



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research
Volume 5 Nomor 3 Tahun 2025 Page 8336-8346
E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246
Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Penerapan Media Pembelajaran Interaktif *Quizizz* Sebagai Upaya Peningkatan
Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila
Di Kelas XI ULP SMKN 1 Pekanbaru

Jumili Arianto^{1✉}, Merry Aganmar², Anggara Pratakumbayan³, Ayu Maharani⁴,
Delima Afrilia Manullang⁵, Maulana Az-Zakiy⁶, Syifa Santrilia⁷
Universitas Riau

Email : Jumili.arianto@lecturer.unri.ac.id^{1✉}

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila melalui penerapan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Quizizz. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus di kelas XI ULP SMKN 1 Pekanbaru. Setiap siklus terdiri atas tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan angket motivasi belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa dari kategori rendah pada pre-test menjadi kategori sedang pada siklus I, dan meningkat lagi menjadi kategori tinggi pada siklus II. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif Quizizz mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Kata Kunci: *Media Interaktif, Motivasi Belajar, Pendidikan Pancasila, PTK, Quizizz*

Abstract

This study aims to improve students' learning motivation in the subject of Pancasila Education through the implementation of interactive learning media based on the Quizizz application. The method used is Classroom Action Research (CAR), conducted in two cycles in class XI ULP at SMKN 1 Pekanbaru. Each cycle consisted of planning, implementation, observation, and reflection stages. Data were collected through observations, interviews, and student learning motivation questionnaires. The results showed an increase in students' learning motivation from a low category in the pre-test to a moderate category in the first cycle, and further increased to a high category in the second cycle. These findings indicate that the use of the interactive learning media Quizizz can significantly enhance students' learning motivation in the Pancasila Education learning process.

Keywords: *Interactive Media, Learning Motivation, Pancasila Education, Classroom Action Research, Quizizz*

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan komponen yang sangat penting bagi setiap manusia untuk meningkatkan sumber daya juga daya saing dalam kehidupan dan masa depan. Dapat dikatakan pula pendidikan merupakan sebuah investasi jangka panjang yang diharapkan dapat mewujudkan generasi yang utuh dan layak untuk hidup ditengah masyarakat. Hal ini dapat dilihat berdasarkan pengakuan dari negara berkembang hingga negara maju bahwa pendidikan merupakan salah satu unsur utama yang membentuk manusia menjadi lebih berkualitas dan berdaya saing. Setiap negara selalu membangun pendidikan terus-menerus secara intensif dengan melakukan berbagai metode, evaluasi dan lain sebagainya, bertujuan untuk menciptakan kualitas pendidikan yang memadai dan mengikuti perkembangan zaman agar dapat menciptakan generasi yang berkualitas.

Oleh karena itu, dewasa ini kualitas pendidikan sering menjadi sorotan. Salah satu faktor utama dalam terlaksananya pendidikan yang berkualitas adalah berasal dari pendidik atau guru yang berkualitas pula. Karena guru merupakan pembimbing selama proses pembelajaran berlangsung, guru membimbing berdasarkan pengetahuan dan pengalaman. Guru perlu memahami pentingnya motivasi belajar bagi siswa, karena motivasi belajar akan mendorong siswa untuk meningkatkan kegiatan belajarnya. Kurangnya motivasi belajar pada siswa akan berpengaruh pada menurunnya semangat dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat diamati dari aktifitas belajar siswa saat di sekolah. Kondisi saat ini semakin banyak menimbulkan tantangan yang harus dihadapi. Oleh karena itu, kualitas yang berkaitan dengan proses belajar mengajar patut diperhatikan dan menjadi sorotan, apalagi dengan kondisi saat ini yang menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa masih rendah. Hal ini tentunya perlu segera diperbaiki agar proses belajar dan hasil belajar siswa meningkat. Motivasi sangat diperlukan dalam proses belajar bagi siswa karena kemungkinan besar siswa tidak akan mendapatkan hasil yang maksimal dalam proses pembelajaran.

