JIIPSI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia
Volume 6 Nomor 1 Tahun 2026, Hal 17-32

PENERAPAN TEKNOLOGI GAME QUIZIZ PADA PEMBELAJARAN IPS TERPADU UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII SMP SWASTA BNKP LUZAMANU T.P 2024/2025

Notaria Zalukhu[1], Wahyutra Adilman Telaumbanua[2], Eka Septianti Laoli[3], Bezisokhi Laoli[4]

[1]Universitas Nias
Notariazalukhu03@gmail.com

[2]Universitas Nias
wahyutelaumbanua@gmail.com

[3]Universitas Nias
septianti.laoli@gmail.com

[4]Universitas Nias
bezisokhilaoli@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu melalui penerapan Teknologi Game Quizizz di kelas VIII-B SMP Swasta BNKP Luzamanu Tahun Ajaran 2024/2025. Tujuan utama penelitian PTK adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS terpadu. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 30 siswa. Instrumen yang digunakan meliputi lembar observasi guru dan siswa serta tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan baik dalam keaktifan siswa maupun hasil belajar. Pada siklus I, rata-rata hasil belajar siswa adalah 65,66% dengan ketuntasan sebesar 43,33%, sementara pada siklus II meningkat menjadi 82,40% dengan ketuntasan 90,00%. Aktivitas siswa juga meningkat dari 51,10% pada siklus I menjadi 91,90% pada siklus II. Penerapan Quizizz terbukti mampu menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan meningkatkan motivasi serta partisipasi siswa.

Kata kunci: Teknologi Game Quiziz; Hasil Belajar; IPS Terpadu

ABSTRACT

This study aims to improve student learning outcomes in Integrated Social Studies through the implementation of Quizizz Game Technology in class VIII-B of BNKP Luzamanu Private Junior High School in the 2024/2025 Academic Year. This study used the Classroom Action Research (CAR) method, implemented in two cycles, each consisting of planning, action, observation, and reflection. The research subjects were 30 students. The instruments used included teacher and student observation sheets and a learning outcome test. The results showed a significant increase in both student activity and learning outcomes. In the first cycle, the average student learning outcome was 65.66% with a completion rate of 43.33%, while in the second cycle it increased to 82.40% with a completion rate of 90.00%. Student activity also increased from 51.10% in the first cycle to 91.90% in the second cycle. The implementation of Quizizz has been proven to create an interactive and enjoyable learning atmosphere and increase student motivation and participation.

Keywords: Quizizz Game Technology; Learning Outcomes; Integrated Social Studies

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek kehidupan yang memegang peranan sangat penting dalam upaya pengembangan kecakapan hidup yang optimal, karena pendidikan sangat diperlukan bagi kehidupan setiap keluarga, dan bangsa. Kemajuan suatu negara sebagian besar terletak pada kemajuan pendidikan, (Mahmudi dkk., 2025). Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin cepat di era globalisasi saat ini, demikian pula dampaknya terhadap dunia Pendidikan. Kebutuhan global menuntut dunia Pendidikan untuk terus beradaptasi dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam bidang Pendidikan khususnya dalam pembelajaran, (Chastanti dkk., 2024). Penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran disekolah dan Lembaga Pendidikan lainnya dipengaruhi oleh perubahan teknologi. Ketika digunakan dalam proses belajar mengajar, media pembelajaran disekolah dan Lembaga Pendidikan lainnya dipengaruhi oleh perubahan teknologi, (Widiawati dkk., 2025). Belajar menjadi lebih menarik seiring kemajuan sains dan teknologi yang meningkatkan standar pengajaran. Pendidikan merupakan kegiatan yang patut untuk diperhatikan dan dikembangkan, sebab dengan adanya pendidikan mampu menciptakan manusia yang lebih berkualitas, memiliki tujuan tertentu, dan bertanggungjawab terhadap kemajuan suatu bangsa, (Abd Rahman dkk., 2022).

Pembelajaran yang terjadi disekolah merupakan suatu proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya dalam sebuah pembelajaran, tugas guru utama adalah mengkondisikan lingkungan agar menunjang terjadinya perubahan perilaku yang lebih baik bagi peserta didik, (Nurfadhillah, 2021). Umumnya dalam dunia pendidikan di Indonesia pembelajaran menggunakan metode konvensional dimana guru menyajikan materi secara satu arah di depan kelas seperti ceramah dan jarang mengajak siswa ke arah proses berpikir sehingga siswa merasa bosan dan kurangnya kemampuan menganalisis materi yang disampaikan, (Azizah dkk., 2025). Untuk itu guru perlu mencari dan mengumpulkan berbagai sumber bahan ajar atau media ajar yang menarik dan mampu mendukung siswa berperan aktif dan giat dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran yang dikonsep dengan baik dan kreatif dapat mempertinggi daya serap siswa dan mendorong siswa bereksplorasi dalam belajar. Pada masa kini, media pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan, hemat waktu, interaktif serta kreatifitas siswa adalah media berbasis elektronik. Dengan menerapkan media elektronik maka peserta didik akan lebih aktif dalam mengoprasikan media belajar tersebut, dan juga dengan sentuhan interaktif menjadikan peserta tidak mudah bosan dalam proses pembelajaran,

