

**ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA QUIZIZZ TERHADAP PENINGKATAN
MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN
PANCASILA KELAS 5 SDN PADEMAWU TIMUR 5**

Ach. Zubairi Malik¹, Agus Wahdian², sama³

^{1,2,3}PGSD STKIP PGRI Sumenep

¹21862061a002242@stkipgrisumenep.ac.id,

²aguswahdian@stkipgrisumenep.ac.id, ³sultansamak@stkipgrisumenep.ac.id

ABSTRACT

In the digital era, innovation in teaching methods is essential to increase student learning interest. One effective solution is the use of technology-based media, such as Quizizz, which offers interactive and engaging learning experiences. At SDN Pademawu Timur 5, conventional teaching methods still dominate, leading to low student participation and interest in Pancasila Education. This research aims to examine the influence of using Quizizz on enhancing the learning interest of 5th-grade students in Pancasila Education. Employing a qualitative approach and a case study method, data were collected through observation, interviews, and documentation, then analyzed using data reduction techniques, data presentation, and conclusion drawing. The research subjects consisted of 5th-grade students and Pancasila Education teachers, with data validity strengthened through triangulation techniques. The findings reveal that the implementation of Quizizz positively contributes to increasing students' learning interest. Students became more enthusiastic and active compared to conventional lecture methods. Quizizz's gamification features, such as ranking systems and instant feedback, further boosted student motivation. However, some challenges were identified, including limited device availability and student adaptation to technology. To overcome these obstacles, the school provided additional devices as well as capacity-building programs for educators and learners to maximize the effectiveness of Quizizz utilization. Overall, the use of Quizizz has proven effective in increasing student interest in Pancasila Education. The results of this research can function as a valuable reference for educational institutions in incorporating technology into the learning process to improve the overall quality of education.

Keywords: Quizizz, Learning Interest, Pancasila Education

ABSTRAK

Di era digital, inovasi dalam metode pembelajaran menjadi kebutuhan guna meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Salah satu alternatif solusi yang dapat diterapkan adalah pemanfaatan media berbasis teknologi, seperti Quizizz, yang menawarkan pembelajaran interaktif dan menyenangkan. Di SDN Pademawu Timur 5, metode pembelajaran konvensional masih dominan, sehingga partisipasi

dan minat siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih rendah. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan Quizizz terhadap peningkatan minat pembelajaran peserta didik kelas V dalam mata pelajaran tersebut. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif serta metode studi kasus, data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Subjek penelitian meliputi peserta didik kelas V dan pendidik mata pelajaran Pendidikan Pancasila, dengan validitas data yang diperkuat melalui teknik triangulasi. Temuan penelitian mengungkap bahwa penggunaan Quizizz berkontribusi positif terhadap peningkatan minat belajar siswa. Siswa menjadi lebih antusias dan aktif dibandingkan dengan metode ceramah konvensional. Fitur gamifikasi dalam Quizizz, seperti sistem peringkat dan umpan balik langsung, turut meningkatkan motivasi belajar. Namun, terdapat kendala seperti keterbatasan perangkat dan adaptasi siswa terhadap teknologi. Untuk mengatasi hal ini, sekolah menyediakan perangkat tambahan serta pelatihan bagi guru dan siswa dalam mengoperasikan Quizizz secara optimal. Secara keseluruhan, penggunaan Quizizz terbukti efektif dalam memperkuat motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Temuan dalam penelitian ini dapat berfungsi sebagai acuan bagi lembaga pendidikan dalam mengimplementasikan teknologi guna meningkatkan kualitas pembelajaran.

