



Implementasi Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Pkn Untuk Meningkatkan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Di Madrasah Ibtidaiyah

Burhanudin Afandi¹, Nany Kholilah², Wahyu Trisnawati³, Husni Mubarak⁴

*UINSunan Kudus, Jawa Tengah, Indonesia. Jawa Tengah, Indonesia

**emailpenulis:* burhanaf@mhs.uinsuku.ac.id, nanykholilah0@gmail.com, wahyutresnawati@gmail.com, husnimubarak@uinsuku.ac.id

Diterima: Februari 2026

Disetujui: Maret 2026

Dipublikasikan: Maret 2026

ABSTRACT

Citizenship Education (PKn) learning in Islamic Elementary Schools (Madrasah Ibtidaiyah) still faces challenges in the form of low student participation and curiosity due to the dominance of teacher-centered learning methods. This situation indicates the need for learning innovations that can create more interactive learning experiences and encourage active student involvement. One possible alternative is educational game-based learning through the Quizizz application. This study aims to describe the implementation of Quizizz educational game-based learning in Civics and analyze its contribution to improving students' curiosity in Islamic Elementary Schools (Madrasah Ibtidaiyah).

This study used a qualitative approach with a field research design. The study was conducted at an Islamic Elementary School in Cepu District during the 2025/2026 academic year. The study participants consisted of two fourth-grade Civics teachers, Mr. Abdul Rohim, S.Pd. and Ms. Eva Nur Izza, S.Pd., who were selected using a purposive sampling technique. Data were collected through semi-structured interviews, observation, and documentation. They were then analyzed using the Miles, Huberman, and Saldaña interactive analysis model, which included data condensation, data presentation, and conclusion drawing.

The results of the study indicate that the implementation of Quizizz was carried out through the planning, implementation, and evaluation stages of learning, integrated with Civics learning objectives. The use of Quizizz has been shown to increase student engagement, learning motivation, and curiosity, demonstrated by increased questioning, seeking additional information, discussion participation, and enthusiasm during learning. Furthermore, Quizizz helped teachers conduct more effective learning evaluations. Thus, Quizizz can be an innovative learning medium that supports character building and improves the quality of Civics learning in Islamic Elementary Schools.

Keywords: Quizizz; Educational Games; Civics Education; Curiosity; Islamic Elementary Schools.

ABSTRAK

Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di Madrasah Ibtidaiyah masih menghadapi kendala serius akibat dominasi metode konvensional yang berpusat pada guru, yang mengakibatkan rendahnya partisipasi aktif dan lemahnya karakter rasa ingin tahu siswa. Kondisi ini menuntut adanya inovasi pembelajaran yang mampu menciptakan pengalaman belajar interaktif dan mendorong keterlibatan peserta didik secara optimal. Salah satu alternatif yang menjanjikan adalah pemanfaatan game edukasi melalui aplikasi Quizizz. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi pembelajaran berbasis Quizizz pada mata pelajaran PKn serta menganalisis kontribusinya dalam meningkatkan karakter rasa ingin tahu siswa di Madrasah Ibtidaiyah. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain field research yang dilaksanakan di salah satu Madrasah Ibtidaiyah di Kecamatan Cepu pada tahun ajaran 2025/2026. Partisipan penelitian terdiri atas dua guru PKn kelas IV yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Data dikumpulkan melalui wawancara semi terstruktur, observasi, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan model interaktif Miles, Huberman, dan Saldaña melalui tahapan kondensasi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi Quizizz terintegrasi secara sistematis dalam tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran yang selaras dengan tujuan PKn. Penggunaan

Quizizz terbukti secara nyata meningkatkan keterlibatan siswa, motivasi belajar, serta karakter rasa ingin tahu yang ditunjukkan melalui meningkatnya aktivitas bertanya, inisiatif mencari informasi tambahan, partisipasi aktif dalam diskusi kelas, dan antusiasme yang tinggi sepanjang proses pembelajaran. Selain itu, Quizizz juga membantu guru melakukan evaluasi pembelajaran secara lebih efektif dan efisien karena menyediakan umpan balik secara langsung. Dengan demikian, Quizizz dapat direkomendasikan sebagai media pembelajaran inovatif yang efektif untuk mendukung penguatan karakter dan peningkatan kualitas pembelajaran PKn, khususnya di lingkungan Madrasah Ibtidaiyah.

Kata kunci: Quizizz, game edukasi, Pendidikan Kewarganegaraan, rasa ingin tahu, Madrasah Ibtidaiyah.

PENDAHULUAN

Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di Madrasah Ibtidaiyah hingga saat ini masih didominasi oleh pendekatan konvensional yang berpusat pada guru, sehingga mengakibatkan rendahnya partisipasi aktif siswa dan lemahnya karakter rasa ingin tahu (*curiosity*) selama proses pembelajaran berlangsung. Padahal, mata pelajaran PKn memiliki fungsi strategis dalam membentuk warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab, yang menuntut adanya keterlibatan kognitif dan afektif secara mendalam dari peserta didik. Kondisi paradoks antara tuntutan kurikulum dan realitas pedagogis ini mendorong perlunya inovasi pembelajaran yang mampu mentransformasi suasana belajar menjadi lebih interaktif dan eksploratif. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini memfokuskan kajian pada implementasi pembelajaran berbasis *game edukasi* melalui aplikasi Quizizz sebagai alternatif solusi, serta menganalisis kontribusinya secara spesifik dalam meningkatkan karakter rasa ingin tahu siswa pada mata pelajaran PKn di Madrasah Ibtidaiyah.

