



IMPLEMENTASI APLIKASI *QUIZIZZ* DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PELAJARAN PPKN

Syahabuddin^{1*}, Sapta Kesuma², Rumesti Gultom³

^{1,2,3}Prodi Pendidikan Profesi Guru, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Sumatera Utara, Kota Medan, Indonesia.

*Email korespondensi : syaha8916@gmail.com¹

Diterima September 2024; Disetujui Desember 2024; Dipublikasi 31 Januari 2025

Abstract: *Students' learning motivation is very important in the learning process because it is one of the factors that determines whether students can achieve achievements. One way to keep students' learning motivation good in learning is by using learning media in the learning process. This research aims to find out how Pancasila and Citizenship Education subject teachers apply the Quizizz application as a learning medium in the learning process as an effort to increase students' learning motivation. This research is a case study research using a qualitative approach carried out at SMA Negeri 14 Medan. The results of this research show that the application of the Quizizz application as a learning medium by Civics subject teachers has gone very well, where all students can understand well the procedures for using Quizizz. Using Quizizz can also facilitate better learning through its interactive and competitive features, such as interesting online quizzes, automatic leaderboards, immediate feedback, and game elements that can motivate students to participate actively.*

Keywords : *Implementasion, Quizizz, motivation to learn.*

Abstrak: Motivasi belajar peserta didik merupakan hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran karena menjadi salah satu faktor yang menentukan peserta didik dapat memperoleh prestasi. Salah satu cara untuk menjaga motivasi belajar peserta didik tetap baik dalam pembelajaran yaitu dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana cara guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan menerapkan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Penelitian ini merupakan penelitian studi kasus dengan menggunakan pendekatan kualitatif yang dilaksanakan di SMA Negeri 14 Medan. Hasil dari penelitian ini menunjukkan penerapan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran yang dilakukan oleh guru mata pelajaran PPKn sudah berjalan sangat baik, dimana semua peserta didik sudah dapat mengerti dengan baik tentang prosedur penggunaan *Quizizz*. Penggunaan *Quizizz* juga dapat memfasilitasi pembelajaran dengan lebih baik melalui fitur-fiturnya yang interaktif dan kompetitif, seperti kuis online yang menarik, papan peringkat otomatis, umpan balik langsung, dan elemen permainan yang dapat memotivasi siswa untuk berpartisipasi secara aktif.

Kata kunci : *Implementasi, Quizizz, Motivasi Belajar*

PENDAHULUAN

Dalam Pendidikan di sekolah, pembelajaran merupakan kegiatan utama yang dilakukan dalam proses transfer ilmu pengetahuan antara pendidik dengan peserta didik yang bertujuan untuk memberikan pengetahuan,

memperbaiki sikap dan memberikan keterampilan baru kepada peserta didik. Seperti yang dikatakan oleh (Salsabila et al. 2020) bahwa pembelajaran merupakan kegiatan utama dari proses pendidikan di sekolah yang bertujuan untuk menghasilkan perubahan tingkah laku dimana perubahan tersebut meliputi kognitif, afektif dan psikomotor dan kegiatan pembelajaran ini memerlukan keaktifan belajar, partisipasi dan komunikasi interaktif antara guru dan siswa. Maka oleh karena itu kegiatan pembelajaran harus didesain semenarik mungkin agar dapat memberikan kenyamanan, keleluasaan dan juga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik selama aktivitas pembelajaran dilaksanakan.

Motivasi adalah hasrat atau dorongan yang muncul dari dalam diri individu untuk dapat memperoleh suatu hal. Seseorang yang memiliki motivasi terhadap suatu hal biasanya akan berusaha lebih keras dengan berbagai cara agar dapat memperoleh hal yang diinginkannya termasuk dalam dalam bidang pendidikan. Motivasi belajar peserta didik dalam setiap aktivitas pembelajaran memegang peranan krusial dalam meningkatkan hasil belajar mereka pada mata pelajaran tertentu, peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung mencapai hasil belajar yang lebih baik dan begitu juga sebaliknya (Asrory, Maskuri, and Hakim 2024). Dalam kegiatan pembelajaran guru harus kreatif dan cerdas dalam memilih metode yang digunakan agar siswa merasa senang dalam belajar, karena hal ini memiliki dampak besar terhadap motivasi dan minat belajar mereka (Hakim et al. 2022). Terdapat banyak cara bagi seorang guru untuk dapat menciptakan lingkungan kelas yang menyenangkan bagi peserta didik salah satunya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik selama kegiatan pembelajaran dilaksanakan, yang mana penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar diri peserta didik. Apabila motivasi belajar pada peserta baik dan mereka juga antusias dalam kegiatan pembelajaran besar kemungkinan akan jauh lebih mudah bagi seorang guru dalam menyampaikan materi kepada mereka dan mereka sendiri akan jauh lebih mudah dalam memahami materi tersebut.

