



Upaya Peningkatan Hasil Belajar PPKn Melalui Aplikasi Quizizz

Dionisius Heckie Puspoko Jati^{1*}, Nani Mediatati² 

^{1,2}Jurusan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received April 20, 2022

Revised April 25, 2022

Accepted July 19, 2022

Available online August 25, 2022

Kata Kunci:

Aplikasi, Hasil Belajar, PPKn, Quizizz.

Keywords:

Applications, Learning Outcomes, PPKn, Quizizz.



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2022 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Rendahnya hasil belajar PPKn siswa dalam proses pembelajaran daring disebabkan karena kurangnya penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Adapun tujuan dari penelitian ini yakni untuk meningkatkan hasil belajar PPKn siswa menggunakan aplikasi quizizz. Penelitian ini tergolong kedalam jenis penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus penelitian, dimana pada masing-masing siklus penelitian terdapat empat tahapan yang terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek yang terlibat dalam penelitian ini yakni siswa kelas VII SMP yang berjumlah 34 siswa. pengumpulan data dalam penelitian dilakukan menggunakan metode tes, observasi, dan wawancara dengan instrument penelitian berupa tes hasil belajar PPKn. Data yang diperoleh dalam penelitian kemudian dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Adapun indikator keberhasilan ditentukan sebesar 90% peserta didik hasil belajarnya tuntas KKM ≥ 75 . Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa persentase ketercapaian yang tuntas KKM pada pra siklus adalah 47% menjadi 56% siklus I dan 100% pada siklus II. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar setelah penggunaan aplikasi quizizz.

ABSTRACT

The low PPKn learning outcomes of students in the online learning process is due to the lack of use of learning media that is in accordance with student needs. The purpose of this study is to improve student Civics learning outcomes using the quizizz application. This research belongs to the type of classroom action research which is carried out in two research cycles, where in each research cycle there are four stages consisting of planning, implementation, observation, and reflection stages. The subjects involved in this study were students of class VII SMP, amounting to 34 students. Data collection in the study was carried out using test, observation, and interview methods with research instruments in the form of PPKn learning outcomes tests. The data obtained in the study were then analyzed using qualitative and quantitative descriptive analysis techniques. The success indicator is determined by 90% of students whose learning outcomes are complete KKM 75. The results of the study showed that the percentage of complete KKM in the pre-cycle was 47% to 56% in the first cycle and 100% in the second cycle. So it can be concluded that there is an increase in learning outcomes after using the quizizz application.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses pengembangan ilmu pengetahuan yang dilakukan melalui proses pembiasaan dan dikelola sedemikian rupa oleh manusia untuk menolong orang lain atau dirinya sendiri dalam mencapai tujuan yang ditetapkan (Mahmudah, 2018; Mulyati & Evendi, 2020). Di Indonesia program pendidikan dilakukan dengan menerapkan wajib belajar selama 12 tahun yang diawali dengan pendidikan Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), dan Sekolah Menengah Atas (SMA) (Hasanah & Jabar, 2017; Irvan & Jauhari, 2018). Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan awal yang ditempuh oleh seseorang akan menjadi dasar dari munculnya sikap sosial yang positif serta peningkatan pemahaman mengenai suatu kompetensi pengetahuan (Iswanda & Dewi, 2021; Ulumudin & Martono, 2018). Pembinaan karakter serta pembentukan sikap sosial yang termudah dilakukan pada saat anak-