Motivasi belajar tentu mempengaruhi proses dan juga hasil belajar, maka dari itu siswa diharapkan memiliki motivasi belajar yang mumpuni, namun hal tersebut tentu tidak mudah untuk dilakukan. Berdasarkan hasil observasi dan penelitian yang telah dilakukan penulis mengenai masalah motivasi belajar dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada siswa kelas XI ULP SMKN 1 Pekanbaru dengan subjek siswa kelas XI ULP SMKN 1 Pekanbaru. Dari data yang didapatkan menunjukkan bahwa para siswa kelas XI ULP SMKN 1 Pekanbaru memiliki sedikit masalah dalam motivasi belajar. Pengertian motivasi belajar menurut Sardiman (2018:75) adalah keseluruhan daya penggerak dalam diri peserta didik yang menyebabkan terjadinya kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar dan

memberikan arah bagi kegiatan belajar, sehingga tujuan yang diinginkan oleh peserta didik dapat dicapai. Karena rendahnya motivasi belajar siswa kelas XI ULP menyebabkan proses pembelajaran tidak mencapai tujuan yang diinginkan secara maksimal.

Setelah peneliti berdiskusi bersama guru Pendidikan Pancasila di kelas XI ULP SMKN 1 Pekanbaru terdapat salah satu faktor yang menyebabkan siswa memiliki masalah dalam motivasi belajar salah satunya adalah kurangnya rasa semangat untuk belajar dengan dalih tidak menyenangkan mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang terkadang dianggap memiliki kesan membosankan. Fakta lapangan mengatakan, kian hari siswa menjadi lebih pasif karena dari awal sudah dibaluti dengan kurangnya motivasi belajar yang berdampak pada proses belajar siswa. Adanya hal ini tentu memberikan tantangan baru bagi guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, agar siswa termotivasi dalam proses pembelajaran baik secara offline ataupun online. Dilihat dari hasil penelitian, lebih dari 50% siswa kelas XI ULP SMKN 1 Pekanbaru mengalami masalah motivasi belajar, sehingga proses pembelajaran terganggu dan hasil pembelajaran tidak maksimal. Beberapa dampak dari rendahnya motivasi belajar siswa adalah siswa tidak fokus dan tidak tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran serta tidak maksimal dalam pengerjaan tugas.

Berdasarkan permasalahan ini, peneliti dan guru melakukan upaya untuk meningkatkan motivasi belajar para siswa, yaitu melalui inovasi pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran interaktif. Menurut Munir (2015: 110), media pembelajaran interaktif adalah media yang dibuat dengan tampilan yang memenuhi fungsi penyampaian sebuah informasi atau pesan dan memiliki nilai interaktif bagi penggunaannya. Media pembelajaran interaktif yang digunakan sebagai upaya menangani rendahnya motivasi belajar siswa adalah berbasis aplikasi bernama quizizz. Peneliti menggunakan aplikasi quizizz karena aplikasi yang berbasis situs web ini dapat digunakan sebagai inovasi dari media pembelajaran karena terdiri dari banyak konten pembelajaran seperti kuis, mencocokkan kata, anagram, pengacakan kata, pencarian kata, pengelompokan dan lain sebagainya. Aplikasi ini dapat diakses secara online melalui quizizz.com dan dapat pula diunduh dan dicetak di atas kertas. Aplikasi ini menyediakan banyak konten yang dapat diakses secara gratis dan guru juga dapat membuat konten sendiri. Aplikasi ini juga disajikan dengan tampilan yang menarik, sehingga diharapkan dapat memotivasi siswa dalam proses pembelajaran dan aplikasi ini dapat dijadikan pula sebagai media pembelajaran dan penilaian tugas harian maupun ulangan.

Menurut Febrita & Ulfah, (2019) Pemilihan media yang menarik dan valid dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Untuk itulah, melihat dari pembahasan diatas, peneliti berminat untuk melakukan penelitian tentang penerapan media pembelajaran interaktif

quizizz sebagai upaya peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas XI ULP SMKN 1 Pekanbaru.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran interaktif Quizizz dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bersifat kuantitatif, dengan pelaksanaan melalui beberapa tahapan, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, hingga refleksi, sesuai dengan prosedur PTK.

