



Analisis Hasil Belajar Siswa melalui Implementasi Quizizz di SMPN 5 Kota Malang

Cenda Sevia Tama¹, Rose Fitria Lutfiana², M. Mansur³

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Malang, Indonesia

E-mail: cendasvt@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2025-01-10 Revised: 2025-02-20 Published: 2025-03-03 Keywords: <i>Quizizz; learning outcomes; Pancasila Education.</i>	This study aims to analyze student learning outcomes through the implementation of Quizizz, a technology-based learning media, in the subject of Pancasila Education, specifically on the topic of Pancasila Values in Everyday Life, at SMPN 5 Kota Malang. This research employs a qualitative descriptive approach, utilizing observation, interviews, and documentation as data collection techniques. The study involved 30 eighth-grade students. Before using Quizizz, students took a pretest, with an average score of 57. After learning with Quizizz, the posttest results showed an increase to 81, indicating an improvement of 24 points (42.1%). The findings reveal that Quizizz significantly enhances students' learning outcomes. Interactive features such as leaderboards and gamification create a more engaging and competitive learning environment, encouraging active student participation. The main challenges in implementing Quizizz include limited internet access and technological devices, which were addressed through training, the use of computer labs, and infrastructure improvements. Overall, this study concludes that Quizizz is an effective and innovative learning medium that supports technology-based education in the digital era.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2025-01-10 Direvisi: 2025-02-20 Dipublikasi: 2025-03-03 Kata kunci: <i>Quizizz; Hasil Belajar; Pendidikan Pancasila.</i>	Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hasil belajar siswa melalui implementasi media Quizizz dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMPN 5 Kota Malang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif. Teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Subjek penelitian terdiri dari 30 siswa kelas VIII F. Sebelum penggunaan Quizizz, siswa mengikuti pretest dengan nilai rata rata 57, kemudian setelah pembelajaran menggunakan Quizizz, nilai posttest meningkat menjadi 81. Dengan demikian, terjadi peningkatan sebesar 24 poin atau sekitar 42,1%. Selain itu, fitur interaktif Quizizz seperti leaderboard dan gamifikasi menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan kompetitif, yang mendorong keterlibatan aktif siswa. Kendala utama meliputi keterbatasan akses internet dan perangkat teknologi, yang diatasi melalui pelatihan, penggunaan laboratorium komputer, dan peningkatan infrastruktur. Secara keseluruhan, Quizizz merupakan media pembelajaran yang efektif dalam mendukung pembelajaran modern berbasis teknologi.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam kehidupan suatu bangsa. Pendidikan dapat mengubah pola pikir seseorang untuk selalu melakukan inovasi dan perbaikan dalam segala aspek kehidupan ke arah peningkatan kualitas diri (Suryanti & Taufik, 2022). Hal ini dikarenakan pendidikan menjadi faktor utama yang dapat membentuk generasi bangsa yang berkualitas. Melalui proses pendidikan, manusia akan dituntun untuk selalu belajar dan menimba ilmu pengetahuan. Hal tersebutlah yang menjadi alasan mengapa banyak sekali negara yang berlomba-lomba dalam menciptakan sistem pendidikan yang mutakhir sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan. Pendidikan merupakan “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana

belajar dan pembelajaran yang menyenangkan agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan. Pendidikan meliputi pengajaran keahlian khusus, dan juga sesuatu yang tidak dapat dilihat tetapi lebih mendalam yaitu pemberian pengetahuan, pertimbangan dan kebijaksanaan (Ujud et al., 2023).

Pembelajaran merupakan kegiatan utama dari proses pendidikan di sekolah yang bertujuan untuk menghasilkan perubahan tingkah laku. Perubahan tersebut meliputi kognitif, afektif dan psikomotor. Kegiatan pembelajaran ini memerlukan keaktifan belajar, partisipasi dan komunikasi interaktif antara guru dan siswa. Aktivitas belajar harus dirancang sedemikian

rupa sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Keberhasilan dalam proses pembelajaran dapat dilihat dari pemahaman konsep, penguasaan materi dan prestasi belajar peserta didik. Peserta didik dengan penguasaan materi yang tinggi, maka semakin tinggi pula prestasi yang diraih (Rajab, 2020). Selain itu, faktor penentu keberhasilan pembelajaran lainnya adalah ketepatan penerapan model dan media pembelajaran. Seorang pendidik diharuskan memahami metode pembelajaran terutama yang berkaitan dengan model-model pembelajaran (Salsabila et al., 2020).