Kata Kunci: Quizizz, Minat Belajar, Pendidikan Pancasila

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah elemen mendasar dalam kemajuan suatu bangsa. Melalui pendidikan, seseorang dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang dibutuhkan untuk menghadapi berbagai tantangan kehidupan. Selain berperan sebagai media penyebaran ilmu, pendidikan juga menjadi sarana dalam membentuk karakter serta moralitas individu di tengah masyarakat (Syelvya putri & Syafitri, 2023). Dengan pendidikan yang baik, suatu bangsa

dapat mencetak generasi yang unggul, berdaya saing, dan memiliki etika yang tinggi dalam kehidupan sosialnya. Seiring dengan perkembangan zaman, pendidikan mengalami berbagai perubahan, terutama dalam metode dan media pembelajaran. Di era digital saat ini, kemajuan teknologi memberikan dampak yang signifikan terhadap dunia pendidikan. Metode pembelajaran konvensional yang hanya mengandalkan ceramah mulai ditinggalkan, dan berbagai media digital mulai digunakan untuk

meningkatkan efektivitas pembelajaran (Riska Aini Putri, 2023). Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, memperluas akses terhadap informasi, serta mewujudkan ekosistem pembelajaran yang lebih atraktif dan interaktif (Asmara et al., 2023). Dengan demikian, pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan menjadi suatu kebutuhan esensial guna beradaptasi dengan dinamika perkembangan zaman serta karakteristik peserta didik. Di jenjang Sekolah Dasar (SD), pembelajaran memegang peran krusial dalam membangun fondasi pengetahuan dan karakter siswa. Guru dituntut untuk menyampaikan materi dengan metode yang efektif dan menarik agar siswa dapat memahami serta menginternalisasi konsep yang diajarkan dengan baik. Sebagai salah satu lembaga pendidikan dasar di Kabupaten Pamekasan, SDN Pademawu Timur 5 terus berupaya meningkatkan kualitas pendidikan bagi siswanya. Berbagai metode pembelajaran telah diterapkan guna mengoptimalkan efektivitas proses belajar-mengajar. Khususnya di kelas 5, pembelajaran menjadi lebih

kompleks karena siswa mulai diperkenalkan dengan konten pembelajaran yang lebih komprehensif dibandingkan dengan jenjang sebelumnya. Dalam tahap usia ini, siswa mengalami perkembangan kognitif dan sosial yang signifikan, sehingga membutuhkan pendekatan pembelajaran yang mampu menarik perhatian serta meningkatkan partisipasi mereka dalam proses belajar. Namun, dalam praktiknya, masih terdapat berbagai hambatan dalam proses pembelajaran yang berpotensi memengaruhi motivasi belajar peserta didik. Salah satu tantangan utama yang dihadapi adalah kurangnya inovasi dalam metode pengajaran yang diterapkan oleh guru (Asiva Noor Rachmayani, 2015).

Guru di SDN Pademawu Timur 5 kerap menghadapi tantangan dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan interaktif. Metode yang diterapkan masih didominasi oleh pendekatan konvensional seperti ceramah dan diskusi, yang terkadang kurang efektif dalam menarik perhatian siswa (Harahap, 2019). Akibatnya, partisipasi siswa dalam proses pembelajaran menjadi rendah,

yang pada akhirnya dapat berpengaruh terhadap pemahaman serta minat mereka terhadap mata pelajaran yang diajarkan. Dengan demikian, dibutuhkan penerapan strategi pembelajaran yang lebih inovatif guna meningkatkan keterlibatan serta minat belajar siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna. Pendidikan Pancasila merupakan disiplin ilmu yang memiliki peran krusial dalam membentuk karakter serta kepribadian peserta didik berdasarkan nilai-nilai fundamental Pancasila. Mata pelajaran ini dirancang untuk menanamkan pemahaman mendalam mengenai prinsip-prinsip dasar Pancasila, norma sosial, serta membentuk sikap dan perilaku yang mencerminkan karakter bangsa. Selain itu, Pendidikan Pancasila juga berperan penting dalam menanamkan sikap toleransi, kebersamaan, dan menanamkan semangat nasionalisme pada peserta didik sejak usia dini. Namun, dalam implementasinya, banyak peserta didik menunjukkan kurangnya antusiasme dalam mengikuti proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Salah satu faktor penyebabnya adalah pendekatan pembelajaran yang

