



**PEMANFAATAN APLIKASI QUIZIZZ UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
PPKn KELAS VIII SMP WIYATA DHARMA KESAMBEN**

**Melania Tesa Iana Maya Anugraheni^{1*}, Akhmad Qomaru Zaman², Bernadetta Budi
Lestari³**

^{1,2,3} Universitas PGRI Adi Buana, Surabaya

*E-mail: melanitatesa19@gmail.com

Abstract

The declining quality of education in Indonesia makes teachers or educators required to be more creative with new innovations in carrying out learning activities. One way that can be done in this technological era is by utilizing the educational application Quizizz which is a game-based educational application. This game-based learning will make the classroom atmosphere fun and interactive. This study uses a qualitative descriptive research method. Data collection techniques using the method of observation, interviews, and documentation. The data sources used were the teacher and several grade VIII students at SMP Wiyata Dharma Kesamben and other literature. Data analysis techniques used are data collection, data reduction, data presentation, and data verification. All data will be tested for credibility using technical triangulation by checking the observed data and then matching it with the results of interviews and documentation during research at SMP Wiyata Dharma Kesamben. Based on the results of the study it was revealed that the use of the Quizizz application could improve learning outcomes in class VIII PPKn SMP Wiyata Dharma Kesamben. The use of game-based educational applications makes the learning atmosphere fun and increases student motivation to study and work on problems as evidenced by increased learning outcomes.

Keywords: *Quizizz Application, Learning Outcomes, Civic*

Abstrak

Penurunan kualitas pendidikan di Indonesia membuat guru atau pendidik dituntut untuk lebih kreatif dengan adanya inovasi-inovasi baru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Salah satu cara yang bisa dilakukan di era teknologi ini adalah memanfaatkan aplikasi edukatif Quizizz yang merupakan aplikasi pendidikan berbasis game. Pembelajaran berbasis game ini akan membuat suasana kelas menjadi menyenangkan dan interaktif. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sumber data yang digunakan adalah guru dan beberapa peserta didik kelas VIII SMP Wiyata Dharma Kesamben serta literatur lainnya. Teknik analisis data yang digunakan adalah pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data. Seluruh data akan diuji kredibilitasnya menggunakan triangulasi teknik dengan mengecek data dari hasil observasi yang kemudian dicek dengan hasil wawancara serta dokumentasi selama penelitian berlangsung di SMP Wiyata Dharma Kesamben. Berdasarkan hasil penelitian mengungkapkan bahwa dengan pemanfaatan aplikasi Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar PPKn kelas VIII SMP Wiyata Dharma Kesamben. Penggunaan aplikasi edukatif berbasis game membuat suasana belajar menjadi menyenangkan dan meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar dan mengerjakan soal-soal yang dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar.

Kata Kunci: *Aplikasi Quizizz, Hasil Belajar, PPKn*



PENDAHULUAN

Pasca pandemi *Covid-19*, sistem pendidikan di Indonesia mengalami penurunan kualitas. Hal ini tentunya menjadi tantangan bagi pengajar dan orang-orang yang terlibat di bidang pendidikan, karena dituntut lebih kreatif dan melakukan inovasi untuk mengembangkan kemampuan peserta didik. Pada tahun 2022 ini, wabah virus *Covid-19* mulai mereda dan sistem pendidikan di Indonesia mulai menyesuaikan ke pembelajaran berbasis hybrid yang mengombinasikan pembelajaran tatap muka (PTM) dengan pembelajaran *online*. Hal ini bisa menjadi nilai positif, karena dengan adanya wabah virus *Covid-19*, Indonesia menjadi lebih unggul dalam bidang teknologi, terutama bagi generasi muda. Nadiem Makarim menyampaikan: "Walaupun masih tidak ideal dan masih tidak optimal, memang pembelajaran dengan metode tatap muka itu banyak positifnya tapi jika kita menggunakan dan dikombinasikan dengan teknologi potensi belajarnya menjadi luar biasa. Kalau ada kombinasi antara *face to face* tapi juga ada dengan *remote learning* dan *online learning*, itu potensinya menjadi lebih efektif menurut saya".