Pancasila dalam kedudukannya sebagai dasar Negara, pandangan hidup, dan ideologi Negara harus diinternalisasikan dalam kehidupan berbangsa dan bernegara melalui pendidikan untuk membentuk warga Negara yang mencintai bangsa dan Negara Indonesia (Fitria Lutfiana et al., 2024). Pendidikan Kewarganegaraan dengan mata pelajaran yang berperan penting dalam pembentukan karakter yang berlandaskan pada nilai-nilai Pancasila, sehingga Pendidikan Kewarganegaraan baik di sekolah formal maupun informal dapat memperkuat jati diri bangsa dengan Menerapkan pada kehidupan sehari-hari dengan nilai-nilai Pancasila didalamnya. Khususnya pada generasi muda, sehingga memiliki landasan cukup kuat untuk menghindari efek negatif dari era digital (Febrilio et al., 2024). Diharapkan dengan Pendidikan Kewarganegaraan mampu membentuk dan menghasilkan generasi bangsa yang beradab mampu bertanggung jawab atas segala tindakan dan mampu berfikir kritis dalam kelangsungan negara Indonesia (Saleh et al., 2020). Namun, dalam praktiknya, terdapat sejumlah tantangan yang dihadapi oleh para pendidik, termasuk kurangnya minat siswa dan metode pembelajaran yang kurang menarik. Seiring dengan kemajuan teknologi, terdapat peluang besar untuk memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi guna meningkatkan efektivitas dan daya tarik pembelajaran Pendidikan Pancasila (Hakim, 2020). Perkembangan teknologi membawa perubahan dalam kehidupan masyarakat mulai dari bidang pendidikan, perdagangan hingga pemerintahan (Astika et al., 2023). Penerapan teknologi pembelajaran dapat dikatakan penggunaan teknologi dalam memecahkan masalah belajar pembelajaran yang bertujuan dan terkontrol dengan memanfaatkan dan mendayagunakan berbagai sumber belajar yang semaksimal mungkin melalui prosedur tertentu mulai dari analisis, pemilihan alternatif,

pelaksanaan, dan evaluasi pemecahan masalah serta pengelolaannya (Zainul, 2017).

Metode menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah sebuah cara teratur yang digunakan untuk melaksanakan atau mempermudah pelaksanaan suatu pekerjaan agar tercapai sesuai dengan yang dikehendaki. Sedangkan menurut Djamarah mengatakan bahwa metode merupakan suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dengan pengertian lain metode pembelajaran merupakan sistem yang dibentuk secara sistematis dan teratur guna membantu penyampaian ilmu kepada peserta didik dengan berdasarkan kurikulum ataupun RPP yang berlaku (Ramdani et al., 2023). Sedangkan Hamiyah dan Jauhar, mengartikan metode sebagai cara untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Untuk menghadapi tantangan pembelajaran berbasis digital yang sejalan dengan perkembangan teknologi dan informasi, tentunya diperlukan sebuah media pembelajaran yang menyelaraskan dengan kemajuan zaman, yang mampu merangsang minat seluruh tatanan masyarakat terutama peserta didik (Kautsar et al., 2018). Media itu merupakan alat bantu dalam proses belajar mengajar (Octorina, 2021). Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran berbasis digital yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran berperan penting bagi guru sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi pelajaran. Media Pembelajaran merupakan elemen penting dalam proses pembelajaran (Sari et al., 2022). Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien (Rivki et al., 2018).

Oleh karena itu guru harus membekali para siswa dengan pendidikan dan keterampilan yang tidak hanya meliputi keterampilan bertahan hidup tapi juga keterampilan berpikir kritis, konstruktif, inovatif dan berkarakter. Menjadi seorang guru harus profesional dan mampu membuat pembelajaran yang kreatif (Astika et al., 2023). Salah satu media pembelajaran yang menarik, memiliki sifat interaktif yang mengutamakan kerjasama, komunikasi, dan bisa menimbulkan interaksi antar siswa adalah melalui permainan, yang mempunyai karakteristik untuk menciptakan motivasi dalam belajar, yaitu khayalan (fantasy), tantangan (challenges)

dan keingintahuan (curiosity) (Salsabila et al., 2020).

Permainan (games) sendiri merupakan segala konteks yang menimbulkan interaksi satu dengan yang lain antara pemain dengan cara mengikuti aturan-aturan yang ada serta telah ditentukan dalam mencapai sebuah tujuan. Banyak media pembelajaran yang telah disuguhkan, yang bisa diterapkan oleh guru, salah satunya yaitu media pembelajaran berbasis permainan, tentu juga bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi dalam proses pembelajaran yaitu untuk mengukur pemahaman siswa selama mendapatkan materi yang telah diajarkan (Rahmawati et al., 2022). Kuis interaktif merupakan gabungan dari metode ceramah, tanya jawab dan pemberian tugas yang dikemas dalam suatu permainan kuis. Permainan seperti ini memberikan kesempatan kepada pemain dan semua peserta bahkan penonton untuk upaya kreatif. Pemberian kuis merupakan strategi guru yang diberikan terhadap peserta didik dengan memberikan soal-soal pada proses pembelajaran yang berhubungan dengan materi yang telah diajarkan dengan tujuan untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik (Ulhusna et al., 2021). Salah satu media berbasis game yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah Quizizz. Media Quizizz merupakan aplikasi edukasi berbasis game yang dapat digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran (Ilmiah & Pendidikan, 2024).

Aplikasi ini menawarkan pendekatan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan melalui fitur gamifikasi yang dirancang untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa. Quizizz memungkinkan guru untuk menyusun kuis, memberikan instruksi, membahas materi, dan melakukan evaluasi secara efektif dalam satu platform. Dengan tampilan yang menarik dan fitur yang mudah digunakan, Quizizz dapat diakses oleh guru dan siswa di berbagai perangkat, seperti komputer, tablet, atau smartphone. Salah satu keunggulan utama Quizizz adalah fleksibilitasnya. Aplikasi ini dapat digunakan kapan saja dan di mana saja tanpa terbatas oleh ruang dan waktu. Guru memiliki kontrol penuh untuk menentukan jadwal pembukaan dan penutupan kuis. Melalui Quizizz, siswa akan mendapatkan umpan balik langsung terkait jawaban mereka sehingga dapat membantu progress belajar mereka (Pohan et al., 2024).