cenderung teoritis hingga kurang menarik bagi siswa (Miristianti et al., 2024). Dalam kondisi seperti ini, diperlukan pendekatan baru yang dapat meningkatkan motivasi siswa serta membuat mereka lebih berpartisipasi secara aktif dalam dinamika proses pembelajaran. Salah satu alternatif solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran, seperti aplikasi berbasis kuis interaktif yang dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa (Dewantara et al., 2023). Seiring dengan kemajuan teknologi, pemanfaatan media pembelajaran digital seperti Quizizz dapat menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Quizizz memungkinkan siswa belajar dengan cara yang lebih menyenangkan melalui interaksi langsung, umpan balik instan, serta kompetisi yang sehat dengan teman-temannya dalam suasana yang positif. Dengan demikian, penggunaan Quizizz diharapkan mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran dan pada akhirnya menumbuhkan minat mereka terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Berbagai penelitian telah membuktikan bahwa penerapan teknologi dalam pembelajaran berdampak positif terhadap minat dan motivasi belajar siswa. Secara khusus, penggunaan Quizizz terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa, mengurangi kejenuhan dalam belajar, serta membantu pemahaman terhadap materi yang diajarkan (Febrianti et al., 2023). Dengan demikian, penelitian ini menitikberatkan pada analisis pemanfaatan media Quizizz dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas 5 di SDN Pademawu Timur 5 dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, Penelitian ini akan mendalami pengalaman peserta didik dan pendidik dalam mengoptimalkan penggunaan Quizizz sebagai sarana pembelajaran serta menganalisis sejauh mana penggunaan platform ini dapat mempengaruhi minat belajar siswa. Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inovatif, khususnya dalam pengajaran mata pelajaran Pendidikan Pancasila (Harahap, 2019). Selain itu, Temuan dalam penelitian ini diharapkan dapat

menjadi acuan bagi pendidik dan institusi sekolah dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, kualitas pendidikan dapat ditingkatkan, sekaligus membentuk karakter siswa sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Melalui solusi inovatif ini, Diharapkan motivasi belajar peserta didik terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila dapat mengalami peningkatan yang signifikan, sehingga tujuan pendidikan nasional dalam mencetak generasi berkarakter dapat terwujud.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini berorientasi pada eksplorasi mendalam terhadap pengalaman siswa dan guru dalam penggunaan media Quizizz dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila (Fadli, 2021). Metode studi kasus diterapkan untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai suatu fenomena dalam konteks yang spesifik, yaitu di kelas 5 SDN Pademawu Timur 5. Melalui pendekatan ini, penelitian dapat menggali informasi secara lebih

mendalam mengenai bagaimana Quizizz digunakan dalam proses pembelajaran dan bagaimana dampaknya terhadap minat belajar siswa (Umar Sidiq & Miftachul Choiri, 2019). Temuan ini dilakukan di SDN Pademawu Timur 5, sebuah sekolah dasar yang sedang dalam tahap pengembangan penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Lokasi ini dipilih karena sekolah telah mulai memperkenalkan media digital sebagai bagian dari inovasi pembelajaran, namun masih terbatas dalam penerapan metode berbasis gamifikasi seperti Quizizz (Ulfatin 2022). Subjek penelitian terdiri dari siswa kelas 5 serta guru yang mengajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Siswa kelas 5 dipilih karena mereka berada dalam tahap perkembangan kognitif yang memungkinkan mereka untuk beradaptasi dengan media pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu, guru yang mengajar mata pelajaran ini juga menjadi bagian dari penelitian untuk memberikan perspektif mengenai efektivitas penggunaan Quizizz dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa (Waruwu, 2024). Guna memperoleh data yang