(Rahmalia & Sabila, 2024). Dengan adanya pemanfaatan media berbasis teknologi dapat memberikan motivasi dan kemandirian siswa dalam belajar. Selain menciptakan ruang interaksi antara guru dan siswa, media teknologi dapat memberi akses belajar dari berbagai sumber yang luas dan bervariasi, (Ismail, 2020). Media yang berbasis elektronik sekarang sudah banyak seperti menggunakan aplikasi Quiziz.

Teknologi pembelajaran menyediakan beragam sumber daya interaktif, simulasi, permainan, dan alat evaluasi yang dirancang khusus untuk melibatkan siswa dalam aktivitas berpikir kritis dan pemecahan masalah yang autentik, (Chapri dkk., 2024). Penggunaan teknologi pembelajaran memberikan lingkungan pembelajaran yang mendukung pengembangan keterampilan ini dengan cara-cara seperti: akses ke informasi yang luas, dimana teknologi pembelajaran memungkinkan siswa untuk mengakses sumber daya informasi yang beragam dan terbaru, (Magdalena dkk., 2024). Pendidik dapat memaksimalkan segala hal yang dapat dimanfaatkan untuk mengantarkan informasi pembelajaran termasuk pemanfaatan lingkungan, sehingga sesuatu yang nyata mampu dihadirkan secara aplikatif.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti di SMP Swasta BNKP Luzamanu diketahui bahwa di sekolah tersebut dilengkapi dengan beberapa fasilitas teknologi, seperti Komputer, Laptop, LCD, Wifi dan sebagainya. Namun pemanfaatan teknologi pada kegiatan belajar mengajar masih terbatas untuk mata pelajaran tertentu karena keterbatasan kesiapan guru saat menyiapkan dan menyusun media pembelajaran berbasis teknologi sehingga penerapannya masih kurang mendukung siswa untuk belajar aktif dan interaktif. Hal ini terbukti dari keaktifan siswa dalam belajar yang masih belum optimal, terdapat sebagian siswa yang bersifat pasif di dalam kelas. Salah satunya pada mata pelajaran IPS Terpadu dengan materi pelaku-pelaku ekonomi yang menyebabkan kegiatan pembelajaran di dalam kelas membosankan dan suasana belajar yang interaktivitas tidak maksimal. Dengan demikian, dibutuhkannya media ajar yang dapat menyambungkan minimnya keterbatasan itu pada proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat membantu menciptakan proses belajar yang aktif dan menyenangkan teknologi game quiziz.

Berdasarkan test yang telah dilakukan oleh peneliti di kelas VIII-B menguji kemampuan siswa dengan memberikan 10 butir soal dalam bentuk Essay yang jumlah peserta didiknya 30 orang ternyata hasilnya tidaklah memuaskan. Diantara peserta didik yang mengikuti tes terdapat 3-5 orang peserta didik yang mendapatkan nilai 70 dan peserta didik yang lain mendapat nilai masih dibawah 70. Berdasarkan data sebelumnya yang diperoleh peneliti dari

seorang guru IPS bahwa rata-rata nilai peserta didik pada saat pelaksanaan Ujian Tengah Semester (UTS) dan Ujian Akhir Semester (UAS) di semester ganjil di bawah KKM.

Tabel 1. Rata-Rata Nilai UTS dan UAS IPS Peserta Didik Kelas VIII-B Semester Ganjil SMP Swasta BNKP Luzamanu Tahun 2023/2024

Tahun Pelajaran	Semester	Kelas	Rata-Rata Nilai Ujian		Persentase Ketuntasan				Kategori	KKM
					UTS		UAS			
			UTS	UAS	Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas		
2023/2024	Ganjil	VIII-B	70,00	75,00	16%	84%	16%	84%	Cukup	70
2023/2024	Genap	VIII-B	75,00	70,00	84%	16%	84%	16%	Cukup	70

((Sumber: (Olahan Peneliti) 2025.

Berdasarkan data di atas terbukti bahwa hasil belajar IPS peserta didik kelas VIII-B masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Sehingga dapat disimpulkan bahwa peserta didik SMP'S BNKP Luzamanu Kelas VIII-B kurang berperan aktif dalam pelaksanaan proses belajar sehingga kelas terkesan kurang terkoordinir dengan baik. Melalui metode ceramah peserta didik terkesan bosan, ngantuk, dan tidak memperhatikan penjelasan yang disampaikan guru. Peserta didik tidak aktif bertanya ataupun mengemukakan pendapatnya sehingga informasi hanya berjalan satu arah yaitu guru kepada peserta didik.