Quizizz sendiri, merupakan aplikasi permainan pendidikan yang sifatnya naratif dan fleksibel, selain bisa dimanfaatkan sebagai sarana

menyampaikan materi, Quizizz juga bisa digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran, Aplikasi ini dilengkapi dengan tema tema menarik, yang dapat memberikan kesan yang menyenangkan dalam proses belajar dan tidak membuat bosan peserta didik (Haerani & Usman, 2024). Teknologi pembelajaran adalah bukan tentang teknologi, tetapi yang paling penting adalah bagaimana teknologi tersebut digunakan dengan tepat untuk membuat mahasiswa belajar (Zuriah, 2021). Kegiatan pembelajaran seperti ini tentu dapat dengan mudah menjadi kegiatan yang tidak membosankan bagi siswa. Sehingga, dengan adanya kemudahan akses media pembelajaran sekarang ini, Guru dapat menggunakan, kemudian mengembangkan media evaluasi melalui aplikasi Quizizz, sehingga dapat mencapai tujuan pendidikan. Untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih hidup, pemanfaatan aplikasi Quizizz bisa menjadi upaya tersebut, tanpa menghilangkan esensi dari materi yang telah disampaikan oleh guru (Windartati, 2023).

Berbagai macam kajian terkait dengan pemanfaatan aplikasi Quizizz, menunjukkan kemanfaatan yang didapat, menggambarkan bahwa Quizizz bisa meningkatkan kompetensi setiap siswa dan keahlian siswa. Pemanfaatan media pembelajaran Quizizz, adalah salah satu upaya mengakomodir permasalahan media pembelajaran di Indonesia yang tidak bisa diterapkan secara konvensional dengan pembelajaran lain yang berbasis teknologi Informatika dan Komputer. Padahal, model pembelajaran pendidikan berbasis teknologi bisa di strategikan secara naratif yang bersifat prespektif. Sehingga, menghasilkan rumusan upaya pemecahan masalah melalui pemanfaatan aplikasi Quizizz, terutama pada siswa SMP. Siswa SMP yang sedang tumbuh-tumbuhnya olah emosi, terkadang bisa memperlambat proses kinerja otak, ketika sedang kegiatan proses belajar mengajar berlangsung. Untuk menciptakan atmosfer pembelajaran yang lebih hidup, pemanfaatan aplikasi Quizizz bisa menjadi upaya tersebut, tanpa menghilangkan esensi dari materi yang telah disampaikan oleh guru. Permainan Quizizz dapat membantu mendorong motivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar (Aditiyawardman et al., 2022).

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hasil belajar siswa melalui implementasi aplikasi Quizizz di SMPN 5 Kota Malang. Pendekatan yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan metode wawancara, observasi, dan studi dokumentasi. Wawancara dilakukan untuk

mendapatkan wawasan dari guru dan siswa terkait pengalaman mereka dalam menggunakan Quizizz, sementara observasi digunakan untuk melihat penerapan aplikasi ini dalam kegiatan pembelajaran. Studi dokumentasi dimanfaatkan untuk menganalisis hasil belajar siswa yang terdokumentasi selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai pengalaman siswa dan guru dalam menggunakan aplikasi Quizizz serta dampaknya terhadap hasil belajar siswa, terutama dari aspek motivasi, pemahaman materi, dan keterampilan berpikir kritis. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi pendidik dan institusi pendidikan dalam mengembangkan strategi pembelajaran berbasis teknologi yang lebih relevan dan inovatif.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Pendekatan ini dipilih untuk memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai implementasi Quizizz dalam pembelajaran tanpa melakukan manipulasi terhadap variabel yang diteliti (Aini, 2021). Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 5 Kota Malang, Jawa Timur, pada 23 Oktober 2024 hingga 11 November 2024. Subjek penelitian terdiri dari 30 siswa kelas VIII F SMPN 5 Kota Malang.

Penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan utama. Pada tahap perencanaan, dilakukan identifikasi masalah dan perumusan tujuan penelitian, penyusunan instrumen penelitian seperti pedoman wawancara, lembar observasi, serta daftar dokumen yang akan dikumpulkan. Selain itu, ditentukan pula informan penelitian yang meliputi kepala sekolah, guru mata pelajaran, dan siswa. Pada tahap pengumpulan data, digunakan teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan secara mendalam dengan kepala sekolah, guru mata pelajaran, dan siswa untuk mengeksplorasi pengalaman, persepsi, serta pandangan mereka terkait penggunaan Quizizz dalam pembelajaran. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran guna mengamati interaksi antara guru dan siswa serta dinamika kelas dalam penggunaan Quizizz. Dokumentasi mencakup pengumpulan berbagai dokumen terkait implementasi Quizizz, seperti modul ajar, hasil evaluasi siswa, serta dokumen pendukung lainnya untuk melengkapi data observasi dan wawancara.

Teknik analisis data yang digunakan dalam

penelitian ini adalah analisis data interaktif yang terdiri dari tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Miles & Huberman, 1992). Untuk memastikan validitas data, penelitian ini menerapkan triangulasi yang mencakup triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan triangulasi waktu. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data dari berbagai informan, seperti kepala sekolah, guru, dan siswa. Triangulasi teknik dilakukan dengan menggabungkan metode wawancara, observasi, dan dokumentasi guna memperoleh informasi yang lebih komprehensif. Sementara itu, triangulasi waktu diterapkan dengan mengumpulkan data pada periode yang berbeda untuk mengurangi bias dan meningkatkan validitas hasil penelitian.