mendalam dan holistik, penelitian ini menerapkan berbagai teknik pengumpulan data, meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi (Umar Sidiq & Miftachul Choiri, 2019). Observasi Dilakukan dengan mengamati langsung proses pembelajaran di kelas, khususnya saat Quizizz digunakan dalam penyampaian materi Pendidikan Pancasila. Observasi ini bertujuan untuk melihat bagaimana siswa merespons penggunaan media tersebut, apakah mereka lebih aktif, lebih termotivasi, atau mengalami kesulitan dalam menggunakannya (Fadli 2021). Wawancara Digunakan untuk menggali perspektif siswa dan guru terkait penggunaan Quizizz. Wawancara dengan siswa bertujuan untuk mengetahui pengalaman mereka dalam menggunakan Quizizz serta sejauh mana media ini memengaruhi minat belajar mereka. Sementara itu, wawancara dengan guru dilakukan untuk memahami bagaimana mereka menilai efektivitas Quizizz dalam membantu pembelajaran dan tantangan apa saja yang mereka hadapi dalam implementasinya (Assyakurrohim et al., 2022). Dokumentasi Dilakukan dengan mengumpulkan berbagai data

yang mendukung penelitian, seperti hasil tangkapan layar aktivitas Quizizz, laporan hasil kuis siswa, serta catatan reflektif dari guru. Dokumentasi ini digunakan untuk memperkuat temuan dari observasi dan wawancara serta menyajikan pemahaman yang lebih rinci mengenai penggunaan Quizizz pada pembelajaran (Waruwu 2024). Setelah data terkumpul, analisis dilaksanakan melalui proses reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan (Fadli, 2021). Pada proses reduksi data, peneliti menyaring informasi yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan dokumentasi, dengan melakukan seleksi data secara sistematis dengan tujuan penelitian. Data yang tidak berkaitan langsung dengan meningkatnya motivasi belajar peserta didik sebagai dampak dari pemanfaatan Quizizz akan dieliminasi atau diminimalkan. Selanjutnya, pada tahap penyajian data, hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi disusun dalam bentuk deskripsi naratif agar lebih mudah dipahami. Penyajian data ini bertujuan untuk menggambarkan bagaimana siswa merespons pembelajaran menggunakan Quizizz, bagaimana perubahan minat belajar

mereka, serta bagaimana guru menilai efektivitas media ini dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Tahap akhir adalah penarikan kesimpulan, di mana peneliti menyusun temuan utama berdasarkan pola yang muncul dalam data. Kesimpulan yang diambil akan menjawab pertanyaan penelitian mengenai efektivitas penggunaan Quizizz dalam meningkatkan minat belajar siswa. Guna menjamin validitas data, teknik triangulasi diterapkan dengan melakukan perbandingan hasil dari berbagai sumber data yakni hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hal ini dilakukan agar hasil penelitian memiliki validitas yang lebih kuat dan tidak hanya mengandalkan satu sumber informasi tunggal. Dengan rancangan metode penelitian yang telah disusun, diharapkan studi ini dapat memberikan wawasan yang mendalam mengenai pengaruh pemanfaatan media Quizizz terhadap motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SDN Pademawu Timur 5. Temuan dari penelitian ini nantinya dapat dijadikan sebagai acuan bagi para pendidik dalam merancang metode pembelajaran berbasis

teknologi yang lebih inovatif dan menarik bagi peserta didik.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Studi ini dilaksanakan di SDN Pademawu Timur 5 dengan fokus pada penggunaan media Quizizz dalam mendorong peningkatan motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat kelas V. Penggunaan media Quizizz mulai diterapkan pada tahun 2023 sebagai bagian dari upaya inovasi dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian, penerapan media Quizizz berdampak positif terhadap motivasi belajar peserta didik kelas V di SDN Pademawu Timur 5. Peningkatan minat belajar terlihat dari respons siswa yang lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran dibandingkan dengan metode konvensional yang bersifat ceramah. Temuan ini selaras dengan hasil penelitian terdahulu yang mengungkapkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis game atau kuis interaktif dapat meningkatkan motivasi serta minat belajar siswa.