Pembelajaran berbasis *game (game-based learning)* merupakan pendekatan inovatif yang mengintegrasikan elemen permainan seperti tantangan, skor, umpan balik langsung, dan kompetisi sehat ke dalam desain pedagogis untuk meningkatkan keterlibatan serta pengalaman belajar siswa. Landasan utama pendekatan ini adalah *Self-Determination Theory (SDT)* yang dikemukakan oleh Deci dan Ryan (2000), yang menjelaskan bahwa motivasi intrinsik siswa akan berkembang optimal ketika kebutuhan psikologis dasar akan otonomi (*autonomy*), kompetensi (*competence*), dan keterhubungan sosial (*relatedness*) terpenuhi. Selaras dengan itu, Landers (2014) melalui *Theory of Gamified Learning* menegaskan bahwa unsur permainan tidak secara langsung meningkatkan hasil belajar, melainkan memengaruhi perilaku dan keterlibatan kognitif yang pada gilirannya berdampak pada pencapaian pembelajaran. Secara empiris, meta-analisis oleh Tokac et al. (2019) dan studi Plass, Homer, dan Kinzer (2021)

membuktikan bahwa aktivitas belajar yang sarat dengan unsur eksplorasi dan pemecahan masalah dalam *game* mampu mendorong rasa ingin tahu serta keterlibatan kognitif siswa secara signifikan.

Dalam ekosistem *game-based learning*, Quizizz muncul sebagai salah satu platform digital unggulan yang memungkinkan guru menyelenggarakan kuis dan evaluasi interaktif secara *real-time* dengan fitur *leaderboard*, animasi, serta laporan analitik hasil belajar. Keberhasilan adopsi teknologi ini dapat dijelaskan melalui *Technology Acceptance Model* (TAM) dari Davis (1989), di mana persepsi kemudahan dan kemanfaatan menjadi faktor kunci penerimaan pengguna. Sementara itu, karakter rasa ingin tahu (*curiosity*) yang menjadi variabel utama dalam penelitian ini didefinisikan sebagai dorongan internal untuk mencari informasi baru, mengajukan pertanyaan, dan mengeksplorasi fenomena secara aktif. Berlyne (1960) menyatakan bahwa rasa ingin tahu muncul akibat adanya stimulus baru dan ketidakpastian, sementara Hidi dan Renninger (2006) melalui teori *Curiosity and Interest Development* menekankan peran lingkungan belajar dalam memicu dan mempertahankan rasa ingin tahu melalui tahapan dari ketertarikan situasional hingga individual. Dengan demikian, fitur interaktif dan dinamis dalam Quizizz secara teoretis memiliki kapasitas untuk menjadi stimulus yang membangkitkan serta mempertahankan rasa ingin tahu siswa dalam konteks pembelajaran PKn.

Secara teoretis, pembelajaran PKn di Madrasah Ibtidaiyah dirancang untuk menginternalisasi nilai-nilai demokrasi, toleransi, dan kesadaran berbangsa melalui proses belajar yang aktif dan partisipatif, sebagaimana diamanatkan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Namun, realitas di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan yang tajam, di mana praktik pembelajaran masih terpaku pada metode ceramah dan hafalan yang menempatkan guru sebagai satu-satunya sumber informasi. Pola ini tidak hanya membatasi ruang eksplorasi siswa, tetapi juga mengakibatkan proses belajar menjadi monoton dan kehilangan makna. Penelitian Anggraini dan Sari (2023) mengkonfirmasi bahwa sebagian besar siswa Madrasah Ibtidaiyah menunjukkan tingkat partisipasi yang rendah dalam pembelajaran PKn karena minimnya variasi strategi pembelajaran yang diterapkan oleh guru.

Kondisi pembelajaran yang pasif tersebut secara langsung berdampak pada terhambatnya perkembangan karakter rasa ingin tahu, yang merupakan fondasi penting

bagi kemampuan berpikir kritis dan pembelajaran sepanjang hayat. Siswa cenderung menjadi penerima informasi pasif, jarang mengajukan pertanyaan, dan tidak terdorong untuk mencari informasi tambahan di luar buku teks. Padahal, Rahayu (2023) menemukan bahwa siswa dengan tingkat rasa ingin tahu tinggi secara konsisten menunjukkan keterlibatan belajar yang lebih baik dan hasil akademik yang superior. Maksum (2025) menambahkan bahwa rasa ingin tahu adalah determinan kunci dalam membentuk ketekunan dan motivasi belajar jangka panjang. Dengan demikian, rendahnya rasa ingin tahu dalam pembelajaran PKn bukan hanya persoalan mikro, melainkan ancaman sistemik terhadap pencapaian tujuan pendidikan karakter nasional.