Pengumpulan data dilakukan melalui teknik observasi dan wawancara. Observasi dipakai untuk memantau secara langsung aktivitas pembelajaran saat media Quizizz diterapkan, sedangkan wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi lebih dalam mengenai penggunaan media pembelajaran tersebut. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dan disajikan dalam bentuk uraian maupun grafik guna menggambarkan efektivitas penggunaan media Quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI ULP SMKN 1 Pekanbaru.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Observasi

Pada tahap observasi peneliti menyampaikan maksud dan tujuan untuk melaksanakan penelitian di sekolah tujuan, yaitu SMKN 1 Pekanbaru. Lalu, hasil dari pertemuan tersebut adalah peneliti mendapatkan persetujuan dari pihak sekolah untuk dilakukannya penelitian. Selanjutnya peneliti melakukan pertemuan dengan guru Pendidikan Pancasila dengan tujuan untuk berdiskusi mengenai rencana yang telah dirancang untuk dilaksanakan peneliti beberapa waktu kedepan, hasil dari pertemuan ini adalah kesepakatan bahwa kelas yang akan diteliti dan menjadi sumber data penelitian adalah kelas XI ULP SMKN 1 Pekanbaru.

B. Pre Test

Sebelum tindakan penelitian dilaksanakan, peneliti terlebih dahulu mengadakan pre test yang dilaksanakan pada hari Kamis, 22 April 2025 dengan menggunakan metode pembelajaran ceramah. Secara bersamaan peneliti melakukan observasi pada kelas tersebut. Setelah proses pembelajaran berakhir, peneliti menyebarkan angket motivasi belajar yang akan diisi oleh siswa, dimana penyebaran angket ini bertujuan untuk menjadi dasar perbandingan untuk melanjutkan pelaksanaan siklus 1.

C. Hasil Pre Test

Pada pelaksanaan Pre Test, dapat dilihat bahwa proses pembelajaran merupakan metode yang tradisional, yaitu metode ceramah, dimana hanya bersifat satu arah yaitu guru mentransfer ilmu pengetahuan kepada siswanya, guru berperan dominan di dalam kelas untuk menyampaikan pembelajaran dan siswa berperan sebagai pendengar. Terlihat pula beberapa siswa yang terlihat kurang antusias selama proses pembelajaran berlangsung, juga kurangnya rasa ingin tahu atas pembelajaran yang diberikan. Beberapa siswa tersebut terlihat jenuh terhadap pembelajaran yang berlangsung. Ketika guru memberikan pertanyaan, suasana kelas sangat pasif. Berdasarkan hasil angket, ditunjukkan bahwa motivasi belajar siswa masih kurang, dimana lebih dari separuh siswa di kelas memiliki motivasi belajar yang rendah. Disajikan pada tabel 1 bahwa dari 36 siswa di kelas, terdapat 28 siswa memiliki motivasi belajar yang rendah, artinya lebih dari 50% siswa di kelas ini memiliki masalah dalam motivasi belajar. Oleh karena itu peneliti akan melaksanakan siklus 1 dengan tujuan dan harapan motivasi belajar siswa tersebut akan meningkat.

Tabel. 1

No	Kategori	% Interval	Frekuensi	Persentase (%)
1	Sangat Tinggi	$\geq 85\%$	0	0%
2	Tinggi	69-84%	0	0%
3	Sedang	53-68%	14	39%
4	Rendah	37-52%	22	61%
5	Sangat Rendah	$\leq 36\%$	0	0%
Total			36	100%

SIKLUS 1

1. Perencanaan Tindakan Siklus 1

Pada tahap ini peneliti mengaplikasikan metode pembelajaran yang sebelumnya telah didiskusikan dengan guru Pendidikan Pancasila yakni menerapkan model pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi quizizz. Sebelum kelas dimulai peneliti

dan Guru Pendidikan Pancasila telah mendiskusikan tentang materi dan mekanisme yang akan disajikan oleh guru dan metode pembelajaran dari peneliti yang nantinya akan diterapkan. Peneliti juga mengedukasi bahwa aplikasi ini dapat digunakan dalam pembelajaran offline maupun online, dengan perlengkapan media pembelajaran. Materi yang akan disampaikan tentang Bhinneka Tunggal Ika, disini peneliti mempersiapkan lembar obserasi yang ditujukan kepada guru pada saat proses pembelajaran berlangsung yang mengacu kepada modul ajar. Peneliti juga memperhatikan minat belajar siswa dengan diterapkannya media pembelajaran interaktif apakah menumbuhkan motivasi belajar siswa setelah adanya inovasi dalam pembelajaran yang dapat dilaksanakan secara online dan offline ini.