anak masih duduk di bangku Sekolah Dasar (Atika et al., 2019; Daud & Triadi, 2021; Onde et al., 2020). Itulah sebabnya pemerintah memprioritaskan pendidikan karakter serta pembentukan sikap sosial di jenjang Sekolah Dasar. Pendidikan karakter dan pengembangan sikap dalam jenjang sekolah dasar ditekankan pada proses pembelajaran PPKn. Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan (PPKn) merupakan pendidikan yang wajib dibelajarkan kepada peserta didik agar peserta didik dapat memahami dan melaksanakan kehidupan berbangsa dan bernegara, serta menentukan sikap dalam pelaksanaannya (Khairunnisa & Jiwandono, 2020; Kurniawan & Saragih, 2016; Wuryandani & Kurniawan, 2017). Tujuan dari pembelajaran PPKn adalah untuk membentuk manusia Indonesia seutuhnya berlandaskan pada Pancasila, UU, & Norma yang berlaku di masyarakat (Jati, 2020; Lubis, 2018). Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan menjadi salah satu mata pelajaran yang dianggap paling kompeten untuk menyampaikan materi demokratis, hal ini disebabkan karena mata pelajaran PPKn memuat materi mengenai nilai-nilai dan norma yang dikembangkan dan dikaitkan dengan konteks kehidupan sehari-hari sehingga lebih mudah dipraktekkan (Dewantara & Nurgiansah, 2021; Sulaiman, 2017). Materi yang disajikan dalam pembelajaran PPKn dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan keterampilan sosial, sehingga dapat berinteraksi dengan lingkungannya (Laksmi et al., 2020; Mediatati, 2017). Hanya saja adanya kebijakan pembelajaran dirumah menyebabkan hasil belajar PPKn siswa cenderung rendah. Seperti yang telah diketahui bersama bahwa adanya pandemic covid-19 berdampak pada perubahan sistem pendidikan di Indonesia. Pendidikan yang awalnya dilaksanakan melalui proses interaksi langsung beralih pada proses pembelajaran secara daring. Pembelajaran daring dilakukan dengan memanfaatkan berbagai media digital seperti *whatsaap group*. Kendala yang muncul dalam proses pembelajaran daring yakni siswa tidak dapat memahami materi dengan baik, sehingga hasil belajar siswa cenderung rendah. Hal ini sejalan dengan hasil observasi yang telah dilakukan di SMP Negeri 1 Bandung. Hasil observasi menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran daring dilakukan dengan pemberian tugas kepada peserta didik yang menyebabkan pemahaman peserta didik mengenai konten atau materi pembelajaran kurang dapat mencapai kriteria ketuntasan minimum sekolah. Guru hanya memposting tugas-tugas pada aplikasi Google Classroom yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun. Banyak peserta didik yang berpendapat bahwa mereka kehilangan hak belajar di sekolah dan tidak mendapatkan pelayanan pembelajaran dari guru secara efektif. Hak belajar seharusnya diberikan guru secara langsung, tetapi karena kondisi pandemi sehingga peserta didik kurang mendapat pemahaman dengan baik. Permasalahan ini kemudian berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik yang menunjukkan bahwa 53% dari 34 orang tidak tuntas KKM. Permasalahan hasil belajar siswa jika dibiarkan secara terus menerus akan berdampak pada tidak tercapainya tujuan pembelajaran matematika, sehingga untuk mengatasi permasalahan tersebut dibutuhkan suatu media yang dapat membantu proses belajar siswa. Media yang digunakan dalam pembelajaran diartikan sebagai media informasi yang memberikan akses dan kemudahan seseorang dalam memahami pembelajaran (Apriliani et al., 2021; Nurhalim et al., 2021). Adanya media dalam kegiatan pembelajaran mempunyai tujuan membantu guru dan peserta didik secara interaktif dan kolaborasi melaksanakan proses pembelajaran (Kurniyawati & Nugraheni, 2021; Lestari & Suastika, 2021). Dalam proses pembelajaran daring media yang sangat layak digunakan adalah media aplikasi pembelajaran. Aplikasi yang menyediakan sumber belajar berupa pertanyaan yang berguna untuk lebih memahami materi secara individu dengan menjawab pertanyaan pada soal di aplikasi. Format soal atau pertanyaan dalam kuis interaktif dapat dibuat sesuai kebutuhan pembelajaran guru sehingga efektif, efisien, dan mampu mengajarkan kompetensi yang akan dicapai peserta didik.