Dengan pendekatan ini, penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran yang akurat dan mendalam mengenai implementasi Quizizz dalam pembelajaran serta kontribusinya terhadap interaksi antara guru dan siswa di kelas.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Implementasi media pembelajaran Quizizz dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMPN 5 Kota Malang

Implementasi media pembelajaran Quizizz dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMPN 5 Kota Malang dimulai dengan tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang terstruktur. Media ini dipilih karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, efektif dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran modern berbasis teknologi. Platform ini tidak hanya membantu meningkatkan hasil belajar siswa tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang inovatif dan menarik (Rajab, 2020). Quizizz dapat diakses dimana saja dan kapan saja melalui berbagai perangkat, baik komputer maupun handphone, sehingga sangat fleksibel untuk pembelajaran tatap muka maupun daring. Guru juga dapat menyesuaikan waktu pengerjaan sesuai kebutuhan (Haddar & Juliano, 2021).

a) Tahap Perencanaan

Pada tahap ini, perencanaan menjadi tahap awal yang penting untuk memastikan keberhasilan implementasi media pembelajaran Quizizz di SMPN 5 Kota Malang. Guru memulai dengan menyusun materi dan soal berdasarkan Kompetensi Dasar (KD) dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, sehingga

dapat membantu siswa memahami materi secara mendalam dan mengembangkan kompetensi mereka secara menyeluruh, baik dari aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Berdasarkan hasil observasi, guru juga menambahkan elemen visual seperti gambar, video, dan warna warna yang menarik untuk meningkatkan daya tarik dan motivasi siswa.

Sebelum pelaksanaan secara menyeluruh, guru memberikan sosialisasi teknis terkait penggunaan Quizizz. Hasil wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa sebagian besar dari mereka sudah familiar dengan platform ini. Oleh karena itu, kegiatan sosialisasi difokuskan pada penjelasan mengenai aturan penggunaan, termasuk pembatasan terhadap fitur-fitur yang berpotensi mengganggu kelancaran proses, khususnya dalam situasi mode live.

Guru melaksanakan uji coba pada satu kelas untuk mengidentifikasi potensi kendala yang dapat muncul selama proses pelaksanaan. Persiapan teknis dilakukan secara menyeluruh, termasuk pengecekan perangkat pendukung seperti LCD, sistem audio, dan koneksi internet, guna memastikan keberlangsungan pembelajaran yang optimal. Selain itu, guru juga menetapkan kesepakatan bersama siswa, seperti menjaga ketertiban dan menghindari penyalahgunaan fitur pada platform *Quizizz*, untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif.

Hasil wawancara dengan guru Pendidikan Pancasila menunjukkan bahwa langkah-langkah persiapan pembelajaran dirancang secara strategis untuk mendorong keterlibatan aktif siswa. Guru menjelaskan bahwa pendekatan ini difokuskan pada penciptaan suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, dengan tujuan meningkatkan motivasi siswa untuk berpartisipasi secara maksimal dalam proses pembelajaran.

b) Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dilakukan dengan mengintegrasikan platform *Quizizz* ke dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan interaktivitas dan pemahaman siswa. Pembelajaran dimulai dengan pelaksanaan asesmen awal (pretest) untuk mengukur tingkat pemahaman awal siswa terhadap materi. Hasil dari pretest tersebut kemudian dianalisis dan dijadikan dasar

untuk menentukan bagian materi yang memerlukan penekanan lebih.

Penyampaian materi dilakukan dengan memanfaatkan media pendukung, seperti PowerPoint, yang dilengkapi dengan elemen visual dan audio guna meningkatkan keterlibatan siswa. Guru juga secara eksplisit menyisipkan nilai-nilai Pancasila ke dalam materi, seperti melalui cerita, gambar, atau contoh situasi yang relevan. Selanjutnya, siswa diajak mengikuti kuis *Quizizz* secara real-time di kelas, dimana suasana kompetitif tercipta melalui fitur leaderboard, yang mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif. Guru juga memberikan penugasan berbasis *Quizizz* sebagai pekerjaan rumah untuk mendukung pendalaman materi lebih lanjut.

Setelah sesi kuis selesai, guru membahas jawaban dari soal-soal yang banyak dijawab salah oleh siswa. Pembahasan ini tidak hanya membantu siswa memahami konsep yang kurang dipahami tetapi juga memberikan kesempatan bagi mereka untuk berdiskusi. Tahap akhir pembelajaran adalah post-test menggunakan *Quizizz*, yang bertujuan untuk dapat mengevaluasi peningkatan pemahaman siswa setelah pembelajaran berlangsung. *Quizizz* memungkinkan penyesuaian dengan kebutuhan siswa dan situasi pembelajaran, memberikan fleksibilitas untuk digunakan dalam berbagai konteks, seperti evaluasi, pengulangan materi, maupun pembelajaran individual (Pangaribuan & Nugroho, 2024)

c) Tahap Evaluasi

Pada tahap evaluasi, data yang dikumpulkan oleh peneliti menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* secara signifikan mempermudah guru dalam merekapitulasi nilai serta memberikan umpan balik dengan lebih cepat dan efisien. Fitur otomatisasi pada platform *Quizizz* menghasilkan laporan nilai siswa secara real-time, memungkinkan pendidik untuk memantau perkembangan akademik baik secara individual maupun kolektif.