Meskipun berbagai teori pembelajaran dan bukti empiris secara luas mendukung efektivitas *game-based learning* dalam meningkatkan motivasi (Wang & Tahir, 2020; Zhao, 2019), implementasinya dalam konteks penguatan karakter spesifik, khususnya rasa ingin tahu pada mata pelajaran PKn di Madrasah Ibtidaiyah, masih menyisakan banyak pertanyaan. Fakta sosial menunjukkan bahwa guru kerap menghadapi kendala infrastruktur, seperti keterbatasan akses internet dan perangkat, serta kesiapan pedagogis dalam mengintegrasikan teknologi. Analisis kritis terhadap literatur mengungkapkan bahwa terdapat diskoneksi antara bukti umum mengenai keunggulan *gamifikasi* dengan minimnya kajian aplikatif yang menyesuaikan dengan karakteristik kurikulum madrasah dan muatan nilai kebangsaan. Kesenjangan inilah yang menjadi celah penting untuk diteliti, mengingat PKn memiliki orientasi kuat pada pembentukan karakter, sehingga penggunaannya memerlukan desain pedagogis yang tidak sekadar menghibur, tetapi juga sarat akan penguatan nilai dan eksplorasi kognitif.

Sejumlah penelitian terdahulu telah mengkaji penggunaan Quizizz dalam konteks pendidikan dasar, namun dominan berorientasi pada peningkatan hasil belajar dan motivasi umum. Nugraha dan Putri (2022) melaporkan bahwa Quizizz efektif meningkatkan partisipasi aktif dan antusiasme siswa sekolah dasar, sementara Kurniawan, Suhartono, dan Dewi (2023) menemukan bahwa gamifikasi mampu meningkatkan indikator keberanian bertanya dan pencarian informasi pada konteks umum. Selain itu, Ipas (2025) membuktikan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan melalui Quizizz dibandingkan metode tradisional. Studi-studi tersebut memberikan fondasi yang kuat, namun umumnya dilakukan pada mata pelajaran IPA,

IPS, atau Matematika, serta menggunakan pendekatan kuantitatif yang berfokus pada produk belajar, bukan pada proses pembentukan karakter.

Dalam ranah karakter rasa ingin tahu, penelitian Muhamad dan Aliyah (2025) menunjukkan bahwa platform interaktif berkontribusi pada peningkatan indikator pencarian informasi dan partisipasi diskusi. Namun, penelitian tersebut belum secara spesifik menempatkan PKn sebagai objek kajian, padahal PKn sarat dengan isu-isu sosial dan kebangsaan yang sangat membutuhkan daya eksplorasi tinggi. Sementara itu, penelitian yang secara khusus mengkaji implementasi *game-based learning* di lingkungan Madrasah Ibtidaiyah masih sangat terbatas, padahal madrasah memiliki kekhasan kurikulum yang mengintegrasikan nilai-nilai keislaman dan karakter, sehingga membutuhkan penanganan pedagogis yang berbeda dengan sekolah umum. Parwika et al. (2025) telah mencoba mengkaji Pendidikan Pancasila, namun konteks madrasah dan jenjang Ibtidaiyah masih luput dari perhatian mendalam.

Berdasarkan peta literatur tersebut, kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada tiga aspek utama. *Pertama*, fokus kajian yang menghubungkan secara eksplisit penggunaan Quizizz dengan penguatan karakter rasa ingin tahu pada mata pelajaran PKn, yang selama ini masih menjadi *research gap*. *Kedua*, konteks lokus penelitian di Madrasah Ibtidaiyah yang memiliki karakteristik kurikulum, budaya belajar, dan orientasi pendidikan karakter berbasis keislaman yang khas, sehingga hasil penelitian tidak dapat digeneralisasi dari studi di sekolah umum. *Ketiga*, penggunaan pendekatan kualitatif dengan desain *field research* yang memungkinkan eksplorasi mendalam terhadap proses implementasi, dinamika kelas, serta perubahan perilaku belajar siswa secara holistik. Dengan demikian, penelitian ini hadir untuk mengisi kekosongan kajian mengenai bagaimana desain pembelajaran berbasis *game* secara spesifik dapat diorkestrasi untuk menumbuhkan jiwa eksploratif dan kritis siswa PKn di lingkungan madrasah.

Berdasarkan kesenjangan dan kebaruan yang telah dipaparkan, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan secara komprehensif implementasi pembelajaran berbasis *game edukasi* Quizizz pada mata pelajaran PKn di Madrasah Ibtidaiyah serta menganalisis kontribusinya dalam meningkatkan karakter rasa ingin tahu siswa. Secara spesifik, penelitian ini berupaya menjawab tiga pertanyaan utama: (1) Bagaimana tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran PKn dengan menggunakan Quizizz di Madrasah Ibtidaiyah?; (2) Bagaimana penggunaan Quizizz dapat memfasilitasi

peningkatan indikator rasa ingin tahu siswa, seperti aktivitas bertanya, pencarian informasi, dan partisipasi diskusi?; serta (3) Bagaimana dampak penggunaan Quizizz terhadap keterlibatan dan pengalaman belajar siswa secara keseluruhan dalam mata pelajaran PKn?

