

Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas X Di SMK Negeri 1 Omben Tahun Ajaran 2024/2025

Moh. Ari Wibowo*, **Heni Adhianata**, **Rani Kuslinda**, **Linda Ramadhanty Januar**
STKIP-PGRI Sampang, Indonesia
*lindajanuar1201@gmail.com

Abstract

The condition of students' interest in learning Civic Education (PPKn) has declined, due to the limitations of the learning methods used in teaching. One effort that can be made is by using technology-based learning media, such as the Quizizz application. Previous research only focused on students' learning outcomes and motivation, whereas this study fills the gap by analyzing the effect of using the Quizizz application on students' interest in learning. This study aims to determine the effect of using the Quizizz application on students' interest in learning PPKn in grade X at SMKN 1 Omben. The research method used is a quantitative method with a quasi-experimental type. Data were collected through questionnaires and analyzed using an independent sample t-test. The results of the study indicate that there is a significant difference in students' interest in learning. This can be seen from the post-test scores obtained by the control class, which was 81,72, whereas the experimental class scored 105,78. This difference is also proven by the results of the independent sample t-test, which obtained a significance value (sig. 2-tailed) of $0.000 < 0.05$, indicating that there is a significant difference between the class given the Quizizz application treatment and the class that was not given the treatment. Based on the research results, it can be concluded that Quizizz can be an effective learning medium for creating an enjoyable learning atmosphere. This study can serve as an evaluation for the use of Quizizz, suggesting that its application should be expanded not only to learning outcomes and motivation but also to learning interest as an affective variable.

Keywords: *Quizizz Application; Learning Interest; PPKn*

Abstrak

Kondisi minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn mengalami penurunan, hal ini karena keterbatasan metode pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran. Upaya yang dapat dilakukan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi seperti aplikasi *Quizizz*. Penelitian sebelumnya hanya fokus pada hasil dan motivasi belajar siswa, sedangkan penelitian ini mengisi kekosongan kajian dengan menganalisis pengaruh penggunaan aplikasi *Quizizz* terhadap minat belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi *Quizizz* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas X di SMKN 1 Omben. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode kuantitatif dengan jenis Quasi eksperimen. Data yang dikumpulkan melalui kuesioner dan dianalisis menggunakan uji *independent sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan minat belajar yang signifikan. Hal ini terlihat dari skor *post test* yang diperoleh kelas kontrol yaitu 81,72, sedangkan kelas eksperimen yaitu 105,78. Perbedaan tersebut juga dibuktikan dengan nilai dari uji *independent sample t-test* memperoleh nilai signifikansi (*sig. 2 tailed*) sebesar $0,000 < 0,05$ dapat diartikan ada perbedaan yang signifikan antara

kelas yang diberikan perlakuan aplikasi *Quizizz* dengan kelas yang tidak diberi perlakuan. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa *Quizizz* dapat menjadi media pembelajaran yang efektif untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. penelitian ini dapat dijadikan sebagai evaluasi bagi penggunaan *Quizizz* harus diperluas tidak hanya pada hasil dan motivasi belajar, akan tetapi pada minat belajar sebagai variabel afektif

Kata Kunci: Aplikasi *Quizizz*; Minat Belajar; PPKn

Pendahuluan

Pendidikan Pancasila memiliki peran penting dalam membentuk karakter siswa sebagai dasar negara (Putri et al., 2023). Pendidikan ini tidak hanya sekedar meningkatkan pemahaman tentang nilai-nilai luhur bangsa, akan tetapi juga menyiapkan generasi muda untuk ikut berpartisipasi aktif dalam kehidupan berbangsa dan bernegara sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Pancasila dalam pendidikan tidak hanya dipelajari sebagai teori melainkan juga harus diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Lukman et al., 2025). Namun, dalam penerapannya seringkali terdapat kendala yang membuat pembelajaran pendidikan Pancasila menjadi kurang efektif.