Selain itu, kemampuan untuk mengunduh laporan dalam format Excel memberikan fleksibilitas bagi guru untuk melakukan analisis data lebih mendalam. Penelitian lain juga mengungkapkan bahwa integrasi teknologi dalam evaluasi

pembelajaran, seperti penggunaan Quizizz, dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan efektivitas penilaian. Sebagai contoh, penelitian oleh (Khasanah & Lestari, 2021) menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz memberikan dampak positif terhadap hasil belajar matematika siswa, dengan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman konsep. Dengan demikian, penerapan Quizizz dalam proses evaluasi pembelajaran tidak hanya mempermudah administrasi penilaian bagi guru, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran melalui umpan balik yang cepat dan analisis data yang lebih komprehensif.

2. Hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik dalam penggunaan media pembelajaran Quizizz di SMPN 5 Kota Malang

Sebelum menerapkan pembelajaran menggunakan Quizizz, siswa terlebih dahulu mengikuti pretest untuk mengukur tingkat pemahaman awal mereka. Hasil pretest ini memberikan gambaran mengenai kondisi pemahaman siswa pada awal pembelajaran. Setelah proses pembelajaran berlangsung, dilakukan post-test untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan Quizizz dalam meningkatkan pemahaman siswa.

Selengkapnya, hasil pretest dan post-test masing-masing peserta dapat dilihat pada Gambar 1 dan Gambar 2 berikut ini.

#	Question	Correct Answer	Correct	Incorrect	Unattempted
1.	Teknik analisis persentase perbandingan yang tidak sesuai dengan rumus...	10%	10	12	0
2.	Pembelajaran menggunakan Quizizz di SMPN 5 Kota Malang...	10%	10	12	0
3.	Mengapa persentase perbandingan yang tidak sesuai dengan rumus...	10%	10	12	0
4.	Persentase perbandingan yang tidak sesuai dengan rumus...	10%	10	12	0
5.	Dalam taksonomi pendidikan dan pembelajaran, Quizizz termasuk ke dalam...	27%	8	18	0
6.	Mengapa persentase perbandingan yang tidak sesuai dengan rumus...	10%	10	12	0
7.	Salah satu kelebihan penggunaan Quizizz adalah...	10%	10	12	0
8.	Mengapa persentase perbandingan yang tidak sesuai dengan rumus...	10%	10	12	0
9.	Dengan menggunakan Quizizz, persentase perbandingan yang tidak sesuai dengan rumus...	10%	10	12	0
10.	Teknik analisis persentase perbandingan yang tidak sesuai dengan rumus...	10%	10	12	0
11.	Teknik analisis persentase perbandingan yang tidak sesuai dengan rumus...	10%	10	12	0
12.	Teknik analisis persentase perbandingan yang tidak sesuai dengan rumus...	10%	10	12	0

Gambar 1. Hasil Pretest Peserta Didik Pada Pelajaran Pendidikan Pancasila

Berdasarkan Gambar 1 diketahui hasil pretest siswa sebelum pembelajaran menggunakan Quizizz. Rata-rata nilai pretest adalah 57%, dengan perolehan skor masing-masing siswa menunjukkan variasi pada tingkat pemahaman awal. Data ini memberikan gambaran bahwa sebagian besar siswa berada pada kategori rendah, sehingga diperlukan pendekatan pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman siswa secara keseluruhan.

#	Question	Correct Answer	Correct	Incorrect	Unattempted
1.	Teknik analisis persentase perbandingan yang tidak sesuai dengan rumus...	10%	10	12	0
2.	Pembelajaran menggunakan Quizizz di SMPN 5 Kota Malang...	10%	10	12	0
3.	Mengapa persentase perbandingan yang tidak sesuai dengan rumus...	10%	10	12	0
4.	Persentase perbandingan yang tidak sesuai dengan rumus...	10%	10	12	0
5.	Dalam taksonomi pendidikan dan pembelajaran, Quizizz termasuk ke dalam...	27%	8	18	0
6.	Mengapa persentase perbandingan yang tidak sesuai dengan rumus...	10%	10	12	0
7.	Salah satu kelebihan penggunaan Quizizz adalah...	10%	10	12	0
8.	Mengapa persentase perbandingan yang tidak sesuai dengan rumus...	10%	10	12	0
9.	Dengan menggunakan Quizizz, persentase perbandingan yang tidak sesuai dengan rumus...	10%	10	12	0
10.	Teknik analisis persentase perbandingan yang tidak sesuai dengan rumus...	10%	10	12	0
11.	Teknik analisis persentase perbandingan yang tidak sesuai dengan rumus...	10%	10	12	0
12.	Teknik analisis persentase perbandingan yang tidak sesuai dengan rumus...	10%	10	12	0

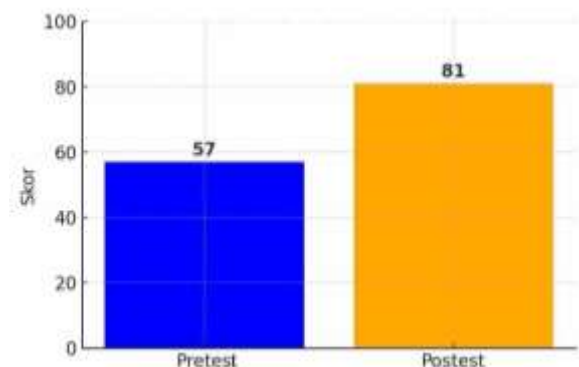
Gambar 2. Hasil Posttest Pada Pelajaran Pendidikan Pancasila

Gambar 2 menunjukkan hasil post-test siswa setelah pembelajaran menggunakan Quizizz, dengan rata-rata nilai meningkat menjadi 81%. Peningkatan ini tercermin secara konsisten di sebagian besar siswa, meskipun ada variasi dalam tingkat kenaikan antar individu. Secara umum, mayoritas siswa menunjukkan skor yang lebih tinggi dibandingkan dengan hasil pretest, menggambarkan dampak positif dari penggunaan Quizizz dalam pembelajaran. Peningkatan ini tidak hanya terlihat pada nilai rata-rata kelas, tetapi juga pada aspek keterlibatan siswa selama pembelajaran.

