

## **OPTIMALISASI PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN QUIZIZZ BERBASIS TPACK PADA PEMBELAJARAN PKn SEKOLAH DASAR**

Supadmiyati<sup>1</sup>, Sutrisna Wibawa<sup>2</sup>

<sup>1</sup>SDN Godean 3, <sup>2</sup>Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa,

<sup>1</sup>padmimail@gmail.com

### **ABSTRACT**

*This research aims to optimize interactive learning using TPACK-based Quizizz in Civics learning in elementary schools. This research uses qualitative descriptive research with a sample size of 28 students. Data collection techniques used observations, observations, interviews and documentation of student learning outcomes with the research subjects being class II students at SD Negeri Godean 3, Sleman, Yogyakarta. The research results show that the use of TPACK-based Quizizz can increase student motivation and learning outcomes. Students' learning motivation increases because Quizizz can make learning more fun and interesting. Student learning outcomes also increase because Quizizz can provide fast and accurate feedback. Based on the results of this research, it is recommended that teachers use TPACK-based Quizizz in Civics learning. Teachers need to understand TPACK in order to use Quizizz effectively and optimally.*

*Keywords: interactive learning, quizizz, TPACK*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengoptimalkan pembelajaran interaktif menggunakan Quizizz berbasis TPACK pada pembelajaran PKn di sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif dengan jumlah sampel 28 peserta didik. Teknik pengumpulan data dengan observasi, pengamatan, wawancara dan dokumentasi hasil belajar peserta didik dengan subjek penelitian adalah peserta didik kelas II SD Negeri Godean 3, Sleman, Yogyakarta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz berbasis TPACK dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Motivasi belajar peserta didik meningkat karena Quizizz dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik. Hasil belajar peserta didik juga meningkat karena Quizizz dapat memberikan umpan balik yang cepat dan akurat. Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan agar guru menggunakan Quizizz berbasis TPACK dalam pembelajaran PKn. Guru perlu memahami TPACK agar dapat menggunakan Quizizz secara efektif dan optimal.

Kata Kunci: pembelajaran interaktif, quizizz, TPACK

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan Pancasila adalah dasar manusia menjalani kehidupannya sebagai warga negara yang baik dan sesuai dengan nilai-nilai Pancasila (Hanafiah, 2023). Di era sekarang, guru dituntut untuk memberikan ilmu yang dapat membentuk kepribadian anak yang bermoral baik. Menurut Fajri dkk, (2021) untuk menjadi warga negara yang mempunyai moral baik, peserta didik perlu diberikan kesempatan untuk mempelajari nilai-nilai moral di sekolah. Untuk memperoleh moral tersebut, tentunya anak harus belajar sungguh-sungguh dalam memperhatikan guru di kelas. Menurut Octaviana et al., (2019) pendidikan harus memanfaatkan teknologi semaksimal mungkin melalui cara bervariasi, kreatif dan inovatif dalam proses belajar mengajar sehingga anak bisa fokus dan terhindar dari rasa bosan yang dapat ditunjukkan dengan adanya keaktifan para peserta didik

Proses pembelajaran adalah proses hubungan antara peserta didik dengan guru dan juga sumber belajar. Tujuan pembelajaran adalah untuk mencapai kompetensi yang telah

ditentukan. Salah satu strategi pembelajaran yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran adalah pembelajaran interaktif. Pembelajaran interaktif merupakan pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. Peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat dalam kegiatan-kegiatan yang dapat merangsang berpikir kritis dan kreatif. Salah satu platform pembelajaran interaktif yang dapat digunakan adalah Quizizz. Salah satu media pembelajaran dalam bentuk game yang berbasis instruktif agar kegiatan belajar menjadi cerdas serta menyenangkan yaitu Quizizz. Quizizz merupakan media pembelajaran kreatif dan menarik yang dapat membantu guru dalam membuat materi maupun evaluasi selama proses pembelajaran (Handayani et al., 2021; Sukartini, 2022). Quizizz adalah platform pembelajaran yang menyediakan berbagai jenis kuis yang dapat digunakan untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Quizizz juga dapat memberikan umpan balik yang cepat dan akurat kepada peserta didik.

Namun, penggunaan Quizizz secara efektif perlu didasarkan pada TPACK. Apalagi adanya perubahan pada abad 21 ditandai dengan adanya berbagai perkembangan informasi yang menyebabkan segala aspek termasuk bidang Pendidikan harus siap dan terbiasa dalam mengikuti perubahan. Salah satu solusi dalam perbaikan pendidikan abad 21 yaitu memperbaharui pembelajaran melalui integrasi teknologi dalam bidang informasi & komunikasi (TIK) serta Pengetahuan Konten Pedagogis Teknis (TPACK) (Hayani & Utama, 2022).