Salah satu aplikasi kuis pembelajaran yang dapat digunakan yakni aplikasi *quizizz* yang merupakan sarana pembelajaran dengan mengaplikasikan belajar sambil bermain game dan penggunaannya dalam penilaian dapat meningkatkan nilai peserta didik (Yana et al., 2020; Zhao, 2019). Aplikasi *quizizz* menawarkan informasi dan angka nilai hasil pekerjaan peserta didik, sehingga guru mengetahui berapa banyak peserta didik menjawab soal atau pertanyaan secara benar, salah menjawab pertanyaan (Degirmenci, 2021; Pamungkas, 2020). Selain itu *quizizz* menawarkan alat "pekerjaan rumah" yang dapat menyelesaikan tugas di luar waktu pembelajaran, sehingga batas waktu untuk pekerjaan rumah dan dapat lebih fleksibel tentang berapa banyak yang mereka lakukan (Lusiani, 2020; Mulyati & Evendi, 2020; Purba, 2020). Melalui aplikasi *quizizz* peserta didik dapat bersaing satu sama lain, yang mendorong pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar (Ekayana, 2021). Ketika siswa mengerjakan kuis di kelas secara bersamaan, hasilnya ditampilkan di papan peringkat (Ningsih et al., 2021). Ketika kuis selesai, guru dapat mengawasi proses dan mengunduh hasilnya untuk menilai kinerja siswa. *Quizizz* memotivasi peserta didik untuk meningkatkan hasil belajarnya, yang sampai sekarang telah dinilai secara tertulis menggunakan kertas ujian (Citra & Rosy, 2020; Suwanto, 2021; Yulianto et al., 2020). *Quizizz* juga dapat menyebabkan persaingan antar peserta didik karena secara otomatis memberikan peringkat. Sehingga, dapat dijadikan motivasi berpartisipasi aktif dan konsentrasi dapat meningkat dalam menyelesaikan ujian dan latihan soal. Beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya

mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Game Edukasi Quizizz efektif meningkatkan hasil belajar siswa (Citra & Rosy, 2020). Penelitian lainnya juga mengungkapkan bahwa media game edukasi quizizz dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran daring pada masa pencegahan penyebaran Covid-19 khususnya pada mata pelajaran IPS (Nurhayati, 2020). Penelitian selanjutnya mengungkapkan bahwa penggunaan aplikasi quizizz secara signifikan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Pusparani, 2020). Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat dikatakan bahwa aplikasi quizizz sangat cocok digunakan dalam proses pembelajaran daring karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hanya saja pada penelitian sebelumnya, belum terdapat kajian mengenai upaya peningkatan hasil belajar PPKn melalui aplikasi quizizz pada siswa SMP. Sehingga penelitian ini difokuskan pada kajian tersebut dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar PPKn siswa melalui aplikasi quizizz.