Urgensi penelitian ini semakin menguat mengingat pembelajaran di era pasca-pandemi dan tuntutan Kurikulum Merdeka menuntut akselerasi transformasi digital yang tidak hanya berorientasi pada konten, tetapi juga pada penguatan karakter (Profil Pelajar Pancasila dan Rahmatan lil Alamin). Kegagalan dalam mengintegrasikan teknologi secara tepat guna berpotensi memperlebar kesenjangan kualitas pendidikan antara madrasah dan sekolah umum. Selain itu, maraknya degradasi karakter dan menurunnya sikap kritis generasi muda terhadap isu kebangsaan menjadikan penguatan rasa ingin tahu dalam PKn sebagai kebutuhan yang tidak dapat ditunda. Penelitian ini menjadi mendesak karena memberikan pemetaan praktis tentang bagaimana media digital yang mudah diakses seperti Quizizz dapat dioptimalkan oleh guru madrasah sebagai instrumen untuk membangkitkan gairah belajar dan nalar kritis siswa, mengingat selama ini platform tersebut sering direduksi fungsinya hanya sebagai alat evaluasi sumatif, bukan sebagai medium eksplorasi pengetahuan.

Penelitian ini memiliki signifikansi baik secara teoretis maupun praktis yang krusial bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan kebijakan pendidikan. Secara teoretis, penelitian ini memperkaya khazanah *Self-Determination Theory* (Deci & Ryan, 2000) dan *Theory of Gamified Learning* (Landers, 2014) dengan mengontekstualisasikannya pada lingkungan pendidikan Islam dan mata pelajaran kewarganegaraan, sehingga memberikan kontribusi baru terhadap pemahaman tentang mekanisme motivasi intrinsik dalam setting budaya belajar yang spesifik (Plass et al., 2021; Hidi & Renninger, 2006). Secara praktis, temuan penelitian ini diharapkan menjadi panduan operasional bagi guru Madrasah Ibtidaiyah dalam merancang skenario pembelajaran PKn yang interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa melalui pemanfaatan media digital (Basuki & Hidayati, 2019; Ridha Nurul Hayati et al., 2025). Lebih jauh, hasil studi ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pengambil kebijakan di Kementerian Agama dan Dinas Pendidikan untuk menyusun program pelatihan berbasis teknologi yang adaptif, serta menjadi rujukan bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan inovasi pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi dan pendidikan karakter secara berkelanjutan (Wang &

Tahir, 2020; Zhao, 2019). Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menjawab kebutuhan praktis di lapangan, tetapi juga berkontribusi pada penguatan fondasi pendidikan karakter di tengah arus disrupsi digital.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain *field research* untuk memahami secara mendalam implementasi Quizizz pada mata pelajaran PKn serta kontribusinya terhadap peningkatan rasa ingin tahu siswa di Madrasah Ibtidaiyah, dengan peneliti sebagai instrumen utama.

Lokasi penelitian ditentukan secara purposif di salah satu Madrasah Ibtidaiyah di Kecamatan Cepu pada tahun ajaran 2025/2026, dengan pertimbangan madrasah tersebut telah menerapkan Quizizz dalam pembelajaran PKn. Partisipan dipilih melalui *purposive sampling*, yaitu dua guru PKn kelas IV (Bapak Abdul Rohim, S.Pd. dan Ibu Eva Nur Izza, S.Pd.) yang aktif menggunakan media tersebut, serta observasi terhadap aktivitas siswa sebagai data pelengkap.

Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara semi terstruktur, observasi, dan dokumentasi. Wawancara menggali informasi terkait perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Observasi difokuskan pada interaksi guru-siswa serta indikator rasa ingin tahu (aktivitas bertanya, pencarian informasi tambahan, partisipasi diskusi, dan antusiasme). Dokumentasi mencakup perangkat pembelajaran, tangkapan layar Quizizz, dan hasil evaluasi.

Analisis data menggunakan model interaktif Miles, Huberman, dan Saldaña melalui tahapan pengumpulan data, kondensasi, penyajian, serta penarikan kesimpulan/verifikasi. Untuk menjaga keabsahan data, diterapkan triangulasi sumber (membandingkan antar informan) dan triangulasi teknik (mencek silang hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mengkaji implementasi Quizizz dalam pembelajaran PKn di Madrasah Ibtidaiyah melalui pendekatan kualitatif dengan desain *field research*. Data dikumpulkan melalui wawancara semi terstruktur dengan dua guru PKn kelas IV (Bapak Abdul Rohim, S.Pd. dan Ibu Eva Nur Izza, S.Pd.), observasi proses pembelajaran, serta dokumentasi perangkat pembelajaran dan aktivitas digital. Seluruh data dianalisis menggunakan model interaktif Miles, Huberman, dan Saldaña, serta divalidasi melalui

triangulasi sumber dan teknik. Berikut pemaparan hasil dan pembahasan berdasarkan tiga fokus penelitian.

