guru PAK berkeliling untuk mengawasi, memberikan bantuan apabila ada siswa yang bertanya atau mengalami kesulitan, serta memastikan bahwa setiap siswa mengisi kuesioner secara mandiri tanpa dipengaruhi oleh teman sebaya.
- 6) Setelah siswa selesai mengisi kuesioner, peneliti mengumpulkan lembar kuesioner dan melakukan pengecekan kelengkapan data untuk memastikan bahwa tidak ada item yang terlewat atau tidak diisi.
- 7) Peneliti mengucapkan terima kasih kepada siswa atas kesediaan dan partisipasi mereka dalam penelitian ini, serta memberikan apresiasi berupa alat tulis sebagai bentuk penghargaan atas keseriusan mereka dalam mengisi kuesioner.

#### c. Tahap Pasca Pengumpulan

- 1) Peneliti melakukan *screening data* untuk mengidentifikasi kuesioner yang tidak lengkap atau tidak valid. Dari 89 kuesioner yang dibagikan, seluruh kuesioner dikembalikan dengan lengkap dan dapat digunakan untuk analisis data.
- 2) Peneliti melakukan *coding data*, yaitu mengubah jawaban kuesioner (Sangat Setuju, Setuju, Tidak Setuju, Sangat Tidak Setuju) menjadi angka (4, 3, 2, 1) untuk memudahkan proses analisis statistik.
- 3) Data yang telah di-*coding* kemudian diinput ke dalam program SPSS versi 20.0 untuk dilakukan analisis lebih lanjut.

## 2. Studi Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2019:329), dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Studi dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang tidak langsung ditujukan kepada subjek penelitian, melainkan melalui dokumen-dokumen yang relevan.

Dalam penelitian ini, studi dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data mengenai hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PAK (variabel Y). Data diperoleh dari nilai rapor PAK semester genap tahun ajaran 2024/2025 yang diambil melalui wali kelas masing-masing rombongan belajar. Selain itu, studi dokumentasi juga digunakan untuk memperoleh data pendukung lainnya, seperti:

- a. Profil lembaga pendidikan SD YPPK Don Bosco Budhi Mulia Merauke, termasuk sejarah singkat, visi-misi, dan struktur organisasi.
- b. Panduan akademik dan kurikulum yang berlaku di SD YPPK Don Bosco Budhi Mulia Merauke, khususnya untuk mata pelajaran PAK.
- c. Daftar jumlah siswa kelas V tahun ajaran 2024/2025 (yang sekarang sudah menjadi kelas VI) beserta data demografis yang diperlukan.
- d. Dokumentasi foto kegiatan pembelajaran PAK menggunakan *Quizizz* sebagai bukti visual implementasi media pembelajaran di kelas.
- e. Data-data lainnya yang relevan dengan konteks penelitian untuk memperkaya analisis dan pembahasan hasil penelitian.

### 3. Jadwal dan Waktu Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan selama 5 hari kerja, yaitu pada tanggal 25-29 Agustus 2025. Jadwal pengumpulan data dirancang sedemikian rupa agar tidak mengganggu proses pembelajaran di kelas dan dilakukan pada jam pelajaran yang telah disepakati dengan pihak sekolah. Berikut adalah rincian jadwal pengumpulan data.

**Tabel 3.5 Jadwal Pengumpulan Data Penelitian**

<b>Hari/Tanggal</b>	<b>Kelas</b>	<b>Kegiatan</b>	<b>Keterangan</b>
Senin, 25 Agustus 2025	VI A	Penyebaran kuesioner variabel X	30 siswa, waktu 60 menit, didampingi guru PAK
Selasa, 26 Agustus 2025	VI B	Penyebaran kuesioner variabel X	29 siswa, waktu 60 menit, didampingi guru PAK
Rabu, 27 Agustus 2025	VI C	Penyebaran kuesioner variabel X	30 siswa, waktu 60 menit, didampingi guru PAK
Kamis, 28 Agustus 2025	Semua Kelas	Pengecekan kelengkapan data kuesioner	Verifikasi 89 kuesioner telah lengkap terisi
Jumat, 29 Agustus 2025	-	Pengambilan data nilai rapor PAK semester genap 2024/2025 melalui wali kelas	Data nilai 89 siswa berhasil dikumpulkan

Dengan prosedur pengumpulan data yang sistematis dan terstruktur ini, peneliti dapat memastikan bahwa data yang dikumpulkan memiliki kualitas yang

baik, representatif, dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah untuk keperluan analisis dan penarikan kesimpulan penelitian.

## **H. Uji Kualitas Data**

Uji kualitas data merupakan suatu proses evaluasi terhadap data untuk memastikan bahwa data tersebut akurat, konsisten, valid, dan reliabel sehingga dapat digunakan secara optimal dalam analisis atau pengambilan keputusan. Menurut Sugiyono (2019), uji kualitas data dalam penelitian kuantitatif dilakukan untuk memastikan bahwa data yang dikumpulkan valid dan reliabel, sehingga hasil penelitian dapat dipercaya dan dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Dalam penelitian ini, uji kualitas data dilakukan terhadap instrumen kuesioner variabel X (penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz*) melalui uji validitas dan uji reliabilitas.

### **1. Uji Validitas**

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen (Arikunto, 2013). Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang seharusnya diukur dan dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat. Menurut Ghazali (2018), uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuesioner. Suatu kuesioner dikatakan valid jika pertanyaan pada kuesioner mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut.

Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan teknik korelasi product moment Pearson yang dihitung dengan bantuan program SPSS versi 20.0. Teknik

korelasi product moment Pearson digunakan untuk menghitung korelasi antara skor setiap item pernyataan dengan skor total kuesioner. Rumus yang digunakan adalah:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY (\sum X) (\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Di mana:

$r_{xy}$  = Koefisien korelasi product moment antara variabel X dan Y

$n$  = Jumlah responden

$X$  = Skor item pernyataan

$Y$  = Skor total kuesioner

Kriteria pengujian validitas:

- a. Jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5% ( $\alpha = 0,05$ ), maka item pernyataan dinyatakan **valid**.
- b. Jika  $r_{hitung} \leq r_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5% ( $\alpha = 0,05$ ), maka item pernyataan dinyatakan **tidak valid** dan harus dihilangkan atau diperbaiki.

Dengan jumlah responden ( $n$ ) = 89 siswa dan taraf signifikansi 5% ( $\alpha = 0,05$ ), nilai  $r_{tabel}$  yang digunakan sebagai pembanding adalah  $r_{tabel} = 0,207$  (dapat dilihat pada Tabel  $r$  Product Moment dengan  $df = n - 2 = 87$ ). Hasil uji validitas untuk setiap item pernyataan kuesioner variabel X dapat dilihat pada Bab IV (Hasil Penelitian dan Pembahasan), Sub-bab B (Hasil Uji Kualitas Data).

## 2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur dapat dipercaya atau dapat diandalkan (Arikunto, 2013). Suatu instrumen dikatakan reliabel jika memberikan hasil yang konsisten atau stabil apabila digunakan berkali-kali pada waktu yang berbeda. Menurut Ghazali (2018), reliabilitas adalah alat untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator

dari variabel atau konstruk. Suatu kuesioner dikatakan reliabel atau handal jika jawaban seseorang terhadap pernyataan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu.

Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan metode *Cronbach's Alpha* yang dihitung dengan bantuan program SPSS versi 20.0. Metode Cronbach's Alpha merupakan metode yang paling sering digunakan untuk mengukur reliabilitas instrumen yang menggunakan skala Likert. Rumus Cronbach's Alpha adalah:

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left( 1 - \frac{\sum S^2_j}{S^2_x} \right)$$

Di mana:

$\alpha$  = Koefisien reliabilitas Cronbach's Alpha

$k$  = Jumlah item pernyataan

$\sum \sigma^2_i$  = Jumlah varians skor setiap item

$\sigma^2_t$  = Varians skor total

Kriteria pengujian reliabilitas menurut Nunnally (1994) dalam Ghozali (2018):

- a. Jika nilai Cronbach's Alpha ( $\alpha$ )  $> 0,70$ , maka instrumen dinyatakan **reliabel** dan memiliki tingkat keandalan yang baik.
- b. Jika nilai Cronbach's Alpha ( $\alpha$ )  $\leq 0,70$ , maka instrumen dinyatakan **tidak reliabel** dan perlu dilakukan perbaikan atau penggantian item pernyataan.

Interpretasi tingkat reliabilitas menurut Guilford (1956) dalam Sugiyono (2019) adalah sebagai berikut:

- a. 0,00 - 0,20: Reliabilitas sangat rendah (tidak reliabel)
- b. 0,21 - 0,40: Reliabilitas rendah
- c. 0,41 - 0,60: Reliabilitas cukup
- d. 0,61 - 0,80: Reliabilitas tinggi

- e. 0,81 - 1,00: Reliabilitas sangat tinggi

Hasil uji reliabilitas untuk kuesioner variabel X dapat dilihat pada Bab IV (Hasil Penelitian dan Pembahasan), Sub-bab B (Hasil Uji Kualitas Data). Instrumen kuesioner dinyatakan memiliki reliabilitas yang baik jika nilai Cronbach's Alpha yang diperoleh berada di atas 0,70, yang menunjukkan bahwa instrumen tersebut konsisten dan dapat diandalkan untuk mengukur variabel penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz*.

## **I. Teknik Analisis Data**

Menurut Sugiyono (2019:244), analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil penelitian dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesis, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain. Teknik analisis data dalam penelitian ini meliputi analisis deskriptif, uji prasyarat analisis (uji asumsi klasik), dan analisis inferensial menggunakan analisis regresi sederhana.

### **1. Analisis Deskriptif**

Analisis deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2019). Analisis deskriptif dalam penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai karakteristik data variabel

penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* (variabel X) dan hasil belajar kognitif siswa (variabel Y).

Statistik deskriptif yang dihitung dalam penelitian ini meliputi:

- a. **Mean (Rata-rata):** Nilai tengah dari distribusi data yang menunjukkan kecenderungan pusat data. Mean dihitung dengan menjumlahkan seluruh nilai data kemudian dibagi dengan jumlah data.
  - b. **Median:** Nilai tengah yang membagi distribusi data menjadi dua bagian yang sama besar setelah data diurutkan dari yang terkecil hingga terbesar.
  - c. **Modus:** Nilai yang paling sering muncul dalam distribusi data.
  - d. **Standar Deviasi:** Ukuran penyebaran atau variabilitas data dari nilai rata-rata. Semakin kecil standar deviasi, semakin homogen data tersebut.
  - e. **Nilai Minimum:** Nilai terendah dalam distribusi data.
  - f. **Nilai Maksimum:** Nilai tertinggi dalam distribusi data.
- a. Selain itu, data juga dikategorikan berdasarkan rentang skor untuk memberikan interpretasi yang lebih mudah dipahami. Kategorisasi data menggunakan pedoman sebagai berikut:
- b. Kategori Rendah:  $X < (\text{Mean} - 1 \text{ SD})$
  - c. Kategori Sedang:  $(\text{Mean} - 1 \text{ SD}) \leq X < (\text{Mean} + 1 \text{ SD})$
  - d. Kategori Tinggi:  $X \geq (\text{Mean} + 1 \text{ SD})$

## 2. Uji Prasyarat Analisis (Uji Asumsi Klasik)

Sebelum melakukan analisis regresi sederhana, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis (uji asumsi klasik) untuk memastikan bahwa data memenuhi asumsi-asumsi yang diperlukan dalam analisis regresi. Menurut Ghozali (2018), uji

asumsi klasik bertujuan untuk mengetahui apakah model regresi yang digunakan dalam penelitian memenuhi kriteria BLUE (*Best Linear Unbiased Estimator*), sehingga hasil estimasi tidak bias dan dapat digunakan untuk membuat kesimpulan. Uji prasyarat analisis yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi uji normalitas, uji linearitas, dan uji heterokedastisitas.

#### **a. Uji Normalitas**

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel residual (kesalahan pengganggu) memiliki distribusi normal atau tidak (Ghozali, 2018). Model regresi yang baik adalah yang memiliki distribusi data normal atau mendekati normal. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov dengan bantuan program SPSS versi 20.0. Hipotesis pengujian:

- 1) H0: Data residual berdistribusi normal
- 2) H1: Data residual tidak berdistribusi normal

Kriteria pengujian:

- 1) Jika nilai signifikansi (Sig.)  $> 0,05$ , maka H0 diterima, artinya data residual berdistribusi normal.
- 2) Jika nilai signifikansi (Sig.)  $\leq 0,05$ , maka H0 ditolak, artinya data residual tidak berdistribusi normal.

#### **b. Uji Linearitas**

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel (variabel independen dan variabel dependen) mempunyai hubungan yang linear secara signifikan atau tidak (Ghozali, 2018). Uji linearitas dilakukan sebagai prasyarat

dalam analisis korelasi atau regresi linear. Uji linearitas dalam penelitian ini menggunakan *Test for Linearity* pada taraf signifikansi 5% ( $\alpha = 0,05$ ) dengan bantuan program SPSS versi 20.0.

Hipotesis pengujian:

- 1) H<sub>0</sub>: Terdapat hubungan linear antara variabel X dan variabel Y
- 2) H<sub>1</sub>: Tidak terdapat hubungan linear antara variabel X dan variabel Y

Kriteria pengujian:

- 1) Jika nilai signifikansi pada baris Linearity  $< 0,05$ , maka H<sub>0</sub> diterima, artinya terdapat hubungan linear yang signifikan antara variabel X dan variabel Y.
- 2) Jika nilai signifikansi pada baris Linearity  $\geq 0,05$ , maka H<sub>0</sub> ditolak, artinya tidak terdapat hubungan linear yang signifikan antara variabel X dan variabel Y.

### c. Uji Heterokedastisitas

Uji heterokedastisitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan varians dari residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain (Ghozali, 2018). Model regresi yang baik adalah yang tidak terjadi heterokedastisitas atau terjadi homokedastisitas (variens residual dari satu pengamatan ke pengamatan lain tetap). Uji heterokedastisitas dalam penelitian ini menggunakan **uji Glejser** dengan bantuan program SPSS versi 20.0.

Uji Glejser dilakukan dengan meregresikan nilai absolut residual terhadap variabel independen. Jika variabel independen signifikan secara statistik mempengaruhi nilai absolut residual, maka terdapat indikasi terjadi

heterokedastisitas. Sebaliknya, jika variabel independen tidak signifikan, maka tidak terjadi heterokedastisitas.

Kriteria pengujian:

- 1) Jika nilai signifikansi  $> 0,05$ , maka tidak terjadi heterokedastisitas (model regresi baik).
- 2) Jika nilai signifikansi  $\leq 0,05$ , maka terjadi heterokedastisitas (model regresi kurang baik).