Hal ini dibiarkan maka kedepannya kualitas belajar siswa semakin merosot. Hal ini merupakan masalah yang harus ditemukan solusinya karena jika akan berpengaruh pada mutu pendidikan. Kondisi pembelajaran yang demikian menyebabkan perlu adanya penggunaan teknologi yang dapat memicu siswa untuk lebih aktif, meningkatkan kemampuan berpikir, Kerjasama serta memahami konsep pembelajaran yang dianggap sulit. Salah satu teknologi pembelajaran yang dapat memenuhi tuntutan diatas adalah dengan menerapkan teknologi game quiziz, (Abroto & Na'imah, 2025).

Quiziz adalah salah satu game digital yang merupakan kegiatan kelas multipemain yang menyenangkan, yang memungkinkan semua siswa dapat berlatih bersama dengan komputer, Ipad, tablet, dan Smartphone (Trisyana dkk., 2025). Dengan penerapan atau penggunaan teknologi tersebut, siswa dapat termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu dengan menerapkan teknologi game quiziz pembelajaran ini, maka peserta didik memiliki kemampuan dalam mengembangkan pemahamannya terhadap suatu konsep serta menemukan sendiri konsep tersebut dalam proses pembelajaran, berperan aktif, saling kerjasama dengan konsep pembelajaran yang dianggap sulit sehingga terciptanya kreatifitas dalam proses pembelajaran, (Secha dkk., 2024).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research). Penelitian tindakan kelas (PTK) dilaksanakan sebagai strategi pemecahan masalah dengan memanfaatkan tindakan nyata kemudian merefleksi terhadap hasil tindakan. Teknik PTK merupakan pendekatan penelitian yang digunakan dalam proses pembelajaran berkelanjutan, sesuai dengan uraian sebelumnya. Tujuan utama penelitian PTK adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif berdasarkan data kuantitatif. Penelitian kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan data tentang aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran, sedangkan metode penelitian kuantitatif digunakan untuk mengkaji hasil belajar siswa. Tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah menerapkan teknologi game quiziz pada pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII SMP'S BNKP Luzamanu T.P 2024/2025.

Prosedur penelitian terdiri dari dua siklus yaitu siklus I, dan siklus II. Pada siklus pertama dilaksanakan selama 2 kali pertemuan dan 1 kali pertemuan untuk melakukan evaluasi, pada masing-masing pertemuan mengunakan teknologi game quiziz dengan langkah-langkah seperti yang tercantum dalam perangkat pembelajaran. Pada pertemuan terakhir dilaksanakan tes nilai kemampuan siswa untuk menggambarkan sejauh mana daya pikir siswa dalam menyelesaikan soal tersebut. Dengan melihat hasil pelaksanaan siklus pertama, jika ternyata masih belum mencapai hasil yang memuaskan sebagai mana yang diharapkan sebelumnya, maka dilanjutkan pada siklus kedua dengan mengkuti langkah-langkah pada siklus pertama. Penelitian ini direncanakan sebanyak II siklus, dan setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu Perencanaan (Planning), Tindakan (Action), Pengamatan (observation), dan Refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII-B di SMP'S BNKP Luzamanu Tahun Pelajaran 2024/2025. Jumlah siswa yang diteliti sebanyak 30 siswa dan menjadi sasaran penelitian ini. Objek penelitian ini adalah penerapan teknologi game quiziz pada pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Teknologi Game Quiziz selanjutnya disebut sebagai (variabel X), sementara variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa yang selanjutnya disebut sebagai (variabel Y). Untuk mengumpulkan data pada penelitian ini digunakan instrument penelitian, berupa lembar observasi untuk guru dan siswa, dokumentasi dan tes. Teknik pengumpulan data dilakuan dengan observasi, dokumentasi dan tes. Indikator tindakan dalam penelitian ini adalah :

a. Pemahaman siswa berdasarkan tes akhir siklus dikatakan meningkat apabila dalam proses pembelajaran terlihat adanya peningkatan jumlah siswa yang tuntas pemahaman dari siklus 1 ke siklus berikutnya
b. Hasil belajar siswa meningkat apabila dalam proses pembelajaran terlihat adanya penigkatan jumlah siswa dari minimum aktivitas belajar siswa menjadi berkategori aktif atau baik
c. Presentase hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70.