Salah satunya adalah kurangnya inovasi dalam metode pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran pendidikan Pancasila. Keberhasilan atau kegagalan pada pencapaian pembelajaran dapat dipengaruhi oleh ketertarikan siswa terhadap materi yang dipelajari (Hiqwan et al., 2023). Teknologi saat ini semakin berkembang pesat seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Teknologi yang digunakan dalam pembelajaran dapat mengubah metode pembelajaran menjadi lebih menarik (Arifin et al., 2023). Pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan salah satunya yaitu aplikasi pembelajaran.

Aplikasi yang memberikan sumber belajar dalam bentuk kuis dengan berbagai soal dan jawaban yang digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Soal atau pertanyaan dapat disusun sesuai dengan keinginan dan kebutuhan guru sehingga kompetensi yang dicapai siswa akan berhasil dan optimal (Jati & Mediatati, 2022). Salah satu aplikasi kuis pembelajaran yang dapat digunakan yaitu aplikasi *Quizizz*. Fitur-fitur menarik yang terdapat dalam aplikasi *Quizizz* terdiri dari kuis interaktif, pembelajaran mandiri, penilaian otomatis dan pembelajaran berbasis gamifikasi. Selain itu, aplikasi *Quizizz* memberikan kemudahan bagi penggunanya yaitu dapat diakses di perangkat digital apapun baik handphone atau laptop yang terhubung dengan internet (Fatikhasari et al., 2024).

Minat belajar dalam proses pembelajaran merupakan kunci keberhasilan siswa (Febrianti et al., 2021). Minat tidak timbul begitu saja, akan tetapi melalui proses memperhatikan suatu objek kemudian memicu rasa ingin tahu untuk mempelajari lebih lanjut. Rasa ingin tahu yang muncul akan mendorong siswa untuk memperoleh informasi serta berusaha untuk mempelajari materi. Siswa akan cenderung aktif dalam mengikuti pembelajaran, ikut serta dalam diskusi, tekun dalam menyelesaikan tugas apabila mereka memiliki minat dalam belajar. Apabila perhatian dan semangat siswa berkurang dapat menyebabkan minat belajar siswa menjadi rendah (Amini, 2024).

Kondisi pembelajaran PPKn di SMK Negeri 1 Omben masih didominasi oleh metode konvensional, dimana siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Metode ini tidak memberikan kesempatan bagi siswa untuk terlibat aktif terhadap materi yang diberikan, sehingga dapat mempengaruhi minat belajar mereka. Hal ini mengakibatkan siswa tidak termotivasi untuk mengikuti pembelajaran secara optimal. Solusi yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah yang terjadi yaitu mengembangkan media

pembelajaran yang interaktif dengan memanfaatkan teknologi (Fitra & Maksum, 2021). Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan, ditemukan bahwa sebagian siswa kelas X SMK Negeri 1 Omben menunjukkan kurangnya minat dalam pembelajaran PPKn. Keadaan tersebut tampak dari perhatian siswa selama kegiatan belajar, terdapat sebagian siswa tidak menyimak penjelasan materi dari guru, asyik berbicara dengan teman sebangkunya dan bahkan menunjukkan ekspresi bosan. Kondisi diatas sejalan dengan penelitian dari Haris et al., (2025) menyatakan bahwa minat belajar yang rendah terlihat dari perilaku siswa yang tidak konsentrasi terhadap pembelajaran, berbicara dengan temannya pada saat guru menerangkan materi, dan tidak melengkapi catatan bukunya.