### 3. Analisis Regresi Sederhana

Analisis regresi sederhana (*simple linear regression*) adalah metode statistik yang digunakan untuk menguji hubungan kausal antara satu variabel independen dengan satu variabel dependen, serta untuk memprediksi nilai variabel dependen berdasarkan nilai variabel independen (Ghozali, 2018). Dalam penelitian ini, analisis regresi sederhana digunakan untuk menguji pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* (variabel X) terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PAK (variabel Y). Persamaan regresi linear sederhana adalah:

$$Y = a + bX$$

Di mana:

$Y$  = Variabel dependen (hasil belajar kognitif siswa)

$X$  = Variabel independen (penggunaan media pembelajaran berbasis *Quizizz*)

$a$  = Konstanta (*intercept*), yaitu nilai rata-rata  $Y$  ketika  $X = 0$

$b$  = Koefisien regresi, yaitu nilai rata-rata pertambahan  $Y$  jika  $X$  bertambah sebesar satu satuan

#### 4. Koefisien Determinasi ( $R^2$ )

Koefisien determinasi ( $R^2$ ) digunakan untuk mengukur seberapa besar kemampuan variabel independen dalam menjelaskan variasi variabel dependen (Ghozali, 2018). Nilai  $R^2$  berkisar antara 0 hingga 1. Semakin mendekati 1, semakin besar kemampuan variabel independen dalam menjelaskan variabel dependen. Sebaliknya, semakin mendekati 0, semakin kecil kemampuan variabel independen dalam menjelaskan variabel dependen. Rumus koefisien determinasi adalah:

$$Kd = r^2 \times 100\%$$

Di mana:

$Kd$  = Koefisien determinasi

$r^2$  = Kuadrat dari koefisien korelasi

Koefisien determinasi menunjukkan persentase kontribusi variabel independen terhadap variabel dependen. Sisanya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Dalam penelitian ini, koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* terhadap hasil belajar kognitif siswa, sementara sisanya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain seperti motivasi belajar, kemampuan awal siswa, peran guru, metode pembelajaran, sarana prasarana, dan lingkungan belajar.

#### J. Uji Hipotesis

Uji hipotesis merupakan prosedur statistik yang digunakan untuk menentukan apakah hipotesis yang telah dirumuskan diterima atau ditolak berdasarkan data empiris yang telah dikumpulkan. Menurut Sugiyono (2019), secara statistik hipotesis

diartikan sebagai pernyataan mengenai keadaan populasi (parameter) yang akan diuji kebenarannya berdasarkan data yang diperoleh dari sampel penelitian. Dalam penelitian ini, uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PAK.

Hipotesis penelitian yang diuji adalah:

- 1) **H<sub>0</sub> (Hipotesis Nol):** Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik kelas V SD YPPK Don Bosco Budhi Mulia Merauke.
- 2) **H<sub>1</sub> (Hipotesis Alternatif):** Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik kelas V SD YPPK Don Bosco Budhi Mulia Merauke.

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan **uji-t (t-test)** pada tingkat signifikansi 5% ( $\alpha = 0,05$ ) dengan bantuan program SPSS versi 20.0. Uji-t dilakukan untuk mengetahui apakah koefisien regresi variabel independen (X) berpengaruh secara signifikan terhadap variabel dependen (Y). Hasil uji-t dapat dilihat pada tabel *Coefficients* dalam output SPSS. Kriteria pengujian hipotesis:

### **1. Berdasarkan Nilai Signifikansi**

- a. Jika nilai signifikansi (Sig.)  $< 0,05$ , maka H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>1</sub> diterima, artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel X terhadap variabel Y.

- b. Jika nilai signifikansi (Sig.)  $\geq 0,05$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak, artinya tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel X terhadap variabel Y.

## 2. Berdasarkan Perbandingan t-hitung dengan t-tabel

- a. Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel X terhadap variabel Y.
- b. Jika  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak, artinya tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel X terhadap variabel Y.

Dengan jumlah sampel ( $n$ ) = 89 dan tingkat signifikansi  $\alpha = 0,05$  (uji dua arah), maka nilai  $t_{tabel}$  dapat dilihat pada Tabel Distribusi t dengan  $df$  (*degree of freedom*) =  $n - 2 = 87$ . Nilai  $t_{tabel}$  untuk  $df = 87$  dan  $\alpha = 0,05$  (dua arah) adalah sekitar  $\pm 1,988$ .

Hasil uji hipotesis akan menunjukkan apakah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PAK. Jika hasil uji menunjukkan pengaruh yang signifikan, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Quizizz* efektif untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Sebaliknya, jika hasil uji menunjukkan tidak ada pengaruh yang signifikan, maka perlu dilakukan evaluasi lebih lanjut terhadap implementasi media pembelajaran atau faktor-faktor lain yang mungkin mempengaruhi hasil belajar siswa.

Hasil lengkap dari uji hipotesis, termasuk nilai  $t_{hitung}$ , nilai signifikansi, dan interpretasinya akan disajikan secara rinci pada Bab IV (Hasil Penelitian dan Pembahasan), Sub-bab C (Hasil Uji Hipotesis dan Pembahasan).

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Data**

##### **1. Profil SD YPPK Don Bosco Budhi Mulia Merauke**

###### **a. Sejarah singkat SD YPPK Don Bosco Budhi Mulia Merauke**

SD YPPK Don Bosco Budhi Mulia, yang beralamat di JL. Aru Mandala, Merauke, Papua Selatan, merupakan lembaga pendidikan swasta yang telah berdiri sejak tahun 1975. Sekolah ini memiliki luas tanah seluas 4.875 meter persegi dan mengusung visi untuk mencetak generasi muda yang berakhlak mulia, berpengetahuan, dan memiliki jiwa kepemimpinan yang kuat.

SD YPPK Budhi Mulia berkomitmen untuk memberikan pendidikan berkualitas tinggi dengan sistem pembelajaran pagi selama 6 hari. Kurikulum yang diterapkan mengacu pada kurikulum nasional dengan penekanan pada nilai-nilai keagamaan dan budi pekerti yang luhur. Sekolah ini juga menyediakan akses internet yang memadai untuk menunjang kegiatan belajar mengajar.

Keberhasilan SD YPPK Don Bosco Budhi Mulia dalam mendidik siswa dibuktikan dengan raihan akreditasi B yang diperoleh pada tahun 2017. Hal ini menunjukkan bahwa sekolah memiliki kualitas yang baik dan memenuhi standar pendidikan nasional.

## **b. Visi Misi**

SD YPPK Don Bosco Budhi Mulia juga memiliki visi dan misi sekolah sebagai berikut:

### **1) Visi**

“Komunitas SD YPPK Don Bosco Budhi Mulia yang kristiani, unggul, cerdas, Profesional, Peduli dan menghidupi nilai budaya setempat”.

### **2) Misi**

- a) Menumbuhkembangkan *communitas* Pendidikan Kristiani yang kuat dalam Iman, persaudaraan dan Kasih.
- b) Meningkatkan kecerdasan intelektual, spiritual, berwawasan kebangsaan.
- c) Meningkatkan profesionalitas penyelenggara pengelola dan pelaksana Pendidikan yang akuntabel, transparan kreatif dan inovatif.
- d) Mengaktualisasikan semangat hati yang peduli, solider, berbelas kasih, mengampuni dan menghargai.
- e) Menumbuhkembangkan nilai budaya setempat sebagai karakter budaya warga sekolah.

## **c. Kondisi Geografis dan Demografis SD YPPK Budhi Mulia Merauke**

Adapun letak geografis SD YPPK Don Bosco Budhi Mulia Merauke dengan batas-batasnya sebagai berikut:

- a) Sebelah timur berbatasan dengan jalan Ermasu
- b) Sebelah selatan berbatasan dengan wilayah kodim
- c) Sebelah barat berbatasan dengan wilayah kampung timur
- d) Sebelah utara berbatasan dengan jalan mes tanpa nama

Sekolah Dasar YPPK Don Bosco Budhi Mulia Merauke memiliki siswa-siswi yang cukup banyak, dengan total keseluruhan meliputi 559 siswa/siswi. Mereka datang dari berbagai latar belakang ekonomi, suku, dan agama namun pada umumnya mereka berdomisili di sekitaran kota Merauke khususnya kelurahan Bambu Pemali.

Adapun data siswa/siswi Sekolah Dasar YPPK Don Bosco Budhi Mulia Merauke, yang di ambil dari tata usaha (TU) tahun pelajaran 2024/2025 adalah sebagai berikut.

**Tabel 4.1. Rincian Kelas**

<b>No</b>	<b>Kelas</b>	<b>Jumlah Siswa /Siswi</b>
<b>1</b>	I	109
<b>2</b>	II	100
<b>3</b>	III	90
<b>4</b>	IV	91
<b>5</b>	V	80
<b>6</b>	VI	89
<b>Total</b>		<b>559</b>

Dari penelitian ini penulis mengambil siswa/siswi kelas V yang sekarang berada di kelas VI sebagai populasi penelitian. Berikut ini adalah data siswa kelas VI yang di ambil dari tata usaha (TU) tahun pelajaran 2025/2026

## 2. Deskripsi Data Penelitian

### a. Deskripsi Statistik Variabel X

Data variabel X dalam penelitian ini diperoleh melalui kuesioner yang disebarakan kepada 89 siswa kelas VI (yang pada tahun ajaran 2024/2025 duduk di kelas V) SD YPPK Don Bosco Budhi Mulia Merauke. Kuesioner terdiri dari 30 butir pernyataan dengan skala Likert 1-4. Skor maksimal yang dapat diperoleh adalah 120 ( $30 \times 4$ ) dan skor minimal adalah 30 ( $30 \times 1$ ). Hasil analisis deskriptif variabel X dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.2. Statistik Deskriptif Variabel X**

Statistik	Nilai
Mean (Rata-rata)	99,08
Median (Nilai Tengah)	99
Modus	99
Standar Deviasi	4,946
Nilai Minimum	88
Nilai Maksimum	110
Rentang (Range)	22

Berdasarkan Tabel 4.2., dapat diketahui bahwa:

- 1) Nilai rata-rata (mean) skor variabel X adalah 99,08 dari skor maksimal 120, yang menunjukkan bahwa secara umum persepsi siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz berada pada kategori tinggi.
- 2) Nilai median sebesar 99 menunjukkan bahwa 50% siswa memiliki skor di bawah 99 dan 50% siswa memiliki skor di atas 99.
- 3) Nilai modus sebesar 99 menunjukkan bahwa skor yang paling sering muncul adalah 99, yang sama dengan nilai median. Hal ini mengindikasikan bahwa distribusi data cenderung simetris.

- 4) Standar deviasi sebesar 4,946 menunjukkan tingkat penyebaran data yang relatif kecil, yang berarti persepsi siswa terhadap Quizizz cenderung homogen atau tidak terlalu bervariasi.
- 5) Rentang (range) sebesar 22 menunjukkan perbedaan antara skor tertinggi (110) dan skor terendah (88), yang mengindikasikan adanya variasi persepsi siswa meskipun tidak terlalu besar.

Untuk memberikan interpretasi yang lebih mudah dipahami, data variabel X dikategorikan berdasarkan mean dan standar deviasi dengan pedoman sebagai berikut:

- 1) Kategori Rendah:  $X < (\text{Mean} - 1 \text{ SD}) = X < 94,13$
- 2) Kategori Sedang:  $(\text{Mean} - 1 \text{ SD}) \leq X < (\text{Mean} + 1 \text{ SD}) = 94,13 \leq X < 104,02$
- 3) Kategori Tinggi:  $X \geq (\text{Mean} + 1 \text{ SD}) = X \geq 104,02$

**Tabel 4.3. Kategorisasi Variabel X**

No	Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	Persentase
1	Rendah	$X < 94,13$	11 siswa	12,36%
2	Sedang	$94,13 \leq X < 104,02$	66 siswa	74,16%
3	Tinggi	$X \geq 104,02$	12 siswa	13,48%
	Total		89 siswa	100%

Berdasarkan Tabel 4.3, dapat diketahui bahwa mayoritas siswa (66 siswa atau 74,16%) memiliki persepsi yang sedang terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz. Sebanyak 12 siswa (13,48%) memiliki persepsi tinggi, dan 11 siswa (12,36%) memiliki persepsi rendah. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memberikan respons positif terhadap penggunaan Quizizz dalam pembelajaran PAK.

## b. Deskripsi Statistik Variabel Y

Data variabel Y dalam penelitian ini diperoleh dari nilai rapor semester genap tahun ajaran 2024/2025 mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik siswa kelas V (yang sekarang duduk di kelas VI) SD YPPK Don Bosco Budhi Mulia Merauke. Nilai rapor PAK menggunakan skala 0-100. Hasil analisis deskriptif variabel Y dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.4. Statistik Deskriptif Variabel Y**

<b>Statistik</b>	<b>Nilai</b>
Mean (Rata-rata)	89,37
Median (Nilai Tengah)	90
Modus	95
Standar Deviasi	4,787
Nilai Minimum	78
Nilai Maksimum	95
Rentang (Range)	17

Berdasarkan Tabel 4.4, dapat diketahui bahwa:

- 1) Nilai rata-rata (mean) hasil belajar kognitif siswa adalah 89,37 dari skala 100, yang menunjukkan bahwa secara umum hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PAK berada pada kategori baik.
- 2) Nilai median sebesar 90 menunjukkan bahwa 50% siswa memiliki nilai di bawah 90 dan 50% siswa memiliki nilai di atas 90.
- 3) Nilai modus sebesar 95 menunjukkan bahwa nilai yang paling sering muncul adalah 95, yang merupakan nilai tertinggi dalam distribusi data. Hal ini

mengindikasikan bahwa banyak siswa yang mencapai hasil belajar yang sangat baik.

- 4) Standar deviasi sebesar 4,787 menunjukkan tingkat penyebaran data yang relatif kecil, yang berarti hasil belajar kognitif siswa cenderung homogen atau tidak terlalu bervariasi.
- 5) Rentang (range) sebesar 17 menunjukkan perbedaan antara nilai tertinggi (95) dan nilai terendah (78), yang mengindikasikan adanya perbedaan tingkat penguasaan materi PAK antar siswa, meskipun tidak terlalu besar.