Masa pandemi covid-19 telah membuat perubahan yang sangat drastis di beberapa sektor seperti dunia kerja, pendidikan dan di berbagai sektor lainnya. Khusus dunia pendidikan perubahan yang sangat mencolok yang dapat kita lihat adalah penerapan digitalisasi pendidikan dalam proses pelaksanaannya. Walaupun pendidikan berbasis teknologi telah ada semenjak dari penerapan Kurikulum 2013 namun terdapat sekolah-sekolah di daerah tertentu yang sama sekali tidak mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajarannya. Dibalik bencana yang kita dapatkan dari wabah Covid-19 terdapat satu nilai tambahan yang dapat kita syukuri yaitu memaksakan para pendidik dan peserta didik Indonesia melek akan teknologi agar dapat berlangsungnya proses pembelajaran pada masa pandemi covid tersebut. Pada saat pandemi Covid-19 model pembelajaran berbasis digital adalah salah satu perubahan yang sangat signifikan dalam dunia pendidikan. Diantara model pendidikan berbasis teknologi, perubahan pada perangkat pembelajaran adalah salah satu yang sangat banyak mengalami perubahan tersebut. Dari semenjak pandemi covid hingga sampai dengan saat ini aplikasi “*Quizizz*” merupakan salah satu perangkat dan media pembelajaran yang sudah sangat sering digunakan di beberapa sekolah.

Quizizz adalah platform digital yang berbasis permainan yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah. Seperti yang dikatakan oleh Purba, *Quizizz* merupakan aplikasi berbasis game yang ditujukan untuk dunia pendidikan dan pembelajaran di dalam kelas sehingga proses belajar mengajar dapat lebih interaktif serta menyenangkan (Fitriyana, Shoehhudin, and Setiyono 2023). Permasalahan yang sering terjadi di sekolah ketika aktivitas pembelajaran dilakukan di dalam kelas adalah sering sekali siswa merasa bosan terhadap prosesnya pembelajaran, hal ini bisa saja terjadi dikarenakan guru tidak memiliki inovasi dan tidak kreatif dalam mengelola kelas sehingga tidak dapat membangkitkan motivasi belajar dari peserta didik selama kegiatan pembelajaran dilaksanakan.

Mengajar dengan terlalu banyak menggunakan metode ceramah dan menyuruh siswa terlalu banyak mencatat merupakan salah satu sumber kebosanan yang dapat muncul pada siswa karena aktivitas pembelajaran bersifat monoton yang tidak bervariasi. Oleh karena itu guru harus sangat jeli dan selektif dalam memilih media pembelajaran yang akan digunakan di dalam pembelajaran supaya media pembelajaran yang telah dipilih tersebut berdampak bagi keaktifan peserta didik dan dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik selama kegiatan pembelajaran. Motivasi belajar yang baik juga sangat berpengaruh bagi kegiatan belajar mandiri siswa. Motivasi siswa yang tinggi dan kecerdasan emosional siswa yang baik secara bersamaan memberikan dampak baik terhadap kemandirian siswa dalam melakukan belajar sistem daring, sehingga dalam upaya mewujudkan kemandirian siswa untuk belajar daring dapat dilakukan dengan memberikan motivasi siswa dan adanya kecerdasan emosional siswa siswa yang baik (Siska, Mujib, and Putri 2022). Fungsi media dalam sistem pembelajaran adalah sebagai alat bantu, alat penyalur pesan, alat penguatan (reinforcement) dan sebagai wakil guru dalam menyampaikan informasi secara lebih teliti, jelas, dan menarik (Hasan et al. 2021). Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan oleh guru pada era saat ini dalam pembelajaran yaitu aplikasi *Quizizz*.