Upaya yang dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut yaitu dengan memanfaatkan aplikasi *Quizizz*. Proses pembelajaran akan terasa menarik dan menyenangkan apabila menggunakan media ini, karena dapat menghilangkan rasa bosan pada diri siswa melalui pembelajaran yang didesain dalam bentuk permainan (Achmad & Aulia, 2024). Beberapa penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Lubis & Dharma (2025) bahwa penggunaan metode pembelajaran TGT dengan menggunakan bantuan aplikasi *Quizizz* dapat membuat suasana belajar menjadi menarik dan menyenangkan. Penelitian sebelumnya dari Utami et al., (2024) membuktikan bahwa aplikasi *Quizizz* paper mode berhasil meningkatkan antusiasme dan konsentrasi siswa terhadap pembelajaran, hal ini dibuktikan dengan rata-rata disetiap indikator dikategorikan tinggi.

Selanjutnya, penelitian dari Jong & Tacoh (2024) menunjukkan bahwa aplikasi *Quizizz* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, meningkatkan keterlibatan siswa dalam suatu pelajaran, memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menumbuhkan kemampuan berpikir siswa. Penelitian lainnya juga menegaskan bahwa Aplikasi *Quizizz* dapat membuat siswa dapat mengikuti kegiatan belajar melalui fitur dan tampilannya yang interaktif (Nababan et al., 2023). Namun dalam penelitian sebelumnya, terdapat kesenjangan penelitian yang ditemukan yaitu kurangnya perhatian terhadap minat belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian ini dapat dijadikan sebagai evaluasi bagi penggunaan aplikasi *Quizizz* harus diperluas tidak hanya pada hasil dan motivasi belajar, akan tetapi pada minat belajar sebagai variabel afektif.

Rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: 1) Bagaimana minat belajar siswa pada kelas eksperimen yang diberi perlakuan aplikasi *Quizizz* dalam mata pelajaran PPKn kelas X di SMK Negeri 1 Omben? 2) Bagaimana minat belajar siswa pada kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan dalam mata pelajaran PPKn kelas X di SMK Negeri 1 Omben? 3) Bagaimana perbedaan minat belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam mata pelajaran PPKn kelas X di SMK Negeri 1 Omben.

Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kuantitatif dengan jenis eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan salah satu metode kuantitatif yang digunakan apabila peneliti ingin melakukan suatu percobaan untuk mencari pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Jenis penelitian eksperimen yang digunakan adalah Quasi eksperimen dengan desain *pretest-posttest only control group design*. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini menggunakan kuesioner. Kuesioner merupakan teknik untuk mengumpulkan data dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas X SMKN 1 Omben sebanyak 53 siswa. Sampel penelitian ini berjumlah 36 siswa, X DKV 1 sebagai kelas kontrol dan X TKR sebagai kelas eksperimen. Teknik sampling yang digunakan yaitu purposive sampling. Sampel ini dipilih sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan oleh peneliti yaitu kelas yang

memiliki minat belajar yang sama. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji *independent sample t-test* dengan uji pra syarat menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas. Teknik tersebut digunakan untuk mengetahui pengaruh dari aplikasi *Quizizz* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn.

Hasil dan Pembahasan

1. Minat Belajar Siswa Pada Kelas Eksperimen Yang Diberi Perlakuan Aplikasi *Quizizz* Dalam Mata Pelajaran PPKn kelas X di SMK Negeri 1 Omben

Peneliti memperoleh hasil dari pengumpulan data, dimana hasil tersebut digunakan untuk melihat pengaruh dari penggunaan aplikasi *Quizizz* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn. Kuesioner disebarluaskan kepada sampel penelitian yaitu kelas X DKV 1 yang terdiri dari 25 butir pertanyaan yang telah valid dan reliabel. Peneliti menyebarkan kuesioner untuk mendapatkan data *pre test* dan *post test*.