1. Penggunaan Media Quizizz terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 5 SDN Pademawu

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran terus berkembang seiring dengan meningkatnya kebutuhan akan metode yang lebih interaktif dan menarik (Azizah et al, 2023). Salah satu sarana pembelajaran berbasis teknologi yang mulai diterapkan di SDN Pademawu Timur 5 adalah Quizizz. Media ini telah digunakan sejak tahun 2023 sebagai bagian dari inovasi pembelajaran, khususnya untuk memupuk motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Berdasarkan temuan wawancara dengan kepala sekolah, Mohammad Siriyanto, penggunaan teknologi dalam pembelajaran merupakan salah satu tuntutan utama bagi guru agar dapat menyesuaikan dengan perkembangan zaman. Ia menekankan bahwa guru diharapkan tidak hanya memahami teori pembelajaran, tetapi juga mampu menguasai teknologi pendidikan agar pembelajaran lebih menarik bagi siswa. Sebelumnya, metode pembelajaran yang diterapkan lebih sering menerapkan metode ceramah, yang berpotensi membuat peserta didik cepat merasa jenuh serta kurang terlibat secara aktif dalam proses

pembelajaran. Dengan penerapan media Quizizz, suasana pembelajaran menjadi lebih dinamis dan menarik, sehingga peserta didik menunjukkan ketertarikan serta antusiasme yang lebih tinggi dalam mengikuti kegiatan belajar. Selain dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, Quizizz juga mulai diterapkan dalam pembelajaran Matematika dan Pendidikan Agama. Para guru merasakan bahwa penerapan media ini sangat membantu dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih mendukung, karena peserta didik lebih termotivasi untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran dan lebih antusias dalam mengerjakan soal-soal yang diberikan.

Hasil wawancara dengan wali kelas, Hadi Cahyono, menunjukkan bahwa dari 20 siswa kelas 5, sebanyak 16 siswa mengalami peningkatan minat belajar setelah penggunaan Quizizz dalam pembelajaran. Para siswa yang sebelumnya kurang tertarik dengan pelajaran kini lebih fokus, bersemangat, dan memiliki ketertarikan yang lebih tinggi dibandingkan dengan metode pembelajaran sebelumnya. Namun, terdapat 4 siswa yang masih

mengalami kesulitan dalam mengadaptasi pembelajaran berbasis teknologi, sehingga mereka memerlukan bimbingan tambahan dari guru (Febrianti et al, 2023). Tanggapan siswa mengenai penggunaan Quizizz Peserta didik menunjukkan motivasi belajar yang lebih tinggi akibat fitur-fitur yang ditawarkan oleh platform ini memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik. Salah satu siswa, Zulfikar, menyatakan bahwa sebelumnya ia sering merasa bosan ketika belajar, tetapi dengan adanya Quizizz, ia merasa lebih bersemangat karena belajar terasa seperti bermain game. Siswa lainnya, Aisyah, mengatakan bahwa ia termotivasi untuk mendapatkan skor tinggi dan bersaing dengan teman-temannya, sehingga ia lebih rajin dalam memahami materi sebelum mengerjakan kuis. Farhan juga mengungkapkan bahwa Quizizz membantunya lebih fokus dalam belajar karena setiap soal memiliki batas waktu yang membuatnya lebih cepat berpikir dan lebih berhati-hati dalam memilih jawaban.

Berdasarkan temuan wawancara, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan Quizizz sebagai sarana

pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi serta minat belajar peserta didik. Platform ini mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, kompetitif, dan menyenangkan, sehingga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

2. Kendala dan Hambatan dalam Penggunaan Media Quizizz pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 5 SDN Pademawu Timur 5

Meskipun penggunaan Quizizz memberikan dampak positif terhadap minat belajar siswa, terdapat beberapa kendala dan hambatan yang dihadapi selama penerapannya di SDN Pademawu Timur 5. Salah satu kendala utama yang menjadi tantangan adalah adaptasi siswa terhadap pembelajaran berbasis teknologi. Tidak semua siswa memiliki perangkat pribadi untuk mengakses Quizizz, sehingga beberapa siswa mengalami kesulitan dalam berpartisipasi. Meskipun sebagian besar siswa dapat menggunakan perangkat milik sekolah atau berbagi dengan teman, hal ini tetap menjadi hambatan dalam penerapan Quizizz. Dari segi kesiapan guru, tidak semua guru memiliki keterampilan dalam