Pendekatan yang diterapkan harus sesuai dengan perkembangan zaman yang disebut dengan pendekatan TPACK (Technological, Pedagogical, Content Knowledge). TPACK merupakan sebuah pendekatan yang dicetuskan oleh Mishra dan Koehler pada tahun 2006 dengan memanfaatkan teknologi pada proses kegiatan belajar dengan menghubungkan antara materi/konten (C), pedagogi (P) dan teknologi (T) dalam konsep pembelajaran. Menurut Rahmadi (2019) puncak aktualisasi TPACK yaitu mampu membantu teman sebaya dalam mengoperasikan teknologi yang tepat pada strategi

pembelajaran sesuai dengan materi di kelas. Pendekatan TPACK memiliki banyak pengaruh dalam meningkatkan keaktifan peserta didik, akan tetapi harus disertai dengan strategi, metode, dan model yang sesuai dengan kegiatan pembelajaran.

TPACK adalah kerangka kerja yang menggabungkan pengetahuan pedagogis, pengetahuan konten, dan pengetahuan teknologi. Pengetahuan pedagogis adalah pengetahuan tentang bagaimana mengajar, pengetahuan konten adalah pengetahuan tentang materi yang diajarkan, dan pengetahuan teknologi adalah pengetahuan tentang cara menggunakan teknologi dalam pembelajaran.

Pemahaman TPACK penting bagi guru dalam menggunakan Quizizz secara efektif. Dengan pemahaman TPACK, guru dapat menyusun kuis-kuis Quizizz yang sesuai dengan materi pembelajaran, memberikan umpan balik yang konstruktif kepada peserta didik, dan menggunakan Quizizz untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini dilakukan menggunakan penelitian deskriptif kualitatif (Rahmawati & Harmanto, 2020). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas II dengan jumlah 28 peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana kebermanfaatan penggunaan Quizizz pada PKN materi Pancasila. Penelitian ini telah dilaksanakan mulai tanggal 12-15 Desember 2023. Penelitian ini dilakukan di SDN Negeri Godean 3. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan pedoman observasi dan wawancara. Observasi digunakan untuk mengamati langsung kegiatan pembelajaran mengenai penggunaan Quizizz pada pembelajaran PKn. Sedangkan metode wawancara digunakan untuk menggali informasi tentang pengetahuan PKn kepada 28 peserta didik. Data yang diperoleh dari observasi dan wawancara tersebut selanjutnya dinarasikan untuk memperoleh gambaran umum mengenai quiziz serta faktor pendukung dan penghambat penggunaan quiziz pada pembelajaran PKn pada materi Pancasila.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan reduksi data (*data reduction*), dengan memilih dan memilah hal-hal yang penting yang ada pada hasil wawancara oleh peserta didik. Selanjutnya data yang diperoleh dari hasil reduksi data dikembangkan pada penyajian data (*data display*). Terakhir menyimpulkan data hasil reduksi dan data display pada penarikan kesimpulan (*verifikation*).

## **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penggunaan Quizizz berbasis TPACK dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Motivasi belajar peserta didik meningkat karena Quizizz dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik. Peserta didik begitu antusias saat bermain Quizizz, saat peserta didik memasukkan kode, mereka tidak sabar untuk segera memulai permainan. Hasil belajar peserta didik juga meningkat karena Quizizz dapat memberikan umpan balik yang cepat dan akurat. Peserta didikpun langsung bisa melihat hasil dan peringkatnya

pada layar di depan kelas. Peserta didik juga mengetahui posisi mana dia berada, dan juga soal apa saja yang jawabannya salah secara langsung, sehingga mereka bisa mengoreksi secara langsung untuk tugas-tugas berikutnya. Peserta didik yang terbiasa pasif pada saat pembelajaran, menjadi aktif dan semangat saat permainan berlangsung, termasuk pada saat pemberian materi, karena peserta didik harus bisa menjawab sehingga proses menyimak materi juga menjadi meningkat.

Pada pendekatan TPACK harus ada syarat yakni adanya multiinteraksi antara teknologi, pedagogi, dan juga materi yang diberikan kepada peserta didik. Hal ini dapat digambarkan dalam sebuah gambar berikut ini:

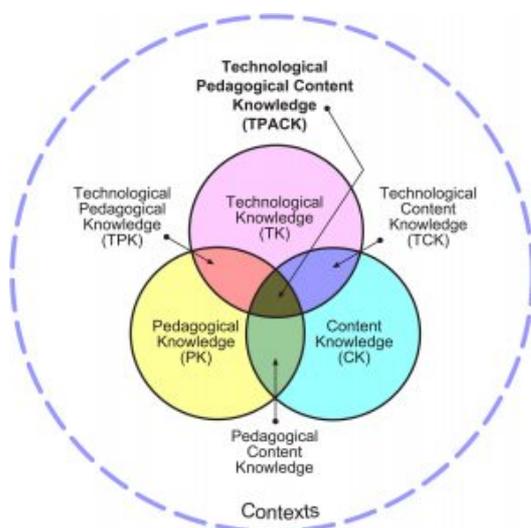


Diagram 1 Framework Pembelajaran TPACK

Dalam diagram di atas, dapat dipaparkan bahwa TPACK merupakan perpaduan dari pengetahuan teknologi, pengetahuan pedagogi, dan pengetahuan konten. TPACK menjadi hal yang harus dipahami oleh setiap guru, karena TPACK sangat menekankan kerangka guru meliputi perpaduan ke semua area pengetahuan tersebut. Tujuannya adalah agar tercipta suatu pembelajaran yang aktif dan efektif. Guru menggunakan alat bantu pembelajaran dan juga memfasilitasi pendekatan pedagogi, dan juga guru mempunyai pengetahuan tentang cara mengajar atau pembelajaran. Guru juga mempunyai pengetahuan konten yang meliputi cara untuk membuat rumusan materi pelajaran agar dapat dipahami dengan mudah.



### Gambar 1 Implementasi Pembelajaran TPACK

Beberapa cara yang digunakan untuk mengoptimalkan pembelajaran interaktif menggunakan Quizizz berbasis TPACK pada pembelajaran PKn di sekolah dasar: 1) membuat kuis-kuis Quizizz yang sesuai dengan materi yang ingin dicapai yakni elemen Pancasila. Kuis dimulai dari yang termudah dahulu, dan sebagian berupa gambar untuk menarik atensi mereka. Kuis-kuis Quizizz tersebut mencakup semua materi yang perlu dipelajari peserta didik, 2) menggunakan berbagai jenis kuis Quizizz untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi PKn. Jenis-jenis kuis Quizizz yang digunakan antara lain kuis pilihan ganda, kuis isian, kuis menjodohkan, dan kuis uraian. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan soal pilihan ganda, 3) memberikan umpan balik yang konstruktif kepada peserta didik berdasarkan hasil pengerjaan kuis. Umpan balik positif sangat berpengaruh bagi mereka, guru harus memberikan semangat bawah peserta didik bisa asalakan tidak terburu dan harus teliti menjawab soal. Umpan balik yang konstruktif dapat membantu peserta didik untuk

memahami materi PKn yang dipelajari terutama materi simbol dan penerapan Pancasila, 4) mengajak peserta didik untuk berdiskusi tentang materi PKn yang dipelajari. Diskusi dapat membantu peserta didik untuk memahami materi PKn secara lebih mendalam dan komprehensif. Diskusi ini bisa juga sebagai bahan refleksi untuk kuis-kuis berikutnya, bisa pada muatan pelajaran PKn atau muatan pelajaran lainnya. Dengan menerapkan tips-tips tersebut, pembelajaran interaktif menggunakan Quizizz berbasis TPACK pada pembelajaran PKn di sekolah dasar dapat optimal dan tepat guna.

Quizizz menjadi media yang menarik yang membuat suasana kelas menyenangkan dan dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik. Media pembelajaran yang digunakan pun harus memenuhi kriteria agar dapat menarik perhatian peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan guru perlu pembaruan, terutama terkait dengan kemajuan teknologi. Mencari media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik seperti menggunakan media pembelajaran berbasis

permainan dan teknologi untuk menjawab tantangan pada era revolusi industri seperti saat ini. Menanggapi hal tersebut, media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan guru sebagai media pembelajaran berbasis permainan dan teknologi yaitu Quizizz (Solikah, 2020).



Gambar 2 Implementasi Game Quizizz

Media Quizizz dalam penelitian ini tidak hanya untuk menampilkan permasalahan dan juga materi namun juga sebagai media dalam memberikan kuis dan evaluasi pembelajaran di sekolah. Dengan menggunakan Quizizz, peserta didik akan diberikan game permainan terkait materi pembelajaran simbol sila Pancasila dan penerapannya dan peserta didik secara langsung dapat melihat peringkatnya sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar

peserta didik. Pendapat ini juga didukung oleh Solikah (2020) bahwa media Quizizz layak diterapkan dalam pembelajaran karena mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, mengondisikan peserta didik dalam kelas, dan meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar sedangkan bagi peserta didik, Quizizz dianggap menjadi media pembelajaran yang menarik dan efektif karena memberikan suasana belajar dengan cara yang baru dan menantang, dan juga memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Beberapa fitur dalam Quizizz yang dapat meningkatkan motivasi peserta didik yaitu adanya hitungan waktu mundur dalam mengerjakan soal, adanya meme berkarakter yang lucu dan menarik sehingga ketika peserta didik kurang tepat dalam menjawab soal muncul meme tersebut, adanya penghargaan yang bersifat acak saat peserta didik menjawab soal dengan benar sehingga mereka antusias, serta adanya sistem peringkat sehingga peserta didik menjadi termotivasi untuk mengerjakan pertanyaan dengan cepat dan tepat. Apalagi peringkat ditayangkan pada layar di depan kelas. Motivasi peserta didik