Tabel 1. Hasil Data *Pre Test*

Kelas	<i>Descriptive Statistic</i>			
	Perasaan			
	Senang	Perhatian	Keterlibatan	Ketertarikan
Eksperimen	<i>Mean</i> 2.32	2.29	2.28	2.27
	<i>Std.</i> .122	.157	.104	.098
	<i>Deviation</i>			
	<i>Minimum</i> 2	2	2	2
	<i>Maximum</i> 3	3	2	3
	<i>N</i> 18	18	18	18

Sumber: Data Primer Uji Statistik IBM SPSS Versi 25

Tabel 2. Hasil Data *Post Test*

Kelas	<i>Descriptive Statistic</i>			
	Perasaan			
	senang	Perhatian	Keterlibatan	Ketertarikan
Eksperimen	<i>Mean</i> 4.19	4.16	4.25	4.29
	<i>Std.</i> .175	.201	.145	.136
	<i>Deviation</i>			
	<i>Minimum</i> 4	4	4	4
	<i>Maximum</i> 4	5	5	5
	<i>N</i> 18	18	18	18

Sumber: Data Primer Uji Statistik IBM SPSS Versi 25

Berdasarkan hasil dari kuesioner menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada setiap indikator minat belajar siswa dengan memperoleh skor rata-rata tertinggi 2.32 setelah diberi perlakuan berupa aplikasi *Quizizz* skor rata-rata tertinggi 4.29. Tidak hanya menunjukkan efektivitasnya, *Quizizz* juga menegaskan peran penting mekanisme gamifikasi dalam pendidikan. *Quizizz* efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa karena menerapkan umpan balik secara langsung. Berdasarkan teori ARCS (*Attention, Relevance, Convidence, Satisfaction*) siswa akan merasa yakin (*convidence*) pada kemampuan mereka apabila mereka mengetahui skor tes nya secara langsung.

Sejalan dengan Susilawaty & Nur (2025) poin, rangking, beserta hasil jawaban akan terlihat setelah menyelesaikan soal dengan fitur pengulangan yang diterapkan. Penelitian sebelumnya dari Lubis & Dharma (2025) yang fokus pada dampak *Quizizz* terhadap hasil belajar kognitif, Lubis juga menyoroti penggunaan umpan balik adalah faktor kunci dalam mengetahui skor *test*. Maka dari itu, mekanisme *Quizizz* yang sama yaitu umpan balik berdampak positif pada minat belajar dan hasil belajar. Hal ini menegaskan bahwa konsistensi peran umpan balik sebagai fasilitator pembelajaran,

diberbagai dimensi baik afektif maupun kognitif. Penggunaan kompetisi dan papan peringkat (*leaderboard*) pada *Quizizz* berfungsi sebagai elemen gamifikasi yang kuat. Elemen ini menargetkan komponen *attention* dan *satisfaction* dari teori ARCS.

Dengan adanya kompetisi yang sehat, perhatian (*attention*) siswa secara intrinsik tertuju pada tugas dan dapat mencapai peringkat tinggi yang dapat memberikan kepuasan (*satisfaction*) psikologis. Sejalan dengan Rahmi (2020) siswa akan memperhatikan dengan seksama setiap pembelajaran yang diberikan apabila mereka memiliki minat dalam belajar. Oleh karena itu, peningkatan yang terjadi pada minat belajar siswa bukan sekedar hasil deskriptif, melainkan konsekuensi langsung dari integrasi elemen gamifikasi yang sistemis dalam desain aplikasi *Quizizz*.

2. Minat Belajar Siswa Pada Kelas Kontrol Yang Tidak Diberi Perlakuan Dalam Mata Pelajaran PPKn kelas X di SMK Negeri 1 Omben

Pengolahan data hasil *pre test* dan *post test* menggunakan analisis deskriptif statistik dilakukan guna mengetahui gambaran awal dan akhir minat belajar siswa pada kelas kontrol. Berikut hasil data *pre test* dan *post test* pada kelas kontrol.