2. METODE

Penelitian ini tergolong kedalam jenis penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus penelitian. Pada tiap-tiap siklus penelitian terdapat empat tahapan yang terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Tahap perencanaan pada penelitian dilakukan dengan menyiapkan materi di google classroom dan aplikasi quizizz. Selain itu pada tahap perencanaan dilakukan proses pemilihan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, mempersiapkan media yaitu aplikasi Quizizz, mempersiapkan soal-soal pada aplikasi quizizz dan lembar pengamatan proses pembelajaran. Setelah semua komponen pembelajaran selesai disiapkan penelitian kemudian dilanjutkan pada tahap pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan google classroom dan penilaian dengan Quizizz. Pada pelaksanaan pembelajaran disampaikan tujuan intruksional dalam pembelajaran dan kompetensi dasar dalam pembelajaran. Guru menjelaskan dan memberikan arahan mengenai aplikasi Quizizz, yang dilanjutkan dengan peserta didik mengerjakan soal-soal terkait materi pembelajaran yang ada di aplikasi Quizizz. Tahap penelitian ketiga yakni tahap observasi yang dilakukan dengan mengamati kegiatan pembelajaran menggunakan aplikasi quizizz terkait dengan aktivitas peserta didik saat login di aplikasi Quizizz dan dalam mengerjakan soal-soal di quizizz. Aktivitas tersebut meliputi ketepatan dan kecepatan peserta didik menjawab soal atau pertanyaan. Hasil menjawab soal benar atau salah dari peserta didik dapat dilihat secara langsung. Demikian juga kecepatan waktu yang digunakan dalam menjawab soal di quizizz. Tahap akhir dari penelitian ini yakni tahap refleksi yang dilakukan mengamati proses pembelajaran dan memperbaiki proses pembelajaran yang belum maksimal. Subjek yang terlibat dalam penelitian ini yakni siswa kelas VII E SMP Negeri 1 Bandung yang berjumlah 34 siswa. Pengumpulan data dalam penelitian dilakukan menggunakan metode tes, wawancara, dan observasi dengan instrument penelitian berupa tes hasil belajar PPKn siswa. Data yang diperoleh dalam penelitian kemudian dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Analisis deskriptif kuantitatif dilakukan dengan menggunakan pengolahan data melalui angka rata-rata (mean), dan persentase. Persentase hasil belajar yang diperoleh siswa dikonversikan dengan cara, membandingkan angka rata-rata persentase dengan kriteria penilaian acuan patokan (PAP) skala 5. Sedangkan analisis deskriptif kualitatif dilakukan dengan mendeskripsikan hasil belajar siswa yang disesuaikan dengan hasil penelitian sebelumnya. Indikator keberhasilan penelitian adalah 90% peserta didik mencapai KKM >75 hasil belajarnya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian tindakan kelas mengenai penerapan aplikasi quizizz untuk meningkatkan hasil belajar PPKn siswa diawali dengan tahap pra siklus atau tahap penilaian sebelum dilakukannya tindakan menggunakan media pembelajaran interaktif quizizz. Hasil penilaian pada tahap prasiklus disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Tabel Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pra Siklus

Deskripsi	Pra Siklus
Jumlah Peserta Didik yang Tuntas KKM	16
Jumlah Peserta Didik yang Tidak Tuntas KKM	18
Prosentase Peserta Didik yang Tuntas KKM	47%
Prosentase Peserta Didik yang Tidak Tuntas KKM	53%
Nilai Rerata Kelas	72
Nilai Paling tinggi	80
Nilai Paling rendah	60

Capaian hasil Ulangan Harian sebagai hasil belajar Pra Siklus menunjukkan bahwa yang mencapai KKM terdapat 16 orang dengan prosentase 47%, sedangkan yang tidak mencapai KKM terdapat 18 orang dengan prosentase 53%. Rerata kelas sebesar 72, perolehan nilai paling tinggi sebesar 80 dan perolehan nilai paling rendah adalah 60. Hasil ini menunjukkan pelaksanaan proses belajar mengajar melalui google classroom dan *whatsapp group* yang berlangsung saat itu kurang efektif dalam meningkatkan nilai. Ini disebabkan prosentase nilai tidak tuntas KKM masih 53%. Setelah diketahui capaian hasil belajar serta permasalahan belajar siswa, maka penelitian dilanjutkan pada pelaksanaan siklus I yang disesuaikan dengan rancangan penelitian yang telah disusun. Adapun hasil belajar siswa pada siklus I disajikan pada [Tabel 2](#).

Tabel 2. Tabel Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Siklus I

Deskripsi	Siklus I
Jumlah Peserta Didik yang Tuntas KKM	19
Jumlah Peserta Didik yang Tidak Tuntas KKM	15
Prosentase Peserta Didik yang Tuntas KKM	56%
Prosentase Peserta Didik yang Tidak Tuntas KKM	44%
Nilai Rerata Kelas	75
Nilai Paling tinggi	97
Nilai Paling rendah	66

