

## **MEDIA DIGITAL : MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PPKN MELALUI PEMBELAJARAN ONLINE BERBASIS QUIZIZZ DI SMA NEGERI 1 MILA**

**Faradilla<sup>1\*</sup>, Halik<sup>2</sup>, Zulkifli<sup>3</sup>**

<sup>123</sup>Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Jabal Ghafur, Sigli

\*Corresponding author: [fd54228@gmail.com](mailto:fd54228@gmail.com),

### **Abstrak**

Penelitian ini berfokus pada hasil belajar PPKn melalui pembelajaran online berbasis *quizizz*. *Quizizz* adalah salah satu media berbasis game yang paling populer. Aplikasi ini memungkinkan guru menggabungkan instruksi, diskusi, dan evaluasi. Aplikasi ini tidak terbatas pada ruang atau waktu; Anda dapat menggunakannya di mana saja. Ini karena *quizizz* memiliki waktu untuk dibuka dan ditutup, untuk memulai kuisnya, siswa hanya perlu memasukkan kata sandi atau game pin dan tidak perlu berada di tempat yang sama dengan guru atau teman-temannya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan *Quizizz* sebagai media pembelajaran online dalam meningkatkan hasil belajar PPKn di kalangan siswa SMA Negeri 1 Mila. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Sampel penelitian ini berjumlah jumlah siswa sebanyak 25 siswa terdiri dari laki-laki 15 dan 10 perempuan. Instrumen penelitian yang digunakan Tes dan Observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa **media digital berbasis *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar siswa**, hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata kelas dari tahap prasiklus sebesar 62,5 menjadi 61 pada Siklus I dan meningkat signifikan pada Siklus II menjadi 77,75. Selain itu, jumlah siswa yang tuntas belajar juga meningkat, dari 6 orang (30%) pada prasiklus dan Siklus I menjadi 13 orang (65%) pada Siklus II. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media digital berbasis *Quizizz* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa dalam mata pelajaran PPKn

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

### **1. PENDAHULUAN**

Digital Learning Media, juga dikenal sebagai "Multimedia," adalah jenis media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat siswa dengan menggunakan media digital dalam bentuk gambar, audio, video, dan animasi (Purwati, 2021). Pembelajaran berbasis media digital memungkinkan untuk kegiatan belajar yang lebih luas, dan pelajar yang berbeda dapat menggunakan Powtoon, Kahoot, Quiz, Power Point, Video Boks, dan banyak lagi, Anda dapat belajar kapan saja, di mana saja, bahkan jika Anda memiliki jarak, ruang, dan waktu terbatas (Venttyasiwi et al. Buat fitur game yang menyenangkan, menantang, dan kolaboratif.

Bermain *game* merupakan aktifitas terstruktur atau semi terstruktur yang biasanya bertujuan untuk hiburan. Karakteristik *game* yang menyenangkan, menantang, dan dapat dimainkan secara kolaborasi membuat *game* digemari banyak orang. Penggunaan media berbasis

*game* dapat memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran dan memaksimalkan perasaan senang dan keterikatan terhadap proses pembelajaran tersebut (Solviana, 2020)

Salah satu media berbasis *game* yang sering digunakan adalah *quizizz*. Quizizz adalah salah satu media berbasis game yang paling populer. Aplikasi ini memungkinkan guru untuk menggabungkan instruksi, diskusi, dan ulasan. Quizizz menggabungkan guru dari seluruh dunia, dan semua guru bebas diakses. Akibatnya, guru memiliki kemampuan untuk menjadi kreatif selama proses belajar dan menghindari keluar. Aplikasi ini tidak terbatas pada ruang atau waktu. Dapat digunakan di mana saja. Ini karena ada waktu untuk kuis untuk membuka dan menutup. Untuk memulai kuis, siswa harus hanya memasukkan kata sandi atau permainan PIN dan tidak berada di tempat yang sama dengan guru atau teman mereka.

## **2. METODE PENELITIAN**

### **2.1 Jenis Dan Sifat Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR). PTK adalah jenis penelitian yang dilakukan di dalam kelas saat pembelajaran berlangsung. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan atau memperbaiki kualitas pembelajaran dengan fokus utama pada proses pembelajaran di kelas (Saputra, 2021). Maka penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan, yaitu berbentuk spiral dari siklus yang satu ke siklus berikutnya. Setiap siklus meliputi *planning* (rencana), *action* (tindakan), *observasi* (pengamatan), dan *reflection* (refleksi).