Aplikasi *Quizizz* menawarkan pengalaman pembelajaran yang kolaboratif dan menyenangkan, dengan berbagai fitur yang tersedia dan selain menyediakan pembelajaran yang menggabungkan permainan, aplikasi ini juga dapat meningkatkan motivasi dan keterampilan belajar siswa (Asrory, Maskuri, and Hakim 2024). Kemudian aplikasi *Quizizz* juga mendorong adanya kompetisi antar siswa di kelas karena memberikan peringkat secara otomatis setelah siswa menyelesaikan kuis atau latihan soal (Pusparani 2020). Aplikasi *Quizizz* ini juga bersifat sangat fleksibel dalam penggunaannya karena dapat digunakan oleh guru baik ketika berada di dalam kelas atau ketika sedang berada di luar kelas. Untuk mendapatkan aplikasi *Quizizz* ini dapat diperoleh di *playstore* atau dijelajahi di halaman web dengan tautan www.quizizz.com.

SMAN 14 Medan salah satu sekolah menengah atas yang ada di Provinsi Sumatera Utara. SMAN 14 Medan merupakan sekolah berbasis IT yang mencoba menerapkan teknologi informasi dan komunikasi ke dalam pelaksanaan pendidikannya secara maksimal dan dalam kesehari-hariannya seluruh peserta didik di SMAN 14 Medan bebas membawa *smartphone*/hp, laptop, atau alat elektronik lainnya yang dapat mendukung aktivitas pembelajaran. Oleh karena itu penulis sangat tertarik untuk melakukan penelitian di sekolah SMAN 14 Medan dengan judul “Implementasi Aplikasi *Quizizz* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Implementasi Aplikasi *Quizizz* Dalam Meningkatkan....” (Syahabuddin, Kesuma, & Gultom, 2025)

Mata Pelajaran PPKn”. Harapan dari peneliti adalah supaya hasil penelitian ini dapat menjadi referensi tambahan bagi guru lainnya terutama dalam memilih media pembelajaran berbasis teknologi yang kreatif yang dapat menghilangkan rasa jenuh dan bosan pada siswa selama kegiatan pembelajaran serta dapat mendongkrak hasil belajar peserta didik dan peserta didik memiliki motivasi yang tinggi untuk belajar.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pendekatan kualitatif, penggunaan pendekatan kualitatif bertujuan untuk mengumpulkan informasi secara detail dan komprehensif yang dapat diperoleh melalui narasumber wawancara atau kegiatan observasi. Penelitian ini dilakukan secara deskriptif dengan menggunakan bahasa dan kata-kata, dalam konteks alami tertentu, serta mengaplikasikan berbagai metode ilmiah. Menurut (Umar Sidiq and Moh. Miftachul Choiri 2019) penelitian kualitatif merupakan suatu strategi inquiri yang menekankan pencarian makna, pengertian, konsep, karakteristik, gejala, simbol maupun deskripsi tentang suatu fenomena, fokus dan multimetode, bersifat alami dan holistik, mengutamakan kualitas, menggunakan beberapa cara, serta disajikan secara naratif. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian studi kasus yang merupakan serangkaian kegiatan ilmiah yang dilakukan secara intensif, terinci dan mendalam tentang suatu program, peristiwa, dan aktivitas, baik pada tingkat perorangan, sekelompok orang, lembaga, atau organisasi untuk memperoleh pengetahuan mendalam tentang peristiwa tersebut (Vaughan 2017). Fokus utama dari penelitian ini adalah meraih gambaran yang lengkap secara mendalam yang kemudian dapat dianalisis untuk dijadikan sebuah teori. Dalam penelitian ini data dihasilkan dari kegiatan observasi yang dilakukan langsung di tempat penelitian.

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 14 Medan salah satu sekolah menengah atas yang terletak di kecamatan Medan Area pada tahun ajaran 2024/2025. Penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan semua informasi dan data terhadap penerapan aplikasi *Quizizz* pada sekolah SMAN 14 Medan dalam upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Sumber data dalam penelitian didapatkan melalui hasil observasi yang dilakukan di sekolah tersebut. Objek yang diamati dan didokumentasikan adalah penggunaan aplikasi *Quizizz* oleh guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini mengikuti pendekatan Miles dan Huberman, yang meliputi tahapan pengumpulan data, kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, Sugiyono dalam (Asrory, Maskuri, and Hakim 2024).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perencanaan Implementasi Aplikasi *Quizizz* dalam Proses Pembelajaran Peserta Didik Pada Mata pelajaran PPKn di SMAN 14 Medan.