Tabel 1. Hasil Belajar dan Keterlibatan Siswa Sebelum dan Sesudah Menggunakan Quizizz

No	Aspek Yang Diukur	Sebelum Menggunakan Quizizz	Sesudah Menggunakan Quizizz
1.	Nilai Rata Rata	57	81
2.	Presentase Siswa Aktif	30%	80%
3.	Motivasi Siswa	Rendah	Tinggi
4.	Partisipasi Dalam Diskusi	Pasif	Aktif

Penggunaan media pembelajaran Quizizz di SMPN 5 Kota Malang menunjukkan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik. Berdasarkan analisis data yang diperoleh dari pretest dan post-test, terdapat peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa, seperti pada Gambar 3.



Gambar 3. Nilai Rata-Rata Pretest dan Posttest

Berdasarkan dari Gambar 3, Sebelum penerapan Quizizz, nilai rata-rata pretest siswa tercatat sebesar 57, yang mengindikasikan bahwa pemahaman awal siswa terhadap materi masih tergolong rendah. Setelah pembelajaran dengan menggunakan Quizizz, nilai rata-rata post-test meningkat menjadi 81, yang menunjukkan peningkatan sebesar 24 poin atau sekitar 42,1%.

Berdasarkan hasil observasi, siswa menunjukkan minat yang lebih besar ketika pembelajaran menggunakan Quizizz dibandingkan metode konvensional. Hal ini didukung oleh fitur-fitur interaktif Quizizz, seperti leaderboard dan gamifikasi, yang menciptakan suasana kompetitif tetapi tetap menyenangkan. Siswa yang sebelumnya cenderung pasif menjadi lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dan menyelesaikan soal-soal dengan baik.

Hasil wawancara dengan guru Pendidikan Pancasila juga menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz memudahkan proses evaluasi pembelajaran. Guru dapat langsung mengetahui kelemahan siswa pada topik tertentu melalui analisis hasil kuis, sehingga pembelajaran dapat difokuskan untuk memperbaiki kesulitan siswa. Salah satu guru menyatakan, "Quizizz tidak hanya membantu saya menghemat waktu dalam evaluasi, tetapi juga memberikan gambaran yang lebih jelas tentang materi yang perlu ditekankan". Selain itu, integrasi nilai-nilai Pancasila dalam soal-soal Quizizz memberikan dimensi tambahan pada pembelajaran. Guru menyisipkan soal-soal yang menggambarkan penerapan nilai-nilai Pancasila. Melalui diskusi setelah kuis, siswa dapat memahami penerapan nilai-nilai ini dalam kehidupan sehari-hari, sehingga pembelajaran tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga penguatan karakter.

Secara keseluruhan, penggunaan media pembelajaran Quizizz di SMPN 5 Kota Malang terbukti memberikan dampak yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Peningkatan yang signifikan, dengan nilai rata-rata post-test meningkat sebesar 24 poin dibandingkan pretest, hal ini menunjukkan bahwa Quizizz membantu meningkatkan pemahaman materi siswa. Selain itu, pembelajaran yang menggunakan Quizizz berhasil meningkatkan keterlibatan siswa. Fitur-fitur interaktif seperti leaderboard dan gamifikasi menciptakan suasana kompetitif yang menyenangkan, yang mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif.

3. Kendala dan solusi implementasi media pembelajaran Quizizz di SMPN 5 Kota Malang

Implementasi Quizizz di SMPN 5 Kota Malang menghadapi berbagai kendala teknis yang memengaruhi kelancaran pembelajaran. Salah satu kendala utama adalah keterbatasan akses internet. Meskipun sekolah telah menyediakan jaringan Wi-Fi, akses tersebut saat ini hanya tersedia di kantor dan beberapa area tertentu, sementara ruang kelas tidak terjangkau oleh jaringan. Selain itu, kapasitas jaringan yang terbatas dan penggunaannya secara bersamaan oleh banyak pengguna menyebabkan koneksi menjadi tidak stabil, sehingga menghambat kelancaran penggunaan Quizizz selama pembelajaran. Kondisi ini berdampak pada siswa yang tidak memiliki kuota internet, yang kesulitan mengakses platform tersebut. Sebagai alternatif, mereka terkadang menggunakan hotspot dari teman atau guru, namun solusi ini tidak selalu efektif. Beberapa guru dan siswa juga harus menyediakan paket data secara mandiri untuk memastikan proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

Selain itu, keterbatasan perangkat teknologi menjadi tantangan signifikan. Meskipun semua kelas memiliki fasilitas seperti proyektor, layar, dan sound system, tidak semua perangkat berfungsi dengan baik. Beberapa kelas menghadapi masalah teknis, seperti proyektor atau LCD yang tidak dapat berfungsi dengan optimal, dan bahkan perangkat yang ada tidak selalu kompatibel dengan sistem yang digunakan. Misalnya, ada kelas yang mengalami kendala dengan layar yang berubah warna menjadi merah atau proyektor yang tidak dapat terhubung dengan perangkat lainnya. Kondisi ini bervariasi di setiap kelas, sehingga memengaruhi kelancaran pelaksanaan pembelajaran berbasis Quizizz.

