

Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Semangat dan Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran PPKn Kelas IXa di SMP Negeri 5 Palu

Safira¹ Sunarto Amus² Hutbah³

Pendidikan Profesi Guru Prajabatan, Universitas Tadulako, Indonesia

Email: safira18054@gmail.com¹ sunartolaut@gmail.com² hutbah.smpn5palu@gmail.com³

Abstract

This study aims to improve students' enthusiasm and interest in learning in the subject of Civics Education (PPKN) for grade IXa students at SMP Negeri 5 Palu using the Quizizz application. This research is a classroom action research conducted in two cycles. Each cycle consisted of planning, implementation, observation, and reflection. The results of the study show a significant increase in students' enthusiasm and interest in learning after the application of Quizizz. In the first cycle, the average student scores improved, but there were still some students who were less active. In the second cycle, student participation and motivation increased significantly, as evidenced by the improvement in the average score and student engagement in the competitive activities using Quizizz. The use of the Quizizz application has proven to be effective in enhancing students' enthusiasm and interest in learning in grade IXa at SMP Negeri 5 Palu.

Keywords: *Quizizz, Learning Enthusiasm, Learning Interest, Civics Education, Classroom Action Research*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan semangat dan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKN) di kelas IXa SMP Negeri 5 Palu dengan menggunakan aplikasi Quizizz. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan semangat dan minat belajar siswa yang signifikan setelah penerapan aplikasi Quizizz. Pada siklus pertama, nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan, namun masih ada beberapa siswa yang kurang aktif. Pada siklus kedua, partisipasi dan motivasi belajar siswa meningkat dengan signifikan, terlihat dari peningkatan nilai rata-rata dan keaktifan siswa dalam berkompetisi menggunakan aplikasi Quizizz. Penggunaan aplikasi Quizizz terbukti efektif dalam meningkatkan semangat dan minat belajar siswa di kelas IXa SMP Negeri 5 Palu.

Kata Kunci: Quizizz, Semangat Belajar, Minat Belajar, PPKN, Penelitian Tindakan Kelas



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek yang sangat penting dalam perkembangan individu dan kemajuan suatu bangsa. Di Indonesia, salah satu tujuan pendidikan adalah untuk membentuk karakter dan wawasan kebangsaan yang kuat pada setiap siswa, melalui pembelajaran yang tidak hanya berkaitan dengan penguasaan pengetahuan, tetapi juga dengan pembentukan nilai-nilai sosial yang terkandung dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Mata pelajaran PPKn diharapkan mampu membentuk generasi yang memiliki pemahaman yang baik tentang nilai-nilai Pancasila, hukum, hak asasi manusia, serta peran mereka sebagai warga negara yang baik. Namun, dalam kenyataannya, minat dan semangat belajar siswa di kelas PPKn sering kali masih rendah. Hal ini menjadi tantangan besar bagi pendidik untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan bagi siswa.

Di tengah tantangan tersebut, teknologi menjadi salah satu alternatif yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Teknologi, khususnya aplikasi berbasis pembelajaran, menawarkan cara yang efektif untuk membuat pembelajaran lebih interaktif dan menarik. Salah satu aplikasi yang sedang populer dalam dunia pendidikan adalah Quizizz,

sebuah aplikasi kuis online yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar yang menyenangkan dan kompetitif. Penggunaan aplikasi Quizizz dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, mengubah cara siswa berinteraksi dengan materi pelajaran, dan memberikan umpan balik yang langsung terhadap pemahaman mereka. Berdasarkan penelitian sebelumnya, penggunaan teknologi dalam pendidikan terbukti dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Sebagai contoh, Hidayat & Rahmawati (2020) menunjukkan bahwa penerapan teknologi dalam pembelajaran, seperti penggunaan aplikasi digital, dapat meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa dalam belajar. Teknologi juga memberikan ruang bagi siswa untuk belajar secara mandiri dan lebih aktif dalam mencari informasi. Selain itu, aplikasi seperti Quizizz juga memberikan variasi dalam metode pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk lebih tertarik dalam mengikuti pelajaran.

Namun, meskipun teknologi telah terbukti memiliki banyak manfaat, tantangan dalam pemanfaatan teknologi di kelas PPKn tetap ada. Menurut Sari & Sutrisno (2019), salah satu kendala utama dalam penerapan teknologi adalah kurangnya pemahaman dan keterampilan guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk mendapatkan pelatihan dan dukungan dalam menggunakan aplikasi seperti Quizizz agar dapat memaksimalkan potensinya dalam meningkatkan minat dan semangat belajar siswa. Penggunaan Quizizz dalam pembelajaran PPKn di kelas IXa SMP Negeri 5 Palu menjadi pilihan yang tepat untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Aplikasi ini memungkinkan guru untuk membuat kuis berbasis soal yang dapat diakses oleh siswa kapan saja dan di mana saja. Selain itu, Quizizz juga memberikan umpan balik langsung kepada siswa, yang membantu mereka mengetahui sejauh mana pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari. Salah satu alasan penting mengapa Quizizz dapat meningkatkan semangat dan minat belajar siswa adalah sifatnya yang gamifikasi. Menurut Yusuf & Saputra (2018), gamifikasi dalam pendidikan dapat meningkatkan keterlibatan siswa karena memberikan elemen permainan yang menyenangkan dalam pembelajaran. Melalui penggunaan aplikasi ini, siswa dapat merasakan kompetisi yang sehat, sekaligus memperoleh pembelajaran yang menyenangkan. Selain itu, Quizizz memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih fleksibel dan tidak terikat pada waktu dan tempat tertentu, memberikan kesempatan bagi mereka untuk belajar dengan kecepatan mereka sendiri.