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil observasi yang telah dilakukan oleh penulis bahwa proses implementasi aplikasi *Quizizz* dalam upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik SMAN 14 Medan

terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan menjadi fokus utama bagi guru dengan tujuannya yaitu para peserta didik mengerti dan memahami prosedur dan langkah penggunaan aplikasi *Quizizz* ini. Hal ini dapat dilihat dimana guru sebelumnya telah menjelaskan kepada peserta didik tentang langkah-langkah penggunaan aplikasi *Quizizz* ini dan rata-rata peserta didik telah memahami tentang cara penggunaan aplikasi *Quizizz* serta peserta didik menyambut dengan antusias tentang penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

Berikut ini adalah tahap implementasi aplikasi *Quizizz* dalam proses pembelajaran bagi guru dan juga peserta didik di SMAN 14 Medan:

a. Pemahaman tentang aplikasi *Quizizz*

Pada era saat ini, teknologi telah menjadi hal yang sangat dibutuhkan dalam kegiatan sehari-hari oleh sebagian banyak individu. Perkembangan teknologi telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan seperti dunia bisnis, politik, budaya, seni dan juga berpengaruh besar bagi dunia pendidikan yang mana telah merubah paradigma pendidikan secara menyeluruh. Khusus dalam Pendidikan saat ini media pembelajaran berbasis teknologi semakin marak digunakan dalam aktivitas belajar mengajar yang mana sudah terbukti dapat meningkatkan efektifitas dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Kemudian, media pembelajaran berbasis teknologi saat ini juga dianggap salah satu media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran. Seperti yang dikatakan oleh (Yanto 2019) media pembelajaran interaktif merupakan media pembelajaran yang dibuat dalam bentuk software berbasis komputer yang dilengkapi dengan fitur materi pelajaran, simulasi dengan animasi interaktif untuk materi yang abstrak, soal tes yang disertai dengan jawaban, serta dibuat dengan kemudahan dalam mengoperasikannya.

Saat ini sangat banyak media pembelajaran berbasis teknologi yang tersedia salah satu contohnya yaitu media pembelajaran aplikasi *Quizizz*, maka oleh karena itu guru dituntut harus selektif dalam memilih media pembelajaran yang akan di implementasikan dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dari penelitian-penelitian sebelumnya menyebutkan bahwa pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi, mengevaluasi dan juga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu pendidik memberikan materi pelajaran kepada peserta didik secara interaktif dan dapat mengefesienkan waktu pembelajaran (Nurul Audie 2019). Media pembelajaran saat ini juga tersedia dalam bentuk permainan yang dapat memberikan dimensi yang berbeda dan dapat memancing keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai seperti penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Solviana 2020) yang menyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik, serta meningkatkan minat dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Aplikasi *Quizizz* ini merupakan salah satu media pembelajaran yang sangat efektif untuk digunakan di dalam proses pembelajaran, hal ini dikarenakan di dalam aplikasi *Quizizz* terdapat fitur-fitur unggulan yang dapat digunakan oleh guru untuk mendukung proses pembelajaran. Adapun fitur-fitur yang terdapat di dalam *Quizizz* yaitu kuis interaktif, pembelajaran mandiri, kelas multi pemain, penilaian otomatis, kustomisasi konten dan lain-

lainnya. Fitur-fitur yang terdapat di *Quizizz* harus dapat dipahami dengan baik oleh peserta didik dan pendidik agar dalam penggunaannya lebih optimal dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Disingkat itu aplikasi *Quizizz* memiliki tampilan yang sangat menarik serta mempunyai latar belakang musik dengan pilihan dinyalakan atau dimatikan, jika siswa senang belajar dengan musik maka mereka dapat menyalakan musik tersebut, sedangkan jika siswa membutuhkan belajar yang tenang dan sunyi maka musik dapat dimatikan (Sari and Yarza 2021).

b. Perencanaan yang dilakukan oleh guru sebelum menggunakan aplikasi *Quizizz*.

Perencanaan yang matang sangat dibutuhkan oleh guru sebelum memilih dan mengimplementasikan media pembelajaran tersebut ke dalam proses belajar mengajar untuk memastikan bahwa proses pembelajaran berjalan dengan baik dan lancar. Maka disini hal yang harus dilakukan oleh guru yaitu mengidentifikasi kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran dan kemudian guru baru dapat memutuskan apa yang akan diberikan kepada peserta didik melalui media pembelajaran tersebut.