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif, dengan alat instrumen berupa lembar observasi tentang penerapan teknologi game quiziz dan hasil belajar siswa pada setiap pertemuan. Dengan data yang diperoleh dari pelaksanaan tindakan setiap siklus dan interpretasi siklus maka dilakukan analisis informasi. Adapun teknik analisa data yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Pengolahan Hasil Observasi

   Dari data hasil pengamatan pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan teknologi game quiziz selama proses pembelajaran, di olah dengan menggunakan rumus berikut :

$$\text{Hasil pengamatan} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{Skor\ Total} \text{x}100\%$$

Selanjutnya secara kontinum dapat dibuat kategori sebagai berikut :
SB = Sangat baik skor 4
B = Baik skor 3
C = Cukup skor 2
K = Kurang skor 1

2. Pengolahan Tes Hasil Belajar

   Hasil belajar siswa yang diperoleh dari tes hasil belajar berbentuk tes uraian yang diolah dengan rumus:

$$\text{N} = \frac{A}{B}\ x\ C$$

Keterangan :
N = Nilai setiap butir soal
A = Jumlah skor perolehan setiap butir soal
B = Skor total setiap butir soal yang bersangkutan
C = Bobot soal-soal setiap butir soal
Untuk menghitung nilai setiap siswa, n yang diperoleh siswa untuk setiap unsur dijumlahkan sesuai dengan rumus:
NA = ∑N
= N1 + N2 + N3+ …..Ni

Keterangan:
NA = Nilai akhir setiap siswa
∑N = Jumlah nilai perolehan siswa untuk setiap butir soal
N = Nilai setiap butir soal
i = Banyak butir soal
Selanjutnya ditentukan presentase siswa yang tuntas belajar dengan menggunakan rumus :

$$Presentase\ Ketuntasan = \frac{Jumlah\ siswa\ yang\ tuntas\ Belajar}{Jumlah\ seluruh\ siswa} \text{ x } 100\%$$

3. Rata-rata Hitung
   Untuk mengetahui peningkatan belajar secara keseluruhan, terlebih dahulu menentukan rata-rata hasil belajar siswa. Jumlah rata-rata hasil belajar siswa ditentukan dengan Rumus:

$$\overline{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan :
$\overline{X}$ =Nilai Rata-Rata
∑X =Jumlah Seluruh Nilai
N = Jumlah Seluruh Siswa

Tabel 2. Rata–Rata Hasil Belajar/Penskoran :

Nilai	Kriteria
0-20%	Sangat Kurang
21-40%	Kurang
41-60%	Cukup
61-80%	Baik
81-100%	Sangat Baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini di lakukan di SMP Swasta BNKP Luzamanu. Subjek penelitian ini adalah 30 siswa di kelas VIII-B semester II SMP Swasta BNKP Luzamanu Tahun ajaran 2024/2025. Sebelum peneliti melaksanakan penelitian peneliti berkonsultasi kepada Kepala SMP Swasta BNKP Luzamanu dan guru mata Pelajaran IPS Terpadu tentang pembelajaran yang di terapkan pada peneliti yakni Penerapan Teknologi Game Quiziz Pada Pembelajaran, dan atas izinnya maka peneliti melakukan penelitian. Pelaksanaan penelitian ini mengikuti alur atau tahapan yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.

Berdasarkan hasil pelaksanaan pembelajaran pada siklus I (Pertemuan I dan II) dapat di ketahui adanya peningkatan di mana hasil lembar observasi guru pada pertemuan I sebesar 56,25% sementara pada pertemuan II sebesar 66,25%. Dengan hasil rata-rata pada lembar observasi guru pada pertemuan I dan II sebesar 61,25% hal ini masih di kategorikan cukup. Dengan demikian dapat di simpulkan bahwa peningkatan kemampuan seorang guru dalam

menggunakan teknologi game quiziz dalam proses pembelajaran pada siklus pertama adanya kelemahan. Sedangkan hasil observasi siswa pada pertemuan pertama sebesar 65,66% (lampiran 13) sedangkan pada pertemuan II sebesar 43,33% dengan rata-rata pertemuan I dan II sebesar 51,10%. Sementara hasil tes belajar siswa rata-rata Pertemuan I dan II 65,66% (lampiran 19), dengan persentase ketuntasan sebesar 43,33%. Dengan demikian maka peneliti menyimpulkan bahwa peneliti perlu diteruskan pada siklus ke dua.

Berdasarkan hasil observasi dan hasil evaluasi hasil belajar pada siklus I (pertemuan I dan II) bahwa proses pembelajaran masih belum efektif meningkat. Proses pembelajaran dan hasil belajar belum mencapai target yang ditetapkan yakni 75% karena adanya kelemahan-kelemahan yang dihadapi selama proses pembelajaran. Oleh karena itu untuk memperbaiki kelemahan-kelemahan pada pembelajaran siklus I, Ada beberapa hal pertimbangan yang telah disampaikan oleh guru pengamat kepada peneliti sebagai bahan evaluasi untuk perbaikan pada siklus II, antara lain sebagai berikut:

a. Penyampaian bahan pembelajaran tidak menarik minat siswa
b. Penerapan teknologi game quiziz belum maksimal
c. Peneliti harus menguasai bahan materi ajar yang akan disampaikan kepada siswa
d. Interaksi dan manajemen kelas masih kurang
e. Partisipasi siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan proses pembelajaran masih kurang
f. Rendahnya keaktifan siswa mendemostrasikan pembelajaran dengan baik.