Capaian hasil belajar pada siklus I menunjukkan jumlah siswa yang mencapai KKM yakni sebanyak 19 orang dengan jumlah prosentase 56% dan jumlah yang tidak mencapai KKM sebanyak 15 orang dengan prosentase 44%. Rata-rata kelas yang dicapai sebesar 75, selanjutnya nilai paling tinggi sebesar 97 dan nilai paling rendah sebesar 66. Walaupun ada peningkatan ketuntasan capaian nilai siklus I yaitu sebesar 56% tetapi hasil ini indikator keberhasilan penelitian yaitu sebesar 90% belum tercapai. Hasil refleksi pada siklus I menunjukkan bahwa terdapat banyak kendala pada pelaksanaan siklus I, diantaranya adalah soal-soal yang disusun dalam *quizizz* mempunyai tingkat kesulitan tinggi menyebabkan nilai tidak mencapai KKM, kurangnya penjelasan materi dari guru yang dapat dipahami, peserta didik kurang termotivasi untuk mengerjakan soal-soal *quizizz* juga kurang karena tidak adanya penghargaan atau *reward* mencapai nilai paling tinggi. Untuk memaksimalkan hasil belajar serta memperbaiki kekurangan pada siklus I maka penelitian kemudian dilanjutkan pada pelaksanaan siklus II. Penelitian pada siklus II dilaksanakan sejalan dengan siklus I hanya saja dilakukan perbaikan pada beberapa komponen pembelajaran. Adapun capaian hasil belajar siswa pada siklus II disajikan pada [Tabel 3](#).

Tabel 3. Tabel Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Siklus II

Deskripsi	Siklus II
Jumlah Peserta Didik yang Tuntas KKM	34
Jumlah Peserta Didik yang Tidak Tuntas KKM	0
Prosentase Peserta Didik yang Tuntas KKM	100%
Prosentase Peserta Didik yang Tidak Tuntas KKM	0%
Nilai Rerata Kelas	86
Nilai Paling tinggi	100
Nilai Paling rendah	75

Berdasarkan pada [tabel 3](#) dapat dilihat bahwa jumlah siswa yang mencapai KKM yakni sebanyak 34 orang dengan prosentase 100% dan jumlah yang tidak mencapai KKM tidak ada (0%). Rerata kelas yang dicapai sebesar 86, selanjutnya nilai paling tinggi sebesar 100 dan nilai paling rendah sebesar 75. Hasil ini menyatakan siklus II 100% peserta didik hasil belajarnya tuntas dan telah melampaui indikator keberhasilan penelitian yaitu sebesar 90%. Oleh karena itu, dinyatakan bahwa penerapan aplikasi *quizizz* berhasil meningkatkan hasil belajar.

Pembahasan

Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di kelas VII SMP menunjukkan hasil bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa di setiap siklusnya. Adanya peningkatan hasil belajar siswa tidak terlepas dari penggunaan aplikasi *quizizz* yang dapat meningkatkan motivasi serta semangat belajar siswa. *Quizizz* pada dasarnya merupakan aplikasi pendidikan yang berbasis game dan bisa dimanfaatkan sebagai media evaluasi pembelajaran ([Citra & Rosy, 2020](#); [Jati, 2020](#); [Nizaruddin et al., 2021](#)). Aplikasi *quizizz*