PTK pada penelitian ini menggunakan data kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil belajar yaitu dari hasil tes siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Mila. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari lembar observasi untuk siswa dan guru.

### **2.2 Sumber Data**

Sumber data utama dalam penelitian ini berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil belajar yaitu dari hasil tes siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Mila. Lembar tes adalah salah satu instrumen penelitian yang memuat soal-soal yang dirancang untuk mengukur hasil belajar atau prestasi siswa setelah proses pembelajaran. Instrumen ini berfungsi untuk mengevaluasi sejauh mana peningkatan dan perubahan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan tindakan, serta membandingkan hasil belajar pada setiap siklus penelitian.

### **1.3 Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini ada 2 yaitu presentase dan ketuntasan klasikal, yang pertama untuk mengetahui persentase kemampuan siswa digunakan rumus:

$$P = \frac{S_i}{S_t} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Persentase Penilaian Hasil

Si : Skor yang diperoleh

St : Skor total

*Sumber : Sanjaya, (2008:112)*

Ketentuan ketuntasan klasikal, yang dirumuskan sebagai berikut :

$$\frac{P_1 + P_2}{N}$$

Keterangan :

P<sub>1</sub> : Pertemuan 1

P<sub>2</sub> : Pertemuan 2

N : Banyaknya pertemuan

Berdasarkan kriteria ketuntasan belajar jika di kelas telah terdapat 79% yang telah tercapai persentase penilaian hasil  $\geq 70\%$ , maka ketuntasan belajar secara klasikal.

### **3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **3.1 Hasil Penelitian**

##### **3.1.1 Prasiklus**

Penelitian ini diawali dengan tahap prasiklus yang bertujuan untuk memperoleh gambaran awal mengenai kondisi pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di kelas XI SMAN 1 Mila sebelum diterapkannya media digital berbasis Quizizz. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, proses pembelajaran PPKn pada saat itu masih didominasi oleh metode ceramah konvensional yang bersifat satu arah. Guru menyampaikan materi secara langsung dari buku teks dan peserta didik cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran. Interaksi antara guru dan peserta didik pun sangat terbatas, sehingga proses pembelajaran kurang menarik dan tidak mampu mendorong keaktifan siswa.

Untuk mengetahui tingkat pemahaman awal siswa terhadap materi PPKn, dilakukan pretest yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda. Hasil pretest menunjukkan bahwa dari 20 siswa, hanya 6 orang (30%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Sebanyak 14 siswa (70%) memperoleh nilai di bawah KKM. Rata-rata nilai yang diperoleh peserta didik adalah 62,5, yang mengindikasikan rendahnya hasil belajar pada tahap awal.

##### **3.1.2 Tindakan Pembelajaran Pada Siklus Siklus 1**

Siklus pertama yang dilakukan sebanyak 2 pertemuan terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi seperti berikut ini:

a) Perencanaan (*Planning*)

Sebelum melaksanakan tindakan pembelajaran pada siklus I, peneliti menyiapkan sejumlah perencanaan yaitu lembar observasi guru dan guru, lembar kerja siswa serta lembar pertanyaan untuk tes formatif.

b) Tindakan (*Acting*)

Siklus I dilaksanakan pada tanggal 5 Mei 2025 pada pelajaran ke 1, 2. Pada pertemuan pertama guru mengajarkan materi mengenai pemikiran tiga tokoh pendiri bangsa: Soekarno, Moh. Yamin, dan Soepomo dengan menggunakan model pembelajaran *online* berbasis *quizizz* mengacu pada Modul Ajar yang telah disiapkan. Selanjutnya guru mengajarkan materi mengenai Peta Pemikiran Pendiri Bangsa tentang Pancasila kemudian dilanjutkan dengan mengikuti kuis *online* berbasis *quizizz* yang mengacu pada Modul Ajar yang telah disiapkan. Diketahui bahwa nilai rata-rata hasil pengamatan siklus I mencapai 61 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 30. Persentase peserta didik yang sudah tuntas sebanyak 6 siswa (30%) sedangkan yang belum tuntas 14 siswa (70%).