Berikut adalah contoh perencanaan yang dilakukan oleh guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran aplikasi *Quizizz*. Pada sesi pertemuan pertama guru terlebih dahulu menjelaskan terkait dengan materi yang sedang dipelajari kepada peserta didik dengan menggunakan berbagai metode mengajar yang bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik. Kemudian, sebelum mengakhiri kegiatan pembelajaran guru menghimbau kepada peserta didik bahwa untuk pertemuan selanjutnya guru akan memberikan uji kompetensi kepada peserta dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran yang sekaligus dapat menjadi alat untuk mengevaluasi hasil belajar peserta didik. Setelah itu guru dapat mulai menyusun soal kuis yang dapat dibuat langsung di aplikasi *Quizizz* tersebut berdasarkan tingkat kemampuan, pengetahuan dan kesiapan belajar peserta didik.

Pada pertemuan selanjutnya guru menyerukan kepada peserta untuk menggunakan semua smartphone yang dimiliki oleh mereka karena pembelajaran akan menggunakan aplikasi *Quizizz* sambil guru tersebut memberikan panduan kepada peserta didik mengenai tatacara penggunaan aplikasi *Quizizz*. Perencanaan guru dalam menggunakan aplikasi *Quizizz* bertujuan untuk menetapkan tujuan pembelajaran yang jelas dan dapat diukur, serta merancang metode yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Asrory, Maskuri, and Hakim 2024). Dalam penerapan aplikasi *Quizizz* di sekolah SMAN 14 Medan ke dalam proses pembelajaran guru memegang peran yang sangat penting terhadap kelancaran aktivitas pembelajaran karena guru harus memastikan bahwa media pembelajaran *Quizizz* ini dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran, selaras dengan kurikulum yang berlaku dan sesuai dengan minat serta gaya belajar peserta didik.

c. Pemahaman alur penggunaan *Quizizz* bagi peserta didik.

Quizizz adalah media pembelajaran yang berupa aplikasi yang sangat cocok digunakan oleh pendidik dalam kegiatan pembelajaran pada saat ini, hal ini dikarenakan *Quizizz* bisa memenuhi sebagian keberagaman gaya belajar yang dimiliki oleh peserta didik serta juga bisa membuat aktivitas pembelajaran menjadi lebih interaktif,

menyenangkan dan juga bisa memberikan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik.

Dalam hal mengimplementasikan aplikasi *Quizizz* dalam proses pembelajaran sangat penting bagi seorang guru untuk terlebih dahulu memperkenalkan, menjelaskan, dan memberikan pemahaman kepada peserta didik mengenai aplikasi *Quizizz* ini. Hal ini perlu dilakukan karena jika peserta didik sudah memahami secara mendalam baik itu cara penggunaannya, kelebihan, kekurangan dan hal-hal lainnya yang terkandung dalam aplikasi *Quizizz* maka besar kemungkinan partisipasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran akan jauh lebih besar karena mereka tidak kebingungan lagi dalam penggunaannya. Adapun Langkah-langkah yang harus ditempuh oleh siswa untuk menggunakan aplikasi *Quizizz* adalah dimulai dengan membuka tautan www.quizizz.com dan memasukkan enam digit kode yang sebelumnya sudah diberikan oleh guru. Kemudian siswa memasukkan data diri mereka dan setelah itu mereka bisa mulai mengerjakan kuis dengan terus mendapatkan panduan dari guru.

Pengerjaan kuis pada aplikasi *Quizizz* dibatasi oleh waktu yang telah ditetapkan oleh guru, setiap soal bisa memiliki durasi yang sama atau berbeda sesuai waktu yang ditetapkan oleh guru. Kemudian setiap soal yang ada juga bisa memiliki nilai yang sama dan berbeda-beda sesuai yang ditentukan oleh guru. Tujuan dari ditetapkan waktu pada pengerjaan kuis adalah supaya peserta didik dapat menyelesaikan kuis dalam waktu yang bersamaan dan juga untuk meminimalisir supaya tidak banyak waktu yang terbuang sia-sia. Dalam pengerjaan kuis siswa yang dapat menjawab soal sesuai dengan waktu yang telah ditentukan dan benar akan mendapatkan nilai yang tinggi dan juga begitu sebaliknya. Hasil yang didapatkan oleh siswa dari pengerjaan kuis dapat menjadi bahan evaluasi bagi guru untuk mengetahui sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai pada setiap peserta didik. Keuntungan lain yang ada pada *Quizizz* adalah adanya penilaian otomatis yang sangat membantu guru dalam mengevaluasi hasil kerja siswa. Hal ini sesuai dengan pernyataan (Selian and Rambe 2022) yang menyatakan siswa langsung dapat mengetahui hasil evaluasi yang dilakukan secara langsung tanpa menunggu waktu lagi untuk pendidik memeriksanya karena hasil akan langsung keluar dengan sendirinya sehingga guru tidak perlu lagi melakukan analisis hasil belajar secara manual.