memungkinkan peserta didik untuk belajar secara interaktif dengan menyelesaikan berbagai persoalan yang disajikan didalamnya (Mulatsih, 2020; Mulyati & Evendi, 2020). Soal-soal yang disajikan pada aplikasi quizizz memiliki batasan waktu, dengan tujuan untuk mengajarkan siswa berpikir secara tepat dan cepat dalam mengerjakan soal yang ada pada media Quizizz (Pamungkas, 2020). Selain itu aplikasi quizizz mempunyai fitur yang secara umum dapat memfasilitasi guru maupun peserta didik dalam proses pembelajaran (Irwansyah & Izzati, 2021). Sehingga hal tersebut menunjukkan bahwa aplikasi quizizz bisa digunakan untuk inovasi pembelajaran. Aplikasi quizizz sangatlah sesuai jika digunakan dalam proses pembelajaran daring, hal ini disebabkan karena pada proses pembelajaran daring peserta didik dituntut untuk melaksanakan proses pembelajaran dengan bantuan media digital seperti halnya aplikasi quizizz (Noor, 2020; Supriadi et al., 2021). 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. Begitu pula halnya dengan penggunaan aplikasi quizizz, dimana aplikasi ini dapat digunakan kapan saja dan dimana saja sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa. Penggunaan berbagai aplikasi pembelajaran dalam proses pembelajaran daring juga dapat meningkatkan kemampuan penguasaan teknologi peserta didik, dimana kemampuan penguasaan teknologi sangat dibutuhkan oleh peserta didik khususnya di era revolusi industri 4.0 seperti saat ini. Hasil yang didapatkan dalam penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang juga mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Game Edukasi Quizizz efektif meningkatkan hasil belajar siswa (Citra & Rosy, 2020). Penelitian lainnya juga mengungkapkan bahwa media game edukasi quizizz dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran daring pada masa pencegahan penyebaran Covid-19 khususnya pada mata pelajaran IPS (Nurhayati, 2020). Penelitian selanjutnya mengungkapkan bahwa penggunaan aplikasi quizizz secara signifikan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Pusparani, 2020). Sehingga berdasarkan hasil analisis penelitian yang didukung oleh hasil penelitian terdahulu maka dapat diketahui bahwa aplikasi quizizz sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran khususnya pembelajaran daring di masa pandemic.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis penelitian dan pembahasan dapat diambil simpulan bahwa aplikasi quizizz dapat secara signifikan meningkatkan hasil belajar atau nilai dalam mapel PPKn. Hasil tersebut dapat dilihat dari adanya peningkatan hasil belajar siswa di setiap siklusnya.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Apriliani, M. A., Maksum, A., Wardhani, P. A., Yuniar, S., & Setyowati, S. (2021). Pengembangan media pembelajaran PPKn SD berbasis Powtoon untuk mengembangkan karakter tanggung jawab. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 129. <https://doi.org/10.30659/pendas.8.2.129-145>.
- Atika, N. T., Wakhuyudin, H., & Fajriyah, K. (2019). Pelaksanaan Penguatan Pendidikan Karakter Membentuk Karakter Cinta Tanah Air. *Mimbar Ilmu*, 24(1), 105. <https://doi.org/10.23887/mi.v24i1.17467>.
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261-272. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap/article/view/8242>.
- Daud, D., & Triadi, Y. (2021). Implementasi Pendidikan Karakter Cinta Tanah Air Dalam Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Journal Evaluation in Education (JEE)*, 2(4), 134-139. <https://doi.org/10.37251/jee.v2i4.239>.
- Degirmenci, R. (2021). The Use of Quizizz in Language Learning and Teaching from the Teachers' and Students' Perspectives: A Literature Review Article. *In Language Education and Technology (LET Journal)*, 1(1). <http://langedutech.com>.
- Dewantara, J. A., & Nurgiansah, heru. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Penerapan Model Picture And Picture Dalam Pembelajaran PPKn Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran, Penelitian, Dan Pengabdian Masyarakat Bidang Pendidikan*, 11(3). <https://doi.org/10.26858/publikan.v11i3.18267>.
- Ekayana, A. A. G. (2021). User Experience Penggunaan Google Classroom dan Quizizz dalam Pembelajaran Blended Learning Program Studi Sistem Komputer. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP) STKIP Kusuma Negara*, 13(1), 23-34. <https://doi.org/10.37640/jip.v13i1.939>.
- Hasanah, Y. M., & Jabar, C. S. A. (2017). Evaluasi program wajib belajar 12 tahun pemerintah daerah Kota