belajar timbul karena adanya dua faktor yaitu faktor intrinsik dan faktor ekstrinsik. Faktor intrinsik berkaitan dengan hasrat, motivasi, dan keinginan untuk berhasil, dorongan kebutuhan belajar, dan harapan akan cita-cita yang peserta didik inginkan. Sedangkan faktor ekstrinsik adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik (Rahman, 2020). Media pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran dengan antusias dan menarik perhatian. Penggunaan media pembelajaran berbasis TPACK khususnya Quizizz yang dikombinasikan dengan model Pembelajaran Berbasis Masalah dapat digunakan sebagai sumber belajar karena membuat pembelajaran menjadi lebih menarik perhatian peserta didik (Yuliana, 2022).

Berikut adalah jumlah responden yang telah peneliti lakukan. Penelitian dilakukan di satuan pendidikan tempat peneliti lakukan yaitu SDN Godean 3 Kabuten Sleman, Yogyakarta pada peserta didik kelas 2.

**Tabel 1. Jumlah Responden Kelas II SDN Godean 3**

No	Responden	Jumlah
1	Peserta didik laki-laki	14
2	Peserta didik perempuan	14
	jumlah	28

Dari beberapa paparan yang telah dijelaskan di atas, bisa dilihat bahwa dengan memanfaatkan game pembelajaran interaktif yakni Quizizz, mampu meningkatkan interaksi, motivasi, dan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran, hal ini dikarenakan game Quizizz yang disajikan guru menarik sehingga semua peserta didik antusias mengikutinya. Oleh karena itu materi dan tujuan pembelajaran yang ingin disampaikan menjadi tepat sasaran dan mudah untuk dipahami.

#### **D. Kesimpulan**

Penggunaan Quizizz sebagai platform interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di Sekolah Dasar sangat penting. Pemanfaatan pendekatan TPACK dan integrasi pengetahuan teknologi,

pedagogi, dan konten menjadi kunci untuk mengoptimalkan efektivitas penggunaan Quizizz dalam pembelajaran PKn. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz berbasis TPACK dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang interaktif dan menarik dapat memberikan motivasi tambahan kepada siswa untuk aktif berpartisipasi.

Harapan untuk guru dan pendidik untuk dapat mengoptimalkan penggunaan Quizizz dalam pembelajaran PKn. Hal ini dapat mencakup strategi penerapan, pemilihan konten, dan pengembangan keterampilan TPACK. Dengan demikian optimalisasi pembelajaran interaktif menggunakan Quizizz berbasis TPACK dapat menjadi pendekatan yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PKn di Sekolah Dasar.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Fajri, I., Sundawa, D., Zailani, M., Yusoff, M., & Indonesia, U. P. (2021). Pendidikan Nilai Dan Moral Dalam Sistem Kurikulum

Pendidikan Di Aceh. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(3), 710–724. Hanafiah, D., Martati, B., & Mirnawati, L. B. (2023). Nilai Karakter Gotong Royong Dalam Pendidikan Pancasila Kelas IV di Sekolah Implementasi Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 539. <https://doi.org/10.35931/am.v7i2.1862>

Hayani, S. N., & Utama, S. (2022). Pengembangan Perangkat dan Model Pembelajaran Berbasis TPACK Terhadap Kualitas Pembelajaran Daring. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2871– 2882. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2512>

Octaviana, S., Setiawan Jurusan PGSD, Y., Kristen Satya Wacana Salatiga, U., & Tengah, J. (2019). Meningkatkan Minat Belajar Kelas Iv Sekolah Dasar Menggunakan Media Powerpoint Berdasarkan Kerangka Kerja Tpack. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(3), 1150–1159. Retrieved from <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/335>

Rahmadi, I. F. (2019). Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK): Kerangka Pengetahuan Guru Abad 21. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(1), 65. <https://doi.org/10.32493/jpkn.v6i1.y2019.p65-74>

Rahman, Rahmania, dkk. 2020. Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pemberian Kuis dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahapeserta didik. Universitas Negeri Manado: *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*.

Solikhah, Halimatus. 2020. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta didik pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020. Sidoarjo: Universitas Negeri Surabaya.

Sukartini, N. N. (2022). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Evaluasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Indonesian Journal of Educational Development*, 3(1), 73–82. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6566603>

Yuliana dan Adi Winato, 2022. Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Kerja Sama dan Hasil Belajar Tema 9. Universitas Kristen Satya Wacana: *Jurnal Ilmu Pendidikan*.