Proses Implementasi Aplikasi *Quizizz* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di SMAN 14 Medan.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh penulis menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran di sekolah SMAN 14 Medan sudah sangat baik untuk sejauh ini. Hal ini dapat dilihat dari antusias yang ditunjukkan oleh peserta didik yang begitu bersemangat ketika *Quizizz* digunakan dalam pembelajaran. Hal ini terjadi bukan tanpa alasan, salah satu penyebab peserta didik menyukai *Quizizz* ini dikarenakan mereka tidak perlu menulis terlalu banyak ketika mengerjakan kuis dan dengan menggunakan *Quizizz* juga dapat menghemat penggunaan kertas atau buku untuk mengerjakan soal. Seperti yang dikatakan oleh (Dionisius Heckie Puspoko Jati 2022) penggunaan berbagai media digital dalam proses pembelajaran daring memberikan kemudahan bagi guru dan siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran, dimana dalam hal ini guru dan siswa dapat belajar dimana saja dan kapan saja tanpa adanya batasan waktu. Adapun proses penggunaan aplikasi *Quizizz* SMAN 14 Medan adalah sebagai berikut:

Implementasi Aplikasi Quizizz Dalam Meningkatkan....

(Syahabuddin, Kesuma, & Gultom, 2025)

- a. Fitur-fitur yang terdapat di dalam *Quizizz* menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan.

Sejauh ini SMAN 14 Medan telah menggunakan berbagai media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sebagai upaya menunjang hasil belajar yang lebih baik pada peserta didik dan demi tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, yang mana salah satu media pembelajaran yang digunakan yaitu *Quizizz*. Hal ini dapat dikatakan berhasil karena selama observasi dilakukan peneliti melihat motivasi belajar peserta didik menjadi lebih baik selama proses pembelajaran dilaksanakan dan mereka lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Fitur-fitur menarik yang ada dalam *Quizizz*, seperti pertanyaan pilihan ganda, musik latar saat mengerjakan kuis, kemampuan untuk mengubah avatar, dan peringkat sebagai ajang kompetisi, menginspirasi keterlibatan siswa dalam belajar (Asrory, Maskuri, and Hakim 2024). Dengan fitur-fitur menarik yang terdapat di dalam *Quizizz* dapat membuat peserta didik menjadi senang dan termotivasi dalam proses pembelajaran karena pembelajaran menjadi lebih bervariasi.

Salah satu contoh fitur yang sangat menarik yang terdapat dalam *Quizizz* adalah adanya sistem peringkat yang membuat siswa dapat bersaing dengan rekan dalam kelasnya untuk menjadi peringkat pertama dengan nilai terbaik dan penyelesaian kuis secara tepat waktu. Kemudian dengan adanya sistem pengaturan waktu yang dapat ditentukan langsung oleh guru membuat peserta didik tidak mengulur-ngulur waktu dalam menyelesaikan kuis. Dengan begitu siswa tidak hanya sekedar menyelesaikan kuis yang diberikan namun mereka juga termotivasi untuk bersaing satu dengan lainnya. Kemudian salah satu faktor pendorong motivasi peserta didik untuk mengerjakan kuis adalah mereka tidak harus berlama-lama lagi dalam menulis kuis yang diberikan.

- b. Mekanisme penggunaan aplikasi *Quizizz*.

Penggunaan *Quizizz* sebagai media pembelajaran di sekolah SMAN 14 Medan telah direncanakan dengan matang oleh guru sebelumnya, hal ini dilakukan supaya dalam penerapannya pembelajaran dapat berjalan dengan lancar. Mekanisme ini melibatkan sejumlah langkah yang melibatkan peran guru dan murid. Pertama, guru membuat soal atau kuis sesuai dengan kemampuan peserta didik dengan menggunakan aplikasi *Quizizz*. Kemudian guru memberi informasi kepada peserta didik mengenai kuis yang akan diberikan yang mencakup waktu pelaksanaannya dan memberikan kode gabung kepada peserta didik agar dapat bergabung dalam ruang kuis yang telah disediakan oleh guru. Setelah memperoleh kode peserta didik dapat masuk ke ruang kuis menggunakan ponsel mereka masing-masing dan mereka sudah dapat mengerjakan kuis-kuis yang tersedia di ruang tersebut. Penilaian otomatis dan peringkat dapat langsung diberikan oleh sistem *Quizizz*. Dengan penggunaan *Quizizz* yang begitu simpel telah berhasil membuat peserta didik terlibat secara penuh dalam pembelajaran.