Dalam konteks pendidikan di SMP Negeri 5 Palu, penggunaan Quizizz dapat memberikan solusi terhadap masalah rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn. Penerapan aplikasi ini tidak hanya berfokus pada aspek pengetahuan, tetapi juga mengarah pada pembentukan sikap dan keterampilan berpikir kritis siswa dalam memahami materi PPKn. Seperti yang diungkapkan oleh Susanto (2019), pembelajaran yang melibatkan teknologi dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dan mendorong mereka untuk lebih aktif dalam diskusi serta pembelajaran berbasis masalah. Selain itu, aplikasi seperti Quizizz memungkinkan siswa untuk mengakses berbagai soal yang relevan dengan materi PPKn, termasuk topik-topik terkait Pancasila, kewarganegaraan, dan hak asasi manusia, yang sangat penting dalam konteks pembelajaran PPKn di sekolah menengah pertama. Dengan cara ini, siswa dapat lebih mudah mengingat dan memahami konsep-konsep dasar dalam mata pelajaran tersebut, serta meningkatkan kesadaran mereka terhadap isu-isu sosial dan politik yang terjadi di masyarakat. Sebagai upaya untuk meningkatkan semangat dan minat belajar siswa, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran PPKn di kelas IXa SMP Negeri 5 Palu. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan metode pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, serta memberikan gambaran mengenai manfaat teknologi dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar.

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan hasil yang dapat menjadi acuan bagi guru-guru lain dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran PPKn, serta memberikan rekomendasi terkait cara-cara efektif yang dapat diadopsi untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui aplikasi Quizizz. Seiring dengan perkembangan teknologi, penggunaan aplikasi pembelajaran yang interaktif semakin digemari oleh pendidik dan peserta didik. Sebagaimana diungkapkan oleh Tarmizi (2021), pemanfaatan aplikasi seperti Quizizz tidak hanya meningkatkan motivasi siswa, tetapi juga membantu mereka dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan melalui cara yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Quizizz, dengan berbagai fitur seperti soal yang bervariasi dan umpan balik langsung, memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dengan cara yang lebih menarik dan kompetitif, sehingga mereka tidak merasa tertekan dalam mengikuti pelajaran. Inilah yang menjadi alasan kuat mengapa aplikasi ini relevan untuk digunakan dalam pembelajaran PPKn di SMP.

Selain itu, penggunaan aplikasi Quizizz juga dapat mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Menurut studi yang dilakukan oleh Arifin & Maharani (2022), aplikasi berbasis teknologi seperti Quizizz mampu menarik perhatian siswa karena menawarkan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Dengan adanya elemen permainan yang terdapat pada Quizizz, siswa menjadi lebih tertarik dan termotivasi untuk mengikuti setiap sesi pembelajaran yang diberikan. Hal ini tentu menjadi keuntungan besar bagi guru PPKn dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas, khususnya dalam membahas materi yang sering dianggap kurang menarik oleh siswa, seperti Pancasila, hak asasi manusia, dan kewarganegaraan. Penerapan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran PPKn juga mendukung tercapainya tujuan Merdeka Belajar yang dicanangkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Salah satu prinsip utama Merdeka Belajar adalah memberi ruang bagi siswa untuk belajar sesuai dengan minat dan bakat mereka. Dengan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran, seperti Quizizz, siswa dapat lebih aktif mengelola proses belajarnya sendiri. Menurut Sari & Hidayat (2021), aplikasi pembelajaran digital seperti Quizizz memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih fleksibel, dengan pendekatan yang berbeda dari model pembelajaran konvensional yang sering kali bersifat monoton. Hal ini memberi peluang bagi siswa untuk mengakses materi secara lebih mandiri dan sesuai dengan kemampuan masing-masing.

Tidak hanya itu, penggunaan Quizizz dalam pembelajaran juga mempermudah guru untuk melakukan evaluasi secara lebih efisien. Aplikasi ini memungkinkan guru untuk mendapatkan data secara langsung mengenai tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Sebagai contoh, guru dapat dengan mudah mengetahui soal mana yang paling sulit dijawab oleh siswa, sehingga dapat segera melakukan perbaikan dalam proses pengajaran. Menurut penelitian oleh Setiawan (2020), penggunaan aplikasi evaluasi digital memberikan keunggulan berupa efisiensi dalam penilaian, serta memberikan umpan balik yang lebih cepat kepada siswa, yang sangat penting dalam meningkatkan motivasi mereka untuk terus belajar dan berkembang. Melalui penerapan Quizizz dalam pembelajaran PPKn di kelas IXa SMP Negeri 5 Palu, diharapkan dapat tercipta suasana belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan, yang pada gilirannya akan meningkatkan minat dan semangat belajar siswa. Penerapan teknologi yang tepat dapat menjawab tantangan pembelajaran di era digital ini, di mana siswa lebih tertarik dengan penggunaan teknologi dan media interaktif dalam proses pembelajaran mereka. Dengan berbagai kelebihan yang ditawarkan oleh Quizizz, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi sejauh mana aplikasi ini dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran PPKn dan bagaimana pengaruhnya terhadap pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan

kontribusi bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik, serta dapat menjadi referensi bagi pendidik di sekolah lain yang ingin memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran.