2. Pelaksanaan Tindakan Siklus 1

Pelaksanaan tindakan siklus 1, dilakukan pada hari Selasa, 29 April pukul 08.00 s/d 09.30 WIB dengan alokasi waktu 2 kali pertemuan (2 x 45 menit). Pada siklus 1, proses pembelajaran dilakukan sesuai dengan rencana yang dibuat dalam penelitian ini. Proses pembelajaran diawali dengan guru memasuki ruang kelas mengucapkan salam dan berdoa dilanjutkan dengan memeriksa kehadiran siswa di kelas, serta mempersiapkan kelas agar lebih kondusif untuk proses pembelajaran. Kemudian guru melakukan menjelaskan rencana kegiatan pembelajaran hari ini. Guru memberikan materi dan bahan belajar serta mekanisme pembelajaran pada hari ini, karena pada proses pembelajaran kali ini guru akan membuat sebuah inovasi dengan menyajikan media pembelajaran berupa aplikasi quizizz.

Karena pada hari ini proses pembelajaran dilaksanakan secara offline, guru menyediakan media pembelajaran berupa laptop dan proyektor agar siswa dapat secara bersama-sama mempelajari, menjawab, dan berdiskusi mengenai bahan ajar dan konten yang telah disiapkan oleh peneliti dan guru. Konten yang disediakan berupa permainan aktivitas yang memiliki beragam jenis. Guru memulai dengan sedikit menjelaskan mekanisme pembelajaran, dilanjutkan dengan menyampaikan bahan ajar. Kemudian guru mulai mengarahkan siswa untuk melihat kearah proyektor untuk kembali membahas bahan ajar melalui konten yang disediakan. Tidak hanya itu, guru juga meberikan soal-soal melalui konten tersebut. Setelah proses pembelajaran selesai, guru menyimpulkan hasil pembelajaran dan menutup pembelajaran.

3. Observasi Siklus 1

Pada tahap obserasi siklus 1 ini, peneliti mengamati aktivitas guru dalam menerapkan metode pembelajaran yang telah direncanakan, apakah guru tersebut benar-benar menerapkan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran kali ini. Dimana bertujuan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa di kelas. Pada tahapan siklus 1 ini, adanya inovasi media pembelajaran, yaitu penerapan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi yang bernama quizizz. Setelah di observasi, dapat dikatakan bahwa guru sudah menggunakan metode yang telah ditentukan dalam perencanaan pembelajaran. Hasil obserasi menunjukkan bahwa guru melaksanakan proses pembelajaran dengan baik.

Dalam proses pembelajaran, terlihat siswa merespon positif. Dengan inovasi pembelajaran yang disajikan mulai menunjukkan bahwa para siswa mengalami peningkatan motiasi dibandingkan pada saat pre test. Hal ini dilihat ketika guru menyampaikan bahwa akan ada inoasi pembelajaran yang akan dilakukan pada hari ini. Siswa terlihat antusias dan termotiasi untuk mengetahui. Ketika media pembelajaran ditampilkan, siswa memberi perhatian lebih dibanding saat pre test lalu, karena penyajian yang menarik menyerupai game, siswa cukup antusias untuk belajar pada saat itu. Berdasarkan hasil obserasi yang disajikan dalam gambar 1, diketahui bahwa siswa mengalami peningkatan motivasi dalam proses pembelajaran. Jika dibandingkan pada saat pre test dimana lebih dari separuh siswa memiliki motivasi belajar rendah, pada siklus 1 siswa yang memiliki motivasi belajar rendah berkurang. Namun, tingkat motivasi belajar siswa masih dikategori sedang.