Pendidikan berbasis teknologi dapat terlaksana melalui proses pembelajaran yang melibatkan keaktifan dan kreatifitas dari pendidik dan juga peserta didik. Pengaruh kemajuan teknologi membawa dampak positif bagi kehidupan manusia (Aini, 2019). Penggunaan teknologi dalam pembelajaran akan mengubah metode pembelajaran dari metode tradisional menjadi penggunaan teknologi pembelajaran yang lebih baik. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dapat digolongkan ke dalam tiga jenis, yaitu sebagai media pendidikan yang hanya menjadi pelengkap untuk memperjelas materi ataupun uraian yang disampaikan; sebagai sumber informasi dan mencari informasi; dan sebagai sistem pembelajaran (Sugiarto, 2020). Melalui pendidikan berbasis teknologi, peserta didik dapat meningkatkan *critical thinking* (berpikir kritis), *creative thinking* (berpikir kreatif) dan *never stop questioning* (tidak pernah berhenti bertanya). Teknologi digital merupakan salah satu pengaruh dalam sistem pendidikan dunia saat ini. Hal ini disebabkan karena aspek efektivitas, efisiensi, dan daya tarik yang ditawarkan oleh pembelajaran berbasis teknologi digital (Kamsina, 2020).

Berkembangnya kemajuan teknologi saat ini dapat dimanfaatkan untuk meminimalisir rasa bosan karena sistem pembelajaran yang monoton (Srinarwati *et al.*, 2022). Peserta didik akan lebih memahami pembelajaran dan memiliki keterampilan untuk mencapai kompetensi belajar karena lingkungan belajar yang mendukung dan menyenangkan. Maka dari itu, penelitian ini akan membahas secara khusus mengenai penggunaan aplikasi *Quizizz* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran peserta didik; hasil belajar peserta didik saat menggunakan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran; dan hambatan selama menggunakan aplikasi *Quizizz* selama pembelajaran.

METODE

Metode kegiatan ini adalah penelitian kualitatif yang dilaksanakan di SMP Wiyata Dharma Kesamben, Blitar, Jawa Timur. Data dan sumber data dalam penelitian ini adalah guru mata pelajaran PPKn dan peserta didik kelas VIII. Teknik pengumpulan data diawali dengan observasi lingkungan sekolah yang diteliti khususnya kelas VIII. Setelah diobservasi, wawancara dilakukan bersama guru mata pelajaran PPKn dan 4 peserta didik kelas VIII untuk memastikan hasil observasi. Untuk mendukung penelitian, dokumentasi dilakukan untuk meyakinkan penelitian tersebut benar-benar dilakukan. Ketiga teknik ini dinamakan triangulasi teknik untuk menguji kredibilitas data penelitian. Teknik analisis data yang digunakan adalah pengumpulan data observasi, wawancara, dan dokumentasi; reduksi data dengan memilih dan memilah data yang diperlukan; penyajian data; dan verifikasi.



HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

a. Pengaruh Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran bagi Peserta Didik

Pengaruh aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran bagi peserta didik kelas VIII di SMP Wiyata Dharma berdampak positif karena meningkatkan semangat dan motivasi dalam mengerjakan soal-soal. Dari hasil wawancara beberapa peserta didik kelas VIII berpendapat bahwa jika disuruh memilih mengerjakan soal-soal, lebih memilih menggunakan aplikasi Quizizz karena lebih seru dengan fitur-fitur *gift* ke teman ataupun mengampil poin lawan serta mendapat poin lebih jika sepat dan tepat menjawab soal; lebih semangat mengerjakan soal karena ada tampilan tema yang menarik dan juga musik yang membuat suasana menjadi menyenangkan; lebih mudah dan simpel tanpa tulis tangan; bisa mengerjakan sendiri soal-soal yang acak tanpa menyontek.