Penerapan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran PPKn juga dapat memperkenalkan pendekatan pembelajaran berbasis teknologi yang efektif. Dalam konteks Merdeka Belajar, di mana siswa diberikan kebebasan untuk mengembangkan potensi diri melalui berbagai metode pembelajaran, penggunaan aplikasi ini memberikan fleksibilitas yang lebih besar dalam proses belajar mengajar. Seperti yang dijelaskan oleh Yuliana & Subroto (2020), teknologi pendidikan memungkinkan pembelajaran lebih bersifat individual, memberikan ruang bagi siswa untuk belajar sesuai dengan kemampuan dan kecepatan masing-masing. Dengan demikian, siswa yang mungkin merasa kesulitan dalam materi tertentu bisa mendapatkan waktu lebih banyak untuk memahami, sementara siswa yang lebih cepat tanggap dapat lebih berkembang dengan cepat. Selain itu, pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Quizizz turut memberikan dampak positif terhadap perkembangan keterampilan berpikir kritis siswa. Menurut Pratama (2023), penggunaan media yang interaktif seperti Quizizz dapat mendorong siswa untuk berpikir secara kritis karena soal-soal yang disajikan tidak hanya menguji hafalan, tetapi juga kemampuan untuk menerapkan pengetahuan dalam berbagai situasi. Hal ini sangat penting dalam pembelajaran PPKn, di mana siswa tidak hanya diharapkan untuk menghafal nilai-nilai Pancasila atau undang-undang dasar, tetapi juga untuk memahami bagaimana nilai-nilai tersebut diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan pendekatan ini, siswa menjadi lebih terbiasa untuk berpikir analitis dan kritis, sebuah keterampilan yang sangat dibutuhkan dalam menghadapi tantangan abad 21. Dengan segala potensi yang dimilikinya, aplikasi Quizizz diharapkan dapat menjadi solusi yang efektif dalam meningkatkan semangat dan minat belajar siswa dalam mata pelajaran PPKn di kelas IXa SMP Negeri 5 Palu. Penerapan teknologi ini tidak hanya akan mempermudah guru dalam memberikan materi dan evaluasi, tetapi juga memberi kesempatan bagi siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran yang lebih menyenangkan. Diharapkan, hasil dari penelitian ini akan memberikan wawasan yang berguna bagi pengembangan pembelajaran yang berbasis teknologi, sekaligus mendorong pendidik untuk lebih kreatif dalam mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran agar lebih menarik dan efisien.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tujuan untuk meningkatkan semangat dan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn kelas IXa di SMP Negeri 5 Palu melalui pemanfaatan aplikasi Quizizz. Penelitian ini dilakukan di dalam kelas dengan fokus pada perubahan perilaku siswa yang terlihat dalam semangat dan minat mereka terhadap pembelajaran PPKn. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Setiap siklus dimulai dengan pemberian pre-test untuk mengukur tingkat pemahaman awal siswa terhadap materi, kemudian dilanjutkan dengan penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran, dan diakhiri dengan post-test untuk mengevaluasi peningkatan minat dan pemahaman siswa setelah penggunaan aplikasi.

Desain Penelitian

Desain penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dirancang dengan dua siklus. Setiap siklus memiliki tahapan yang meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Menurut Kemmis & McTaggart (1988), PTK adalah pendekatan yang memungkinkan guru untuk memperbaiki praktik pembelajaran di kelas melalui tindakan

reflektif yang dilakukan secara berulang. Setiap siklus berlangsung selama satu bulan, dengan kegiatan pertemuan yang terjadwal sesuai dengan jam pelajaran PPKn yang diberikan di SMP Negeri 5 Palu. Pembelajaran akan dilakukan dengan menggunakan aplikasi Quizizz dalam setiap siklus, di mana siswa diberikan soal-soal terkait materi PPKn yang telah dipelajari.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IXa SMP Negeri 5 Palu, yang terdiri dari 27 orang siswa. Pemilihan kelas ini dilakukan berdasarkan pertimbangan bahwa kelas IXa memiliki keragaman tingkat kemampuan dan minat dalam belajar PPKn. Penggunaan aplikasi Quizizz diharapkan dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap semangat dan minat mereka dalam belajar. Sesuai dengan tujuan penelitian, keberagaman siswa dalam kelas ini memberikan kesempatan untuk mengukur efek aplikasi Quizizz terhadap berbagai profil siswa, baik dari segi motivasi, keaktifan, maupun hasil belajar mereka.