menggunakan teknologi secara optimal. Pembuatan soal dalam Quizizz memerlukan persiapan lebih banyak dibandingkan dengan metode ceramah biasa. Guru harus menyiapkan soal dengan format yang sesuai dan memastikan bahwa kuis yang dibuat menarik serta relevan dengan materi yang diajarkan. Selain itu, beberapa siswa merasa tertekan dengan adanya sistem peringkat, karena mereka merasa cemas jika mendapatkan nilai rendah dibandingkan dengan teman-teman mereka. Hal ini menyebabkan beberapa siswa kehilangan kepercayaan diri dan kurang bersemangat dalam mengerjakan kuis.

Hadi Cahyono menambahkan bahwa kendala terbesar dalam penerapan Quizizz adalah Keterbatasan teknologi yang disediakan oleh sekolah. Yang mana sekolah hanya menyediakan 7 laptop sebagai sarana belajar media quizizz, sedangkan jumlah keseluruhan siswa yang ada di kelas 5 sebanyak 20 orang. sehingga pada penggunaan Media quizizz dalam kelas, Guru Menyarankan kepada siswanya secara bergantian.

3. Upaya Mengatasi Kendala dan Hambatan dalam Penggunaan Media Quizizz terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 5 SDN Pademawu

Untuk mengatasi berbagai kendala dalam penggunaan Quizizz, bagi siswa yang tidak memiliki perangkat pribadi, sekolah memberikan kesempatan bagi mereka untuk menggunakan perangkat milik sekolah agar mereka tetap dapat berpartisipasi dalam pembelajaran berbasis teknologi ini. Pendampingan khusus juga diberikan kepada 4 siswa yang mengalami kesulitan dalam mengoperasikan Quizizz, sehingga mereka dapat lebih memahami cara menggunakannya dengan baik. Untuk mengatasi tantangan dalam kesiapan guru, sekolah telah mengadakan workshop dan pelatihan teknologi pendidikan, khususnya dalam penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif. Dengan adanya pelatihan ini, guru lebih siap dalam menyusun soal, memanfaatkan fitur-fitur Quizizz, serta memberikan umpan balik yang membangun kepada siswa setelah mereka menyelesaikan kuis.

Selain meningkatkan keterampilan guru, sekolah juga menerapkan pendekatan yang lebih positif terhadap sistem peringkat dalam Quizizz. Guru mengarahkan siswa untuk lebih fokus pada pemahaman materi, bukan hanya sekedar mengejar skor tertinggi. Dengan demikian, siswa yang mendapatkan nilai lebih rendah tidak merasa tertekan, melainkan lebih termotivasi guna memperdalam pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan.

Peran serta orang tua juga merupakan salah satu faktor krusial dalam keberhasilan implementasi Quizizz. Orang tua diimbau untuk membimbing anak-anak mereka dalam menggunakan teknologi dengan bijak, serta memastikan bahwa mereka tetap fokus dalam pembelajaran di rumah. Dengan keberadaan kolaborasi antara guru, siswa, sekolah, dan orang tua, penerapan Quizizz dapat menjadi inovasi yang berhasil dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Selain itu, platform ini juga dapat membangun lingkungan pembelajaran yang lebih interaktif, serta menjadikan proses belajar lebih

menarik dan menyenangkan bagi siswa.



Gambar 1 Wawancara Terhadap Kepala SDN dan Guru Pendidikan Pancasila



Gambar 2 Implementasi Penggunaan Media Quizizz Kelas 5 SDN

E. Kesimpulan

Berdasarkan temuan penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Quizizz memberikan dampak positif terhadap peningkatan minat belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas 5 SDN Pademawu Timur 5. Siswa menunjukkan respons yang lebih aktif, termotivasi, dan berpartisipasi lebih efektif dalam proses pembelajaran dibandingkan