Dari hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 30 November 2022, guru mata pelajaran PPKn mengatakan bahwa menggunakan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran memanglah bukan hal yang baru di dunia pendidikan, namun hal baru di SMP Wiyata Dharma Kesamben. Peserta didik mulai dikenalkan dengan aplikasi Quizizz saat adanya mahasiswa-mahasiswa dari program pemerintah yaitu Kampus Mengajar Kampus Merdeka yang diselenggarakan oleh Kemdikbud. Dari kegiatan tersebut guru tertarik mencoba dalam pembelajaran sebagai media pembelajaran yang inovatif, efektif, dan efisien. Menurut beliau, jika disuruh memilih lebih efektif mana antara Quizizz dan kuis tulis maka jawabannya bisa saja efektif dan tidak efektif. Efektifnya adalah lebih memanfaatkan teknologi dan dapat meningkatkan tingkat kreatifitas dari guru sendiri dan juga anak-anak. Serta lebih hemat kertas karena kita tidak perlu *print out*.

Dengan mulai mengenalkan teknologi edukatif pada peserta didik khususnya di SMP Wiyata Dharma, dapat menjadikan pribadi yang kreatif dan tidak ketinggalan dengan perkembangan zaman walaupun sekolahnya digolongkan sekolah swasta yang agar tertinggal. Selain itu dapat menjadikan peserta didik pribadi yang bertanggung jawab karena dalam mengerjakan soal-soal tersebut peserta didik mendapat tantangan seperti diberi batasan waktu dalam mengerjakan soal serta bentuk soal yang acak. Dari kegiatan tersebut akan terlihat tingkat tanggung jawab peserta didik dari hasil belajar yang terlampir dari skor yang ditampilkan Quizizz di akhir kuis. Selain menjadi tanggung jawab, peserta didik menjadi termotivasi dalam mengerjakan soal-soal karena terdapat fitur-fitur menarik yang meliputi *glitch*: guncangan layar pada lawan selama 10 detik; *power play* (jika jawaban benar di 20 detik pertama akan mendapat bonus poin sebesar 50%); *eraser* (mengapus satu jawaban salah); dll. Walaupun pada intinya soal-soal yang disediakan adalah soal yang sama bahkan diulang beberapa kali dalam bentuk soal *print out*, namun dari hasil pengamatan, dokumentasi, dan wawancara, membuktikan bahwa sekian persen minat dan semangat peserta didik dalam mengerjakan soal-soal lebih tinggi menggunakan aplikasi Quizizz. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan hasil belajar yang menunjukkan adanya perbandingan antara hasil belajar saat mengerjakan soal di kertas dengan hasil belajar saat mengerjakan soal di aplikasi Quizizz.

Penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran membuat peserta didik menjadi lebih aktif dibandingkan pembelajaran yang berpusat pada guru. Hal tersebut demikian karena dalam aplikasi Quizizz terdapat banyak fitur-fitur pendukung. Peserta didik merasa senang dengan tampilan yang ada di layar *handphone* ataupun *laptop*. Secara umum, peserta didik dapat menggunakan aplikasi Quizizz dengan arahan yang diberika oleh guru mata pelajaran. Hal tersebut mulai dari *scan barcode*, menuliskan nama di masing-masing beranda Quizizz, hingga menggunakan fitur-fitur yang bisa menambah poin dalam permainan. Selama proses pengerjaan



kuis berlangsung, secara tidak langsung peserta didik diajarkan berkompetisi secara sehat dengan satu sama lain untuk mengerjakan soal masing-masing dengan waktu yang telah dibatasi. Dalam proses pengamatan, soal yang diberikan untuk kuis adalah 50 soal yang didalamnya terdapat beberapa kali pengulangan soal yang sama. Hal ini bertujuan untuk melatih daya ingat peserta didik dalam mengerjakan soal-soal yang bisa dikatakan mudah karena telah dijelaskan sebelum dilakukannya kuis *online* ini.