Instrumen Penelitian

Untuk mengumpulkan data yang relevan, beberapa instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: Tes Tertulis (Pre-test dan Post-test): Tes ini digunakan untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa terhadap materi PPKn yang telah diajarkan melalui aplikasi Quizizz. Pre-test dilakukan sebelum penggunaan Quizizz, dan post-test dilakukan setelah aplikasi digunakan dalam pembelajaran. Kuesioner Minat Belajar: Kuesioner ini disebarkan kepada siswa sebelum dan setelah siklus untuk mengukur tingkat minat dan semangat belajar siswa terhadap pelajaran PPKn. Kuesioner ini berisi pertanyaan yang berfokus pada motivasi, kepuasan, dan keinginan siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Observasi: Observasi dilakukan untuk melihat langsung interaksi siswa dengan aplikasi Quizizz serta reaksi mereka terhadap metode pembelajaran yang digunakan. Observasi ini dilakukan oleh peneliti dan juga oleh teman sejawat untuk memastikan objektivitas data. Dokumentasi: Dokumentasi dilakukan dengan mencatat proses dan hasil pembelajaran, termasuk penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran, interaksi siswa dengan teknologi, dan hasil tes serta kuesioner.

Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dimulai dengan tahap perencanaan yang mencakup pemilihan materi pembelajaran yang relevan dengan silabus PPKn kelas IXa. Dalam tahap ini, peneliti juga menyiapkan soal-soal yang akan dimasukkan dalam aplikasi Quizizz serta merancang kuesioner minat belajar siswa. Tahap kedua adalah pelaksanaan yang melibatkan penggunaan aplikasi Quizizz dalam setiap pertemuan. Selama pelaksanaan, siswa akan mengerjakan soal-soal yang telah disiapkan melalui platform Quizizz yang menggabungkan pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan keterlibatan mereka. Setelah setiap siklus, dilakukan observasi terhadap sikap dan semangat siswa, diikuti dengan refleksi terhadap hasil yang dicapai, baik dari segi minat belajar maupun pemahaman materi.

Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari tes tertulis, kuesioner, dan observasi akan dianalisis menggunakan analisis deskriptif untuk menggambarkan peningkatan minat dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran PPKn. Untuk melihat peningkatan yang signifikan antara pre-test dan post-test, akan digunakan uji t untuk membandingkan hasil pre-test dan post-test di setiap siklus. Hal ini akan memberikan gambaran yang jelas mengenai efektivitas penggunaan aplikasi Quizizz dalam meningkatkan minat dan semangat belajar siswa. Hasil

observasi juga akan dianalisis secara kualitatif untuk melihat perubahan perilaku siswa dalam berinteraksi dengan aplikasi serta dalam partisipasi mereka dalam pembelajaran.

Indikator Keberhasilan

Keberhasilan penelitian ini diukur melalui beberapa indikator:

1. Peningkatan Minat Belajar: Diharapkan terjadi peningkatan yang signifikan dalam minat belajar siswa yang tercatat dalam hasil kuesioner minat belajar.
2. Peningkatan Pemahaman Materi: Hasil pre-test dan post-test yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan dalam pemahaman materi PPKn.
3. Aktivitas dan Partisipasi Siswa: Peningkatan keterlibatan siswa dalam diskusi kelas dan penggunaan aplikasi Quizizz, yang tercatat dalam observasi.
4. Feedback Positif dari Siswa: Respon positif dari siswa mengenai pengalaman belajar mereka melalui aplikasi Quizizz, yang dicatat dalam refleksi dan kuesioner.

Metode ini dirancang untuk memberikan gambaran yang jelas tentang pengaruh aplikasi Quizizz terhadap semangat dan minat belajar siswa, serta mengidentifikasi berbagai faktor yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran dengan menggunakan media teknologi di kelas IXa SMP Negeri 5 Palu. Dengan pendekatan yang sistematis ini, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang positif bagi perkembangan praktik pembelajaran berbasis teknologi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Siklus 1

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan semangat dan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKN) kelas IXa di SMP Negeri 5 Palu melalui pemanfaatan aplikasi Quizizz. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dengan masing-masing siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Berdasarkan analisis hasil pre-test dan post-test serta pengamatan yang dilakukan selama dua siklus, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan aplikasi Quizizz memberikan dampak positif terhadap peningkatan semangat dan minat belajar siswa. Berikut dapat dilihat Nilai Rata-rata Siklus 1 dan Siklus 2.

Tabel 1. Nilai Rata-rata Siklus 1 dan Siklus 2

Aspek	Siklus 1	Siklus 2	Peningkatan (%)
Rata-rata Pre-Test	60%	63%	+3%
Rata-rata Post-Test	74%	85%	+11%
Peningkatan Rata-rata	14%	22%	+8%

Rata-rata Pre-Test: Menunjukkan nilai rata-rata sebelum pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz. Pada Siklus 1, rata-rata nilai pre-test adalah 60%, dan pada Siklus 2 meningkat menjadi 63%, menunjukkan adanya peningkatan yang relatif kecil. Rata-rata Post-Test: Menunjukkan nilai rata-rata setelah pembelajaran. Pada Siklus 1, nilai rata-rata post-test adalah 74%, sedangkan pada Siklus 2 meningkat pesat menjadi 85%, menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan. Peningkatan Rata-rata: Pada Siklus 1, peningkatan rata-rata adalah 14%, sedangkan pada Siklus 2, peningkatannya lebih tinggi, yaitu 22%. Hal ini menandakan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz lebih efektif pada Siklus 2 setelah perbaikan dan penyesuaian yang dilakukan.