1. Implementasi Pembelajaran PKn Berbasis Quizizz: Tahapan Perencanaan, Pelaksanaan, dan Evaluasi

Temuan menunjukkan bahwa implementasi Quizizz dalam pembelajaran PKn dilaksanakan melalui tiga tahapan utama yang terstruktur dan sistematis. Pada tahap perencanaan, guru menyusun perangkat pembelajaran (RPP) dan memetakan indikator capaian pembelajaran PKn, kemudian mengadaptasinya ke dalam format soal interaktif di Quizizz. Guru menyesuaikan tingkat kesulitan dan jumlah soal dengan kemampuan kognitif siswa kelas IV agar tidak menimbulkan tekanan psikologis. Bapak Abdul Rohim, S.Pd. menyatakan, "*Penggunaan Quizizz tidak saya lakukan spontan. Saya siapkan dulu indikatornya, baru saya buat soal yang sesuai dengan kemampuan anak-anak.*"

Pada tahap pelaksanaan, pembelajaran diawali dengan apersepsi dan penyampaian materi secara singkat, kemudian dilanjutkan dengan aktivitas kuis interaktif melalui Quizizz. Guru memanfaatkan fitur leaderboard dan proyeksi layar untuk menciptakan suasana kompetitif yang sehat. Observasi mencatat bahwa siswa menunjukkan perhatian dan konsentrasi yang lebih tinggi dibandingkan saat pembelajaran konvensional. Ibu Eva Nur Izza, S.Pd. menambahkan, "*Saya pakai Quizizz bukan cuma di akhir, tapi di tengah-tengah pembelajaran biar anak-anak tetap fokus dan tidak bosan.*"

Pada tahap evaluasi, guru memanfaatkan laporan hasil otomatis yang dihasilkan Quizizz untuk melakukan refleksi dan remedial secara tepat sasaran. Dokumentasi berupa rekap hasil pengerjaan siswa dan tangkapan layar aktivitas menunjukkan bahwa guru mampu mengidentifikasi kesalahan konseptual siswa secara individu dan segera memberikan penguatan.

Keterstrukturan tahapan implementasi ini mencerminkan penerapan prinsip Technology Acceptance Model (TAM) dari Davis (1989), di mana persepsi kemudahan dan kemanfaatan menjadi determinan utama adopsi teknologi. Guru mempersepsikan Quizizz sebagai media yang mudah digunakan dan bermanfaat untuk mencapai tujuan pembelajaran, sehingga mereka mengintegrasikannya secara sistemik ke dalam seluruh siklus pedagogis, mulai dari perencanaan hingga evaluasi. Temuan ini sejalan dengan Landers (2014) dalam Theory of Gamified Learning yang menekankan

bahwa unsur permainan harus diintegrasikan ke dalam desain instruksional yang matang agar efektif memengaruhi perilaku belajar. Dengan demikian, implementasi Quizizz di madrasah tidak bersifat teknokratis, melainkan merupakan hasil rekayasa pedagogis yang mempertimbangkan karakteristik siswa, muatan kurikulum PKn, dan ketersediaan infrastruktur. Hal ini memperkuat temuan Zhao (2019) dan Basuki & Hidayati (2019) bahwa keberhasilan platform gamifikasi sangat bergantung pada kesiapan guru dalam merancang aktivitas yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik di tingkat dasar.

2. Peningkatan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa: Aktivitas Bertanya, Pencarian Informasi, dan Partisipasi Diskusi

Penggunaan Quizizz terbukti memfasilitasi peningkatan karakter rasa ingin tahu siswa yang tercermin pada tiga indikator utama. Pertama, aktivitas bertanya meningkat secara signifikan. Berdasarkan wawancara, guru mengamati bahwa sebelum implementasi, siswa hanya berani bertanya jika ditunjuk; namun setelah penggunaan Quizizz, siswa mulai mengajukan pertanyaan spontan mengenai alasan suatu jawaban benar atau salah. Observasi mencatat perilaku siswa mengangkat tangan dan mempertanyakan hasil skor yang mereka peroleh.

Kedua, pencarian informasi tambahan menjadi lebih sering dilakukan. Bapak Abdul Rohim, S.Pd. menjelaskan bahwa siswa mulai membuka buku paket dan mencari referensi lain di perpustakaan ketika menemukan soal yang sulit, karena mereka termotivasi untuk memperbaiki peringkat di leaderboard. Ibu Eva Nur Izza, S.Pd. menambahkan bahwa siswa bahkan membawa catatan tambahan dari rumah untuk dibandingkan dengan materi yang diujikan.

Ketiga, partisipasi diskusi meningkat secara aktif. Siswa tidak hanya bertanya kepada guru, tetapi juga berdiskusi dengan teman sebaya untuk membandingkan jawaban dan saling menjelaskan konsep. Observasi merekam dinamika kelas yang hidup, di mana siswa saling menyanggah pendapat dan berusaha meyakinkan temannya dengan argumen berdasarkan materi PKn.