dengan pendekatan konvensional seperti ceramah. Fitur interaktif dalam Quizizz, seperti gamifikasi dan sistem peringkat, terbukti mampu meningkatkan motivasi siswa untuk belajar lebih giat. Meskipun demikian, terdapat beberapa kendala dalam penerapan media ini, seperti ketidakstabilan jaringan internet dan perbedaan tingkat pemahaman teknologi di antara siswa. Untuk mengatasi tantangan ini, diperlukan dukungan dari pihak sekolah, seperti penyediaan infrastruktur internet yang lebih stabil serta program pelatihan bagi pendidik dalam mengoptimalkan integrasi teknologi dalam proses pembelajaran. Dengan strategi yang tepat, Quizizz dapat menjadi salah satu alternatif inovatif dalam mendorong peningkatan motivasi belajar peserta didik, terutama dalam konteks pembelajaran berbasis teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Asiva Noor Rachmayani. (2015). *No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析*Title. 6.
- Asmara, A., Judijanto, L., Hita, I. P. A. D., & Saddhono, K. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi: Apakah Memiliki*

- Pengaruh terhadap Peningkatan Kreativitas pada Anak Usia Dini? *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7253–7261. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5728>
- Assyakurrohim, D., Ikhrum, D., Sirodj, R. A., & Afgani, M. W. (2022). Metode Studi Kasus dalam Penelitian Kualitatif. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 3(01), 1–9. <https://doi.org/10.47709/jpsk.v3i01.1951>
- Azizah, S. N., Mashuri, K., & Novianti, Y. (2023). Pengaruh Aplikasi Quizizz terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII2 SMP Swasta PAB 7 Tandam Hilir. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(9), 6470–6475. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i9.2767>
- Dewantara, J. A., Sulistyarini, Ulfa, M., Warneri, & Afandi. (2023). Pengaruh Teknologi Dalam Sikap Moralitas Dan Tanggung Jawab. *Jurnal Kewarganegaraan*, VOL. 7(1), 54.
- Dr. Umar Sidiq, M.Ag Dr. Moh. Miftachul Choiri, M. (2019). Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9). [http://repository.iainponorogo.ac.id/484/1/METODE PENELITIAN KUALITATIF DI BIDANG PENDIDIKAN.pdf](http://repository.iainponorogo.ac.id/484/1/METODE%20PENELITIAN%20KUALITATIF%20DI%20BIDANG%20PENDIDIKAN.pdf)
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika*, 21(1), 33–54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>
- Febrianti, I., Tuffahati, J., Rifai, A., Affandi, R. H., Pradita, S., Akmalia, R., & Siahaan, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Teknologi Informasi Dalam Manajemen Perencanaan Pendidikan Untuk Meningkatkan Efisiensi Pendidikan. *Academy of Education Journal*, 14(2), 506–522. <https://doi.org/10.47200/aoej.v14i2.1763>
- Harahap, L. (2019). *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan Pascasarjana UNIMED PERAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DALAM PENDIDIKAN*. 375–381.
- Miristianti, C. N., Sofiatin, I., & Iqbal, M. (2024). Pengaruh penggunaan teknologi dalam pembelajaran di dunia pendidikan sekolah dasar. *Insan Cendekia: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 1(1), 34–40. https://journal.citradharma.org/index.php/insancendekia/indexDOI:https://doi.org/10.56480/insancendekia.v1i1_996
- Riska Aini Putri. (2023). Pengaruh Teknologi dalam Perubahan Pembelajaran di Era Digital. *Journal of Computers and Digital Business*, 2(3), 105–111. <https://doi.org/10.56427/jcbd.v2i3.233>
- syelvia putri, V., & Syafitri, Y. (2023). Dampak Perkembangan Teknologi Dalam Pendidikan Dimasa Pandemi Bagi Kaum Milenial. *Journal of Pedagogy and*

Online Learning, 2(1), 21–27.
<https://doi.org/10.24036/jpol.v2i1.20>

Waruwu, M. (2024). Pendekatan Penelitian Kualitatif: Konsep, Prosedur, Kelebihan dan Peran di Bidang Pendidikan. *Afeksi: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 5(2), 198–211. <https://doi.org/10.59698/afeksi.v5i2.236>