Untuk mencerminkan hasil observasi dan penilaian prestasi siswa, peneliti harus melakukan beberapa perbaikan:

a. Agar pembelajaran lebih menarik perhatian siswa peneliti menggunakan model pembelajaran yang bervariasi dalam proses pembelajaran dikelas.
b. Peneliti meningkatkan penerapan teknologi game quiziz.
c. Peneliti menguasai materi yang akan diberikan kepada siswa
d. Mengarahkan siswa untuk melakukan kegiatan menjawab kuis didalam aplikasi quiziz
e. Mendorong siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran
f. Mengorentasikan siswa untuk menunjukkan pembelajaran yang baik.

Dari kelemahan-kelemaha diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada siklus I masih kurang, maka perlu dilakukan perbaikan pembelajaran pada siklus ke II. Tujuan perbaikan ini adalah agar guru/peneliti dapat memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar siswa pada siklus berikutnya.

Berdasarkan hasil belajar pada siklus II untuk lembar observasi guru pada pertemuan I dan II, diperoleh nilai rata-rata nilai sebesar 91,90% tergolong baik sekali. Dengan demikian dapat disimpulkan bahawa kemampuan guru dalam menggunakan teknologi game quiziz dalam proses pembelajaran mengalami peningkatan. Sedangkan hasil observasi untuk kegiatan siswa pada Pertemuan I dan II diperoleh nilai rata-rata sebesar 82,40% tergolong baik sekali, sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa dalam menerapkan teknologi game quiziz dalam proses pembelajaran mengalami peningkatan. Rata-rata hasil belajar siswa siklus II sebesar 82,40%, dengan persentase ketuntasan 90,00%. Sementara persentase ketuntaan hasil belajar telah menncapai target yang telah ditetapkan yakni minimal 75%, dengan demikian penelitian ini berakhir pada Siklus II. Lebih lanjut berikut peneliti menyajikan rekapitulasi hasil yang diperoleh selama penelitian.

Tabel 3 Hasil Rekapitulasi Instrumen Penelitian

NO	INSTRUMEN	SIKLUS	
		I	II
A.	Lembar Observasi		
	1. Observasi Guru/Peneliti	61,25%	87,50%
	2. Observasi Siswa	51,10%	82,40%
B.	Dokumentasi	-	-
C.	Tes Hasil Belajar	66,56%	90,00%
Rata-Rata Hasil Refleksi		58,83%	86,20%

Sumber: Hasil pengolahan lembar observasi guru, dan lembar observasi siswa dan hasil lembar kerja siswa

Berdasarkan Tabel diatas, terlihat bahwa hasil lembar observasi guru pada siklus I diperoleh hasil rata-rata persentase sebesar 61,25% dan pada Siklus II rata-rata persentase mencapai 87,50%. Berdasarkan peningkatan hasil presentase lembar observasi guru pada siklus I dan siklus II, terbukti bahwa kemampuan guru dalam menerapkan teknologi game quiziz semakin meningkat setelah peneliti memperbaiki kelemahan-kelemahan pada Siklus I dan sesuai dengan hasil konsultasi yang disampikan oleh guru mata pelajaran yang bersangkutan (pengamatan).

Sedangkan hasil observasi kegiatan siswa pada Siklus I mencapai rata-rata sebesar 51,10% dan pada Siklus II, hasil persentase mengalami peningkatan sebesar 91,90%. Dengan demikian, peningkatan hasil persentase lembar observasi pada siklus I dan siklus II, terbukti

bahwa kemampuan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dengan melalui penerapan teknologi game quiziz semakin meningkat.

Setelah berakhirnya pelajaran Siklus I dan II, maka peneliti mengevaluasi persentase hasil belajar siswa. Pasa Siklus I, hasil belajar siswa sebesar 65,66% dengan persentase ketuntasan mencapai 43,33% dan pada Siklus II, hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 82,40% dengan persentase ketuntasan sebesar 90,00% ini mencapai target yang telah ditetapkan yakni 75%. Berdasarkan data tersebut di atas, maka rata-rata hasil refleksi pada Siklus I rata-rata sebesar 58,83%, sedangkan Siklus II sebesar 86,20%.

Dengan demikian dapat disimpulkan ada peningkatan hasil belajar siswa melalui Penerapan Teknologi *Game Quiziz* di kelas VIII-B SMP Swsta BNKP Luzamanu Tahun Pelajaran 2024/2025.