Tabel 3. Hasil Data *Pre Test*

		<i>Descriptive Statistic</i>				
		Perasaan				
Kelas	Kontrol	senang	Perhatian	Keterlibatan	Ketertarikan	
		<i>Mean</i>	2.33	2.39	2.32	
<i>Std.</i>						
<i>Deviation</i>						
<i>Minimum</i>						
<i>Maximum</i>						
N						

Sumber: Data Primer Uji Statistik IBM SPSS Versi 25

Tabel 4. Hasil Data *Post Test*

		<i>Descriptive Statistic</i>				
		Perasaan				
Kelas	Kontrol	Senang	Perhatian	Keterlibatan	Ketertarikan	
		<i>Mean</i>	3.30	3.23	3.29	
<i>Std.</i>						
<i>Deviation</i>						
<i>Minimum</i>						
<i>Maximum</i>						
N						

Sumber: Data Primer Uji Statistik IBM SPSS Versi 25

Hasil dari kuesioner minat belajar siswa pada kelas kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan hanya mengalami sedikit peningkatan dengan memperoleh skor rata-rata tertinggi pada *pre test* 2.28 dan skor *post test* tertinggi memperoleh 3.30. dari data tersebut menunjukkan bahwa rata-rata minat belajar pada kelas eksperimen yang di beri perlakuan aplikasi *Quizizz* jauh lebih signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya menunjukkan peningkatan minimal. Selaras dengan Wijaya (2024) bahwa tanpa adanya elemen gamifikasi seperti kompetisi, tantangan, dan penghargaan dapat membuat atensi siswa mudah teralihkan sehingga mengakibatkan rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan penelitian sebelumnya dari Nababan (2025) menegaskan pentingnya keterlibatan sebagai prasyarat dalam penggunaan gamifikasi. Peningkatan perhatian siswa dapat tercapai jika metode pembelajaran mampu mempertahankan keterlibatan siswa secara aktif. Rahmawati (2024) menekankan apabila

siswa memiliki minat belajar mereka akan terlibat aktif dalam pembelajaran tersebut. Dengan demikian kelas kontrol gagal dalam memicu minat belajar berkelanjutan yang justru berhasil dilakukan oleh aplikasi *Quizizz* pada kelas eksperimen. Maka dari, guru dituntut untuk memiliki kemampuan dalam mengembangkan metode pembelajaran berbasis digital (Astika et al., 2023).

3. Perbedaan Minat Belajar Siswa Antara Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol Dalam Mata Pelajaran PPKn kelas X di SMK Negeri 1 Omben

Perbedaan rata-rata minat belajar antara kelas control dan eksperimen menggunakan uji *independent sample-test*. apabila nilai signifikan (*2-tailed*) $> 0,05$, yang berarti tidak ada perbedaan yang signifikan di antara setiap kelompok. Sebaliknya apabila nilai signifikasi (*2-tailed*) $< 0,05$, berarti ada perbedaan yang signifikan di antara setiap kelompok. Berikut hasil uji *independent sample t-test* terdapat pada tabel dibawah.

Tabel 5. Uji *independent Sample T-Test Pre Test*

Independent Samples Test						
				95% Confidence Interval of the Difference		
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference
Equal variances assumed	3.110	0.087	1.500	34	.143	.889
Equal variances not assumed			1.500	30.298	.144	.889
						.593
						-.315
						2.093

Sumber: Data Primer Uji Statistik IBM SPSS Versi 25

Tabel 6. Hasil Rata-Rata Post Test

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error
Hasil	Kontrol	18	81.72	2.906	.685
	Eksperimen	18	105.78	2.942	.693

Sumber: Data Primer Uji Statistik IBM SPSS Versi 25

Tabel 7. Uji *independent Sample T-Test Post Test*

Independent Samples Test						
				95% Confidence Interval of the Difference		
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-Differe tailed)	Mean Difference

<i>Equal variances assumed</i>	.054	.818	-	34	.000	-	.975	-	-
				24.680			24.056	26.036	22.075
<i>Equal variances not assumed</i>		-		33.995	.000	-	.975	-	-
				24.680			24.056	26.036	22.075