Siklus 1

Pada siklus pertama, dilakukan penerapan aplikasi Quizizz untuk menguji pemahaman dan semangat belajar siswa pada materi Pendidikan Pancasila. Sebelum penerapan aplikasi Quizizz, dilakukan pre-test untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa. Hasil pre-test menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa masih tergolong rendah, dengan rata-rata nilai 60%. Setelah penerapan Quizizz, post-test dilakukan, dan hasilnya menunjukkan peningkatan yang signifikan dengan rata-rata nilai mencapai 74%. Peningkatan ini sebesar 14% jika dibandingkan dengan nilai pre-test. Dari hasil observasi yang dilakukan, terlihat bahwa sebagian besar siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi terhadap pelajaran PPKN setelah menggunakan aplikasi Quizizz. Pembelajaran yang biasanya dilakukan secara konvensional beralih ke pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa merasa lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Beberapa siswa mengungkapkan bahwa aplikasi Quizizz membuat mereka lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar, karena fitur permainan yang ada dalam aplikasi tersebut menambah keseruan dalam mengikuti materi pelajaran. Namun, terdapat beberapa kendala yang muncul pada siklus pertama, seperti kendala teknis yang berkaitan dengan koneksi internet yang kurang stabil dan keterbatasan perangkat yang digunakan siswa. Beberapa siswa juga masih mengalami kesulitan dalam memahami instruksi pada awal penerapan aplikasi. Kendala-kendala ini kemudian diperbaiki pada siklus berikutnya dengan memperbaiki infrastruktur dan memberikan penjelasan lebih rinci tentang cara penggunaan aplikasi Quizizz.

Siklus 2

Pada siklus kedua, perbaikan dilakukan berdasarkan hasil refleksi dari siklus pertama. Penambahan waktu untuk memahami cara penggunaan aplikasi Quizizz dilakukan, serta penguatan materi melalui diskusi kelompok setelah kuis selesai. Setelah penerapan kembali aplikasi Quizizz, hasil post-test menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan, dengan rata-rata nilai mencapai 85%, meningkat 22% dibandingkan dengan nilai pre-test yang sebesar 63%. Peningkatan yang lebih besar ini menunjukkan adanya peningkatan minat dan semangat belajar siswa. Hasil pengamatan selama siklus kedua juga menunjukkan bahwa sebagian besar siswa semakin aktif dan antusias mengikuti pembelajaran. Banyak siswa yang memberikan respons positif terhadap penggunaan Quizizz, dan mereka merasa lebih bersemangat dalam mengerjakan soal-soal yang disajikan dalam format kuis. Dengan adanya permainan dan tantangan yang terstruktur dalam aplikasi, siswa merasa lebih kompetitif, yang pada akhirnya meningkatkan motivasi mereka untuk belajar lebih baik. Selain itu, pada siklus kedua, siswa juga lebih mudah memahami dan mengikuti instruksi yang diberikan, karena mereka sudah lebih familiar dengan penggunaan aplikasi Quizizz. Proses pembelajaran menjadi lebih lancar dan interaktif, dengan lebih banyak siswa yang terlibat aktif dalam diskusi dan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan.

Perbandingan Hasil Siklus 1 dan Siklus 2

Dari hasil yang diperoleh pada siklus 1 dan siklus 2, dapat dilihat adanya peningkatan yang signifikan dalam semangat dan minat belajar siswa. Pada siklus pertama, meskipun ada peningkatan rata-rata nilai siswa, namun masih ada kendala dalam hal pemahaman penggunaan aplikasi dan keterbatasan teknologi. Namun, pada siklus kedua, setelah dilakukan perbaikan dan penyesuaian, siswa menunjukkan peningkatan yang lebih baik, dengan rata-rata nilai post-test mencapai 85%, yang menunjukkan efektivitas aplikasi Quizizz dalam meningkatkan semangat dan minat belajar siswa. Secara keseluruhan, penggunaan aplikasi Quizizz telah terbukti efektif dalam meningkatkan semangat dan minat belajar siswa.