Tabel. 2

No	Kategori	% Interval	Frekuensi	Persentase (%)
1	Sangat Tinggi	$\geq 85\%$	0	0%
2	Tinggi	69-84%	0	0%
3	Sedang	53-68%	28	78%
4	Rendah	37-52%	8	22%
5	Sangat Rendah	$\leq 36\%$	0	0%
Total			36	100%

Hasil angket motivasi belajar siswa masih dalam kategori sedang. Terlihat bahwa 22 siswa yang memiliki motivasi rendah pada saat pre test sudah berada pada kategori sedang. Hal ini membuktikan bahwa motivasi belajar siswa mulai mengalami peningkatan dari hasil angket pada pre test. Berikut ini merupakan perbandingan hasil angket motivasi belajar siswa pada pre test dengan hasil angket motivasi belajar siswa siklus I.

4. Refleksi Siklus 1

Tujuan dari pelaksanaan siklus 1 ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, pada saat pertama kali guru memperkenalkan aplikasi pembelajaran ini, siswa terlihat cukup tertarik. Selesai dilakukannya siklus 1, peneliti dapat memberikan kesimpulan dari penerapan media pembelajaran interaktif quizizz dapat meningkatkan sedikit motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

SIKLUS II

1. Perencanaan Tindakan Siklus II

Setelah dilaksanakannya siklus I dan meninjau dari hasil obserasi dan refleksi siklus I oleh karena itu peneliti akan melanjutkan ke siklus II yang dimana hal ini menjadi diharapkan dapat menunjukkan peningkatan dari siklus sebelumnya. Pada tahap perencanaan tindakan siklus II ini tidak banyak perubahan yang dilakukan dari tahap perencanaan tindakan siklus I. Tahap perencanaan tindakan siklus II ini diawali dengan peneliti dan guru berdiskusi mengenai rancangan pembelajaran dan mekanisme pembelajaran menggunakan media. Dimana peneliti dan guru menyusun langkah-langkah pembelajaran bersama dan menyiapkan media pembelajaran, serta peneliti membuat lembar angket/kuesioner berupa pernyataan untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa.

2. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Pelaksanaan tindakan siklus 1, dilakukan pada hari Selasa, 6 Mei 2025, pukul 08.00 s/d 09.30 WIB dengan alokasi waktu 2 kali pertemuan (2 x 45 menit). Pada siklus II, proses pembelajaran dilakukan sesuai dengan rencana yang dibuat dalam penelitian ini. Proses pembelajaran diawali dengan guru memasuki ruang kelas mengucapkan salam dan berdoa dilanjutkan dengan memeriksa kehadiran siswa di kelas, serta mempersiapkan kelas agar lebih kondusif untuk proses pembelajaran. Kemudian guru menjelaskan rencana kegiatan pembelajaran hari ini. Guru memberikan materi dan bahan belajar serta kembali menjelaskan mekanisme pembelajaran pada hari ini, karena pada proses pembelajaran kali

ini guru akan kembali menerapkan media pembelajaran berupa aplikasi quizizz.

Siswa sudah lebih mengerti mengenai sistematis aplikasi yang disajikan, juga pada pembelajaran kali ini guru menyajikan konten yang berbeda dari pertemuan sebelumnya, namun tetap di aplikasi yang sama. Karena pada aplikasi ini tersedia beberapa konten pembelajaran yang dapat dicoba. Secara bersama-sama siswa mempelajari, menjawab, dan berdiskusi mengenai bahan ajar dan konten yang telah disiapkan oleh peneliti dan guru. Siswa diberikan soal-soal melalui konten tersebut. Setelah proses pembelajaran selesai, guru menyimpulkan hasil pembelajaran dan menutup pembelajaran.

3. Observasi Siklus II

Pada tahap observasi, peneliti mengikuti prosedur sesuai dengan lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya dalam tahap perencanaan. Seperti pada siklus pertama, kegiatan utama yang diamati adalah aktivitas guru, khususnya untuk memastikan apakah guru benar-benar menerapkan media yang telah dirancang dalam pembelajaran, dengan tujuan mengetahui adanya peningkatan motivasi belajar siswa.