Sumber: Data Primer Uji Statistik IBM SPSS Versi 25

Berdasarkan hasil dari uji *independent sample t-test* dari *post test* dengan menggunakan SPSS versi 25, nilai *sig (2 tailed)* memperoleh nilai, 0,000 yang artinya lebih rendah dari 0,05 maka dari itu H0 ditolak dan Ha diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara *post test* kelas kontrol dan kelas eksperimen, dimana aplikasi *Quizizz* dapat mempengaruhi minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn. Perbedaan minat belajar siswa antara kelas eksperimen dan kontrol dapat diketahui dari skor *post test* pada kelas kontrol memperoleh skor rata-rata 81,72. Sedangkan skor *post test* pada kelas eksperimen meningkat dengan memperoleh skor rata-rata 105,78.

Perbedaan tersebut menegaskan bahwa perlakuan *Quizizz* memiliki dampak positif dan signifikan dalam meningkatkan minat belajar siswa. Perbedaan ini disebabkan oleh kemampuan *Quizizz* secara sistemis memenuhi elemen-elemen teori ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) yang tidak terpenuhi di kelas kontrol, khususnya pada mekanisme umpan balik langsung pada *Quizizz* efektif dalam meningkatkan *confidence* siswa, karena mereka langsung dapat mengetahui sejauh mana pemahaman mereka terhadap pembelajaran.

Sejalan dengan Lubis & Dharma (2025) bahwa umpan balik yang cepat dan akurat adalah faktor kunci yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Sebaliknya, kelas kontrol mengalami stagnasi karena metode pembelajaran tanpa perlakuan *Quizizz* gagal menyediakan *attention* dan *satisfaction* yang memadai. Minimnya elemen kompetisi dan papan peringkat di kelas control mengakibatkan rendahnya keterlibatan siswa yang merupakan prasyarat dalam model gamifikasi, seperti yang ditekankan oleh Nababan (2023) tanpa adanya mekanisme gamifikasi yang sistemis di kelas kontrol dapat menghambat peningkatan minat belajar siswa.

Maka dari itu, perbedaan minat belajar antara kedua kelompok tidak hanya membuktikan efektivitas *Quizizz* sebagai alat dalam meningkatkan minat, akan tetapi juga secara kritis menunjukkan integritas elemen gamifikasi seperti umpan balik, kompetisi adalah kunci untuk mendorong perubahan afektif. Penelitian ini dilengkapi dengan literatur sebelumnya dengan menunjukkan keberhasilan *Quizizz* pada setiap elemen ARCS, memberikan penjelasan teoritis yang mendalam mengapa intervensi digital ini secara signifikan lebih unggul dibandingkan metode non gamifikasi.

Kesimpulan

Minat belajar siswa dalam mata pelajaran PPKn pada kelas eksperimen mengalami peningkatan yang signifikan setelah diberi perlakuan berupa penggunaan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran. Sedangkan minat belajar siswa pada kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan aplikasi *Quizizz* mengalami sedikit peningkatan, akan tetapi peningkatan tersebut secara statistik tidak signifikan. Kondisi tersebut dibuktikan dengan hasil uji hipotesis pada *post test* memperoleh nilai signifikansi (*2-tailed*) yaitu 0,000, nilai tersebut $< 0,05$, yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara *post test* kelas kontrol dan eksperimen. Perbedaan tersebut terlihat dari skor rata-rata yang diperoleh kelas kontrol yaitu 81,72 dan kelas eksperimen yaitu 105,78. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa aplikasi *Quizizz* memiliki pengaruh terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn yang mana minat belajar siswa meningkat setelah diberi perlakuan dibandingkan ketika tidak diberi perlakuan.

Daftar Pustaka

Achmad, W. K. S., & Aulia, N. R. (2024). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas IV SDN Melayu Muhammadiyah Kota Makassar. *INDOPEDIA: Jurnal Inovasi Pembelajaran dan Pendidikan*, 2(2), 464-476.

Amini, A. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick Berbantuan Media Question Box Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Muatan PPKN Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 5(2), 316-323.