Penerapan teknologi dalam pembelajaran, seperti penggunaan aplikasi Quizizz, dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, sehingga siswa tidak merasa bosan dan lebih termotivasi untuk belajar. Peningkatan hasil belajar yang signifikan pada kedua siklus penelitian ini membuktikan bahwa teknologi dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penggunaan aplikasi Quizizz pada pembelajaran PPKN di kelas IXa SMP Negeri 5 Palu terbukti meningkatkan semangat dan minat belajar peserta didik. Penerapan Quizizz tidak hanya berfungsi sebagai media evaluasi tetapi juga sebagai alat yang menyenangkan dan interaktif untuk mendalami materi pembelajaran. Hal ini terlihat dari peningkatan signifikan pada hasil pre-test dan post-test di kedua siklus penelitian, baik pada siklus pertama maupun siklus kedua. Pada Siklus 1, terdapat peningkatan rata-rata nilai pre-test ke post-test sebesar 14%. Peningkatan ini sudah menunjukkan adanya dampak positif penggunaan Quizizz dalam pembelajaran PPKN. Namun, pada Siklus 2, terjadi peningkatan yang lebih besar yakni 22%. Peningkatan yang lebih signifikan pada Siklus 2 menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz semakin efektif seiring dengan pemanfaatan fitur-fitur interaktif yang lebih dimaksimalkan, serta perbaikan dalam cara penyampaian materi yang disesuaikan dengan karakteristik siswa yang lebih aktif dan terbuka pada penggunaan teknologi. Salah satu faktor yang menyebabkan peningkatan ini adalah kemudahan dan kenyamanan yang dirasakan siswa saat menggunakan aplikasi Quizizz. Quizizz memiliki antarmuka yang sederhana dan mudah dipahami, sehingga siswa dapat langsung terlibat dalam proses pembelajaran secara aktif. Aplikasi ini memungkinkan siswa untuk berkompetisi dengan teman-temannya dalam bentuk kuis, yang tidak hanya menguji pemahaman mereka tetapi juga meningkatkan semangat belajar mereka. Menurut Hidayat dan Rahmawati (2020), penggunaan teknologi seperti media digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa karena menyajikan materi yang lebih menarik dan interaktif. Hasil ini sejalan dengan temuan penelitian yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis teknologi dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik bagi siswa (Sari & Sutrisno, 2019).

Selama Siklus 2, penggunaan Quizizz semakin disesuaikan dengan kebutuhan siswa yang menginginkan pembelajaran yang lebih bervariasi dan menyenangkan. Proses perbaikan yang dilakukan dengan memberikan instruksi yang lebih jelas dan memilih jenis soal yang lebih variatif turut memperbaiki hasil belajar siswa. Hal ini mendukung teori yang diungkapkan oleh Yusuf dan Saputra (2018), bahwa penerapan model pembelajaran berbasis teknologi yang tepat dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran, serta mendorong mereka untuk lebih terlibat dalam materi yang disampaikan. Quizizz tidak hanya memberikan soal pilihan ganda, tetapi juga mendukung bentuk soal lainnya yang memungkinkan siswa untuk lebih mendalami materi secara menyeluruh, sehingga meningkatkan tingkat pemahaman mereka terhadap materi PPKN. Pada siklus kedua, refleksi yang dilakukan menunjukkan bahwa siswa merasa lebih termotivasi setelah adanya evaluasi yang menggunakan Quizizz. Keuntungan lain dari aplikasi ini adalah kemampuannya untuk memberikan umpan balik langsung kepada siswa setelah mereka menjawab pertanyaan, yang memungkinkan mereka untuk belajar dari kesalahan mereka secara langsung. Pendapat ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Astuti dan Prasetyo (2022), yang menemukan bahwa umpan balik instan dalam pembelajaran berbasis teknologi dapat membantu siswa memperbaiki pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.

Dalam proses pembelajaran, tidak hanya aspek penguasaan materi yang penting, tetapi juga kemampuan siswa untuk berpartisipasi aktif. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz dapat meningkatkan partisipasi siswa. Sebelumnya, siswa cenderung pasif dalam pembelajaran PPKN yang sifatnya lebih konvensional, namun dengan adanya Quizizz, siswa dapat lebih aktif berinteraksi dengan soal-soal yang diberikan, serta saling berlomba untuk mendapatkan nilai terbaik. Hal ini sejalan dengan temuan Widodo (2020), yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis teknologi seperti penggunaan aplikasi kuis dapat meningkatkan interaksi antara siswa dengan materi, serta antara siswa dengan siswa lainnya. Peningkatan semangat belajar yang terjadi di kelas IXa juga sejalan dengan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Wahyuni dan Priyono (2021), yang menyatakan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat memberikan pengalaman yang membangun keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Dengan adanya Quizizz, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi pasif tetapi juga menjadi pembelajar yang aktif, yang berdampak langsung pada peningkatan pemahaman mereka terhadap materi PPKN.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memberikan gambaran yang jelas tentang bagaimana penggunaan aplikasi Quizizz dapat meningkatkan semangat dan minat belajar siswa dalam pembelajaran PPKN. Melalui aplikasi ini, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan secara efektif tetapi juga merasa lebih terlibat dan termotivasi untuk terus belajar. Oleh karena itu, penerapan teknologi dalam pendidikan, seperti yang dilakukan dalam penelitian ini, terbukti mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dan membuatnya lebih relevan dengan kebutuhan dan minat siswa di era digital. Sebagai kelanjutan dari pembahasan sebelumnya, dapat dikatakan bahwa peningkatan semangat dan minat belajar siswa yang signifikan pada Siklus 2 tidak lepas dari cara pengintegrasian aplikasi Quizizz dalam pembelajaran yang semakin optimal. Pada siklus pertama, meskipun ada peningkatan, masih terdapat beberapa siswa yang kesulitan beradaptasi dengan aplikasi ini. Namun, pada siklus kedua, siswa menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap penggunaan aplikasi ini karena telah diberikan pengarahan yang lebih jelas dan beberapa sesi latihan sebelumnya. Hal ini sesuai dengan temuan penelitian oleh Kurniawan dan Sari (2021) yang menunjukkan bahwa pengenalan aplikasi yang memadai dan pelatihan awal dapat meningkatkan efektivitas penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