- Yogyakarta. *Jurnal Akuntabilitas Manajemen Pendidikan*, 5(2), 228. <https://doi.org/10.21831/amp.v5i2.8546>.
- Irvan, M., & Jauhari, M. N. (2018). Implementasi Pendidikan Inklusif Sebagai Perubahan Paradigma Pendidikan Di Indonesia. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 14(26), 175–187. <https://doi.org/10.36456/bp.vol14.no26.a1683>.
- Irwansyah, R., & Izzati, M. (2021). Implementing Quizizz as Game Based Learning and Assessment in the English Classroom. *TEFLA Journal (Teaching English as Foreign Language and Applied Linguistic Journal)*, 3(1), 13–18. <https://journal.umbjm.ac.id/index.php/TEFLA/article/view/756>.
- Iswanda, M. L., & Dewi, D. A. (2021). Peran Pendidikan Kewarganegaraan di Era Globalisasi dalam Mencegah Degradasi Moral. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 03(03), 34–40. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/1126>.
- Jati, D. H. P. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Ppkn Melalui Pembelajaran Online Berbasis Quizizz. *E-Jurnal Mitra Pendidikan*, 4(5), 231–240. <https://doi.org/10.52160/e-jmp.v4i5.737>.
- Khairunnisa, K., & Jiwandono, I. S. (2020). Analisis Metode Pembelajaran Komunikatif untuk PPKn Jenjang Sekolah Dasar. *Elementary School Education Journal*, 4(1). <https://doi.org/10.30651/else.v4i1.3970>.
- Kurniawan, D., & Saragih, A. H. (2016). Pengembangan Bahan Pembelajaran Media Interaktif Pada Mata Pelajaran Ppkn. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 3(1), 1–13. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v3i1.5001>.
- Kurniyawati, S. U., & Nugraheni, A. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gawai Pada Pembelajaran PPKn Kelas 3 SD/ MI Di Masa Pandemi Covid-19. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(2), 159. <https://doi.org/10.30651/else.v5i2.7099>.
- Laksmi, N. P. M. A., Asri, I. G. A. A. S., & Putra, M. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran PAKEM Berbasis Tri Kaya Parisudha Terhadap Kompetensi Pengetahuan PPKn Siswa Kelas IV. *Jurnal Adat Dan Budaya*, 2(1), 20–31. <https://doi.org/10.23887/jabi.v2i1.28904>.
- Lestari, P. I., & Suastika, I. N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual PPKn Muatan Persatuan dalam Keberagaman. *Indonesian Journal of Learning Education and Counseling*, 4(1), 34–42. <https://doi.org/10.31960/ijolec.v4i1.1023>.
- Lubis, M. A. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Komik Untuk Meningkatkan Minat Baca PPKn Siswa MIN Ramba Padang Kabupaten Tapanuli Selatan. *Jurnal Tarbiyah*, 25(2). <https://doi.org/10.30829/tar.v25i2.370>.
- Lusiani, L. (2020). Penggunaan Aplikasi Online Quizizz dalam Menganalisis Hasil Tes Kognitif Siswa pada Materi Energi. *Science, and Physics Education Journal (SPEJ)*, 4(1), 15–23. <https://doi.org/10.31539/spej.v4i1.1637>.
- Mahmudah, M. (2018). Pengelolaan Kelas: Upaya Mengukur Keberhasilan Proses Pembelajaran. *Jurnal Kependidikan*, 6(1), 53–70. <https://doi.org/10.24090/jk.v6i1.1696>.
- Mediatati, N. (2017). Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Menggunakan Model Pembelajaran Examples Non Examples pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 6 Salatiga. *Journal of Education Research and Evaluation*, 1(2), 100. <https://doi.org/10.23887/jere.v1i2.10073>.
- Mulatsih, B. (2020). Application Of Google Classroom, Google Form And Quizizz In Chemical Learning During The Covid-19 Pandemic. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 5(1). <https://doi.org/10.51169/ideguru.v5i1.129>.
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran Matematika melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 64–73. <https://doi.org/10.30656/gauss.v3i1.2127>.
- Ningsih, M. P., Sugiyanti, S., & Ariyanto, L. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Quantum Learning dan Active Learning Berbantu Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI. *Imajiner: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 3(5), 366–374. <https://doi.org/10.26877/imajiner.v3i5.7732>.
- Nizaruddin, N., Muhtarom, M., & Nugraha, A. E. P. (2021). Pelatihan Penggunaan Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 12(2), 291–296. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v12i2.6417>.
- Noor, S. (2020). Penggunaan quizizz dalam penilaian pembelajaran pada materi ruang lingkup biologi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X. 6 SMAN 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati*, 6(1), 1–7. <https://doi.org/10.33654/jph.v1i1.927>.
- Nurhalim, Sa'odah, & Saputri, R. E. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Lectora Inspire Pada Pembelajaran PPKn Siswa Kelas V SDN Karawaci 10. *PENSA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 472–484. <https://doi.org/10.36088/pensa.v3i3.1559>.

- Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Jurnal Paedagogy*, 7(3), 145. <https://doi.org/10.33394/jp.v7i3.2645>.
- Onde, M. L. ode, Aswat, H., B, F., & Sari, E. R. (2020). Integrasi Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) Era 4.0 pada pembelajaran berbasis tematik integratif di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 268–279. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.321>.
- Pamungkas, S. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Daring Pada Siswa Kelas VI Melalui Media Belajar Game Berbasis Edukasi Quizizz. *Majalah Lontar*, 32(2), 57–68. <https://doi.org/10.26877/ltr.v32i2.7306>.
- Purba, L. S. L. (2020). The effectiveness of the quizizz interactive quiz media as an online learning evaluation of physics chemistry 1 to improve student learning outcomes. *Journal of Physics: Conference Series*, 1567(2), 022039. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1567/2/022039>.
- Pusparani, H. (2020). Media Quizizz Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas VI di SDN Guntur Kota Cirebon. *Tunas Nusantara*, 2(2), 269–279. <https://doi.org/10.34001/jtn.v2i2.1496>.
- Sulaiman, Z. (2017). Pemanfaatan Media Internet dalam Pembelajaran PPKn bagi Siswa Kelas XI. *Jurnal Civic Hukum*, 2(2), 89–95. <https://doi.org/10.22219/jch.v2i2.6860>.
- Supriadi, N.-, Tazkiyah, D., & Isro, Z. (2021). Penerapan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Di Era Covid-19. *Jurnal Cakrawala Mandarin*, 5(1), 42. <https://doi.org/10.36279/apsmi.v5i1.101>.
- Suwarto. (2021). Menggunakan Quizizz untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan*, 30(3), 499. <https://doi.org/10.32585/jp.v30i3.1934>.
- Ulumudin, I., & Martono, S. F. (2018). Kajian Implementasi Program Wajib Belajar 12 Tahun Di Kota Surabaya. *Jurnal Ilmiah Mimbar Demokrasi*, 16(2). <https://doi.org/10.21009/jimd.v16i2.8758>.
- Wuryandani, W., & Kurniawan, M. W. (2017). Pengaruh model pembelajaran berbasis masalah terhadap motivasi belajar dan hasil belajar PPKn. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 14(1), 10–22. <https://doi.org/10.21831/civics.v14i1.14558>.
- Yana, A. U., Antasari, L., & Kurniawan, B. R. (2020). Analisis Pemahaman Konsep Gelombang Mekanik Melalui Aplikasi Online Quizizz. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 7(2), 143–152. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v7i2.14284>.
- Yulianto, I., Warsono, W., Nasution, N., & Rendy A.P, D. B. (2020). The Effect of Learning Model STAD (Student Team Achievement Division) Assisted by Media Quizizz on Motivation and Learning Outcomes in Class XI Indonesian History Subjects at SMA Trimurti Surabaya. *International Journal for Educational and Vocational Studies*, 2(11), 923–927. <https://doi.org/10.29103/ijevs.v2i11.2746>.
- Zhao, F. (2019). Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom. *International Journal of Higher Education*, 8(1), 37. <https://doi.org/10.5430/ijhe.v8n1p37>.