Implikasi Implementasi Aplikasi *Quizizz* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di SMAN 14 Medan.

Berdasarkan hasil dari observasi yang telah dilakukan oleh penulis terhadap penerapan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran dalam upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan menunjukkan hasil yang sangat positif terhadap pembelajaran.

Peserta didik begitu antusias ketika guru memberitahukan bahwa akan menggunakan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran. Tidak hanya pada peserta didik, guru juga sangat merasa terbantu dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* dalam proses pembelajaran yang mana salah satunya dengan menggunakan *Quizizz* memudahkan guru untuk mengidentifikasi materi yang masih belum dikuasai oleh peserta serta mengukur peningkatan kompetensi mereka dengan membandingkan hasil post-test dan *pre-test*.

Implikasi dari penerapan aplikasi *Quizizz* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah sebagai berikut:

a. Dampak penggunaan aplikasi *Quizizz*.

Fungsi penggunaan media pembelajaran yang menarik contohnya seperti *Quizizz* dalam proses pembelajaran adalah untuk memperlancar interaksi antara guru dengan siswa, meningkatkan motivasi belajar, meningkatkan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran dan untuk memperbaiki hasil akhir peserta didik. Meskipun penggunaan *Quizizz* dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan dapat memberikan berbagai manfaat lainnya dalam proses pembelajaran. Namun penggunaannya dalam proses pembelajaran juga dapat menghadapi beberapa kendala seperti gangguan jaringan internet yang terkadang tidak stabil, keterbatasan dalam akses teknologi dan terkadang ada juga siswa yang tidak selalu memiliki kuota internet sehingga penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti *Quizizz* dalam proses pembelajaran akan terhambat.

b. Dampak *Quizizz* terhadap metode pembelajaran dan semangat peserta didik.

Penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di sekolah SMAN 14 Medan telah memberi warna baru dalam aktivitas pembelajaran, yang mana biasanya peserta didik harus menulis setiap soal yang diberikan oleh guru dan menghabiskan banyak kertas serta waktu yang terbuang sia-sia. Namun dengan menggunakan *Quizizz* pembelajaran menjadi lebih praktis dan dinamis karena peserta didik dapat langsung mengerjakan kuis dengan bermodal sebuah smartphone yang terhubung dengan jaringan internet. Dengan pembelajaran yang lebih praktis dan efisien membuat peserta didik menjadi lebih antusias untuk mengikuti pembelajaran.

Pembelajaran berbasis permainan serta juga dilengkapi dengan fitur-fitur yang terdapat di dalam *Quizizz* juga telah berhasil meningkatkan motivasi belajar peserta didik selama dalam proses pembelajaran. Fitur-fitur yang dimaksud yaitu seperti penghargaan visual, peringkat otomatis dan papan peringkat telah berhasil membuat peserta didik lebih antusias dan terlibat secara penuh dalam pembelajaran. Dengan adanya papan peringkat dan pemberian peringkat otomatis juga membuat persaingan tersendiri antara peserta didik, sehingga dalam pengerjaan soal mereka menjadi lebih serius dalam melaksanakannya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa implementasi aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) memiliki dampak positif yang signifikan terhadap motivasi

belajar peserta didik. Melalui pendekatan pembelajaran yang interaktif dan berbasis teknologi, *Quizizz* berhasil menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan, yang pada gilirannya meningkatkan antusiasme dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* dapat memfasilitasi pembelajaran dengan lebih baik melalui fitur-fiturnya yang interaktif dan kompetitif, seperti kuis online yang menarik, papan peringkat otomatis, umpan balik langsung, dan elemen permainan yang dapat memotivasi siswa untuk berpartisipasi secara aktif. Peningkatan motivasi ini tidak hanya tercermin dari partisipasi yang lebih tinggi, tetapi juga dari peningkatan pemahaman konsep dan materi yang diajarkan, sebagaimana dibuktikan oleh hasil evaluasi yang lebih baik.