Peningkatan ketiga indikator ini secara kuat mengonfirmasi teori Curiosity and Interest Development dari Hidi dan Renninger (2006), yang menjelaskan bahwa rasa ingin tahu berkembang melalui empat tahapan, dimulai dari ketertarikan situasional yang dipicu oleh stimulus baru (dalam hal ini, fitur kompetitif dan umpan balik instan Quizizz) hingga menjadi minat individual yang mendalam. Elemen tantangan, skor,

dan leaderboard menciptakan kondisi "ketidakpastian konstruktif" yang, menurut Berlyne (1960), secara alami mendorong respons eksploratif berupa pertanyaan dan pencarian informasi. Lebih jauh, temuan ini selaras dengan Self-Determination Theory (Deci & Ryan, 2000), di mana kebutuhan akan otonomi (memilih strategi), kompetensi (melihat skor), dan keterhubungan (interaksi dalam diskusi) terpenuhi melalui aktivitas berbasis game, sehingga motivasi intrinsik siswa terdorong. Hasil penelitian ini memperkaya temuan Kurniawan, Suhartono, dan Dewi (2023) yang menemukan bahwa gamifikasi efektif meningkatkan keberanian bertanya dan eksplorasi, serta memperluas studi Rahayu (2023) dan Maksum (2025) dengan menunjukkan bahwa peningkatan rasa ingin tahu dalam konteks PKn tidak hanya bersifat kognitif, tetapi juga termanifestasi dalam perilaku kolaboratif dan kritis di ruang kelas.

3. Dampak Penggunaan Quizizz terhadap Keterlibatan dan Pengalaman Belajar Siswa Secara Keseluruhan

Secara holistik, penggunaan Quizizz memberikan dampak positif terhadap keterlibatan dan pengalaman belajar siswa. Berdasarkan wawancara dan observasi, keaktifan belajar meningkat drastis; siswa merespons pertanyaan guru lebih cepat dan menyelesaikan seluruh rangkaian tugas tanpa banyak keluhan. Motivasi belajar meningkat karena siswa menganggap pembelajaran PKn yang sebelumnya dianggap teoritis dan membosankan menjadi lebih menyenangkan dan dinamis. Pemahaman materi juga tercatat lebih baik, karena pembahasan soal dilakukan segera setelah kuis selesai, sehingga terjadi koreksi langsung terhadap kesalahan konsepsi.

Selain itu, pengalaman belajar siswa menjadi lebih bermakna karena mereka merasakan suasana kelas yang kompetitif namun suportif. Namun demikian, penelitian juga mengidentifikasi kendala teknis seperti ketidakstabilan jaringan internet dan keterbatasan perangkat gawai. Guru mengatasi hambatan tersebut dengan strategi adaptif, seperti menggunakan jaringan seluler cadangan, menerapkan sistem pemakaian perangkat secara bergiliran, dan memberikan pendampingan intensif bagi siswa yang belum terbiasa.

Dampak positif terhadap keterlibatan dan pengalaman belajar ini mengonfirmasi meta-analisis Tokac et al. (2019) serta studi Plass, Homer, dan Kinzer (2021) yang menyimpulkan bahwa pembelajaran berbasis permainan memberikan pengaruh signifikan terhadap keterlibatan kognitif dan afektif siswa. Dalam konteks PKn,

peningkatan motivasi dan keaktifan ini sangat krusial karena mata pelajaran ini menuntut internalisasi nilai dan kemampuan berpikir kritis terhadap isu kebangsaan, yang tidak dapat dicapai melalui pendekatan hafalan semata. Temuan mengenai kendala teknis seperti ketergantungan pada infrastruktur sejalan dengan hasil Wang dan Tahir (2020) serta Ridha Nurul Hayati et al. (2025), yang menyoroti bahwa efektivitas platform digital sangat bergantung pada kesiapan sarana. Namun, penelitian ini membuktikan bahwa strategi adaptif guru seperti pembagian kelompok dan pemanfaatan jaringan alternatif mampu memitigasi hambatan tersebut, sehingga proses pembelajaran tetap efektif. Hal ini menegaskan bahwa peran guru sebagai fasilitator dan inovator tetap menjadi faktor penentu utama, bahkan di tengah keterbatasan teknologi. Dengan demikian, Quizizz tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi sebagai ekosistem pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas keterlibatan, memperkaya pengalaman belajar, dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran PKn secara menyeluruh.

Secara keseluruhan, hasil dan pembahasan di atas menunjukkan bahwa implementasi Quizizz yang terstruktur dalam tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi secara langsung memfasilitasi peningkatan rasa ingin tahu siswa (bertanya, eksplorasi, diskusi) dan berdampak positif pada keterlibatan serta pengalaman belajar PKn secara holistik. Meskipun terdapat kendala teknis, strategi adaptif guru mampu menjaga kualitas pembelajaran. Penelitian ini memperkaya khazanah teori game-based learning dan curiosity development dengan mengontekstualisasikannya pada mata pelajaran PKn di Madrasah Ibtidaiyah, serta memberikan rekomendasi praktis bagi guru dan pengambil kebijakan dalam mengintegrasikan teknologi digital secara efektif dan bermakna.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, kesimpulan penelitian ini menjawab ketiga fokus utama sebagai berikut.

Pertama, implementasi Quizizz pada pembelajaran PKn berlangsung melalui tiga tahapan yang terstruktur, yaitu perencanaan (penyusunan RPP dan soal sesuai indikator), pelaksanaan (apersepsi, materi, dan kuis interaktif), serta evaluasi (pemanfaatan laporan otomatis untuk refleksi dan perbaikan pembelajaran). Dengan demikian, penggunaan Quizizz terintegrasi secara sistematis dengan tujuan pembelajaran PKn.