Arifin, B., Handayani, E. S., Yunaspi, D., Erda, R., & Dhaniswara, E. (2023). Transformasi Bahan Ajar Pendidikan Dasar Ke Arah Digital: Optimalisasi Pembelajaran Pendidikan Sekolah Dasar Di Era Teknologi Cybernetics. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(5), 1-10.

Astika, S., Herianto, E., Sawaludin, S., & Sumardi, L. (2023). Pengaruh Implementasi E-Learning Berbasis Quizizz Terhadap Hasil Belajar PPKn. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1), 154-160.

Fatikhasari, D., Haq, M. M., Rosyidi, O. J., Sadieda, L. U., & Avivah, N. (2024). Penerapan Media Interaktif Quizizz Untuk Mengembangkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Barisan Dan Deret Aritmetika. *ELIPS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 232-241.

Febrianti, S., Nursafwa, H., Arifin, B., Hayati, I., & Zailani, Z. (2021). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Mahasiswa Di Masa Pandemi Pada Mata Kuliah Penulisan Karya Ilmiah Di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. *Al-Ulum: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(1), 48-57.

Fitra, J., & Maksum, H. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Powntoon Pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 1-13.

Haris, M. A., Mustaru, M., Hadi, M. S., & Sawaludin, S. (2025). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PPKn Melalui Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning di SMA Negeri 1 Narmada. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia*, 5(2), 717-732.

Hiqwan, I. A., Salsabila, N. H., & Soeprianto, H. (2023). Pengaruh Minat dan Kebiasaan Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika. *Journal of Classroom Action Research*, 5(3), 86-91.

Jati, D. H. P., & Mediatati, N. (2022). Upaya Peningkatan Hasil Belajar PPKn Melalui Aplikasi Quizizz. *Journal of Education Action Research*, 6(3), 383-389.

Jong, A., & Tacoh, Y. T. B. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1), 131-147.

Lubis, R. S., & Dharma, S. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament dengan Berbantuan Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar PPKn Siswa SMP GKPI Padang Bulan. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 9(1), 132-141.

Lukman, E. N., Hadiwijaya, P., Rifaldy, S., Rahmat, A. J., & Antoni, H. (2025). Inovasi Metode Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Era Digital. *RISOMA: Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Pendidikan*, 3(1), 255-266.

Nababan, C., Pasaribu, A., Jamaludin, J., & Yunita, S. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran PPKn Siswa Melalui Media Quizizz Kelas X di SMK N 1 Percut Sei Tuan. *Perspektif: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Bahasa*, 1(4), 106-114.

Putri, M. F. J. L., Putriani, F., Santika, H., Mudhoffar, K. N., & Putri, N. G. A. (2023). Peran Pendidikan Pancasila Dalam Membentuk Karakter Peserta Didik Di Sekolah. *Jurnal Kewarganegaraan*, 7(2), 1983-1988.

Rahmawati, R. K.N. (2024). *Minat Belajar*. Malang: Literasi Nusantara Abadi.

Rahmi, I., Nurmalina, N., & Fauziddin, M. (2020). Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal on Teacher Education*, 2(1), 197-206.

Susilawaty, E., & Nur, J. F. (2025). Inovasi Media Pembelajaran Quizpard Pada Pembelajaran PPKn Kelas X-6 Di SMAN 11 Medan TP 2024/2025. *Future Academia: The Journal of Multidisciplinary Research on Scientific and Advanced*, 3(1), 219-226.

Utami, W., Purwati, P. D., & Ibawati, Y. (2024). Penggunaan Alat Evaluasi Berbasis Quizizz Paper Mode Sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Materi Teks Pengumuman Dan Antusiasme Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Gedebeg Kabupaten Blora. *Harmoni Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(2), 62-77.

Wijaya, E. Y. (2024). *Gamifikasi Dalam Pendidikan*. Malang: Literasi Nusantara Abadi.