Saran

Saran yang dapat peneliti berikan adalah bahwasanya *Quizizz* sebagai media pembelajaran sangat cocok untuk diterapkan dalam proses pembelajaran oleh guru-guru di masa kini. Fitur-fitur menarik yang terdapat dalam *Quizizz* bisa membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dan membuat peserta didik jauh dari rasa jenuh dan bosan. Penggunaan *Quizizz* juga dapat meminimalisir waktu terbuang sia-sia karena guru dan peserta didik tidak harus lagi menulis soal yang memakan waktu lama. *Quizizz* bersifat sangat fleksibel, dimana dapat digunakan dalam pembelajaran tatap muka dan pembelajaran jarak jauh. Namun dalam pelaksanaannya guru harus memastikan bahwa peserta didik memiliki smartphone atau alat teknologi lainnya yang dapat mengakses *Quizizz* tersebut serta memastikan ketersediaan jaringan yang stabil supaya dalam pelaksanaannya menjadi lebih maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Asrory, M.R.I.A, Maskuri., & Hakim, D.M. (2024). Implementasi Aplikasi Quizizz Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Islam* 9(4): 53–64.
- Dionisius Heckie Puspoko Jati. (2022). *Upaya Peningkatan Hasil Belajar PPKn Melalui Aplikasi Quizizz* 6(3): 383–89.
- Fitriyana, Nofia, Muhamad Shoehhudin, & Setiyono, J. (2023). Quizizz Sebagai Media Implementasi Evaluasi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Daring Unit Kegiatan Mahasiswa Journalistik (Sinergi) IKIP PGRI Bojonegoro* (2020): 136–45.
- Hakim, D. M., Winarto., Ulumuddin, I.K., Wibowo, H.S., & Rahman, T. (2022). Implementation of Inquiry Methods in Increasing Student Activeness and Learning Achievement in Islamic Religious Education (PAI) Subjects at Nahdlatul Ulama Middle School 'Pace.' *Jurnal*

- PROGRESS: Wahana Kreativitas dan Intelektualitas* 10(2): 237–61.
doi:10.31942/pgrs.v10i2.7355.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, HarahapTuti Khairani, & Tahrim, T. (2021). Tahta Media Group *Media Pembelajaran*.
- Nurul Audie. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar. *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* 2(1): 586–95.
- Pusparani, H. (2020). Media Quizizz Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas Vi Di Sdn Guntur Kota Cirebon. *Tunas Nusantara* 2(2): 269–79. doi:10.34001/jtn.v2i2.1496.
- Salsabila, Unik Hanifah, Iefone Shiflana Habiba, Isti Lailatul Amanah, Nur Asih Istiqomah, and Salsabila Difany. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi* 4(2): 163–72. doi:10.22437/jiituj.v4i2.11605.
- Sari, P.M. & Yarza, H.N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan* 4(2): 195. doi:10.31764/jpmb.v4i2.4112.
- Selian, Fadhila Husna, & Rambe, R.N. (2022). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah Di Masa Pandemi. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4(6): 7370–77. doi:10.31004/edukatif.v4i6.4083.
- Siska, A., Mujib, A., & Putri, D.A.P. (2022). Pengaruh Motivasi Dan Kecerdasan Emosional Terhadap Kemandirian Belajar Siswa Pada Pembelajaran Daring Sekolah Batam (Studi Pada Sdn 005 Sekupang Batam). *Jurnal Dedikasi Pendidikan* 6(1): 93–106. doi:10.30601/dedikasi.v6i1.2407.
- Solviana, M.D. (2020). Pemanfaatan Teknologi Pendidikan Di Masa Pandemi Covid-19: Penggunaan Gamifikasi Daring Di Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung. *Al Jahiz: Journal of Biology Education Research* 1(1): 1. doi:10.32332/al-jahiz.v1i1.2082.
- Umar Sidiq and Miftachul Choiri. 2019. 53 *Journal of Chemical Information and Modeling Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan*.
[http://repository.iainponorogo.ac.id/484/1/METODE PENELITIAN KUALITATIF DI BIDANG PENDIDIKAN.pdf](http://repository.iainponorogo.ac.id/484/1/METODE%20PENELITIAN%20KUALITATIF%20DI%20BIDANG%20PENDIDIKAN.pdf).
- Yanto, D.T.P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian

Listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi* 19(1): 75–82.
doi:10.24036/invotek.v19i1.409.

▪ *How to cite this paper :*

Syahabuddin., Kesuma, S., & Gultom, R. (2025). Implementasi Aplikasi *Quizizz* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran PPKn. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 9(1), 257–268.