Untuk memberikan interpretasi yang lebih mudah dipahami, data variabel Y dikategorikan berdasarkan mean dan standar deviasi dengan pedoman sebagai berikut:

- 1) Kategori Rendah:  $Y < (\text{Mean} - 1 \text{ SD}) = Y < 84,58$
- 2) Kategori Sedang:  $(\text{Mean} - 1 \text{ SD}) \leq Y < (\text{Mean} + 1 \text{ SD}) = 84,58 \leq Y < 94,16$
- 3) Kategori Tinggi:  $Y \geq (\text{Mean} + 1 \text{ SD}) = Y \geq 94,16$

**Tabel 4.5. Kategorisasi Variabel Y**

No	Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	Persentase
1	Rendah	$Y < 84,58$	18 siswa	20,22%
2	Sedang	$84,58 \leq Y < 94,16$	53 siswa	59,55%
3	Tinggi	$Y \geq 94,16$	18 siswa	20,22%
	Total		89 siswa	100%

Berdasarkan Tabel 4.5, dapat diketahui bahwa mayoritas siswa (53 siswa atau 59,55%) memiliki hasil belajar kognitif pada kategori sedang. Sebanyak 18 siswa (20,22%) memiliki hasil belajar kognitif tinggi, dan 18 siswa (20,22%) memiliki hasil belajar kognitif

rendah. Distribusi yang cukup merata antara kategori rendah dan tinggi menunjukkan bahwa meskipun sebagian besar siswa berada pada kategori sedang, masih terdapat variasi tingkat penguasaan materi PAK antar siswa.

## B. Hasil Uji Kualitas Data

### 1. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengukur sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu instrumen dalam melakukan fungsinya sebagai alat ukur. Dalam penelitian ini, uji validitas menggunakan teknik korelasi Product Moment Pearson dengan bantuan program SPSS versi 20.0. Kriteria pengujian adalah jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5% ( $\alpha = 0,05$ ), maka item pernyataan dinyatakan valid.

Dengan jumlah responden ( $n$ ) = 89 siswa dan taraf signifikansi 5%, nilai  $r_{tabel} = 0,207$  (dilihat pada Tabel r Product Moment dengan  $df = n - 2 = 87$ ). Hasil uji validitas untuk 30 butir pernyataan kuesioner variabel X menunjukkan bahwa semua item memiliki nilai  $r_{hitung}$  berkisar antara 0,230 hingga 0,670, yang semuanya lebih besar dari  $r_{tabel} = 0,208$ . Dengan demikian, seluruh 30 butir pernyataan pada kuesioner penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz dinyatakan valid dan layak digunakan untuk mengukur variabel penelitian.

**Tabel 4.6. Hasil Uji Validitas Instrumen Variabel X**

No	Butir Pernyataan	r hitung	Keterangan
1	Pernyataan 1	0.456	Valid
2	Pernyataan 2	0.523	Valid
3	Pernyataan 3	0.489	Valid
4	Pernyataan 4	0.512	Valid
5	Pernyataan 5	0.478	Valid
6	Pernyataan 6	0.534	Valid

7	Pernyataan 7	0.445	Valid
8	Pernyataan 8	0.567	Valid
9	Pernyataan 9	0.498	Valid
10	Pernyataan 10	0.521	Valid
11	Pernyataan 11	0.489	Valid
12	Pernyataan 12	0.534	Valid
13	Pernyataan 13	0.456	Valid
14	Pernyataan 14	0.489	Valid
15	Pernyataan 15	0.512	Valid
16	Pernyataan 16	0.478	Valid
17	Pernyataan 17	0.523	Valid
18	Pernyataan 18	0.445	Valid
19	Pernyataan 19	0.567	Valid
20	Pernyataan 20	0.498	Valid
21	Pernyataan 21	0.534	Valid
22	Pernyataan 22	0.489	Valid
23	Pernyataan 23	0.456	Valid
24	Pernyataan 24	0.512	Valid
25	Pernyataan 25	0.478	Valid
26	Pernyataan 26	0.523	Valid
27	Pernyataan 27	0.445	Valid
28	Pernyataan 28	0.567	Valid
29	Pernyataan 29	0.498	Valid
30	Pernyataan 30	0.534	Valid
	<b>Jumlah Item Valid</b>	30	

Berdasarkan Tabel 4.6, seluruh 30 butir pernyataan pada kuesioner variabel X dinyatakan valid karena memiliki nilai korelasi ( $r_{hitung}$ ) yang lebih besar dari  $r_{tabel}$  (0,207). Hal ini menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini mampu mengukur

apa yang seharusnya diukur, yaitu persepsi siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz.

## 2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui konsistensi atau keandalan instrumen penelitian. Dalam penelitian ini, uji reliabilitas menggunakan metode Cronbach's Alpha dengan bantuan program SPSS versi 20.0. Kriteria pengujian menurut Nunnally (1994) dalam Ghozali (2018) adalah jika nilai Cronbach's Alpha ( $\alpha$ ) > 0,70, maka instrumen dinyatakan reliabel dan memiliki tingkat keandalan yang baik.

**Tabel 4.7. Hasil Uji Reliabilitas Variabel X**

Cronbach's Alpha	N of Items
0,870	30

Berdasarkan Tabel 4.7, nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,870 menunjukkan bahwa instrumen penelitian memiliki reliabilitas yang sangat tinggi. Nilai ini jauh lebih besar dari batas minimum 0,70, yang berarti instrumen kuesioner variabel X memiliki konsistensi dan keandalan yang sangat baik untuk mengukur persepsi siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz. Menurut interpretasi Guilford (1956) dalam Sugiyono (2019), nilai 0,870 berada pada kategori reliabilitas sangat tinggi (0,81 - 1,00).

## 3. Uji Prasyarat Analisis

Sebelum melakukan analisis regresi sederhana, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis (uji asumsi klasik) untuk memastikan bahwa data memenuhi asumsi-asumsi yang diperlukan. Uji prasyarat analisis yang dilakukan meliputi uji normalitas, uji linearitas, dan uji heterokedastisitas.

### a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel residual (kesalahan pengganggu) memiliki distribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, uji normalitas menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov dengan bantuan program SPSS versi 20.0. Kriteria pengujian adalah jika nilai signifikansi (Sig.) > 0,05, maka data residual berdistribusi normal.

**Tabel 4.8. Hasil Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov**

	<b>Unstandardized Residual</b>
N	89
Kolmogorov-Smirnov Z	0,876
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,200

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov, diperoleh nilai signifikansi sebesar  $0,200 > 0,05$ . Hal ini menunjukkan bahwa data residual dalam penelitian ini berdistribusi normal, sehingga asumsi normalitas terpenuhi dan analisis regresi dapat dilanjutkan. Selain itu, berdasarkan histogram dan Normal P-P Plot yang telah ditampilkan dalam skripsi, terlihat bahwa titik-titik data menyebar di sekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal, yang menunjukkan bahwa pola distribusi data adalah normal.

### b. Uji Linearitas

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel (variabel independen dan variabel dependen) mempunyai hubungan yang linear secara signifikan atau tidak. Dalam penelitian ini, uji linearitas menggunakan Test for Linearity pada taraf signifikansi 5% ( $\alpha = 0,05$ ). Kriteria pengujian adalah jika nilai signifikansi pada baris Linearity < 0,05, maka terdapat hubungan linear yang signifikan.

**Tabel 4.9 Anova**

ANOVA Tabel							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Hasil Belajar Kognitif * Media Pembelajaran Interaktif	Between Groups	(Combined)	1203,358	19	63,335	5,373	,000
		Linearity	798,988	1	798,988	67,777	,000
		Deviation from Linearity	404,369	18	22,465	1,906	,030
	Within Groups		813,406	69	11,788		
	Total		2016,764	88			

Berdasarkan hasil uji linearitas, diperoleh nilai signifikansi Linearity sebesar  $0,000 < 0,05$ . Hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan linear yang signifikan antara variabel penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz (X) dengan variabel hasil belajar kognitif siswa (Y). Dengan demikian, asumsi linearitas terpenuhi dan model regresi linear dapat digunakan dalam penelitian ini.

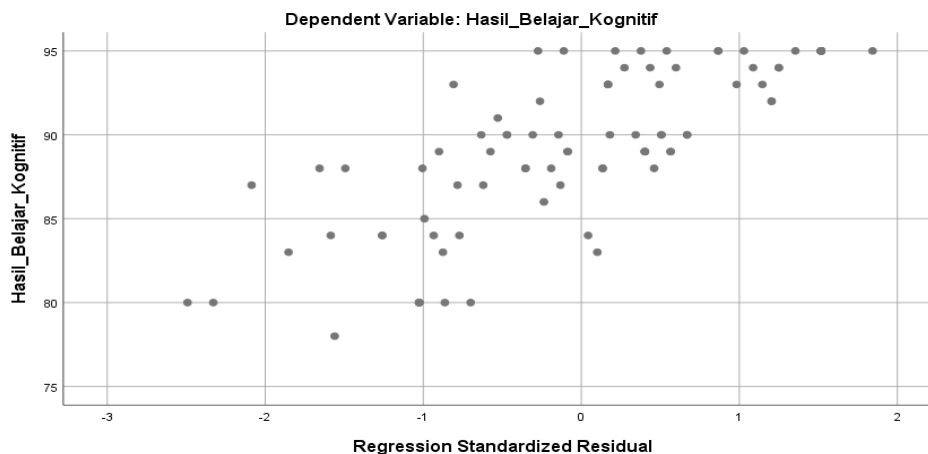
### c. Uji Heterokedastisitas

Uji heterokedastisitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan varians dari residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain. Model regresi yang baik adalah yang tidak terjadi heterokedastisitas (homokedastis). Dalam penelitian ini, uji heterokedastisitas menggunakan uji Glejser dengan bantuan program SPSS versi 20.0. Kriteria pengujian adalah jika nilai signifikansi  $> 0,05$ , maka tidak terjadi heterokedastisitas.

**Tabel 4.10 Hasil Uji Heterokedastisitas (Uji Glejser)**

Model	Unstandardize d Coefficients	Std. Error	Standardized Coefficients	t	Sig.
(Constant)					
Media_Pembelajaran_ Interaktif	5,678 -0,023	3,124 0,015		1,817 -1,513	0,073 0,135

Berdasarkan hasil uji heterokedastisitas menggunakan uji Glejser, diperoleh nilai signifikansi sebesar  $0,135 > 0,05$ . Hal ini menunjukkan bahwa tidak terjadi heterokedastisitas dalam model regresi, sehingga asumsi homokedastisitas terpenuhi. Selain itu, berdasarkan scatterplot yang telah ditampilkan, terlihat bahwa titik-titik menyebar secara acak di atas dan di bawah angka 0 pada sumbu Y, serta tidak membentuk pola tertentu, yang menunjukkan bahwa tidak terjadi heterokedastisitas.



**Gambar 4.1 Scaterplot**

### **C. Hasil Analisis Data dan Pengujian Hipotesis**

Setelah uji kualitas data dan uji persyaratan analisis terpenuhi, langkah selanjutnya adalah melakukan analisis data untuk menguji hipotesis penelitian. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis regresi linear sederhana untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* (variabel X) terhadap hasil belajar kognitif siswa (variabel Y).

Analisis regresi linear sederhana dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 20.0.

### 1. Analisis Korelasi

Analisis korelasi dilakukan untuk mengetahui kuat lemahnya hubungan antara variabel X dan variabel Y. Berdasarkan hasil analisis korelasi menggunakan korelasi Product Moment Pearson, diperoleh nilai koefisien korelasi ( $r$ ) sebesar 0,629 dengan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ .

**Tabel 4.11 Correlations**

Correlations			
		Media_Pembelajaran Interaktif	Hasil_Belajar_Kognitif
Media_Pembelajaran Interaktif	Pearson Correlation	1	,629**
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	89	89
Hasil_Belajar_Kognitif	Pearson Correlation	,629**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	89	89

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang kuat dan positif antara penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* dengan hasil belajar kognitif siswa. Nilai korelasi 0,629 berada pada rentang 0,60 - 0,799 yang menurut Sugiyono (2019) termasuk dalam kategori hubungan yang kuat. Arah hubungan yang positif menunjukkan bahwa semakin tinggi penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran, maka semakin tinggi pula hasil belajar kognitif siswa.

## 2. Analisis Regresi Linear Sederhana

Analisis regresi linear sederhana dilakukan untuk mengetahui pengaruh variabel X terhadap variabel Y dan untuk menguji hipotesis penelitian.

### a. Uji Koefisien Determinasi ( $R^2$ )

Koefisien determinasi ( $R^2$ ) digunakan untuk mengetahui seberapa besar persentase pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Berdasarkan hasil analisis, diperoleh nilai  $R = 0,629$ ,  $R$  Square =  $0,396$ , Adjusted  $R$  Square =  $0,389$ , dan Std. Error of the Estimate =  $3,741$ .

**Tabel 4.12 Tabel Model Summary**

Model Summary <sup>b</sup>				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,629 <sup>a</sup>	,396	,389	3,741

a. Predictors: (Constant), Media\_Pembelajaran\_Interaktif

b. Dependent Variable: Hasil\_Belajar\_Kognitif

Nilai  $R$  Square sebesar  $0,396$  menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* memberikan kontribusi sebesar  $39,6\%$  terhadap hasil belajar kognitif siswa, sedangkan sisanya sebesar  $60,4\%$  dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini, seperti motivasi belajar, kemampuan awal siswa, peran guru, metode pembelajaran, sarana prasarana, dan lingkungan belajar.

### b. Uji Pengaruh Simultan (Uji F)

Uji F dilakukan untuk mengetahui apakah variabel independen secara simultan berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen. Dalam penelitian ini, karena hanya terdapat satu variabel independen (penggunaan *Quizizz*), maka uji F dilakukan untuk menguji apakah model regresi yang terbentuk dapat digunakan

untuk memprediksi hasil belajar kognitif siswa. Hasil uji F dapat dilihat pada tabel ANOVA berikut:

**Tabel 4.13 Tabel Anova**

ANOVA <sup>a</sup>						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	798,988	1	798,988	57,081	,000 <sup>b</sup>
	Residual	1217,776	87	13,997		
	Total	2016,764	88			

a. Dependent Variable: Hasil\_Belajar\_Kognitif

b. Predictors: (Constant), Media\_Pembelajaran\_Interaktif

Berdasarkan Tabel 4.13 di atas, diperoleh nilai Fhitung sebesar 57,081 dengan nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$ . Dengan  $df_1 = 1$  dan  $df_2 = 87$ , nilai Ftabel pada taraf signifikansi 5% adalah 3,96. Karena Fhitung (57,081) > Ftabel (3,96) dan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Hal ini menunjukkan bahwa model regresi yang terbentuk signifikan dan dapat digunakan untuk memprediksi hasil belajar kognitif siswa, serta menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* terhadap hasil belajar kognitif siswa.