c) Pengamatan (*Observing*)

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap kegiatan guru selama proses pembelajaran berlangsung pada siklus I pertemuan pertama dan pertemuan kedua kegiatan guru memperoleh skor 77% dengan kategori baik. Dan hasil pengamatan terhadap kegiatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung pada siklus 1 pertemuan pertama dan pertemuan kedua kegiatan siswa memperoleh skor 72,675% dengan kategori baik

d) Refleksi (*Reflecting*)

Berdasarkan hasil pengamatan tindakan pembelajaran siklus 1 di atas, peneliti dapat merefleksikan kegiatan yang sudah dilaksanakan maka didapatkan hasil bahwa, siswa kurang kondusif sehingga hasil belajar belum meningkat, dan siswa juga kurang memperhatikan penjelasan guru, kurang motivasi dan kurang berani untuk menjawab soal.

### 3.1.3 Tindakan Pembelajaran Pada Siklus Siklus II

Sebagai respons terhadap permasalahan tersebut, pada **Siklus II** dilakukan perbaikan dan peningkatan strategi pembelajaran. Guru dibekali dengan panduan teknis serta pelatihan singkat mengenai penggunaan media digital berbasis Quizizz untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif. Selain itu, guru juga didorong untuk menyusun skenario pembelajaran yang lebih terarah, sehingga dapat membantu siswa memahami tujuan kegiatan serta mendorong keterlibatan mereka secara aktif. Siklus kedua yang dilakukan sebanyak 2 pertemuan terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi seperti berikut ini:

a) Perencanaan (*Planning*)

Sebelum melaksanakan tindakan pembelajaran pada siklus II, peneliti menyiapkan sejumlah perencanaan yaitu lembar observasi guru dan guru, lembar kerja siswa serta lembar pertanyaan untuk tes formatif.

b) Tindakan (*Acting*)

Siklus II dilaksanakan pada tanggal 12 Mei 2025 pada pelajaran ke 1, 2. Pada pertemuan pertama guru mengajarkan materi mengenai Dinamika Perumusan Pancasila dengan menggunakan model pembelajaran *online* berbasis *quizizz* mengacu yang diajarkan oleh guru bagaimana cara menjawab secara lebih mendalam. Selanjutnya guru mengajarkan materi mengenai Peta Pemikiran Pendiri Bangsa tentang Pancasila kemudian dilanjutkan dengan mengikuti kuis *online* berbasis *quizizz* yang telah diajarkan kemudian dilanjutkan dengan soal tes siklus II. Diketahui bahwa nilai rata-rata hasil pengamatan siklus II dengan nilai rata-rata 77.75 dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 40. Hanya 5 siswa (25%) yang belum mencapai ketuntasan belajar dengan nilai di atas KKM 75, sedangkan 15 siswa (75%) lainnya telah mencapai ketuntasan.

c) Pengamatan (*Observing*)

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap kegiatan guru selama proses pembelajaran berlangsung pada siklus II pertemuan pertama dan pertemuan kedua kegiatan guru memperoleh skor 80% dengan kategori baik. Dan hasil pengamatan terhadap kegiatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung pada siklus II pertemuan pertama dan pertemuan kedua kegiatan siswa memperoleh skor 72,675% dengan kategori baik

d) Refleksi (*Reflecting*)

Berdasarkan hasil analisis pembelajaran dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Quizizz* sebagai media pembelajaran online dapat meningkatkan hasil belajar PPKn di kalangan siswa SMA Negeri 1 Mila, terlihat dari nilai ketuntasan klasikal siswa yang mencapai ketuntasan klasikal yaitu jumlah siswa yang mencapai KKM pada pelajaran PPKn sebanyak 15 siswa 75% dan nilai, keaktifan siswa juga meningkat. Mereka terlihat lebih fokus, tertarik, dan senang saat mengikuti pembelajaran menggunakan *Quizizz*. *Sehingga dapat disimpulkan* pada siklus ini sudah tuntas secara klasikal artinya pembelajaran dihentikan pada siklus II.