Pembahasan

Sesuai dengan penerapan pembelajaran yang di terapkan oleh peneliti pada proses pembelajaran maka jawaban umum yang dapat di berikan atas permasalahan pokok peneliti di atas adalah penerapan Teknologi *Game Quiziz* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Jawaban umum yang dapat diberikan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah secara umum kemapuan siswa dalam menguasai materi pembelajaran sejak awal cukup memadai karena kegiatan belajar terus menerus. Proses belajar mengajar berlangsung, siswa hanya pasif dalam pembelajaran tetapi tidak secara langsung melibatkan siswa dalam kegiatan belajar secara aktif.

Melalui Penerapan Teknologi *Game Quiziz* diharapkan siswa dapat berpatisipasi aktif dalam pembelajaran dimana mereka dapat lebih terlibat aktif, antusias dalam belajar terlebih dalam menjawab pertanyaan dalam bentuk kuis digital yang diberikan oleh guru, serta dapat juga memperkenalkan siswa untuk memecahkan masalah dalam masyarakat dan dalam kehidupan sehari-hari. Hal di maksudkan untuk membekali siswa agar dapat mendemostrasikan pengetahuan dan keterampilannya dalam kegiatan belajar mengajar menjadi lebih partisipatif yang berkaitan dengan kehidupan siswa dalam proses kegiatan pembelajaran. Berdasarkan permasalahan di atas, maka jawaban umum yang di maksud yakni :

a. Proses pembelajaran pada mata Pelajaran IPS Terpadu meningkat ketika menerapkan Penerapan Teknologi Game Quiziz.
b. Hasil belajar siswa meningkat apabila di terapkan Penerapan Teknologi Game Quiziz.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti temukan dilokasi peneliti di SMP Swasta BNKP Luzamanu, di ketahui bahwa: Hasil observasi guru pada pelaksanaan siklus I pertemuan I di peroleh sebesar 56,25% capaian ini mengalami peningkatan pada pertemuan II menjadi 66,25% sehingga capaian hasil observasi guru siklus I pertemuan I dan II sebesar 61,25. Sementara pada siklus II pertemuan I bahwa hasil observasi guru memperoleh persentase sebesar 83,75% dan mengalami peningkatan pada pertemuan II 91,90% dengan rata-rata capaian pada siklus II pertemuan I dan II sebesar 87,50%. Dalam analisis data observasi guru memberikan wawasan penting tentang bagaimana Teknologi Game Quiziz diimplementasikan dalam praktik dan bagiamana hal itu mempengaruhi hasil belajar siswa. Penelitian ini lebih lanjut diperlukan untuk mengeksplorasi faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas Penerapan Teknologi Game Quiziz untuk mengembangkan strategi yang lebih efektif dan melatih guru dalam menerapkan Penerapan Teknologi Game Quiziz dalam mengintegrasikan teknologi, pedagogik, dan konten pembelajaran. Penggunanaan media pembelajaran yang inovatif dan berbasis Penerapan Teknologi Game Quiziz seperti power point dan video pembelajaran juga tebukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Jadi, peningkatan hasil capaian yang diperoleh pada penelitian ini antara Siklus I dan II tersebut di atas menggambarkan bahwa adanya peningkatan kemampuan guru dalam menerapkan Penerapan Teknologi Game Quiziz dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan lembar observasi siswa pada Siklus I dan II, ditemukan bahwa Hasil observasi kegiatan siswa pada Siklus I Pertemuan I sebesar 45,8%, mengalami peningkatan pada Pertemuan II menjadi 54,2%, dengan rata-rata sebesar 51,10%. Sementara pada Siklus II Pertemuan I diperoleh hasil observasi kegiatan siswa sebesar 86,80%, mengalami peningkatan pada Pertemuan II menjadi 97,00%, dengan rata-rata capaian sebesar 91,90%. Dalam hasil analisis lembar observasi siswa menunjukkan peningkatan partisipasi aktif siswa dan pemahaman konsep yang lebih efektif setelah diterapkan Penerapan Teknologi Game Quiziz yang dapat di lihat pada hasil belajar siswa yang semakin meningkat dari siklus I ke siklus II. Peningkatan antara Siklus I dan II tersebut menggambarkan bahwa adanya pengaruh terhadap tingkat keaktifan siswa mengikuti proses pembelajaran dengan menerapkan Penerapan Teknologi Game Quiziz semakin efektif.

Berdasarkan hasil evaluasi pembelajaran maka diperoleh rata-rata hasil belajar siswa pada Siklus I yakni 65,66%, dengan persentase ketuntasan sebesar 43,33%. Sedangkan pada Siklus II meningkat menjadi 82,40% dengan persentase ketuntasan sebesar 90,00%. Hasil analisis evaluasi pembelajaran menunjukan bahwa dengan penerapan Penerapan Teknologi

Game Quiziz dalam mengingrasikan teknologi dalam pembelajaran memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa yang semakin meningkat setelah diterapkan Penerapan Teknologi dalam pembelajaran. Peningkatan tersebut menggambarkan keberhasilan Penerapan Teknologi Game Quiziz dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu Kelas VIII-B SMP Swasta BNKP Luzamanu. Dengan demikian, penelitian ini dapat di katakan berhasil.