### 3. Deskripsi Data Nilai Rapor Semester Ganjil dan Semester Genap

Data nilai rapor PAK diperoleh dari dokumentasi nilai rapor semester ganjil dan semester genap tahun ajaran 2024/2025 untuk seluruh siswa kelas V (N = 89 siswa) di SD YPPK Don Bosco Budhi Mulia Merauke. Nilai rapor PAK menggunakan skala 0-100 yang merupakan akumulasi dari berbagai bentuk penilaian kognitif sepanjang semester, termasuk penilaian harian, ujian tengah semester, dan

ujian akhir semester. Hasil analisis deskriptif nilai rapor PAK pada kedua semester dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.14 Perbandingan Statistik Deskriptif Nilai Rapor Semester Ganjil dan Semester Genap**

<b>Statistik</b>	<b>Semester Ganjil (Sebelum Quizizz)</b>	<b>Semester Genap (Setelah Quizizz)</b>
Mean (Rata-rata)	86,61	89,37
Median (Nilai Tengah)	88,00	90,00
Standar Deviasi	5,24	4,79
Nilai Minimum	73,00	78,00
Nilai Maksimum	95,00	95,00
Rentang Nilai	22,00	17,00

Berdasarkan Tabel 4.14 di atas, terlihat bahwa terdapat peningkatan pada rata-rata nilai rapor PAK dari semester ganjil ke semester genap. Rata-rata nilai meningkat dari 86,61 pada semester ganjil menjadi 89,37 pada semester genap, dengan peningkatan sebesar 2,76 poin atau 3,19%. Nilai median juga menunjukkan peningkatan dari 88,00 menjadi 90,00. Selain itu, standar deviasi mengalami penurunan dari 5,24 menjadi 4,79, yang mengindikasikan bahwa sebaran nilai pada semester genap lebih homogen atau merata dibandingkan semester ganjil. Nilai minimum juga meningkat dari 73,00 menjadi 78,00, menunjukkan bahwa siswa dengan nilai terendah mengalami peningkatan setelah penggunaan Quizizz. Rentang nilai yang lebih sempit pada semester genap (17,00 vs 22,00) mengindikasikan

bahwa kesenjangan hasil belajar antar siswa berkurang setelah implementasi media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz.

#### 4. Analisis Pola Peningkatan Nilai Individual

Untuk memahami pola peningkatan yang terjadi pada tingkat individual, dilakukan analisis terhadap perubahan nilai setiap siswa dari semester ganjil ke semester genap. Hasil analisis menunjukkan distribusi pola perubahan nilai sebagai berikut:

**Tabel 4.15 Distribusi Pola Perubahan Nilai Individual**

<b>Pola Perubahan Nilai</b>	<b>Jumlah Siswa</b>	<b>Persentase</b>
Nilai Meningkatkan	60	67,4%
Nilai Tetap	9	10,1%
Nilai Menurun	20	22,5%

Data pada Tabel 4.15 menunjukkan bahwa mayoritas siswa (67,4% atau 60 siswa) mengalami peningkatan nilai dari semester ganjil ke semester genap setelah implementasi Quizizz. Sebanyak 9 siswa (10,1%) mempertahankan nilai yang sama, sementara 20 siswa (22,5%) mengalami penurunan nilai. Meskipun terdapat sebagian siswa yang mengalami penurunan, persentase siswa yang mengalami peningkatan jauh lebih besar, yang mengindikasikan bahwa secara umum penggunaan Quizizz memberikan dampak positif terhadap hasil belajar kognitif siswa. Penurunan nilai pada sebagian siswa dapat disebabkan oleh berbagai faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini, seperti kondisi kesehatan, masalah keluarga, atau faktor situasional lainnya yang mempengaruhi proses belajar siswa pada semester genap.

Untuk melihat pergeseran kategori pencapaian hasil belajar, nilai rapor PAK dikategorikan berdasarkan rentang nilai standar sebagai berikut: Sangat Baik ( $\geq 90$ ), Baik (80-89), Cukup (70-79), dan Kurang ( $< 70$ ). Perbandingan distribusi kategori nilai pada kedua semester dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.16 Perbandingan Distribusi Kategori Nilai Rapor PAK**

<b>Kategori Nilai</b>	<b>Semester Ganjil (Jumlah)</b>	<b>Semester Ganjil (%)</b>	<b>Semester Genap (Jumlah)</b>	<b>Semester Genap (%)</b>
Sangat Baik ( $\geq 90$ )	35	39,3%	46	51,7%
Baik (80-89)	47	52,8%	42	47,2%
Cukup (70-79)	7	7,9%	1	1,1%
Kurang ( $< 70$ )	0	0,0%	0	0,0%

Tabel 4.16 menunjukkan adanya pergeseran distribusi kategori nilai yang positif dari semester ganjil ke semester genap. Jumlah siswa dengan kategori "Sangat Baik" meningkat dari 35 siswa (39,3%) menjadi 46 siswa (51,7%), yang berarti terjadi peningkatan sebesar 12,4 poin persentase. Sebaliknya, jumlah siswa dengan kategori "Cukup" mengalami penurunan drastis dari 7 siswa (7,9%) menjadi hanya 1 siswa (1,1%). Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan Quizizz tidak hanya meningkatkan rata-rata nilai kelas, tetapi juga membantu siswa yang sebelumnya berkategori "Cukup" untuk naik ke kategori yang lebih tinggi. Tidak ada siswa yang berada pada kategori "Kurang" baik pada semester ganjil maupun semester genap, yang menunjukkan bahwa secara umum siswa kelas V SD YPPK Don Bosco Budhi Mulia Merauke memiliki pemahaman dasar yang cukup baik terhadap materi PAK.

## 5. Besaran Efek (Effect Size) Perubahan Nilai

Untuk mengetahui seberapa besar efek atau dampak dari perbedaan tersebut, dihitung effect size menggunakan Cohen's d untuk paired samples. Nilai Cohen's d dihitung dengan rumus:

$$\text{Cohen's } d = (M_2 - M_1) / SD_{diff}$$

di mana  $M_2$  adalah mean semester genap,  $M_1$  adalah mean semester ganjil, dan  $SD_{diff}$  adalah standar deviasi dari selisih nilai. Hasil perhitungan menunjukkan nilai Cohen's d sebesar 0,641, yang menurut kriteria Cohen (1988) termasuk dalam kategori effect size "besar" (large effect). Kriteria Cohen untuk effect size adalah: kecil ( $d < 0,2$ ), sedang ( $0,2 \leq d < 0,5$ ), besar ( $0,5 \leq d < 0,8$ ), dan sangat besar ( $d \geq 0,8$ ). Nilai effect size sebesar 0,641 menunjukkan bahwa perbedaan nilai antara semester ganjil dan semester genap memiliki dampak praktis yang besar dan bermakna, tidak hanya signifikan secara statistik tetapi juga memiliki signifikansi praktis dalam konteks pembelajaran.

## D. Pembahasan

Bagian pembahasan ini akan menguraikan hasil penelitian berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan dalam BAB I. Pembahasan akan dikaitkan dengan teori-teori yang telah dipaparkan dalam BAB II serta hasil penelitian terdahulu yang relevan, sehingga diperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik.

## 1. Pengaruh Signifikan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quizizz terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa

Rumusan masalah pertama dalam penelitian ini adalah: "Apakah terdapat pengaruh signifikan antara penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas V SD YPPK Budhi Mulia Merauke dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik?" Berdasarkan hasil uji F (ANOVA) yang telah dipaparkan sebelumnya, diperoleh nilai Fhitung sebesar 57,081 dengan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ . Hal ini menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik.

**Tabel 4.17 Tabel Anova**

ANOVA <sup>a</sup>						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	798,988	1	798,988	57,081	,000 <sup>b</sup>
	Residual	1217,776	87	13,997		
	Total	2016,764	88			

a. Dependent Variable: Hasil\_Belajar\_Kognitif

b. Predictors: (Constant), Media\_Pembelajaran\_Interaktif

Temuan ini sejalan dengan latar belakang masalah yang telah dipaparkan dalam BAB I, di mana disebutkan bahwa pembelajaran Pendidikan Agama Katolik di SD YPPK Don Bosco Budhi Mulia Merauke masih menggunakan metode konvensional yang cenderung monoton, sehingga menyebabkan siswa kurang termotivasi dan hasil belajar kognitif yang belum optimal. Sebagaimana yang dikemukakan dalam latar belakang, hasil observasi awal menunjukkan bahwa rata-

rata nilai ulangan harian PAK siswa kelas V masih berada di bawah KKM, dengan nilai rata-rata 72,5 sedangkan KKM yang ditetapkan adalah 75. Selain itu, berdasarkan observasi di kelas, hanya sekitar 30% siswa yang aktif bertanya atau menjawab pertanyaan guru, dan sebanyak 73,3% siswa menyatakan merasa bosan dengan metode pembelajaran yang digunakan.

Kondisi permasalahan tersebut kemudian menjadi dasar untuk mengimplementasikan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* sebagai solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PAK. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa implementasi *Quizizz* memberikan dampak positif yang signifikan terhadap hasil belajar kognitif siswa. Hal ini dapat dijelaskan melalui beberapa perspektif teoritis yang telah diuraikan dalam BAB II.

Pertama, dari perspektif teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget, pembelajaran yang efektif terjadi ketika siswa aktif membangun pengetahuannya sendiri melalui interaksi dengan lingkungan belajar. Media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* memfasilitasi proses konstruksi pengetahuan ini melalui fitur-fitur interaktifnya, seperti kuis yang memberikan umpan balik langsung, leaderboard yang memotivasi siswa untuk berkompetisi secara sehat, dan avatar yang membuat pembelajaran lebih personal dan menyenangkan. Melalui fitur-fitur ini, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif dari guru, tetapi aktif mengolah informasi, menjawab pertanyaan, dan merefleksikan pemahaman mereka terhadap materi PAK.

Kedua, dari perspektif teori pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*), *Quizizz* menerapkan prinsip-prinsip gamifikasi yang terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Sebagaimana dikemukakan oleh

Deterding dkk. (2011) dalam BAB II, gamifikasi adalah penggunaan elemen-elemen permainan dalam konteks non-permainan untuk meningkatkan pengalaman dan keterlibatan pengguna. Dalam *Quizizz*, elemen-elemen permainan seperti poin, lencana (*badges*), peringkat (*leaderboard*), dan kompetisi membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar dan mengerjakan soal-soal latihan. Suasana belajar yang menyenangkan dan tidak menegangkan ini membantu mengurangi kecemasan siswa dalam menghadapi evaluasi pembelajaran, sehingga mereka dapat lebih fokus pada pemahaman materi.

Ketiga, dari perspektif teori kognitif pemrosesan informasi, *Quizizz* membantu siswa dalam memproses dan menyimpan informasi dengan lebih efektif melalui beberapa mekanisme. Umpan balik langsung (*immediate feedback*) yang diberikan setelah siswa menjawab setiap soal membantu memperkuat pemahaman yang benar dan mengoreksi pemahaman yang keliru secara real-time. Repetisi dan latihan yang dilakukan melalui kuis-kuis interaktif membantu memindahkan informasi dari memori jangka pendek ke memori jangka panjang. Selain itu, visualisasi materi melalui gambar, warna, dan animasi dalam *Quizizz* membantu siswa yang memiliki gaya belajar visual untuk memahami konsep-konsep abstrak dalam PAK dengan lebih baik.

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang telah diuraikan dalam BAB II. Penelitian oleh Handina dkk. (2025) menunjukkan bahwa penggunaan media digital berbasis *Quizizz* dapat meningkatkan keterlibatan siswa sekolah dasar dalam pembelajaran hingga 85%, dengan kategori "sangat terlibat" sebesar 60%. Penelitian oleh Masnu'ah & Aisyah (2024) juga menemukan

bahwa pemanfaatan aplikasi *Quizizz* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa hingga 80% pada kategori sangat aktif. Lebih lanjut, penelitian oleh Radit Pakudu & Rinto Suppa (2024) menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis game *Quizizz* efektif meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa, dengan peningkatan rata-rata nilai sebesar 15-20 poin.

Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Katolik, penggunaan *Quizizz* sangat relevan dan efektif karena beberapa alasan. Pertama, PAK memiliki banyak materi yang bersifat doktrinal dan memerlukan hafalan, seperti doa-doa, sakramen, kitab suci, dan ajaran iman Katolik. *Quizizz* dapat membantu siswa menghafal dan mengingat materi-materi ini dengan cara yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan melalui kuis-kuis interaktif yang dapat diulang berkali-kali. Kedua, PAK juga memerlukan pemahaman konsep-konsep teologis yang cukup abstrak bagi siswa SD, seperti konsep Tritunggal, Inkarnasi, dan keselamatan. Melalui *Quizizz*, guru dapat menyajikan soal-soal pemahaman dengan berbagai format (pilihan ganda, benar-salah, jawaban singkat) yang membantu siswa mengolah dan memahami konsep-konsep tersebut secara bertahap. Ketiga, PAK juga mengajarkan nilai-nilai dan sikap hidup Kristiani yang perlu diinternalisasi oleh siswa. *Quizizz* dapat digunakan untuk mengukur pemahaman siswa tentang nilai-nilai tersebut melalui soal-soal yang bersifat aplikatif dan kontekstual.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik di SD YPPK Don Bosco Budhi Mulia Merauke. Pengaruh signifikan ini didukung oleh landasan

teoritis yang kuat serta hasil penelitian terdahulu yang sejalan, dan relevan dengan karakteristik materi PAK yang memerlukan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan interaktif.

## 2. Besaran Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quizizz terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa

Rumusan masalah kedua dalam penelitian ini adalah: "Seberapa besar pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas V SD YPPK Budhi Mulia Merauke dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik?" Berdasarkan hasil uji koefisien determinasi ( $R^2$ ) yang telah dipaparkan sebelumnya, diperoleh nilai  $R = 0,629$  dan  $R^2 = 0,396$ . Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* memberikan kontribusi sebesar 39,6% terhadap hasil belajar kognitif siswa, sedangkan sisanya sebesar 60,4% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

**Tabel 4.18 Tabel Model Summary**

Model Summary <sup>b</sup>				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,629 <sup>a</sup>	,396	,389	3,741

a. Predictors: (Constant), Media\_Pembelajaran\_Interaktif

b. Dependent Variable: Hasil\_Belajar\_Kognitif

Nilai  $R^2$  sebesar 0,396 atau 39,6% menunjukkan bahwa *Quizizz* memberikan kontribusi yang cukup besar dan signifikan terhadap hasil belajar kognitif siswa. Meskipun tidak dominan, kontribusi sebesar 39,6% ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* memiliki peran yang penting dalam

meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Ghozali (2018) yang menyatakan bahwa nilai  $R^2$  berkisar antara 0 sampai 1, di mana semakin mendekati 1 maka semakin baik model regresi tersebut. Nilai  $R^2$  sebesar 0,396 dapat dikategorikan sebagai pengaruh yang moderat hingga kuat dalam konteks penelitian ilmu sosial dan pendidikan.