Selain berpengaruh bagi peserta didik, pemanfaatan aplikasi *Quizizz* dapat membantu guru dengan meringankan tugasnya dalam menyusun soal karena telah tersedia soal-soal sesuai dengan materi yang dipaparkan. Jika kurang sesuai bisa ditambahkan dengan soal yang diinginkan oleh guru pelajaran dan bahkan bisa dibuat lebih menarik dengan membuat soal teka teki atau susun kata sesuai dengan materi pembelajaran. Guru juga terbantu dalam mengevaluasi hasil belajar dari tiap-tiap peserta didik karena setelah mengikuti kuis tersebut, nilai akan langsung muncul dan presentasi kecepatan dan ketepatan dalam menjawab tiap soal sudah tersedia dalam *microsoft excel*. Guru PPKn SMP Wiyata Dharma Kesamben mengatakan bahwa di aplikasi *Quizizz* ini telah disediakan banyak fitur menarik dan bisa dikembangkan dengan soal-soal yang ada. Hal tersebut tergantung kreativitas guru. Menurut beliau dengan adanya aplikasi *Quizizz* sangat membantu guru. Buktinya banyak sekali guru yang menggunakan aplikasi-aplikasi edukatif, apalagi yang soal-soalnya sudah disediakan. Sebenarnya hal tersebut bisa mematikan kreativitas jika gurunya guru tersebut malas. Namun berdalih bahwa dengan mencari soal di internet sudah termasuk kreatif tambahannya.

b. Hasil Belajar Peserta Didik saat Menggunakan Aplikasi *Quizizz* sebagai Media Pembelajaran

Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Untuk mengetahui pembelajaran sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran, maka dilakukan evaluasi pembelajaran melalui hasil belajar peserta didik. Hasil belajar merupakan pola-pola perbuatan, nilai, pengertian, sikap, apresiasi, dan keterampilan dari peserta didik sebagai bentuk hasil interaksi dari kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan bersama seorang guru atau pendidik (Andriani & Rasto, 2019).

Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku dalam pengertian luas yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik (Zaman, 2018). Pada ranah kognitif, berkaitan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri atas 6 aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian. Dari 6 aspek ini, peserta didik di kelas VIII SMP Wiyata Dharma mampu memahami materi yang disampaikan dan mengerjakan soal-soal di aplikasi *Quizizz*. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil nilai peserta didik dalam mengerjakan 50 soal yang sama pada kuis tulis dan kuis dari aplikasi *Quizizz*. Hal tersebut menunjukkan bahwa kuis lebih menarik dan mudah dipahami peserta didik yang menjadikan peserta didik lebih banyak menjawab soal dengan benar saat mengerjakan soal-soal di *Quizizz*.

Pada ranah kedua yaitu ranah afektif, berkaitan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab, atau reaksi, menilai, organisasi dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai (Andriani & Rasto, 2019). Peserta didik mampu menerima adanya kolaborasi pembelajaran yang biasanya mengerjakan soal menggunakan lembar soal-soal dan sekarang mulai menggunakan aplikasi yang berisi soal-soal mengenai materi yang telah disampaikan oleh guru mata pelajaran. Peserta didik juga mampu merespon dan melaksanakan perintah dari guru mata pelajaran seperti perintah untuk mulai scan barcode *Quizizz*, memberi nama sebelum permainan dimulai, menggunakan fitur-fitur untuk menambah poin di aplikasi *Quizizz*, dan fitur menarik lainnya.

Dari hasil nilai kedua kuis menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar. Pada kuis tulis secara umum menampilkan nilai peserta didik yang dominan cukup rendah dibandingkan kuis



melalui aplikasi *Quizizz*. Ditunjukkan melalui akurasi hasil nilai kuis tulis 56%, sedangkan hasil nilai kuis menggunakan aplikasi *Quizizz* 84%. Agar semangat peserta didik dalam belajar selalu stabil dan bahkan meningkat, guru sebagai seorang pendidik wajib membuat suasana belajar menjadi menyenangkan melalui berbagai cara. Menggunakan aplikasi edukatif sebagai media pembelajaran merupakan inovasi yang diperlukan dalam dunia pendidikan yang mulai menurun kualitasnya. Menurut guru mata pelajaran PPKn SMP Wiyata Dharma Kesamben, dunia pendidikan membutuhkan inovasi-inovasi baru untuk menghidupkan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik melalui guru-guru muda. Bentuk-bentuk soal bisa dimodel menjadi acak kata dan teka-teki sesuai materi yang akan dibahas. Hal tersebut secara aktif melatih peserta didik untuk memecahkan permasalahan dan melatih daya ingat. Manusia akan mengingat hal-hal yang berkesan dan dengan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan akan menstimulasi otak peserta didik untuk menyimpan materi dan soal-soal dalam memori mereka. Hal ini tentunya berdampak positif dalam kegiatan pembelajaran.