Dari penelitian yang telah dilakukan terdapat perbandingan dengan teori yang dikemukakan oleh (Awalia & Mustofa, 2024), bahwa platform quiziz terbukti dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dalam penelitian yang mereka lakukan, setelah quiziz digunakan dalam proses pembelajaran di kelas, terjadi peningkatan signifikan dalam motivasi belajar siswa. Mereka menyatakan bahwa Quizizz sebagai media pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan karena berbasis permainan (game-based learning), memungkinkan siswa belajar sambil bermain, serta menyediakan umpan balik secara langsung dan kompetisi sehat antar siswa. Teknologi yang dapat di gunakan dapat berupa laptop, LCD Proyektor, Microsoft Power Point sebagai media pembelajaran, video, youtobe dan internet. Perihal tersebut menjadi hal yang wajib di rancang pada penerapan pendidikan di kelas yang inovasi serta modern, (Kartika dkk., 2024).

Selain itu terdapat penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, diantaranya penelitian yang dilakukan oleh (Kurniawan, 2022) dengan judul "Pembelajaran IPS dengan aplikasi Quizizz untuk menciptakan pembelajaran menyenangkan di SMP." Latar belakang penelitian menyoroti rendahnya keterlibatan dan hasil belajar IPS serta kebutuhan media pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Tujuan penelitian untuk mendeskripsikan penerapan Quizizz pada pembelajaran IPS dan dampaknya terhadap proses serta hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi Quizizz membuat pembelajaran IPS lebih menarik/menyenangkan dan mendukung peningkatan capaian belajar siswa berdasarkan temuan kualitatif peneliti.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh (Pradita dkk., 2024) dengan judul "Pengaruh Penggunaan QUIZIZZ Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII Pada Mata Pelajaran IPS Semester Genap di MTs. Mesra Pematangsiantar T.A 2023/2024." Latar belakang penelitian adalah perlunya bukti empiris apakah Quizizz berpengaruh pada hasil belajar IPS kelas VIII. Tujuan penelitian untuk menguji pengaruh penggunaan Quizizz terhadap hasil belajar siswa. Hasil penelitian (metode quasi-experiment two-group pretest–posttest; n=38)

menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol (t_hitung 4,518 > t_tabel 1,734; p<0,05), sehingga Quizizz berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPS.

Penelitian berikutnya dilakukan oleh (Towoliu dkk., 2025) dengan judul "Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Di Kelas VII SMP Lukmanul Hakim Kabupaten Bolaang Mongondow." Latar belakang penelitian berangkat dari keterbatasan integrasi alat gamifikasi digital di kelas IPS Terpadu. Tujuan penelitian untuk meningkatkan hasil belajar IPS Terpadu melalui implementasi Quizizz dengan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas dua siklus. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan ketuntasan belajar dari siklus I ke siklus II (ketuntasan naik dari 11 siswa menjadi 18 siswa; skor tertinggi meningkat dari 80 menjadi 93), menegaskan efektivitas Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar IPS.

Kesamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terletak pada penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa, dengan fokus pada jenjang SMP kelas VII maupun VIII, serta sama-sama menekankan pada pentingnya pembelajaran interaktif berbasis teknologi digital. Perbedaannya, penelitian terdahulu sebagian menggunakan desain eksperimen maupun penelitian tindakan kelas (PTK), sementara penelitian peneliti berfokus pada penelitian tindakan kelas (PTK) kelas VIII SMP Swasta BNKP Luzamanu T.P. 2024/2025 dengan konteks sekolah dan karakteristik peserta didik yang berbeda. Selain itu, penelitian peneliti lebih menitikberatkan pada mata pelajaran IPS Terpadu di kelas VIII sebagai upaya meningkatkan hasil belajar, sehingga hasilnya diharapkan dapat memberikan kontribusi khusus terhadap pengembangan pembelajaran IPS di sekolah tersebut.

PENUTUP

Berdasarkan hasil temuan penelitian dan pembahasan yang telah dilaksanakan oleh peneliti ini menunjukkan bahwa penerapan Teknologi Game Quiziz dalam proses pembelajaran IPS Terpadu pada siswa kelas VIII-B di SMP Swasta BNKP Luzamanu secara signifikan meningkatkan hasil belajar dan partisipasi siswa. Temuan penelitian menyimpulkan bahwa penggunaan Quiziz memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga mampu meningkatkan motivasi siswa. Penerapan teknologi game quiziz dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu kelas VIII-B di SMP Swasta BNKP Luzamanu, Dapat dilihat bahwa siklus I ke siklus II, dari 65,66% menjadi 82,40%, serta peningkatan ketuntasan belajar dari 43,33% menjadi 90,00%. Aktivitas siswa

juga meningkat signifikan, dari 51,10% di siklus I menjadi 91,90% di siklus II. Quiziz memfasilitasi kompetisi sehat, umpan balik langsung, dan interaksi teknologi yang menarik, menjadikannya alat bantu yang efektif untuk pembelajaran berbasis kuis.