Dari hasil penelitian ini, bisa disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis *Quizizz* bukan hanya membantu siswa dalam memahami materi, tetapi juga meningkatkan semangat mereka dalam belajar. Guru bisa menjadikan media ini sebagai salah satu alternatif untuk membuat pelajaran PPKn menjadi lebih menarik dan mudah diterima oleh siswa.

### 3.2 Pembahasan

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah penggunaan media digital *Quizizz* bisa membantu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di kelas XI IPS SMA Negeri 1 Mila. Setelah dilakukan dua siklus pembelajaran, terlihat adanya perkembangan baik dari segi nilai rata-rata kelas maupun dari jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Pada tahap prasiklus, pembelajaran masih dilakukan secara konvensional dengan metode ceramah. Suasana kelas cenderung pasif, dan siswa terlihat kurang antusias mengikuti pelajaran. Hasil pretest yang diberikan menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa hanya 62,5 dan hanya 6

siswa yang tuntas dari total 20 siswa (30%). Ini menunjukkan bahwa pembelajaran belum berjalan maksimal dan siswa belum cukup memahami materi dengan baik.

Ketika masuk ke Siklus I, pembelajaran mulai menggunakan media digital *Quizizz*. Namun, hasilnya belum begitu memuaskan. Nilai rata-rata justru sedikit menurun menjadi 61, dan jumlah siswa yang tuntas tetap sama, yaitu 6 orang (30%). Setelah dilakukan refleksi, ditemukan beberapa penyebabnya, seperti siswa yang masih belum terbiasa dengan media *Quizizz*, kurangnya pengarahan dari guru, serta soal yang diberikan belum bervariasi. Selain itu, masih banyak siswa yang belum aktif atau bahkan terlihat kurang percaya diri untuk mengikuti kuis secara mandiri.

Berangkat dari evaluasi tersebut, dilakukan perbaikan di Siklus II. Guru memberikan arahan yang lebih jelas mengenai cara menggunakan *Quizizz*, soal-soal dibuat lebih menantang dengan tingkat kesulitan sedang hingga tinggi, dan setelah kuis selesai, dilakukan diskusi bersama membahas soal-soal yang banyak dijawab salah. Hasilnya cukup signifikan. Nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 77,75 dan jumlah siswa yang tuntas bertambah menjadi 13 siswa atau 65%. Ini menunjukkan bahwa strategi yang dilakukan pada Siklus II jauh lebih efektif dibandingkan sebelumnya.

Selain dari nilai, keaktifan siswa juga meningkat. Mereka terlihat lebih fokus, tertarik, dan senang saat mengikuti pembelajaran menggunakan *Quizizz*. Bahkan beberapa siswa yang sebelumnya pasif mulai berani menjawab soal dan terlibat dalam diskusi. Ini menunjukkan bahwa media digital seperti *Quizizz* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan menantang.

Dari hasil penelitian ini, bisa disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis *Quizizz* bukan hanya membantu siswa dalam memahami materi, tetapi juga meningkatkan semangat mereka dalam belajar. Guru bisa menjadikan media ini sebagai salah satu alternatif untuk membuat pelajaran PPKn menjadi lebih menarik dan mudah diterima oleh siswa.

---

**DAFTAR PUSTAKA**

- Purnama, S., Suci Rohmadheny, P., & Pratiwi, H. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. www.rosda.co.id
- Purwati, L. M. (2021). Media Pembelajaran Digital Interaktif Berbasis Adobe Flash Pada Masa Pandemi Di Sekolah Dasar. *Autentik : Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 5(2), 152–158. <https://doi.org/10.36379/autentik.v5i2.133>
- Ramadhani, S. P., MS, Z., & Fahrurrozi, F. (2021). Analisis Kebutuhan Desain Pengembangan Model IPA Berbasis Project Based Learning Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1819–1824. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1047>
- Saputra, N. (2021). *Penelitian tindakan kelas*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- sari, S., Friska Amanda, A., & Wulandari, Y. (2022). Literasi Digital: Dampak dan Tantangan dalam Pembelajaran Bahasa. *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Teori Dan Hasil Pendidikan Dasar*, 1(2), 118–128. <https://doi.org/10.22437/jtpd.v1i2.22873>
- Sawitri, E., Astiti, M. S., & Fitriani, Y. (2019). Hambatan Dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 202–213.
- 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), 1–14. <https://doi.org/10.32332/al-jahiz.v1i1.2082>