Kedua, penggunaan Quizizz terbukti meningkatkan karakter rasa ingin tahu siswa, yang tercermin pada menguatnya tiga indikator: (a) aktivitas bertanya menjadi lebih spontan dan kritis, (b) pencarian informasi tambahan di luar buku teks semakin sering dilakukan, dan (c) partisipasi dalam diskusi kelas menjadi lebih aktif dan kolaboratif. Peningkatan ini didorong oleh unsur tantangan, kompetisi, dan umpan balik langsung dari platform Quizizz.

Ketiga, penggunaan Quizizz berdampak positif terhadap keterlibatan dan pengalaman belajar siswa secara keseluruhan, yang ditunjukkan oleh meningkatnya motivasi, keaktifan, dan pemahaman materi. Meskipun ditemukan kendala teknis seperti keterbatasan jaringan dan perangkat, strategi adaptif guru (penggunaan bergiliran dan jaringan cadangan) terbukti efektif mengatasinya sehingga pembelajaran tetap berjalan lancar.

Saran

Bagi Kepala Sekolah, disarankan untuk membuat kebijakan yang menyeimbangkan pengembangan aspek kognitif, sosial-emosional, dan moral siswa. Program bimbingan konseling perlu diperkuat dan guru perlu dilatih tentang strategi pembelajaran berbasis perkembangan peserta didik.

Bagi Guru, disarankan untuk mengurangi bantuan secara bertahap agar siswa menjadi mandiri. Gunakan model pembelajaran kooperatif dan diskusi kelompok untuk mengembangkan aspek sosial-emosional. Lakukan asesmen awal untuk memetakan tingkat perkembangan siswa sebelum merancang pembelajaran.

Bagi Peneliti Selanjutnya, disarankan untuk melakukan penelitian eksperimental tentang model pembelajaran yang menyeimbangkan ketiga aspek perkembangan. Masukkan variabel lain seperti motivasi belajar, gaya mengajar guru, dan pola asuh orang tua. Gunakan metode campuran (mixed methods) untuk pemahaman yang lebih mendalam. Perluas cakupan ke jenjang SD, SMA, dan wilayah geografis yang berbeda.

REFERENCES

- Afranisha. (2025). Pengaruh aplikasi pembelajaran *Quizizz* pada mata pelajaran PPKn terhadap minat belajar siswa di kelas VII SMP Karya Serdang.
- Anggraini, N., & Sari, D. (2023). Strategi pembelajaran interaktif dalam meningkatkan partisipasi siswa Madrasah Ibtidaiyah. **Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8*(2), 145–156.
- Basuki, Y., & Hidayati, Y. N. (2019). Kahoot! or *Quizizz*: The students' perspectives. **E3S Web of Conferences*, 125*, 1–6. <https://doi.org/10.1051/e3sconf/201912521022>
- Berlyne, D. E. (1960). **Conflict, arousal, and curiosity**. McGraw-Hill.
- Davis, F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. **MIS Quarterly*, 13*(3), 319–340. <https://doi.org/10.2307/249008>
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The “what” and “why” of goal pursuits: Human needs and self-determination of behavior. **Psychological Inquiry*, 11*(4), 227–268. https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104_01
- Delia Sri Agustiani, D., Hakim, A., & Nurhayati, R. (2026). Pemanfaatan pembelajaran berbasis game sebagai inovasi dalam mengatasi rendahnya motivasi belajar. **Jurnal Pendidikan Inovatif*, 11*(1), 1–12.
- Erika Aveda Putri Khaznah, D. A. (2026). Aplikasi *Quizizz* sebagai media inovatif untuk evaluasi interaktif pada pembelajaran IPA di SMPN 10 Gresik. **Jurnal Pendidikan Sains*, 14*(1), 35–39.
- Falah, A. (2025). Penerapan Penggunaan Media Digital Dalam Menumbuhkan Kesadaran Budaya Baca Siswa. <https://Journal.Metanusantara.Com/Pedagogia/Index.Php/Jkp>, 2(01), 28–34.
- Faricha, F., & Sariman, S. (2024). Peran Lembaga Pendidikan Islam Pada Dalam Membentuk Generasi Muslim Yang Kompetitif. *Al Fattah Ejournal Sma Al Muhammad Cepu*, 5(02), 36–57.
- Fatoni, I. (2024). Transformasi Pendidikan Melalui Kurikulum Merdeka Belajar: Studi Tren Model Pembelajaran Di Sekolah Dan Madrasah.
- Hasabi, A., Putra, A., Azizah, A. A., & Febrianty, S. A. (2026). Efektivitas pembelajaran PPKn dalam menanamkan nilai demokrasi dan HAM siswa di UPT SD Negeri Gaprang 01. **Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 12*(4), 2184–2197.
- Hidi, S., & Renninger, K. A. (2006). The four-phase model of interest development. **Educational Psychologist*, 41*(2), 111–127. https://doi.org/10.1207/s15326985ep4102_4
- Habibah, N. (2025). Implementasi Pola Asuh Positif dan Implikasinya terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini di Lembaga PAUD. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan Dan Keguruan*, 1(1), 610250.
- Hana, Y. (2025). Analisis Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Melalui Pendekatan Pembelajaran Berbasis Masalah.