Berdasarkan temuan penelitian, disarankan agar penerapan Teknologi Game Quiziz baik digunakan dalam pembelajaran oleh guru dalam mata pelajaran IPS Terpadu karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu hasil peneliti ini dapat di jadikan sebagai bahan perbandingan kepada peneliti selanjutnya untuk dapat di lanjutkan ke tingkat yang lebih baik di masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

Abd Rahman, B. P., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani, Y. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. *Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, *2*(1), 1–8.

Abroto, A., & Na'imah, N. (2025). Studi Literatur: Efektivitas Penggunaan Media Quizizz Terhadap Pembelajaran IPA di Berbagai Tingkat Pendidikan di Indonesia. *The Prime*, *1*(1), 39–52.

Awalia, R., & Mustofa, A. (2024). Media Pembelajaran Game Quiz Edukasi Di Era Digital Untuk Meningkatkan Prestasi Siswa. *ILJ: Islamic Learning Journal*, *2*(4), 839–848.

Azizah, M., Zahra, F., Muzfrah, S., & Mubarok, F. (2025). *Model Pembelajaran: Konsep, Paradigma Dan Implementasi*. Penerbit Adab.

Chapri, M. R., Harahap, F. B., & Gusmaneli, G. (2024). Strategi Pembelajaran Afektif. *Bhinneka: Jurnal Bintang Pendidikan dan Bahasa*, *2*(3), 1–11.

Chastanti, I., Layyinnati, I., Srimulat, F. E., Fiqri, C. I. A., Syafriyeti, R., Afriani, D. T., Ernawati, E., Jannah, N., Rimayasi, R., & Herlandy, P. B. (2024). *Inovasi pembelajaran dan pendidikan: teknologi untuk peningkatan kualitas pendidikan*. Bildung Nusantara.

Ismail, M. I. (2020). *Teknologi pembelajaran sebagai media pembelajaran*. Cendekia Publisher.

Kartika, L., Novianti, W., & Nizar, M. A. K. (2024). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran PAI Berbasis Teknologi Pendidikan Di SMA Negeri 1 Tebing Tinggi Kab. Serdang Bedagai. *At-Tarbiyah: Jurnal Penelitian dan Pendidikan Agama Islam*, *2*(1), 296–301.

Kurniawan, T. (2022). Pembelajaran IPS dengan aplikasi Quizizz untuk menciptakan pembelajaran menyenangkan di SMP. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, *8*(1).

Magdalena, I., Agustin, E. R., & Fitria, S. M. (2024). Konsep Model Pembelajaran. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, *3*(1), 1–10.

Mahmudi, M. A., Fitri, D. M., Lase, D. C., Saptiany, S. G., Nur, M. D. M., & Raini, Y. (2025). *Teknologi pendidikan: Teori dan aplikasi*. Azzia Karya Bersama.

Nurfadhillah, S. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).

Pradita, N., Napitu, U., & Hasugian, J. H. (2024). Pengaruh Penggunaan QUIZIZZ Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII Pada Mata Pelajaran IPS Semester Genap DI MTs. Mesra Pematangsiantar TA 2023/2024. *Jurnal Pendidikan Sejarah Humaniora dan Ilmu Sosial*, *2*(1), 1–9.

Rahmalia, S. M., & Sabila, N. D. (2024). Perencanaan pembelajaran: pengertian, fungsi dan tujuan. *Karimah Tauhid*, *3*(5), 6014–6023.

Secha, M. N., Setyowati, S., & Darmanto, E. (2024). Implementasi Quizizz Dalam Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, *10*(18), 637–643.

Towoliu, P., Hafid, R., Sudirman, S., Hasiru, R., & Prawiranegaragani, I. (2025). Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Di Kelas VII SMP Lukmanul Hakim Kabupaten Bolaang Mongondow. *Journal of Economic and Business Education*, *3*(2), 446–455.

Trisyana, N., Triputra, D. R., & Setiyoko, D. T. (2025). PEMANFAATAN APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAGI SISWA TINGKAT SEKOLAH DASAR. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(02), 405–415.

Widiawati, W., Setiawati, M., & Susanti, L. (2025). Transformasi Pendidikan: Analisis Implementasi Kurikulum Paradigma Baru. *Jambura Journal of Educational Management*, 93–105.

JIIPSI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia
Volume 6 Nomor 1 Tahun 2026, Hal 17-32