Keberhasilan Quizizz dalam meningkatkan partisipasi siswa tidak hanya dilihat dari peningkatan nilai tes, tetapi juga dari perubahan sikap siswa terhadap pelajaran. Siswa yang sebelumnya kurang tertarik pada pembelajaran PPKN, kini lebih antusias dalam mengikuti kuis yang diberikan. Penelitian yang dilakukan oleh Ramadhani dan Hadi (2020) juga menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan aplikasi berbasis kuis lebih aktif dalam pembelajaran karena mereka merasa ada tantangan yang menyenangkan dan kompetitif dalam menjawab soal-soal yang diberikan. Perasaan kompetisi ini menumbuhkan semangat siswa untuk terus belajar dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Selanjutnya, peningkatan interaksi sosial antar siswa juga menjadi salah satu aspek penting yang dihasilkan dari penggunaan Quizizz. Dalam setiap kuis, siswa dapat melihat hasil jawaban mereka secara langsung, yang mendorong mereka untuk berdiskusi dengan teman-temannya. Hal ini meningkatkan kemampuan mereka untuk bekerja sama dan bertukar informasi, yang merupakan keterampilan penting dalam pembelajaran PPKN yang melibatkan pemahaman nilai-nilai sosial. Menurut Haryono (2019), interaksi antar siswa dalam bentuk diskusi dan kolaborasi dapat memperkuat pemahaman mereka terhadap materi dan meningkatkan kemampuan mereka untuk berpikir kritis.

Selain itu, pembelajaran dengan menggunakan Quizizz juga dapat mengembangkan keterampilan teknologi siswa. Dalam era digital seperti sekarang, kemampuan untuk

mengoperasikan teknologi dengan baik menjadi hal yang sangat penting. Penggunaan aplikasi seperti Quizizz dalam pembelajaran memberikan siswa kesempatan untuk lebih terbiasa dengan penggunaan teknologi dalam konteks pendidikan. Sebagaimana dikemukakan oleh Santoso dan Nugroho (2021), penggunaan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya bermanfaat untuk meningkatkan pemahaman materi tetapi juga sebagai sarana untuk melatih keterampilan teknologi yang sangat dibutuhkan oleh generasi masa depan. Penggunaan Quizizz juga memberikan keuntungan dalam hal pengumpulan data yang lebih efisien. Sebagai guru, saya dapat dengan mudah melacak perkembangan belajar setiap siswa melalui data yang disediakan oleh aplikasi ini, seperti waktu yang dihabiskan untuk menyelesaikan kuis, jawaban yang benar atau salah, serta perbandingan antara nilai setiap siswa. Data ini sangat membantu dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih tepat dan efisien di masa depan. Menurut Prasetyo (2022), penggunaan aplikasi berbasis digital seperti Quizizz dapat memberikan umpan balik yang cepat dan terperinci kepada guru, yang sangat bermanfaat dalam memperbaiki metode pembelajaran yang diterapkan.

Secara keseluruhan, penggunaan aplikasi Quizizz pada pembelajaran PPKN di kelas IXa SMP Negeri 5 Palu memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan semangat, minat belajar, dan keterampilan siswa. Walaupun terdapat beberapa tantangan pada siklus pertama, namun perbaikan yang dilakukan selama siklus kedua membawa dampak yang signifikan. Oleh karena itu, penerapan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran PPKN dapat dianggap sebagai solusi yang efektif untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, serta meningkatkan hasil belajar siswa secara keseluruhan. Penggunaan Quizizz dalam pembelajaran PPKN memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan motivasi dan semangat belajar siswa. Dengan adanya elemen permainan yang menyenangkan, siswa merasa lebih tertantang untuk mengikuti kuis dan berusaha memberikan yang terbaik dalam menjawab soal-soal yang diberikan. Hasil ini didukung oleh penelitian oleh Susanto dan Putri (2020) yang menyatakan bahwa aplikasi kuis berbasis teknologi, seperti Quizizz, dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik dan memotivasi siswa untuk aktif terlibat dalam setiap sesi pembelajaran. Peningkatan semangat ini pada akhirnya berkontribusi pada pencapaian hasil belajar yang lebih baik.