Pada pelaksanaan pembelajaran siklus II, guru kembali menggunakan media interaktif Quizizz. Dari hasil pengamatan, terlihat bahwa guru tidak hanya menerapkan media pembelajaran sesuai rencana, tetapi juga mengembangkan variasi konten, sehingga proses belajar di kelas tampak lebih efektif dan menarik dibandingkan siklus sebelumnya.

Berdasarkan data observasi yang ditampilkan pada gambar 2, diketahui bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar siswa dibandingkan dengan siklus I, di mana sebagian besar siswa saat itu masih berada dalam kategori sedang. Sementara itu, pada siklus II, mayoritas siswa sudah menunjukkan motivasi belajar yang lebih tinggi. Selain observasi, tingkat motivasi siswa juga diukur menggunakan angket yang dibagikan langsung kepada siswa.

Tabel. 3

No	Kategori	% Interval	Frekuensi	Presentase (%)
1	Sangat Tinggi	$\geq 85\%$	19	53%
2	Tinggi	69-84%	14	39%
3	Sedang	53-68%	3	8%
4	Rendah	37-52%	0	0%
5	Sangat Rendah	$\leq 36\%$	0	0%
Total			36	100%

Dari tabel di atas, menunjukkan telah terjadi peningkatan motivasi belajar siswa dari pre test, siklus I hingga ke siklus II. Pada pre test, motivasi belajar siswa berada di kategori rendah, siklus I menunjukkan hasil bahwa motivasi belajar siswa dengan kategori sedang dan pada siklus II, motivasi belajar siswa dalam kategori tinggi. Disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa mengalami peningkatan dari pre test ke siklus I dan siklus II.

4. Refleksi Siklus II

Setelah peneliti melakukan diskusi dengan guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas XI ULP SMKN 1 Pekanbaru, disimpulkan bahwa proses pembelajaran menggunakan media interaktif Quizizz telah dilaksanakan sesuai dengan rencana yang telah disusun sebelumnya. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas, ditemukan bahwa penerapan media ini mampu meningkatkan motivasi belajar siswa pada siklus I dan II. Peningkatan tersebut juga tercermin dari hasil angket yang menunjukkan adanya kemajuan motivasi belajar. Data menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif Quizizz dapat mengangkat motivasi siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila hingga mencapai kategori tinggi.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan media pembelajaran interaktif Quizizz terbukti mampu mendorong peningkatan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Siswa memberikan tanggapan yang antusias terhadap penggunaan media ini selama proses pembelajaran berlangsung. Peningkatan motivasi tersebut terlihat

jelas melalui hasil observasi, di mana pada tahap awal (pre-test) motivasi siswa tergolong rendah, kemudian meningkat ke kategori sedang pada siklus I, dan selanjutnya mencapai kategori tinggi pada siklus II.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfansyur, Andarusni. (2019). Pemanfaatan Media Berbasis Ict "Kahoot" Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Bhineka Tunggal Ika*, Volume (6), Nomor (2), November 2019.
- Dukalang, H., & Lestari, D. (2018). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Macromedia Flash Sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Teknologi Informasi Indonesia (Jtii)*, 3(1), 1.
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 0812(2019), 181–187.
- Gandasari, Prisma & Pramudiani, Puri. (2021). Pengaruh Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Ipa Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan* Volume 3 Nomor 6 Tahun 2021 Hal 3689 - 3696
- Hartanti, Dewi. (2019). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia.
- Idzhar, Ahmad. (2016). Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa, *Jurnal Officev*, Vol. 2 Nov.2, 2016.
- Nissa, Siti Faizatun & Renoningtyas, Noida. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan* Vol 3 No 3, 2854-2860.
- Nurgiansah, T. H. (2020). Tantangan Guru Pendidikan Kewarganegaraan Di Masa Adaptasi Kebiasaan Baru. *Jurpis: Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 17(2), 139-149.
- Rihantoro, Agung. (2019). Melakukan Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*. Volume 9 Nomor 1, 49-60.
- Suprihatin, Siti. (2016). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*. Vol 3 No 1 (2015) 73-82.
- Susanti, B. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video Scribe Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa Pinang. *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(2), 387-396.