c. Hambatan yang Terjadi Selama Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Quizizz*

Dalam proses pembelajaran terdapat beberapa hambatan yang membuat tujuan pembelajaran tidak tercapai. Begitu pula selama pelaksanaan pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizizz*. Menurut guru PPKn SMP Wiyata Dharma Kesamben, tidak ada hambatan dalam penggunaan aplikasi *Quizizz*, selama guru dianggap sebagai server dan sinyal bagus. Namun di sisi lain beliau mengatakan bahwa hambatannya ada pada peserta didik yang terkendala kuota internet. Walaupun sebenarnya bisa menggunakan *wifi* sekolah, namun masih dibatasi dan jika digunakan masih kurang kuat untuk mencakup 1 kelas.

Tidak hanya di lingkungan perkotaan, sekolah di lingkungan pinggiran lebih merasakan kekurangan dari pembelajaran menggunakan internet. Kekurangan atau kelemahan dari pembelajaran melalui aplikasi online adalah terkendala kuota internet dan jaringan. Di SMP Wiyata Dharma telah tersedia *wifi* sekolah yang sebenarnya bisa digunakan untuk seluruh masyarakat sekolah. Namun dengan alasan agar peserta didik lebih fokus belajar di sekolah dibandingkan bermain *gadget/game online*, maka akses *wifi* sekolah dibatasi. Peserta didik diperbolehkan menggunakan *wifi* hanya ketika diselenggarakan ujian berbasis komputer seperti AKM, praktek TIK, pembelajaran yang memerlukan internet, dan lainnya. Dengan adanya *wifi* sekolah, telah mendukung pemanfaatan aplikasi *Quizizz* dalam kegiatan pembelajaran, kendala lainnya adalah kekuatan sinyal yang terkadang kurang kuat untuk mencakup seluruh peserta didik dalam mengerjakan soal-soal di aplikasi. Hal tersebut membuat akun *Quizizz* yang log out ataupun harus mulai dari awal permainan.

Kemampuan literasi peserta didik di SMP Wiyata Dharma Kesamben khususnya kelas VIII bisa dikatakan pada tingkatan rendah karena memiliki minat baca yang rendah. Didukung dengan pendapat beberapa peserta didik bahwa jika diberi bahan bacaan yang banyak membuat mereka bosan untuk membaca dan lebih memilih untuk menyontek pada teman jika mendapat sebuah tugas. Terkadang tidak lupa mencari jawaban pada *google* karena dianggap lebih cepat dan praktis tanpa perlu membaca buku. Guru yang dianggap sebagai fasilitator utama dalam kegiatan pembelajaran tentunya memiliki PR untuk meningkatkan literasi peserta didik. Dengan kemampuan peserta didik yang berbeda-beda dan khususnya peserta didik di SMP Wiyata Dharma yang berisi anak-anak istimewa dan diakui oleh guru PPKn SMP Wiyata Dharma bahwa peserta didik di SMP Wiyata Dharma memang memiliki intelegensi yang cukup rendah dan sistem pembelajarannya terkadang tidak berjalan lancar seperti sekolah pada umumnya. Maka dari itu dengan adanya inovasi baru dengan aplikasi edukatif, diharapkan bisa dimanfaatkan dan bermanfaat khususnya bagi SMP Wiyata Dharma Kesamben.