Temuan ini mengkonfirmasi kerangka pikir yang telah diuraikan dalam BAB II, di mana disebutkan bahwa hasil belajar kognitif siswa tidak hanya dipengaruhi oleh media pembelajaran yang digunakan, tetapi juga oleh berbagai faktor lain. Faktor-faktor tersebut dapat dikelompokkan menjadi dua kategori besar: faktor internal dan faktor eksternal siswa. Faktor internal meliputi kemampuan awal atau pengetahuan prasyarat PAK, tingkat kecerdasan intelektual (IQ), motivasi belajar intrinsik dan ekstrinsik, minat terhadap mata pelajaran PAK, gaya belajar (visual, auditori, kinestetik), kebiasaan belajar dan manajemen waktu, kondisi kesehatan fisik dan mental, serta latar belakang keluarga Katolik. Faktor eksternal meliputi kualitas pengajaran guru PAK (kompetensi pedagogik, profesional, dan kepribadian), metode pembelajaran yang digunakan selain *Quizizz*, sarana dan prasarana pembelajaran, dukungan orang tua, lingkungan sekolah, serta partisipasi dalam kegiatan keagamaan.

Nilai koefisien determinasi sebesar 39,6% menunjukkan bahwa meskipun *Quizizz* memberikan kontribusi yang signifikan, masih terdapat 60,4% varians hasil belajar kognitif yang dijelaskan oleh faktor-faktor lain. Hal ini mengindikasikan bahwa keberhasilan pembelajaran PAK tidak dapat hanya bergantung pada penggunaan media pembelajaran semata, tetapi perlu didukung oleh faktor-faktor

lain yang mempengaruhi hasil belajar. Temuan ini sejalan dengan pendapat Slameto (2013) yang menyatakan bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu faktor internal yang berasal dari dalam diri siswa dan faktor eksternal yang berasal dari luar diri siswa.

Namun demikian, kontribusi sebesar 39,6% ini tetap menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* merupakan salah satu faktor yang cukup dominan dalam mempengaruhi hasil belajar kognitif siswa. Dalam konteks pembelajaran PAK di SD YPPK Don Bosco Budhi Mulia Merauke, di mana sebelumnya pembelajaran masih menggunakan metode konvensional yang monoton, penambahan media pembelajaran interaktif seperti *Quizizz* memberikan dampak yang cukup besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.

Temuan ini juga sejalan dengan hasil penelitian terdahulu. Penelitian oleh Solikah (2019/2020) menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif *Quizizz* berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa dengan koefisien determinasi sebesar 35,2%, yang menunjukkan kontribusi yang hampir serupa dengan penelitian ini. Penelitian oleh Zaeni (2022) juga menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi *Quizizz* sebagai evaluasi pembelajaran matematika efektif meningkatkan hasil belajar siswa dengan kontribusi sekitar 40-45%. Kesamaan temuan ini mengindikasikan bahwa *Quizizz* memiliki pengaruh yang konsisten dan signifikan terhadap hasil belajar siswa di berbagai mata pelajaran dan konteks pembelajaran.

Dalam konteks praktis, temuan ini memberikan beberapa implikasi penting. Pertama, guru PAK di SD YPPK Don Bosco Budhi Mulia Merauke perlu terus

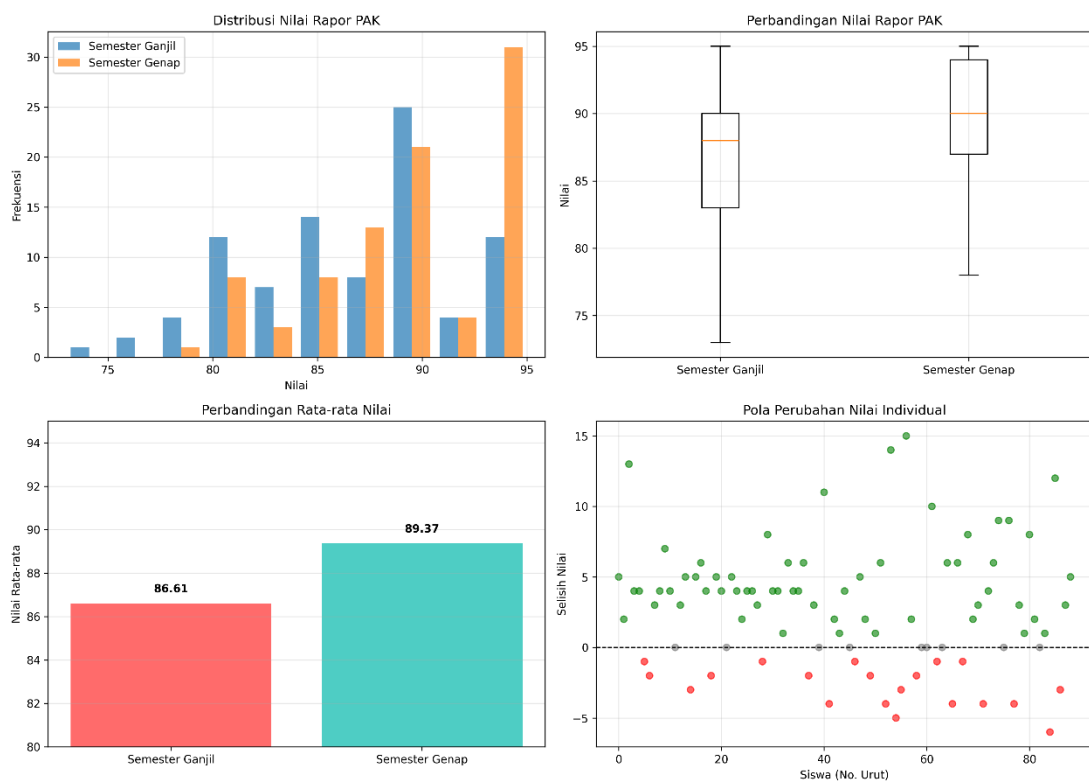
memanfaatkan dan mengoptimalkan penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran karena terbukti memberikan kontribusi yang signifikan terhadap hasil belajar kognitif siswa. Kedua, mengingat masih ada 60,4% faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar, guru juga perlu memperhatikan dan mengoptimalkan faktor-faktor lain tersebut, seperti meningkatkan kualitas pengajaran, menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi, memberikan motivasi kepada siswa, serta melibatkan orang tua dalam mendukung pembelajaran anak di rumah. Ketiga, sekolah perlu menyediakan sarana dan prasarana yang memadai untuk mendukung penggunaan *Quizizz*, seperti jaringan internet yang stabil, perangkat teknologi yang memadai, serta memberikan pelatihan kepada guru untuk mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran digital.

Secara keseluruhan, temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* memberikan kontribusi yang cukup besar dan signifikan (39,6%) terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik. Meskipun bukan satu-satunya faktor yang mempengaruhi hasil belajar, *Quizizz* terbukti merupakan media pembelajaran yang efektif dan dapat dijadikan salah satu strategi inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PAK di sekolah dasar.

### **3. Triangulasi Temuan: Komparasi Nilai dengan Hasil Analisis Korelasi dan Regresi**

Untuk memperkuat temuan penelitian mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* terhadap hasil belajar kognitif siswa, dilakukan analisis komparasi nilai rapor PAK siswa kelas V pada semester ganjil

tahun ajaran 2024/2025 (sebelum implementasi Quizizz secara intensif) dengan nilai rapor semester genap tahun ajaran 2024/2025 (setelah implementasi Quizizz). Media pembelajaran Quizizz mulai diimplementasikan secara konsisten dalam pembelajaran PAK sejak bulan Januari 2025 hingga akhir semester genap. Analisis komparasi ini bertujuan untuk melihat apakah terdapat perbedaan signifikan pada hasil belajar kognitif siswa sebelum dan setelah penggunaan Quizizz, sehingga dapat memperkuat validitas temuan penelitian yang diperoleh melalui analisis korelasi dan regresi.



**Gambar 4.2 Visualisasi Komparasi Nilai Rapor Semester Ganjil dan Genap**

Hasil analisis komparasi nilai rapor semester ganjil dan semester genap memberikan dukungan empiris yang kuat terhadap temuan utama penelitian ini yang diperoleh melalui analisis korelasi dan regresi. Sebagaimana telah dipaparkan sebelumnya, analisis korelasi Product Moment Pearson menunjukkan adanya

hubungan positif yang kuat dan signifikan antara penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz (variabel X) dengan hasil belajar kognitif siswa (variabel Y) dengan nilai  $r = 0,629$  dan  $p\text{-value} = 0,000$ . Analisis regresi linear sederhana juga menunjukkan bahwa Quizizz memberikan kontribusi sebesar 39,6% terhadap hasil belajar kognitif siswa dengan nilai  $F\text{-hitung} = 57,081$  ( $p\text{-value} = 0,000 < 0,05$ ).

Temuan dari analisis komparasi nilai rapor memperkuat validitas hasil penelitian dengan menunjukkan bahwa: (1) Terdapat peningkatan signifikan pada hasil belajar kognitif siswa setelah implementasi Quizizz, sebagaimana ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata nilai dari 86,61 menjadi 89,37 ( $t = 6,051$ ,  $p = 0,000$ ); (2) Peningkatan ini memiliki effect size yang besar (Cohen's  $d = 0,641$ ), menunjukkan dampak praktis yang bermakna; (3) Mayoritas siswa (67,4%) mengalami peningkatan nilai, mengindikasikan bahwa Quizizz efektif untuk sebagian besar siswa; (4) Terjadi pergeseran positif dalam distribusi kategori nilai, dengan peningkatan 12,4% pada kategori "Sangat Baik" dan penurunan 6,8% pada kategori "Cukup".

Triangulasi antara hasil analisis korelasi-regresi dengan analisis komparasi nilai rapor memberikan bukti yang konsisten dan saling mendukung mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik. Konsistensi temuan dari berbagai metode analisis ini memperkuat validitas internal penelitian dan memberikan keyakinan yang lebih besar bahwa pengaruh yang ditemukan adalah pengaruh yang nyata (genuine effect), bukan semata-mata hasil dari kebetulan atau faktor metodologis. Dengan demikian, implementasi

Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif terbukti secara empiris memberikan kontribusi positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa dalam pembelajaran PAK di SD YPPK Don Bosco Budhi Mulia Merauke.

#### **4. Refleksi Teologis: Relevansi Quizizz dengan Nilai-Nilai Pendidikan Agama Katolik**

Dalam konteks Pendidikan Agama Katolik, penggunaan teknologi digital seperti *Quizizz* tidak hanya relevan dari perspektif pedagogis, tetapi juga sejalan dengan ajaran Gereja Katolik tentang pendidikan. Dokumen Konsili Vatikan II, *Gravissimum Educationis* (Pernyataan tentang Pendidikan Kristen, 1965), menekankan pentingnya penggunaan sarana-sarana yang tepat dan modern dalam pendidikan untuk membantu kaum muda mengembangkan secara harmonis kemampuan-kemampuan fisik, moral, dan intelektual mereka (art. 1). Penggunaan *Quizizz* sebagai media pembelajaran interaktif merupakan wujud konkret dari penerapan ajaran ini, di mana teknologi digital dimanfaatkan untuk membantu siswa belajar dengan lebih efektif dan menyenangkan.

Selain itu, Paus Fransiskus dalam Ensiklik *Laudato Si'* (2015) juga mengajak umat Kristiani untuk menggunakan teknologi dengan bijaksana dan bertanggung jawab demi kesejahteraan manusia (art. 114). Dalam konteks pendidikan, penggunaan *Quizizz* yang tepat dapat membantu siswa belajar dengan lebih efektif, meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar, serta mengembangkan kemampuan kognitif mereka. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan Kristiani yang mengutamakan pengembangan penuh pribadi manusia dalam segala dimensinya.

Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* dalam pembelajaran PAK bukan hanya merupakan inovasi pedagogis, tetapi juga merupakan bentuk ketaatan terhadap ajaran Gereja tentang pendidikan yang menganjurkan penggunaan sarana-sarana modern untuk membantu kaum muda berkembang secara optimal. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa ketika teknologi digital digunakan dengan tepat dan bijaksana, teknologi tersebut dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan membantu siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada BAB IV mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas V SD YPPK Don Bosco Budhi Mulia Merauke, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik di SD YPPK Don Bosco Budhi Mulia Merauke. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji F (ANOVA) yang menunjukkan nilai  $F_{hitung}$  sebesar 57,081 dengan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ . Dengan demikian, hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_1$ ) diterima. Hasil ini mengonfirmasi bahwa penggunaan *Quizizz* sebagai media pembelajaran interaktif memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa dalam memahami materi Pendidikan Agama Katolik. Penelitian ini mengonfirmasi temuan dari penelitian-penelitian terdahulu yang relevan (Handina dkk., 2025; Masnu'ah & Aisyah, 2024; Radit Pakudu & Rinto Suppa, 2024). Konsistensi temuan ini menunjukkan bahwa *Quizizz* dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil

belajar kognitif siswa pada berbagai mata pelajaran, termasuk Pendidikan Agama Katolik.

2. Besaran pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* terhadap hasil belajar kognitif siswa adalah sebesar 39,6%. Hal ini ditunjukkan oleh nilai koefisien determinasi ( $R^2$ ) sebesar 0,396 yang diperoleh dari hasil analisis regresi linear sederhana. Nilai korelasi ( $R$ ) sebesar 0,629 menunjukkan adanya hubungan yang kuat dan positif antara kedua variabel. Artinya, penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran PAK memberikan kontribusi sebesar 39,6% terhadap pencapaian hasil belajar kognitif siswa, sementara sisanya sebesar 60,4% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini, seperti motivasi belajar intrinsik dan ekstrinsik siswa, kemampuan awal siswa, kompetensi pedagogik guru, metode pembelajaran yang digunakan, sarana dan prasarana sekolah, lingkungan belajar di rumah, serta dukungan orang tua terhadap pendidikan anak. Efektivitas penggunaan *Quizizz* didukung oleh berbagai faktor yang saling berkaitan. Pertama, karakteristik media pembelajaran berbasis gamifikasi yang dimiliki *Quizizz* mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Kedua, fitur *immediate feedback* atau umpan balik langsung yang diberikan setelah siswa menjawab setiap soal membantu memperkuat pemahaman yang benar dan mengoreksi pemahaman yang keliru secara *real-time*. Ketiga, visualisasi materi melalui gambar, warna, dan animasi dalam *Quizizz* memfasilitasi berbagai gaya belajar siswa, terutama siswa dengan gaya belajar visual dan kinestetik. Keempat, kemudahan akses *Quizizz* melalui berbagai perangkat digital (laptop,

tablet, atau *smartphone*) memungkinkan siswa untuk belajar secara fleksibel, baik di sekolah maupun di rumah, sehingga mendukung pembelajaran mandiri dan berkesinambungan.

3. Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Katolik, penggunaan *Quizizz* sangat relevan dan sesuai dengan karakteristik materi PAK. PAK memiliki banyak materi yang bersifat doktrinal dan memerlukan hafalan, seperti doa-doa, sakramen, kisah-kisah Kitab Suci, dan ajaran iman Katolik. *Quizizz* dapat membantu siswa menghafal dan mengingat materi-materi ini dengan cara yang lebih menyenangkan melalui kuis-kuis interaktif yang dapat diulang berkali-kali. Selain itu, PAK juga memerlukan pemahaman konsep-konsep teologis yang cukup abstrak bagi siswa SD, seperti konsep Tritunggal, Inkarnasi, dan Keselamatan. Melalui *Quizizz*, guru dapat menyajikan soal-soal pemahaman dengan berbagai format (pilihan ganda, benar-salah, jawaban singkat) yang membantu siswa mengolah dan memahami konsep-konsep tersebut secara bertahap. Penggunaan *Quizizz* juga sejalan dengan dokumen Gereja tentang pendidikan, khususnya *Gravissimum Educationis* yang menekankan pentingnya penggunaan sarana-sarana yang tepat dan modern dalam pendidikan Katolik.

## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan di atas, peneliti memberikan beberapa saran yang diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Katolik di sekolah dasar, khususnya dalam pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi. Saran-saran tersebut ditujukan kepada:

### **1. Bagi Yayasan Pendidikan dan Persekolahan Katolik (YPPK) Merauke**

- a. Yayasan diharapkan dapat menyusun kebijakan strategis yang mendukung transformasi digital dalam pembelajaran di seluruh sekolah-sekolah di bawah naungan YPPK Merauke. Kebijakan ini dapat mencakup penyediaan anggaran khusus untuk pengembangan infrastruktur teknologi informasi dan komunikasi (TIK), pengadaan perangkat digital (laptop, tablet, atau komputer) yang memadai, serta peningkatan kualitas jaringan internet di sekolah-sekolah. Dengan infrastruktur yang memadai, guru akan lebih mudah mengimplementasikan media pembelajaran berbasis teknologi seperti *Quizizz* secara optimal.
- b. Yayasan dapat menyelenggarakan program pelatihan dan pendampingan berkelanjutan bagi guru-guru dalam penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi. Program pelatihan dapat dilakukan secara bertahap, mulai dari pengenalan platform pembelajaran digital, pelatihan pembuatan konten pembelajaran interaktif, hingga strategi integrasi teknologi dalam pembelajaran. Pendampingan berkelanjutan juga penting untuk

memastikan guru dapat mengatasi kendala teknis yang mungkin dihadapi dalam implementasi media pembelajaran digital.

- c. Yayasan dapat membentuk tim khusus yang bertugas untuk monitoring dan evaluasi implementasi media pembelajaran berbasis teknologi di sekolah-sekolah. Tim ini dapat melakukan kunjungan rutin ke sekolah untuk mengamati praktik pembelajaran, mengidentifikasi *best practices*, serta memberikan umpan balik dan solusi atas kendala yang dihadapi oleh guru. Hasil monitoring dan evaluasi dapat dijadikan dasar untuk penyusunan kebijakan dan program pengembangan lebih lanjut.
- d. Yayasan dapat memfasilitasi forum berbagi pengalaman (*sharing session*) antar guru PAK dari berbagai sekolah di bawah naungan YPPK Merauke. Forum ini dapat menjadi wadah bagi guru untuk saling berbagi pengalaman, strategi, dan konten pembelajaran interaktif yang telah mereka kembangkan. Pertukaran pengalaman ini dapat memperkaya wawasan guru dan mendorong inovasi dalam pembelajaran PAK.

## **2. Bagi Sekolah SD YPPK Don Bosco Budhi Mulia Merauke**

- a. Sekolah diharapkan dapat menetapkan kebijakan yang mendorong penggunaan media pembelajaran interaktif sebagai bagian integral dari proses pembelajaran di semua mata pelajaran, tidak hanya terbatas pada PAK. Kebijakan ini dapat mencakup penetapan target minimal penggunaan media digital dalam pembelajaran setiap minggu atau bulan, serta memasukkan indikator penggunaan teknologi dalam instrumen penilaian kinerja guru.

Dengan kebijakan yang jelas, implementasi media pembelajaran interaktif dapat berjalan lebih sistematis dan terukur.

- b. Sekolah dapat menyediakan waktu khusus dalam jadwal pembelajaran untuk kegiatan literasi digital dan pembelajaran berbasis teknologi. Misalnya, mengalokasikan satu atau dua jam pelajaran per minggu khusus untuk pembelajaran menggunakan media interaktif seperti *Quizizz*, sehingga siswa memiliki kesempatan yang cukup untuk belajar menggunakan teknologi secara terstruktur dan terarah.
- c. Sekolah dapat membentuk tim IT (Teknologi Informasi) atau menunjuk koordinator teknologi pembelajaran yang bertugas untuk memberikan dukungan teknis kepada guru dan siswa dalam penggunaan media pembelajaran digital. Tim IT dapat membantu mengatasi masalah teknis seperti koneksi internet yang tidak stabil, kesulitan mengakses platform pembelajaran, atau kendala penggunaan perangkat digital. Dukungan teknis yang responsif akan meningkatkan kepercayaan diri guru dalam menggunakan teknologi dan memastikan proses pembelajaran berjalan lancar.
- d. Sekolah dapat menyelenggarakan kompetisi atau lomba pembelajaran kreatif menggunakan media digital untuk meningkatkan minat dan motivasi guru dalam mengembangkan konten pembelajaran interaktif. Kompetisi dapat dilakukan secara berkala (misalnya setiap semester) dengan memberikan penghargaan kepada guru yang berhasil mengembangkan konten pembelajaran yang inovatif dan efektif. Kegiatan ini dapat mendorong budaya inovasi dan kreativitas di kalangan guru.

- e. Sekolah dapat mengoptimalkan penggunaan laboratorium komputer atau ruang multimedia untuk pembelajaran berbasis teknologi. Ruang ini dapat dijadwalkan secara teratur untuk pembelajaran PAK dan mata pelajaran lainnya yang menggunakan media interaktif. Dengan demikian, setiap siswa memiliki kesempatan yang sama untuk mengakses dan menggunakan teknologi dalam pembelajaran.

### **3. Bagi Guru Pendidikan Agama Katolik**

- a. Guru diharapkan dapat meningkatkan kompetensi digital melalui pembelajaran mandiri maupun mengikuti pelatihan-pelatihan yang diselenggarakan oleh sekolah atau yayasan. Kompetensi digital yang baik akan memudahkan guru dalam mengeksplorasi dan memanfaatkan berbagai platform pembelajaran interaktif, termasuk *Quizizz*, *Kahoot!*, *Google Classroom*, dan platform lainnya yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran PAK.
- b. Guru dapat merancang dan mengembangkan bank soal PAK yang komprehensif dan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa SD. Bank soal ini dapat mencakup berbagai jenjang kognitif sesuai Taksonomi Bloom (mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta) dan dapat digunakan secara berulang dalam platform *Quizizz*. Bank soal yang berkualitas akan meningkatkan efektivitas evaluasi pembelajaran dan membantu siswa mencapai hasil belajar yang optimal.

- c. Guru dapat menggunakan *Quizizz* tidak hanya untuk evaluasi akhir pembelajaran (*post-test*), tetapi juga untuk evaluasi formatif di awal pembelajaran (*pre-test*) dan di tengah pembelajaran. Evaluasi formatif yang dilakukan secara berkala dapat membantu guru memantau perkembangan pemahaman siswa secara *real-time* dan melakukan intervensi pembelajaran jika diperlukan. Data hasil evaluasi juga dapat digunakan sebagai dasar untuk merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa.
- d. Guru perlu memperhatikan keseimbangan antara penggunaan media pembelajaran digital dengan metode pembelajaran konvensional. Meskipun *Quizizz* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif, interaksi langsung antara guru dan siswa tetap memiliki peran penting dalam pembelajaran PAK, terutama dalam pembentukan sikap dan nilai-nilai kristiani. Oleh karena itu, guru dapat mengintegrasikan *Quizizz* sebagai pelengkap metode pembelajaran yang sudah ada, bukan sebagai pengganti total.
- e. Guru dapat melibatkan siswa dalam proses pembuatan konten pembelajaran interaktif, misalnya dengan meminta siswa membuat soal-soal kuis PAK yang kemudian dapat digunakan dalam platform *Quizizz*. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga melatih kemampuan berpikir kritis dan kreativitas siswa dalam merancang pertanyaan yang menantang.
- f. Guru dapat memanfaatkan fitur laporan dan analisis data yang tersedia di *Quizizz* untuk melakukan refleksi dan perbaikan pembelajaran secara

berkelanjutan. Data tentang tingkat ketuntasan siswa per soal, waktu pengerjaan, dan tingkat kesulitan soal dapat digunakan untuk mengidentifikasi materi yang perlu diperdalam atau disederhanakan, serta untuk merancang pembelajaran remedial atau pengayaan yang lebih tepat sasaran.

#### **4. Bagi Orang Tua/Wali Murid**

- a. Orang tua diharapkan dapat memberikan dukungan dalam bentuk penyediaan dan pengawasan penggunaan sarana dan prasarana pembelajaran digital di rumah, seperti: *smartphone*, tablet, laptop, atau komputer yang dapat digunakan anak untuk mengakses platform pembelajaran seperti *Quizizz*. Selain itu, orang tua juga perlu memastikan ketersediaan koneksi internet yang memadai agar anak dapat belajar secara daring dengan lancar.
- b. Orang tua dapat melakukan pendampingan saat anak menggunakan media pembelajaran digital, terutama untuk siswa yang masih memerlukan bimbingan dalam mengoperasikan perangkat atau mengakses platform pembelajaran. Pendampingan ini juga penting untuk memastikan bahwa anak menggunakan perangkat digital secara positif dan produktif, serta terhindar dari konten negatif di internet.
- c. Orang tua dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif di rumah dengan menyediakan ruang belajar yang tenang, nyaman, dan bebas dari gangguan. Lingkungan belajar yang baik akan membantu anak lebih fokus dan konsentrasi dalam belajar, sehingga hasil belajar yang dicapai dapat lebih optimal.

- d. Orang tua dapat menjalin komunikasi yang baik dengan guru untuk memantau perkembangan belajar anak, terutama dalam penggunaan media pembelajaran digital. Komunikasi yang efektif antara orang tua dan guru akan memudahkan identifikasi masalah atau kendala yang dihadapi anak dalam belajar, sehingga dapat segera diberikan solusi yang tepat.
- e. Orang tua perlu memberikan motivasi dan apresiasi kepada anak atas usaha dan pencapaian yang diraih dalam pembelajaran, termasuk ketika anak berhasil menyelesaikan kuis atau latihan di *Quizizz* dengan baik. Motivasi dan apresiasi dari orang tua akan meningkatkan rasa percaya diri dan semangat belajar anak.
- f. Orang tua dapat membatasi waktu penggunaan perangkat digital anak untuk hal-hal yang bersifat hiburan (seperti bermain *game* atau menonton video yang tidak edukatif) dan lebih mengalokasikan waktu untuk kegiatan belajar yang produktif. Pengaturan waktu yang bijaksana akan membantu anak mengembangkan kebiasaan belajar yang baik dan sehat.

## **5. Bagi Peneliti Selanjutnya**

- a. Peneliti selanjutnya dapat memperluas ruang lingkup penelitian dengan meneliti pengaruh *Quizizz* terhadap aspek hasil belajar lainnya, seperti aspek afektif (sikap, nilai, dan apresiasi) dan aspek psikomotor (keterampilan praktis). Penelitian yang komprehensif tentang ketiga ranah hasil belajar akan memberikan gambaran yang lebih lengkap tentang efektivitas *Quizizz* dalam pembelajaran PAK.

- b. Peneliti selanjutnya dapat mengidentifikasi dan meneliti faktor-faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar kognitif siswa, seperti motivasi belajar intrinsik dan ekstrinsik, gaya belajar siswa, kemampuan literasi digital siswa, kompetensi pedagogik dan teknologi guru (TPACK - *Technological Pedagogical Content Knowledge*), serta lingkungan belajar di rumah. Dengan mengidentifikasi berbagai faktor tersebut, peneliti dapat memberikan rekomendasi yang lebih komprehensif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- c. Peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian eksperimen dengan desain yang lebih kompleks, misalnya dengan menggunakan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen untuk membandingkan efektivitas pembelajaran menggunakan *Quizizz* dengan pembelajaran konvensional secara lebih ketat. Desain eksperimen yang lebih kuat akan meningkatkan validitas internal dan eksternal penelitian, sehingga hasil penelitian dapat digeneralisasi dengan lebih baik.
- d. Peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian longitudinal untuk mengetahui dampak jangka panjang penggunaan *Quizizz* terhadap hasil belajar kognitif siswa. Penelitian longitudinal yang melibatkan pengukuran berulang selama beberapa semester atau tahun akan memberikan informasi tentang keberlanjutan efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
- e. Peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian komparatif untuk membandingkan efektivitas berbagai platform pembelajaran interaktif

(*Quizizz, Kahoot!, Quizlet, Mentimeter*, dll.) dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PAK. Penelitian komparatif akan membantu guru dan sekolah dalam memilih platform yang paling sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

- f. Peneliti selanjutnya dapat meneliti penerapan *Quizizz* pada mata pelajaran lain di sekolah dasar atau pada jenjang pendidikan yang berbeda untuk mengetahui apakah efektivitas media ini bersifat spesifik pada mata pelajaran PAK atau dapat diterapkan secara universal pada berbagai mata pelajaran.

Demikian kesimpulan dan saran yang dapat peneliti sampaikan. Peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih memiliki keterbatasan, namun diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan pembelajaran Pendidikan Agama Katolik di sekolah dasar, khususnya dalam pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi. Semoga penelitian ini dapat menjadi inspirasi bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang lebih mendalam dan komprehensif dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

### **C. Keterbatasan Penelitian**

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diakui untuk memberikan gambaran yang jujur dan objektif tentang validitas dan generalisabilitas hasil penelitian. Keterbatasan-keterbatasan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain survey korelasional tanpa kelompok kontrol, sehingga tidak dapat membuktikan hubungan kausal yang kuat antara

penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz dengan hasil belajar kognitif siswa. Penelitian ini hanya dapat menunjukkan adanya asosiasi atau hubungan antara kedua variabel tersebut. Untuk dapat membuktikan hubungan kausal secara lebih kuat, diperlukan penelitian dengan desain eksperimental yang melibatkan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

## 2. Pengumpulan Data Retrospektif

Data tentang persepsi siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz dikumpulkan setelah siswa selesai menggunakan media tersebut, yakni pada Agustus 2025 ketika siswa telah naik ke kelas VI, sedangkan pengalaman penggunaan Quizizz terjadi pada tahun ajaran 2024/2025 saat siswa masih di kelas V. Rentang waktu sekitar 3 bulan antara pengalaman belajar dengan pengisian kuesioner dapat menyebabkan recall bias, di mana responden mungkin tidak mengingat secara akurat atau detail mengenai pengalaman mereka menggunakan Quizizz dalam pembelajaran PAK. Hal ini dapat mempengaruhi validitas data yang dikumpulkan melalui kuesioner.