Selain itu, interaksi yang terjadi antar siswa selama kuis juga turut memperkaya proses pembelajaran. Dalam pembelajaran berbasis teknologi seperti ini, siswa tidak hanya belajar sendiri, tetapi juga saling berdiskusi, berbagi jawaban, dan saling memberikan umpan balik. Hal ini sesuai dengan pandangan Andriani (2021), yang menyatakan bahwa kolaborasi antar siswa dalam pembelajaran berbasis aplikasi dapat memperkuat pemahaman dan keterampilan sosial siswa. Kolaborasi ini juga memfasilitasi pembelajaran yang lebih mendalam karena siswa dapat mendiskusikan konsep-konsep yang mereka pelajari, serta lebih memahami sudut pandang teman-teman mereka. Secara keseluruhan, penggunaan Quizizz dalam pembelajaran PPKN telah terbukti efektif dalam meningkatkan minat, semangat, dan hasil belajar siswa kelas IXa di SMP Negeri 5 Palu. Penerapan teknologi dalam pendidikan, terutama yang menggabungkan unsur-unsur interaktif dan kompetitif, dapat meningkatkan kualitas pembelajaran serta memperkaya pengalaman belajar siswa. Oleh karena itu, integrasi teknologi, seperti aplikasi Quizizz, dalam pembelajaran PPKN diharapkan dapat terus ditingkatkan, baik dari segi penggunaan maupun inovasi metode pembelajarannya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran PPKN di kelas IXa SMP Negeri 5 Palu telah memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan semangat, minat, dan hasil belajar siswa.

Pada siklus 1, meskipun sudah terjadi peningkatan, motivasi dan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran masih perlu ditingkatkan. Namun, pada siklus 2, penggunaan Quizizz berhasil meningkatkan antusiasme siswa secara signifikan, yang tercermin dari peningkatan nilai rata-rata dan jumlah siswa yang aktif berpartisipasi. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa aplikasi Quizizz mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif, yang mendorong siswa untuk lebih aktif dan terlibat dalam setiap aktivitas pembelajaran. Hal ini sesuai dengan teori pembelajaran yang menyatakan bahwa teknologi dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar dan memfasilitasi proses interaksi antar siswa (Yusuf & Saputra, 2018). Dengan adanya fitur-fitur interaktif dalam Quizizz, siswa tidak hanya berkompetisi dalam menjawab soal, tetapi juga mendapatkan umpan balik yang langsung yang mempercepat proses pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Secara keseluruhan, penerapan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran di kelas PPKN menunjukkan hasil yang positif, baik dalam aspek minat dan motivasi belajar siswa maupun dalam aspek hasil belajar yang lebih baik. Oleh karena itu, penggunaan teknologi dalam pembelajaran, khususnya aplikasi seperti Quizizz, sangat direkomendasikan untuk diterapkan lebih luas dalam pembelajaran PPKN di tingkat SMP, guna menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, L. (2021). Kolaborasi dan diskusi dalam pembelajaran berbasis teknologi. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 9(3), 87-92.
- Arifin, Z., & Maharani, F. (2022). Penggunaan Quizizz dalam pembelajaran interaktif. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 8(1), 85-93.
- Arikunto, S. (2017). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Astuti, D., & Prasetyo, Y. (2022). Peningkatan keaktifan belajar melalui media interaktif. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 13(1), 132-145.
- Hadi, S. (2020). *Metodologi penelitian pendidikan*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Haryono, P. (2019). Peran diskusi kelompok dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran PPKN. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 8(1), 58-65.
- Hidayat, M., & Rahmawati, T. (2020). Penerapan media digital dalam pembelajaran Pancasila. *Jurnal Pendidikan Nasional*, 8(2), 123-135.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The action research planner*. Victoria: Deakin University Press.
- Kurniawan, E., & Sari, R. (2021). Pengaruh penerapan aplikasi pembelajaran terhadap minat belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 12(2), 78-85.
- Nugroho, R., & Mulyadi, I. (2017). Implementasi pendidikan Pancasila di SMP. *Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 6(2), 210-223.
- Prasetyo, Y. (2022). Efektivitas penggunaan teknologi dalam pembelajaran PPKN di era digital. *Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 14(1), 99-107.
- Ramadhani, L., & Hadi, T. (2020). Penggunaan aplikasi kuis dalam pembelajaran: Studi kasus di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 15(3), 45-53.
- Santoso, I., & Nugroho, A. (2021). Meningkatkan keterampilan teknologi siswa melalui pembelajaran berbasis aplikasi. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 13(4), 123-130.
- Sari, A., & Sutrisno, B. (2019). Pengaruh media interaktif terhadap minat belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 10(1), 45-52.
- Setiawan, A. (2020). Efektivitas evaluasi pembelajaran berbasis aplikasi digital. *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 9(4), 98-106.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Susanto, F., & Putri, S. (2020). Pengaruh pembelajaran berbasis aplikasi terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 14(2), 55-63.
- Wahyuni, L., & Priyono, B. (2021). Pengaruh model pembelajaran interaktif terhadap minat belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 10(1), 55-66.
- Widodo, S. (2020). Konstruktivisme dalam pembelajaran Pancasila: Analisis teori dan praktik. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 9(3), 147-159.
- Yuliana, S., & Subroto, A. (2020). Penggunaan media interaktif untuk meningkatkan partisipasi belajar siswa dalam pembelajaran PPKN. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 17(2), 198-210.
- Yusuf, A., & Saputra, D. (2018). Meningkatkan keaktifan belajar melalui pembelajaran berbasis teknologi. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(3), 65-78..