- <https://Journal.Metanusantara.Com/Pedagogia/Index.Php/Jkp>, 2(01), 35–43.
- Haryono, E., Rangkuti, Rizki Kurniawan, Sariman, S., & Suprihatiningsih, S. (2024). Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif. <https://Www.Rcipress.Rcipublisher.Org/Index.Php/Rcipress/Catalog/Book/949>. Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.
- Ipas, P. (2025). Pengaruh penggunaan media digital terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. **Jurnal Pendidikan Dasar*, 5*(2), 752–759.
- Khoiriyah, I., Ainia, N., & Nur, D. M. M. (2025). Pemanfaatan media pembelajaran *Quizizz* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS. **Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2*(3), 2820–2825.
- Kurniawan, A., Suhartono, S., & Dewi, N. (2023). Pengaruh pembelajaran berbasis gamifikasi terhadap karakter rasa ingin tahu siswa sekolah dasar. **Jurnal Pendidikan Karakter*, 13*(2), 89–101.
- Landers, R. N. (2014). Developing a theory of gamified learning: Linking serious games and gamification of learning. **Simulation & Gaming*, 45*(6), 752–768. <https://doi.org/10.1177/1046878114563660>
- Lutfiani, F. D., & Nurharini, A. (2024). Penggunaan media game edukasi untuk mengembangkan pendidikan berkarakter Pancasila siswa di sekolah dasar. **Jurnal Pendidikan Karakter*, 9*(1), 33–45.
- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). Pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar negeri Bojong 3 Pinang. **Jurnal Pendidikan dan Sains*, 2*(1), 97–104.
- Maksum, M. H. (2025). Motivasi dan minat belajar sebagai faktor penentu keberhasilan belajar dalam kajian psikologi pendidikan. **Jurnal Psikologi Pendidikan*, 13*(2), 52–60.
- Mayada, B. S., Salsabila, L., & Nasir, M. F. A. (2024). Inovasi dalam pembelajaran PPKn menggunakan media tradisional dan digital di Madrasah Ibtidaiyah. **Jurnal Pendidikan Dasar*, 2*(2), 94–101.
- Muhamad, R., & Aliyah, R. (2025). Pemanfaatan aplikasi *Quizizz* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VI sekolah dasar. **Jurnal Pendidikan Dasar*, 5*(2), 752–759.
- Manasik Jauharul, S.-S. (2025). Determinansi Kinerja Guru: Sintesis Literatur Terhadap Variabel Kompensasi, Loyalitas, dan Faktor Psikologis Kerja. *Genius: Jurnal Ekonomi Dan Manajemen*, 2(02), 12–25.
- Nur Istiqamah, R. (2024). Pengaruh media pembelajaran *Quizizz* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran IPS. **Jurnal Pendidikan Sosial*, 1*(1), 1–11.
- Parwika, L. P., Sutrisna, M., & Terianita, M. (2025). Penggunaan *Quizizz* untuk meningkatkan aktivitas belajar Pendidikan Pancasila pada siswa kelas V sekolah dasar. **Jurnal Pendidikan Dasar*, 4*(5), 8273–8278.
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2021). Foundations of game-based learning. **Educational Psychologist*, 50*(4), 258–283.

<https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1122533>

- Rahayu, N. (2023). Karakter rasa ingin tahu siswa dalam hasil belajar IPA. **Jurnal Pendidikan Dasar*, 7*(5), 2986–2992.
- Rahmat, M., Rohmatin, A., Dandawiah, S., Ashpiati, E., & Lestari, F. (2025). Implementasi pembelajaran PPKn dalam pembentukan karakter siswa di Madrasah Ibtidaiyah Sukamanah Tanggeung Cianjur. **Jurnal Pendidikan Islam*, 2*(1), 1–10.
- Ridha Nurul Hayati, R., Farwati, W. W., & Cahyani, M. (2025). Implementasi penggunaan media pembelajaran *Quizizz*. **Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2*(2), 48–59.
- Sari, K. P. (2025). Konsep deep learning sebagai pilar dalam strategi pendidikan berkualitas. *Pedagogia: Jurnal Keguruan Dan Pendidikan*, 1(02), 11–19.
- Sariman, S., Huda, C., & Afif, M. N. (2021). Pengembangan Mutu Peserta Didik dalam Pembelajaran: Implementasi Profesionalisme Guru Madrasah. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 6(2), 317–341.
- Sariman, S., & Mutaqien, F. Z. (2025). Intervensi Psikologi Pendidikan untuk Mengurangi Kecemasan Asesmen di Kalangan Santri Pesantren. *Al Fattah Ejournal Sma Al Muhammad Cepu*, 6(01), 21–30.
- Tokac, U., Novak, E., & Thompson, C. G. (2019). Effects of game-based learning on students' mathematics achievement: A meta-analysis. **Journal of Computer Assisted Learning*, 35*(3), 407–420. <https://doi.org/10.1111/jcal.12347>
- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! and *Quizizz* on learning outcomes: A systematic review. **Computers & Education*, 149*, 103818. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>
- Zahroh, F. L., Hilmiyati, F., & Banten, H. (2024). Indikator keberhasilan dalam evaluasi program pendidikan. **Educendikia*, 4*(3), 1052–1063. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i03>