Fitur-fitur di aplikasi *Quizizz* bisa menjadi bermanfaat dan menarik saat mengerjakan soal-soal, bisa juga menjadi salah satu hambatan terutama bagi peserta didik. Salah satunya adalah fitur musik saat mengerjakan soal-soal. Gaya belajar setiap individu berbeda, ada yang merasa rileks saat belajar menggunakan musik dan ada yang merasa terganggu dengan adanya musik. Namun dari hasil observasi selama pembelajaran serta wawancara dengan beberapa peserta didik kelas VIII memperlihatkan bahwa dengan adanya musik, mereka merasa rileks, nyaman, dan asyik saat mengerjakan soal-soal. Mereka juga menyukai fitur lainnya dengan mengatur tema *game* agar sesuai dengan lagu yang dimainkan saat mereka mengerjakan soal-soal.

Kesesuaian soal-soal kuis dengan materi juga menjadi penghambat jalannya suatu pembelajaran. Jika soal yang disediakan tidak sesuai dengan materi yang dibahas maka membuat peserta didik tidak dapat mengerjakan soal dengan baik, otomatis tidak mencapai tujuan pembelajaran yang harusnya bisa dicapai karena salah satu penyebabnya adalah nilai yang diperoleh tidak mencapai standar penilaian. Namun dari hasil observasi, peneliti melihat bahwa soal-soal yang telah disusun sudah sesuai dengan materi yang dibahas yaitu Bab 3, memaknai peraturan perundangan undangan

Pembahasan

1. Pengaruh Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Bagi Peserta Didik

Aplikasi *Quizizz* sangat berpengaruh dalam pembelajaran terutama mampu meningkatkan motivasi peserta didik. Hal ini membuat tujuan pembelajaran tercapai dengan hasil belajar yang diperoleh peserta didik. Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu oleh Yulia Isratul Aini bahwa melalui penggunaan media pembelajaran *Quizizz* akan membuat kegiatan pembelajaran menjadi menarik dan memotivasi peserta didik untuk belajar dengan lebih menyenangkan karena mengakomodir gaya belajar mereka yang beragam, baik visual dan audio visual. Guru PPKn SMP Wiyata Dharma mengatakan bahwa pengaruh yang paling kelihatan itu ya anak-anak lebih semangat jika ada kuis tapi menggunakan *Quizizz*, karena memang ini dianggap hal yang baru bagi mereka. Beliau juga menambahkan bahwa anak-anak mengakui dengan aplikasi *Quizizz*, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Anak-anak mempunyai gaya belajar yang berbeda-beda. Ada yang bisa fokus belajar menggunakan musik, dan ada yang tidak belajar menggunakan musik ataupun di suasana yang ramai.

2. Hasil Belajar Peserta Didik Saat Menggunakan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran

Hasil belajar berperan penting dalam kegiatan pembelajaran karena berfungsi sebagai alat untuk mengukur kemampuan peserta didik. Jika sekiranya masih dirasa kurang dan tidak mencapai tujuan pembelajaran, maka perlu diidentifikasi dan evaluasi agar pokok permasalahan dapat terselesaikan. Terdapat tiga ranah dalam hasil belajar yang meliputi kognitif, afektif, dan psikomotor. Dalam aspek kognitif peserta didik kelas VIII SMP Wiyata Dharma Kesamben mampu memahami materi yang disampaikan dan berhasil mengerjakan soal-soal di aplikasi *Quizizz* dengan tingkat akurasi 84% dibandingkan dengan mengerjakan soal di kertas dengan tingkat akurasi lebih rendah yaitu 56%. Perbandingan tingkat akurasi dari kedua jenis kuis ini dipengaruhi oleh motivasi dan semangat peserta didik saat mengerjakan soal menggunakan aplikasi game edukatif dari *Quizizz*. Hal tersebut sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Unik Hanifah Salsabila, Iefone Shiflana Habiba, Isti Lailatul Amanah, Nur Asih Istiqomah, Salsabila Difany berjudul “Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA”. Menurut penelitian terdahulu tersebut untuk mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran dapat dilihat dari pemahaman konsep, penguasaan materi dan prestasi belajar peserta didik. Peserta didik dengan tingkat pemahaman