Tantangan lain yang dihadapi adalah adaptasi siswa dan guru terhadap teknologi baru. Pada tahap awal implementasi, banyak siswa yang mengalami kebingungan, terutama terkait proses registrasi, pembuatan akun, dan penggunaan email. Meskipun demikian, siswa menunjukkan antusiasme dan rasa penasaran yang tinggi, serta berusaha mencoba berbagai fitur Quizizz, meskipun membutuhkan waktu untuk sepenuhnya memahami cara kerjanya.

Untuk mengatasi kendala tersebut, beberapa langkah strategis telah dilakukan. Pelatihan awal diadakan untuk siswa dan guru agar mereka memahami cara menggunakan

Quizizz dengan optimal. Penggunaan laboratorium komputer menjadi solusi alternatif bagi siswa yang tidak memiliki perangkat memadai, sementara siswa lain berbagi perangkat dengan teman yang telah menyelesaikan kuis. Selain itu, fleksibilitas diberikan kepada siswa dengan kondisi khusus, seperti meminjam perangkat orang tua atau kerabat untuk menyelesaikan tugas di rumah.

Peningkatan infrastruktur menjadi prioritas, termasuk pengadaan Wi-Fi dengan kapasitas yang lebih besar dan stabil, serta perbaikan dan perawatan rutin terhadap perangkat seperti proyektor dan sound system. Selain itu, guru disarankan untuk menyiapkan rencana alternatif, seperti materi pembelajaran yang dapat diakses tanpa memerlukan perangkat tambahan. Dengan evaluasi rutin dan umpan balik dari siswa dan guru, diharapkan implementasi Quizizz dapat berjalan lebih efektif, memberikan pengalaman belajar yang interaktif, serta mendukung peningkatan hasil belajar siswa di SMPN 5 Kota Malang.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, implementasi media pembelajaran berbasis teknologi Quizizz pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang dilakukan di SMPN 5 Kota Malang dilakukan melalui tiga tahapan utama yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap perencanaan, guru merancang materi dan soal berdasarkan kompetensi dasar serta menambahkan elemen visual untuk meningkatkan daya tarik pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran melibatkan penggunaan Quizizz untuk pretest, penyampaian materi, kuis interaktif, dan post-test. Tahap evaluasi memanfaatkan fitur otomatisasi Quizizz untuk rekapitulasi nilai dan pemberian umpan balik secara cepat.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik yang signifikan, ditandai dengan kenaikan nilai rata-rata dari 57 pada pretest menjadi 81 pada post-test. Selain itu, fitur interaktif Quizizz, seperti gamifikasi dan leaderboard, mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan kompetitif, sehingga meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Kendala seperti keterbatasan akses internet dan perangkat teknologi diatasi melalui strategi pelatihan, optimalisasi fasilitas sekolah, dan

peningkatan infrastruktur. Penerapan Quizizz juga berkontribusi pada penguatan elemen karakter peserta didik sesuai dengan dimensi Profil Pelajar Pancasila, termasuk berpikir kritis, kreativitas, kerja sama, dan kemandirian. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi seperti Quizizz tidak hanya relevan untuk meningkatkan pemahaman akademik, tetapi juga mendukung pembentukan karakter siswa.

Penelitian ini memberikan implikasi penting bagi pendidik untuk memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran, khususnya untuk memperkuat nilai-nilai Pancasila di era digital. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media pembelajaran inovatif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan efektivitas proses belajar. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi pengembangan metode pembelajaran berbasis teknologi di tingkat pendidikan lainnya.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan. Guru diharapkan dapat terus memanfaatkan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif karena terbukti mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Pihak sekolah diharapkan untuk meningkatkan infrastruktur teknologi, seperti menyediakan jaringan internet yang stabil di seluruh area sekolah serta memastikan ketersediaan perangkat pembelajaran yang memadai, agar implementasi pembelajaran berbasis teknologi dapat berjalan optimal.

DAFTAR RUJUKAN

- Aditiyawarman, M. A., Sondang, M., Hanifah, L., & Kusumayati, L. D. (2022). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Untuk Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran. *Jurnal Penelitian*, 7(1), 24–36. <https://doi.org/10.46491/jp.v7i1.840>
- Aini, V. N. (2021). Pengaruh Quizziz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sistem Pencernaan Manusia Kelas Viii Di Mtsn 1 Kota Surabaya. *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian, Dan Inovasi*, 1(3). <https://doi.org/10.59818/jpi.v1i3.42>
- Astika, S., Herianto, E., Sawaludin, S., & Sumardi, L. (2023). Pengaruh Implementasi E-