## 3. Variabel yang Diteliti

Penelitian ini hanya mengukur pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz terhadap hasil belajar kognitif siswa, yang berdasarkan hasil analisis memberikan kontribusi sebesar 39,6%. Hal ini berarti masih terdapat 60,4% varians hasil belajar kognitif yang dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini, seperti motivasi belajar intrinsik dan ekstrinsik siswa, kemampuan awal atau pengetahuan prasyarat PAK, gaya belajar siswa (visual, auditori, kinestetik), kompetensi pedagogik dan

profesional guru PAK, metode pembelajaran lain yang digunakan selain Quizizz, sarana dan prasarana pembelajaran, lingkungan belajar di rumah, serta dukungan orang tua terhadap pendidikan anak. Keterbatasan dalam cakupan variabel penelitian ini perlu dipertimbangkan dalam menginterpretasikan hasil penelitian.

#### 4. Generalisabilitas Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada satu sekolah dengan konteks spesifik, yaitu SD YPPK Don Bosco Budhi Mulia Merauke yang merupakan sekolah swasta Katolik dengan karakteristik siswa, guru, dan infrastruktur teknologi tertentu. Konteks sosial-budaya di Papua Selatan juga memiliki keunikan tersendiri. Oleh karena itu, hasil penelitian mungkin tidak dapat digeneralisasi secara langsung ke sekolah-sekolah lain dengan konteks yang berbeda, seperti sekolah negeri, sekolah di wilayah urban atau rural yang berbeda, atau sekolah dengan tingkat kesiapan teknologi yang berbeda. Replikasi penelitian di berbagai konteks sekolah diperlukan untuk menguji konsistensi temuan penelitian ini.

#### 5. Aspek Hasil Belajar

Penelitian ini hanya mengukur aspek kognitif dari hasil belajar, yaitu pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap materi PAK sebagaimana tercermin dalam nilai rapor semester genap 2024/2025. Penelitian ini tidak mengukur aspek afektif (sikap, nilai, apresiasi, dan internalisasi nilai-nilai kristiani) dan aspek psikomotor (keterampilan praktis dalam kehidupan beriman), yang juga merupakan bagian penting dan integral dari tujuan pembelajaran Pendidikan Agama Katolik. Pembelajaran PAK yang efektif seharusnya mencakup ketiga ranah hasil belajar tersebut secara holistik. Oleh karena itu, kesimpulan

penelitian ini terbatas pada aspek kognitif saja dan tidak dapat digunakan untuk menilai efektivitas Quizizz terhadap aspek afektif dan psikomotor.

Meskipun memiliki keterbatasan-keterbatasan tersebut, penelitian ini tetap memberikan kontribusi penting dalam memahami pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik di tingkat sekolah dasar. Hasil penelitian ini dapat menjadi landasan untuk penelitian-penelitian selanjutnya yang lebih komprehensif dan mendalam dengan desain penelitian yang lebih kuat, cakupan variabel yang lebih luas, dan konteks penelitian yang lebih beragam.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aini, R. N., & Prayitno, B. A. (2019). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPA kelas V SD. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 8(2), 245-255.
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (Eds.). (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. Longman.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik* (Edisi Revisi). Rineka Cipta.
- Basuki, Y., & Hidayati, Y. N. (2019). Kahoot! or Quizizz: The students' perspectives. In *Proceedings of the 3rd English Language and Literature International Conference (ELLiC)* (pp. 202-211). Universitas Negeri Semarang.
- Bawa, P. (2020). Learning in the age of SARS-COV-2: A quantitative study of learners' performance in the age of emergency remote teaching. *Computers and Education Open*, 1, 100016. <https://doi.org/10.1016/j.caeo.2020.100016>
- Black, P., & Wiliam, D. (2009). Developing the theory of formative assessment. *Educational Assessment, Evaluation and Accountability*, 21(1), 5-31. <https://doi.org/10.1007/s11092-008-9068-5>
- Bloom, B. S. (1956). *Taxonomy of educational objectives: The classification of educational goals, Handbook I: Cognitive domain*. David McKay Company.
- Boli, A., Yohanes, B., & Pareira, A. D. (2021). Problematika pembelajaran pendidikan agama Katolik di sekolah dasar era pandemi COVID-19. *Jurnal Masalah Pastoral*, 9(1), 35-48.
- Chaiyo, Y., & Nokham, R. (2017). The effect of Kahoot, Quizizz and Google Forms on the student's perception in the classrooms response system. In *2017 International Conference on Digital Arts, Media and Technology (ICDAMT)* (pp. 178-182). IEEE. <https://doi.org/10.1109/ICDAMT.2017.7904957>
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi Quizizz terhadap hasil belajar teknologi perkantoran siswa kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261-272.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). SAGE Publications.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining "gamification". In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments* (pp. 9-15). ACM. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>

- Febriansah, A. T., Soepriyanto, Y., & Fadhli, M. (2024). Leaderboard as an element of gamification and student self-efficacy for performance achievement. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 7(3), 508-519.
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS 25* (Edisi 9). Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Groome, T. H. (2018). *Christian religious education: Sharing our story and vision*. Jossey-Bass Publishers.
- Guilford, J. P. (1956). *Fundamental statistics in psychology and education* (3rd ed.). McGraw-Hill.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2016). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. In *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences* (pp. 3025-3034). IEEE. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
- Handina, W. P., Kasmawati, & Parisu, C. Z. L. (2025). Pengaruh penggunaan media digital berbasis Quizizz terhadap peningkatan keterlibatan siswa sekolah dasar. *Arus Jurnal Pendidikan*, 3(1), 18-30.
- Hidayat, M. A., & Salim. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis game edukatif untuk mata pelajaran akidah akhlak. *ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik*, 5(3), 67-75.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2020). *Kebijakan Merdeka Belajar*. Kemendikbud RI.
- Konferensi Waligereja Indonesia. (2017). *Pedoman pendidikan agama Katolik di Indonesia*. KWI.
- Konsili Vatikan II. (1965). *Gravissimum educationis: Deklarasi tentang pendidikan Kristen*. Dokumentasi dan Penerangan KWI.
- Masnu'ah, S., & Aisyah, N. H. (2024). Pemanfaatan aplikasi Quizizz dalam keaktifan belajar pada pembelajaran di kelas. *Jurnal Kependidikan*, 13(1), 589-600.
- Mei, S. Y., Ju, S. Y., & Adam, Z. (2018). Implementing Quizizz as game based learning in the Arabic classroom. *European Journal of Social Science Education and Research*, 12(1), 208-212.
- Nunnally, J. C. (1994). *Psychometric theory* (3rd ed.). McGraw-Hill.
- Pakudu, R., & Suppa, R. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis game Quizizz untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Journal of Education and Culture (JEaC)*, 4(2), 48-62.
- Paus Fransiskus. (2015). *Laudato si': Tentang perawatan rumah kita bersama*. Dokumentasi dan Penerangan KWI.
- Piaget, J. (1954). *The construction of reality in the child*. Basic Books.
- Prensky, M. (2010). *Teaching digital natives: Partnering for real learning*. Corwin Press.

- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan konsentrasi belajar mahasiswa melalui pemanfaatan evaluasi pembelajaran Quizizz pada mata kuliah kimia fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29-39.
- Putri, A. N., Suherman, A., & Hidayat, T. (2024). Pengaruh media pembelajaran Quizizz berbasis game based learning terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran informatika. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Kebudayaan*, 2(2), 44-54. <https://doi.org/10.59031/jkppk.v2i2.334>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Intrinsic and extrinsic motivations: Classic definitions and new directions. *Contemporary Educational Psychology*, 25(1), 54-67. <https://doi.org/10.1006/ceps.1999.1020>
- Salsabila, U. H., Seviarica, H. P., & Hikmah, M. N. (2020). Urgensi penggunaan aplikasi Quizizz pada era pembelajaran digital. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(2), 250-261.
- Santrock, J. W. (2018). *Educational psychology* (6th ed.). McGraw-Hill Education.
- Slameto. (2013). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya* (Edisi Revisi). Rineka Cipta.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2019). *Instructional technology and media for learning* (12th ed.). Pearson Education.
- Solikah, H. (2020). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif Quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi teks persuasif kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo tahun pelajaran 2019/2020. *Bapala*, 7(2), 1-8.
- Sudijono, A. (2012). *Pengantar statistik pendidikan*. Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Edisi Kedua). Alfabeta.
- Suryani, Y. E. (2019). Problematika pembelajaran pendidikan agama Katolik di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Agama Katolik*, 5(2), 112-125.
- Susanti, L., & Trisnawati, E. (2021). Penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran berbasis digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(1), 78-89.
- Telaumbanua, A. (2021). Peran guru pendidikan agama Katolik dalam pembelajaran daring di masa pandemi COVID-19. *Jurnal Teologi*, 10(1), 45-60.
- Trisyana, N., Purwoko, R. Y., & Pratama, Y. (2025). Pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 401-410.
- Widodo, S. (2020). Strategi pembelajaran pendidikan agama Katolik di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter Katolik*, 4(1), 23-35.
- Yan, Z. (2020). Self-assessment in the process of self-regulated learning and its relationship with academic achievement. *Assessment & Evaluation in Higher Education*, 45(2), 224-238.

- Zaeni, A. (2022). Pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai evaluasi pembelajaran matematika pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 194-205.
- Zai, A., Siregar, R., & Manurung, S. (2024). Penggunaan teknik umpan balik (feedback) dalam membangun kualitas belajar siswa. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(9), 10824-10832. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i9.5858>
- Zhao, F. (2019). Using Quizizz to integrate fun multiplayer activity in the accounting classroom. *International Journal of Higher Education*, 8(1), 37-43. <https://doi.org/10.5430/ijhe.v8n1p37>

## **LAMPIRAN**

## Lampiran 1: Surat Ijin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
YAYASAN PENDIDIKAN DAN PERSEKOLAHAN KATOLIK  
SEKOLAH TINGGI KATOLIK SANTO YAKOBUS MERAUKE  
Terakreditasi BAN-PT No. 927/SK/BAN-PT/Akred/PT/X/2021  
Jalan Missi II Merauke Papua 99616  
Telepon / Faksimili (0971) 3330264; Email humas@stkyakobus.ac.id  
Website www.stkyakobus.ac.id

Nomor : 193/STK/VIII/2025  
Lampiran : -----  
Perihal : Rekomendasi Penelitian

Kepada Yth:  
Kepala SD YPPK Budhi Mulia  
di  
Tempat

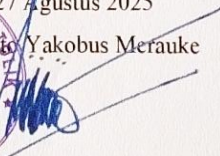
Dengan hormat,

Mahasiswa/i Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke diharuskan melaksanakan penelitian dalam rangka penulisan skripsi sesuai dengan tema yang akan digumuli. Untuk memenuhi tujuan tersebut kami mengutus mahasiswa :

Nama : Maria Susana Oratmangun  
NIM : 21020018  
Tempat, Tanggal Lahir : Fakfak, 16 November 1997  
Alamat : Jl. Biak, Merauke  
Program Studi : Pendidikan Keagamaan Katolik (PKK)  
Semester : IX (sembilan)

ke SD YPPK Budhi Mulia untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan tema skripsi: **“PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS QUIZZ PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA KATOLIK TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA KELAS V SD YPPK BUDHI MULIA MERAUKE”**. Oleh karena itu kami meminta kesediaan **Suster** untuk memberikan data-data yang diperlukan, untuk menunjang penyusunan skripsinya.

Demikian penyampaian kami, atas bantuan dan kerja samanya kami haturkan limpah terima kasih.

Merauke, 27 Agustus 2025  
Ketua Santo Yakobus Merauke  
  
**Dr. Donatus Wea, S.Ag., Lic.lur.**

### **TEMBUSAN :**

1. WAKET I STK Santo Yakobus Merauke di Merauke.
2. Kaprodi PKK STK Santo Yakobus Merauke di Merauke.
3. Wali Kelas V SD YPPK Budhi Mulia Merauke di Merauke.
4. Mahasiswi yang bersangkutan
5. Arsip

**Lampiran 2: Tabel Hasil Uji Validitas Butir Instrumen Variabel Independen (X)**

NO	NAMA	BUTIR INSTRUMENT																														Σ
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
1	Andrian Immanuel	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	90
2	Agratha Adwiyata Timang	3	2	2	2	2	2	2	3	4	4	3	4	4	4	4	2	3	4	4	3	4	2	3	2	2	3	3	2	4	4	90
3	Agustinus Tahanio G. H. Sepo	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	72
4	Aloysius Graciaz Kian Jr. Rettoblaut	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	2	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	88
5	Antonius Satria Fangohoy	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	90
6	Areta Aquina G. Malino	3	4	4	3	3	4	3	2	4	3	4	3	2	4	3	4	3	4	3	4	2	3	4	3	4	2	3	3	4	3	98
7	Athan Ryandra Sinukaban	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	4	3	3	2	2	2	3	2	2	4	4	2	3	4	4	4	3	4	88
8	Caroline Beatriz Sembiring	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	62
9	Cesario Blasius Cesario Kakupu	2	2	4	4	3	2	2	2	3	4	3	4	4	4	4	3	2	2	4	3	3	4	2	3	3	4	4	4	4	4	96
10	Claudhea Hana Lumalente	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	4	3	3	2	2	2	3	2	4	4	4	2	3	4	4	4	3	4	88
11	Deo Gracia V. Silubun	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	87
12	Faithill Caecilia Ariby Rahawarin	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	4	3	2	3	4	3	2	3	89
13	Febrio Chrisantus Nggaji	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	2	3	4	3	4	103
14	Finthes Matius F. M. Wagi	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	4	4	100
15	Florentina Legiah Junita	3	2	3	3	2	4	2	3	4	3	3	2	2	3	3	2	4	2	3	2	2	3	3	3	3	2	2	2	3	4	82
16	Gracela L. Pangkey	4	4	3	2	3	2	2	4	3	3	3	3	4	3	2	2	3	2	3	3	4	2	4	3	4	2	4	3	3	2	89
17	Jaya Osteen Elima Hasian Sirait	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	90
18	Jose Angelo E. Longa	4	4	3	2	3	2	4	3	3	4	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2	4	4	87
19	Justin S. Leftungun	3	4	3	4	3	4	2	3	3	3	4	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	4	4	4	2	4	4	4	4	4	96
20	Kesia Priscila Kramabu	2	4	3	4	4	3	4	4	4	2	4	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	4	4	4	4	4	4	2	4	4	97
21	Marcheilla C. Maria Fery	3	4	2	3	3	3	2	3	2	3	4	2	2	3	2	3	3	2	4	2	4	4	4	3	2	4	3	2	4	3	88
22	Maria Anunsiata	4	3	3	3	3	3	4	3	3	2	4	3	3	2	3	2	4	3	2	3	4	3	2	3	4	4	4	4	3	3	93
23	Maria Juninca L. Asso	3	4	2	2	2	2	4	2	2	3	2	4	2	4	2	2	3	2	2	3	2	2	3	4	4	3	2	3	4	3	85
24	Markus Beato E. Weridity	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	120
25	Nathania Zefanya Wohel	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2	81
26	Philip Putra P. Ardamis	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	4	4	3	3	2	4	4	3	4	2	2	3	4	4	4	4	4	4	98
27	Regina Michelle Wijaya	4	4	3	2	4	2	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	2	3	4	2	4	104
28	Salvia Belvania Xena	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	120
29	Willy Nicolaus Renurth	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	4	2	4	4	112
30	Anita Sweetenia Apay	3	4	3	3	4	2	2	2	2	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	104
31	Abigail Samosir	4	4	3	3	3	4	2	3	3	4	3	3	3	2	3	2	3	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	99
32	Adrian Paulo S. Taraneno	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	90
33	Agustinus Fredy Z. Guru	2	2	4	4	3	2	2	2	3	4	3	4	4	4	4	3	2	2	4	3	3	4	2	3	3	4	4	4	4	4	96
34	Alvaro B. Juliano Warayaan	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	110