konsep dan penguasaan materi yang tinggi, maka semakin tinggi pula prestasi yang diraih. Faktor penentu lainnya adalah ketepatan penerapan model dan media pembelajaran. Seorang pendidik diharuskan memahami metode pembelajaran terutama yang berkaitan dengan model-model pembelajaran. Jika sudah paham metode pembelajaran, maka akan dengan mudah menentukan media pembelajaran apa yang dibutuhkan peserta didik khususnya di kelas VIII SMP Wiyata Dharma Kesamben. Media pembelajaran juga dapat mengalihkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar yang berdampak pada keaktifan dan hasil belajar.

3. Hambatan Yang Terjadi Selama Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Quizizz

Penggunaan aplikasi Quizizz masih digolongkan mudah dipahami baik oleh guru dan peserta didik. Namun hambatan yang paling terlihat adalah jaringan internet yang kurang menjangkau ke kelas-kelas yang membuat proses pembelajaran menggunakan Quizizz cukup terhambat. Peserta didik yang tiba-tiba *disconnect* terkadang harus menunggu terkoneksi lagi dan akan tertinggal dari teman lainnya dan yang paling buruk adalah peserta didik terkadang harus memulai permainan dari awal. Dari hambatan tersebut, diharapkan lembaga pendidikan lebih memperhatikan dan peka terhadap kebutuhan sekolah-sekolah yang ada di era modern ini. Jika ingin dunia pendidikan maju dan berkembang maka harus mendukung dengan memberikan fasilitas seperti jaringan *wifi* dengan kekuatan yang cukup untuk digunakan saat pembelajaran berbasis teknologi terutama bagi sekolah-sekolah yang membutuhkan.

SIMPULAN (PENUTUP)

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan menyimpulkan bahwa aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran berpengaruh bagi peserta didik dalam meningkatkan semangat dan motivasi belajar dengan hasil akurasi kuis tulis 56% lebih kecil dari hasil kuis di aplikasi Quizizz 84%. Hambatan yang terjadi adalah terkendala kuota internet serta dengan adanya fasilitas sekolah sekolah yaitu *wifi* juga masih kurang maksimal karena kurang kuatnya jaringan yang bisa menjangkau seluruh peserta didik.

Diharapkan dengan adanya penelitian ini, lembaga pendidikan agar lebih memfasilitasi sekolah dengan menyediakan jaringan internet yang cukup kuat sinyal agar mempermudah dalam proses penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran; untuk guru-guru di masa perkembangan teknologi ini lebih memperhatikan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi edukatif yang sesuai dengan peserta didik; dan untuk penelitian selanjutnya, diharapkan melakukan penelitian sumber yang lebih luas lagi, agar dapat menjadikan perbandingan untuk berkualitas yang lebih baik lagi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada SMP Wiyata Dharma Kesamben yang telah bersedia menerima, mengizinkan, dan mendukung penulis untuk meneliti mengenai “Pemanfaatan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Kelas VIII SMP Wiyata Dharma Kesamben”.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu. *Jurnal Kependidikan*, 2(25), 1–6.
- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>



- Kamsina, K. (2020). Integrasi Teknologi Dalam Pembelajaran Implementasi Pembelajaran Ilmu Teknologi Dan Masyarakat. *Edueksos : Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, 9(2), 67–79. <https://doi.org/10.24235/edueksos.v9i2.7103>
- Sugiarto, A. (2020). Dampak Positif Pembelajaran Online Dalam Sistem Pendidikan Keperawatan Pasca Pandemi Covid 19. *Jurnal Perawat Indonesia*, 4(3), 432. <https://doi.org/10.32584/jpi.v4i3.555>
- Srinarwati, D. R., Ulfa, N. S., & Andriyani, N. B. (2022). *Optimalisasi Power Point Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Guru Dalam Kegiatan Belajar*. 3(1), 185–189.
- Zaman, A. Q. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar Negeri Di Surabaya Selatan. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 11(20). <https://doi.org/10.36456/bp.vol11.no20.a1356>