- learning Berbasis Quizizz terhadap Hasil Belajar PPKn. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1), 154–160. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1.1114>
- Febrilio, E. P., Wibowo, A. P., & Budiono, B. (2024). Konsep dan implementasi digital citizenship education di Sekolah Menengah Atas Negeri 4 Kota Malang. *Academy of Education Journal*, 15(1), 531–542. <https://doi.org/10.47200/aoej.v15i1.2237>
- Fitria Lutfiana, R., Syahri, M., Nurhadianto, N., & Dianti, P. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Inovatif Sebagai Penguatan Kompetensi Siswa Abad 21 Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. *Jurnal Civic Hukum*, 9(1), 40–52. <https://doi.org/10.22219/jch.v9i1.32344>
- Haddar, G. Al, & Juliano, M. A. (2021). Analisis Media Pembelajaran Quizizz dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4794–4801. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1512>
- Haerani, A., & Usman, A. T. (2024). *Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Implementation of Quizizz Application-Based Learning Media to Improve Student Learning Outcomes in Fiqh Subjects*. 1036–1046.
- Hakim, H. L. (2020). Peran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Dalam Membentuk Calon Pemimpin Di Era Global. *Civics Education and Social Science Journal (Cessj)*, 1(2), 129–143. <https://doi.org/10.32585/cessj.v1i2.760>
- Ilmiah, J., & Pendidikan, W. (2024). *Implementasi Quizizz Dalam Pembelajaran Maulidin Nur Secha 1, Setyowati 2, Eko Darmanto 3 Universitas Muria Kudus*. 10(September), 637–643.
- Kautsar, N. M., Zuriah, N., & Widodo, R. (2018). MODEL PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PPKn BERBASIS ANDROID DI SMPN 25 MALANG. *Jurnal Civic Hukum*, 3(2), 208. <https://doi.org/10.22219/jch.v3i2.8662>
- Khasanah, K., & Lestari, A. (2021). The Effect of Quizizz and Learning Independence on Mathematics Learning Outcomes. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 6(1), 63–74. <https://doi.org/10.24042/tadris.v6i1.7288>
- Miles, Matthew B., Huberman, A. M. (1992). *Analisis data kualitatif: buku sumber tentang metode-metode baru*. UI-Press.
- Octorina, A. (2021). Implementasi Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Kehadiran dan Hasil Belajar IPS. *SOSEARCH: Social Science Educational Research*, 1(2), 68–76. <https://doi.org/10.26740/sosearch.v1n2.p68-76>
- Pangaribuan, M. T., & Nugroho, O. F. (2024). Pengaruh Media Quizizz terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SDN Duri Kepa 03. *Edukasi Tematik: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 5(1), 41–47. <https://doi.org/10.59632/edukasitematik.v5i1.438>
- Pohan, M. M., Bobbi, M., & Nasution, K. (2024). Implementasi Media Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Pada Teks Negosiasi Siswa SMK Pemda Rantauprapat 1 Institut Agama Islam Negeri Kerinci Jambi 2 ' 3 Universitas Al Washliyah Labuhanbatu Sumatera Utara E-mail: Submitted: Reviewed: Accepted: *Jurnal Pengabdian Masyarakat Ushuluddin Adab Dan Dakwah*, 1–8.
- Rahmawati, D. N., Nisa, A. F., Astuti, D., Fajariyani, F., & Suliyanti, S. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 2(1), 55–66. <https://doi.org/10.35878/guru.v2i1.335>
- Rajab, A. (2020). *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Siswa SMP Negeri 1 Takalar*. h,6.
- Ramdani, N. G., Fauziyyah, N., Fuadah, R., Rudyono, S., Septianingrum, Y. A., Salamatussa'adah, N., & Hayani, A. (2023). Definisi Dan Teori Pendekatan, Strategi, Dan Metode Pembelajaran. *Indonesian Journal of Elementary Education and Teaching Innovation*, 2(1), 20.

- [https://doi.org/10.21927/ijeeti.2023.2\(1\).20-31](https://doi.org/10.21927/ijeeti.2023.2(1).20-31)
- Rivki, M., Bachtiar, A. M., Informatika, T., Teknik, F., & Indonesia, U. K. (2018). *MANFAAT MEDIA DALAM PEMBELAJARAN Oleh: 112*, 91-96.
- Saleh, B. M., Budiono, & Tinus, A. (2020). Peneguhan Karakter Nasionalisme Melalui Pembelajaran PPKn Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Kultur Demokrasi*, 9(2), 72-76.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4(2), 163-172. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Sari, D., Maisharoh, M., Putra, H. N., Zurrahmah, Z., Apriani, W. D., & Liantama, W. (2022). Implementasi Quizizz Dalam Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Salingka Abdimas*, 2(1), 83-88. <https://doi.org/10.31869/jsam.v2i1.3324>
- Suryanti, S., & Taufik, A. (2022). Implementasi Penggunaan Quizizz Dalam Pembelajaran Matematika. *ELIPS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(September), 32-42. <http://journal.unpacti.ac.id/index.php/ELIPS/article/view/568%0Ahttp://journal.unpacti.ac.id/index.php/ELIPS/article/download/568/335>
- Ujud, S., Nur, T. D., Yusuf, Y., Saibi, N., & Ramli, M. R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sma Negeri 10 Kota Ternate Kelas X Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Bioedukasi*, 6(2), 337-347. <https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>
- Ulhusna, M., Dewimarni, S., Rismaini, L., & YPTK Padang, U. (2021). Sosialisasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital pada Masa Pandemi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 2797-345. <http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/Pekomas156http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/Pekomas>
- Windartati, S. E. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran. *Primary*, 2(1), 25-35.
- Zainul, A. (2017). Penerapan pemilihan media pembelajaran. *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(1), 9-20.
- Zuriah, N. (2021). Penanaman Nilai-Nilai Karakter Pancasila dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan berbasis Polysynchronous di Era New Normal. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 6(1), 12-25. <https://doi.org/10.21067/jmk.v6i1.5086>