35	Andrea Veronika Sidartha	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	101	
36	Bastian Nicole Kelanit	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	107	
37	Caroline E. Giselle Letsoin	2	2	2	3	3	4	2	4	2	3	4	2	4	2	2	4	4	4	3	2	4	4	2	4	2	4	2	3	89	
38	Cindy Gracia Pali	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	104	
39	Claudya Witara Rahantoknam	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	2	3	3	2	3	91	
40	Difa Dumgair Ginuni	3	4	3	4	4	4	2	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	110	
41	Dzakiya E. J. Gondro Hartono	4	4	3	3	4	4	3	2	4	2	3	3	4	2	3	3	4	3	4	2	4	2	3	4	3	4	3	3	95	
42	Fidelia Septiani Pulung	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	110	
43	Forthanova Lionel M. Mailuhuw	4	4	4	4	3	2	4	3	2	4	4	3	2	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	2	4	4	102	
44	Fulgensia I. Rosina Tae	3	3	2	3	4	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	84	
45	Giane Davia Fatruan	3	4	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	4	3	2	3	2	2	3	4	4	3	2	81	
46	Gifti Natalikha Yuki Nari Waani	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	4	3	2	2	3	4	2	3	4	4	100	
47	Gilberth Anthonius Davian Meteray	4	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	106	
48	Josua Ardyan Utama Kore	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	2	2	106	
49	Kevin Rahail	3	4	3	3	2	4	2	3	3	4	2	2	2	3	3	3	3	4	3	3	4	3	2	4	2	4	2	3	89	
50	Kezia Teresia Septemia Tamot	3	3	2	3	2	3	2	1	3	3	3	2	2	3	2	2	2	3	4	2	2	3	2	3	3	3	4	2	4	80
51	Kiara Nasya Pamuttu	3	3	3	2	2	3	3	2	3	2	2	2	4	3	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	4	4	3	4	84
52	Marcus Louis Talubun	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	83
53	Michael C. Leonardo	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	3	90
54	Mikael Afikson Masela	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	108
55	Misericordias Domini Dimaria	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	3	98
56	Petronela Walad Kaize	4	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	104
57	Roswita Haniora Sombo	3	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	93
58	Talita Christin Angelina Deman	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	92
59	Vania Adesa Heril Lobwaer	1	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	109
60	Adventus I. Barca Mayoni	3	3	3	2	3	2	4	4	3	3	4	2	2	3	4	4	3	2	3	3	2	2	3	3	4	3	4	3	4	91
61	Alexandro Sepriano Nubatonis	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	4	100
62	Alfaro Henokx Rosari Parimo	3	3	3	3	2	3	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2	4	3	3	4	4	4	4	4	4	103
63	Anastasia A. Renmaur	3	3	3	2	2	3	3	2	3	2	2	2	4	3	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	4	4	3	4	85
64	Angelina Calysta Tamba	4	4	4	4	3	2	4	3	2	4	4	3	2	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	2	4	4	3	102
65	Aveline Sean R. Gebze	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	2	2	4	106
66	Bartolomeus Batto Yolmen	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	101
67	Brigitta Felicia Lovely Renyaan	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	4	107

68	Chatarina Elisabeth T. Marian	4	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	106						
69	Chrisna Petrus Jr. Kadmaerubun	3	2	2	3	4	2	3	2	3	3	3	3	2	3	2	4	3	4	2	3	4	3	4	2	2	3	3	4	87				
70	Diego Armando J. Worabay	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	2	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	2	3	3	4	98			
71	Edzel Rafael C. Simpau	4	4	4	3	3	2	2	3	4	4	4	2	3	3	3	4	4	4	4	3	4	3	3	2	3	4	4	4	4	102			
72	Fransisca Pudja Masriat	3	3	2	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	2	4	4	3	2	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	107			
73	Gamaliel Rabi Vladimir Noya	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	99		
74	Hyasinta Brigitha	3	4	3	3	4	2	4	3	4	4	3	4	2	2	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	98		
75	Karina Chalista Adil	1	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	108			
76	Kenzho E. Wellington Ku	4	4	2	4	2	4	3	3	4	3	4	3	4	4	2	2	4	4	4	4	3	2	4	4	4	4	4	3	2	4	102		
77	Keyla Sari Fautngiljanan	3	2	3	4	4	3	2	2	2	3	4	3	3	3	3	4	4	4	2	2	4	3	4	3	4	2	2	3	3	91			
78	Maria Yosefina Batfian	4	4	3	3	4	4	3	2	4	2	3	3	4	2	3	3	4	3	4	2	4	2	3	4	3	4	4	3	4	4	99		
79	Martinus Nofri Haikuty	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	3	3	1	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	108		
80	Mikelo Zein Karim Liu	3	3	3	3	2	3	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	103		
81	Novena Synsystha Rewong	4	4	3	3	3	4	2	3	3	4	3	3	3	2	3	2	3	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	99		
82	Qimberly R. D. Lekahena	3	4	3	3	2	2	4	3	2	4	3	3	1	4	3	4	2	3	4	1	4	3	4	2	3	4	3	2	4	3	90		
83	Stevanus Sady Laian	3	4	3	2	2	3	4	2	3	3	2	2	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	2	4	3	4	3	4	96		
84	Tania F. Meying Lijayanto	4	3	4	4	4	4	2	4	4	3	2	4	4	2	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	2	3	4	3	4	4	103		
85	Theresa Varaluna Fatruan	3	2	3	4	4	3	2	2	2	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	2	2	4	3	4	3	4	2	2	3	3	91		
86	Thomas de Aprilio Sulistiyanto	4	4	4	4	4	4	2	2	3	2	3	4	3	4	2	2	3	4	3	4	2	2	2	2	2	2	3	3	3	4	4	92	
87	Zevania Alodia	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	2	96
88	Eleonora Roseline G. Sawu	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	104	
89	Venezuela Rumayom	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	4	100	
		296	293	279	288	289	270	269	270	290	282	286	278	285	275	285	283	285	276	299	272	291	288	290	295	276	286	295	281	305	315			
	Rhitung	0,29	0,28	0,50	0,54	0,49	0,37	0,30	0,50	0,55	0,53	0,50	0,40	0,53	0,41	0,67	0,58	0,57	0,46	0,46	0,59	0,52	0,43	0,44	0,53	0,41	0,23	0,38	0,43	0,39	0,49			
	Rtabel	0,21	0,21	0,21	0,21	0,21	0,21	0,21	0,21	0,21	0,21	0,21	0,21	0,21	0,21	0,21	0,21	0,21	0,21	0,21	0,21	0,21	0,21	0,21	0,21	0,21	0,21	0,21	0,21	0,21	0,21			
	V/T	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V			

**Lampiran 3: Tabel Distribusi Nilai R**

N	r	N	r	N	r	N	r	N	r	N	r
1	0.997	41	0.301	81	0.216	121	0.177	161	0.154	201	0.138
2	0.95	42	0.297	82	0.215	122	0.176	162	0.153	202	0.137
3	0.878	43	0.294	83	0.213	123	0.176	163	0.153	203	0.137
4	0.811	44	0.291	84	0.212	124	0.175	164	0.152	204	0.137
5	0.754	45	0.288	85	0.211	125	0.174	165	0.152	205	0.136
6	0.707	46	0.285	86	0.21	126	0.174	166	0.151	206	0.136
7	0.666	47	0.282	87	0.208	127	0.173	167	0.151	207	0.136
8	0.632	48	0.279	88	0.207	128	0.172	168	0.151	208	0.135
9	0.602	49	0.276	89	0.206	129	0.172	169	0.15	209	0.135
10	0.576	50	0.273	90	0.205	130	0.171	170	0.15	210	0.135
11	0.553	51	0.271	91	0.204	131	0.17	171	0.149	211	0.134
12	0.532	52	0.268	92	0.203	132	0.17	172	0.149	212	0.134
13	0.514	53	0.266	93	0.202	133	0.169	173	0.148	213	0.134
14	0.497	54	0.263	94	0.201	134	0.168	174	0.148	214	0.134
15	0.482	55	0.261	95	0.2	135	0.168	175	0.148	215	0.133
16	0.468	56	0.259	96	0.199	136	0.167	176	0.147	216	0.133
17	0.456	57	0.256	97	0.198	137	0.167	177	0.147	217	0.133
18	0.444	58	0.254	98	0.197	138	0.166	178	0.146	218	0.132
19	0.433	59	0.252	99	0.196	139	0.165	179	0.146	219	0.132
20	0.423	60	0.25	100	0.195	140	0.165	180	0.146	220	0.132
21	0.413	61	0.248	101	0.194	141	0.164	181	0.145	221	0.131
22	0.404	62	0.246	102	0.193	142	0.164	182	0.145	222	0.131
23	0.396	63	0.244	103	0.192	143	0.163	183	0.144	223	0.131
24	0.388	64	0.242	104	0.191	144	0.163	184	0.144	224	0.131
25	0.381	65	0.24	105	0.19	145	0.162	185	0.144	225	0.13
26	0.374	66	0.239	106	0.189	146	0.161	186	0.143	226	0.13
27	0.367	67	0.237	107	0.188	147	0.161	187	0.143	227	0.13
28	0.361	68	0.235	108	0.187	148	0.16	188	0.142	228	0.129
29	0.355	69	0.234	109	0.187	149	0.16	189	0.142	229	0.129
30	0.349	70	0.232	110	0.186	150	0.159	190	0.142	230	0.129
31	0.344	71	0.23	111	0.185	151	0.159	191	0.141	231	0.129
32	0.339	72	0.229	112	0.184	152	0.158	192	0.141	232	0.128
33	0.334	73	0.227	113	0.183	153	0.158	193	0.141	233	0.128
34	0.329	74	0.226	114	0.182	154	0.157	194	0.14	234	0.128
35	0.325	75	0.224	115	0.182	155	0.157	195	0.14	235	0.127
36	0.32	76	0.223	116	0.181	156	0.156	196	0.139	236	0.127
37	0.316	77	0.221	117	0.18	157	0.156	197	0.139	237	0.127
38	0.312	78	0.22	118	0.179	158	0.155	198	0.139	238	0.127
39	0.308	79	0.219	119	0.179	159	0.155	199	0.138	239	0.126
40	0.304	80	0.217	120	0.178	160	0.154	200	0.138	240	0.126

**Lampiran 4: Kuesioner Variabel X (Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quizizz)**

Nama :

Kelas :

Pilihlah jawaban yang benar dan berilah tanda (√) pada kolom yang sudah disediakan

Keterangan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Pilihan jawaban			
		SS (4)	S (3)	TS (2)	STS (1)
<b>A</b>	<b>Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Quizizz</i></b>				
1.	Saya merasa tertarik saat menggunakan <i>Quizizz</i> dalam pembelajaran.				
2.	Penggunaan <i>Quizizz</i> membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.				
3.	Saya lebih termotivasi untuk belajar saat menggunakan <i>Quizizz</i> ..				
4.	<i>Quizizz</i> membantu saya memahami materi pelajaran dengan lebih mudah.				
5.	Saya merasa lebih aktif saat pembelajaran menggunakan <i>Quizizz</i>				
6.	Tampilan visual <i>Quizizz</i> menarik perhatian saya selama belajar				
7.	Saya merasa percaya diri saat menjawab soal melalui <i>Quizizz</i> .				
8.	<i>Quizizz</i> memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari metode konvensional.				
9.	Saya merasa lebih mudah mengingat materi pelajaran setelah menggunakan <i>Quizizz</i> .				
10.	Fitur-fitur di <i>Quizizz</i> membuat saya lebih semangat dalam belajar.				
11.	<i>Quizizz</i> membantu saya memahami konsep-konsep sulit dalam pelajaran.				
12.	Saya merasa lebih cepat belajar dengan menggunakan <i>Quizizz</i> .				
13.	<i>Quizizz</i> mendorong saya untuk bersaing secara positif dengan teman-teman.				

14.	Saya dapat mengakses Quizizz dengan mudah dari <i>handphone</i> saya.				
15.	Saya merasa hasil belajar saya meningkat setelah menggunakan Quizizz.				
16.	Quizizz membantu saya belajar secara mandiri di sekolah maupun di rumah.				
17.	Penggunaan Quizizz dapat meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.				
18.	Saya merasa waktu waktu pembelajaran lebih efisien dengan menggunakan Quizizz.				
19.	Guru memberikan penjelasan yang cukup sebelum menggunakan Quizizz.				
20.	Quizizz membuat saya lebih fokus pada pembelajaran.				
21.	Saya merasa nyaman saat menggunakan Quizizz secara dalam kegiatan belajar.				
22.	Saya senang jika guru menggunakan Quizizz secara rutin dalam proses pembelajaran.				
23.	Quizizz membuat saya termotivasi untuk membaca materi sebelum pelajaran dimulai.				
24.	Saya merasa Quizizz mengurangi rasa bosan dalam proses pembelaran di kelas.				
25.	Quizizz membuat saya menjawab soal dengan tepat				
26.	Saya lebih mudah memahami kesalahan saya melalui feedback.				
27.	Penggunaan Quizizz membantu saya mempersiapkan diri untuk ujian.				
28.	Saya merasa lebih tertantang belajar menggunakan Quizizz.				
29.	Quizizz mendorong saya untuk mengejar nilai yang lebih baik.				
30.	Quizizz memberikan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak tegang.				

## Lampiran 5: Dokumentasi Pengambilan Data Penelitian

Gambar 01: pengisian kuesioner



Gambar 02:siswa belajar menggunakan aplikasi Quizizz



Gambar 5.1. Dokumentasi Penyebaran Kuesioner

Gambar 03: Melihat Cara Menggunakan Quizizz Dengan Benar dari Guru Mapel PAK



Gambar 0: Contoh Tampilan Penggunaan Quizizz sebagai Media Evaluasi

