



Inovasi Media Pembelajaran Quizpard Pada Pembelajaran PPKn Kelas X-6 Di SMAN 11 Medan T.P. 2024/2025

Ayuwulandari¹, Evi Susilawaty², Juwita Fauziah Nur³

¹Universitas Islam Sumatera Utara, Medan, Indonesia

²Universitas Islam Sumatera Utara, Medan, Indonesia

³Universitas Islam Sumatera Utara, Medan, Indonesia

*Corresponding author

E-mail addresses: ppg.ayuwulandari98830@program.belajar.id

ARTICLE INFO

Article history:

Received November 17, 2024

Revised December 15, 2024

Accepted December 26, 2024

Available online January 19, 2025

Kata Kunci:

Media quizizz and nearpad, inovasi, pembelajaran PPKn kelas X.

Keywords:

quizizz and nearpad media, innovation, class X PPKn learning



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.
Copyright © 2025 by Author. Published by Yayasan Sagita Akademia Maju..

ABSTRAK

Pada penelitian ini penulis meneliti dua media interaktif web yang bersifat digital adalah quizizz dan nearpad sebagai sarana untuk menarik dan mendesain pembelajaran Fokus penelitian ini penulis amati judul penelitian Memanfaatkan Media Web Nearpad dan Quizizz Dalm Pembelajaran PPKn di Kelas X-6 Di SMAN 11 Medan, Tahun pelajaran 2024/2025. Peneltian QuizPard adalah model inovasi terbaru di era teknologi masa kini didalam pembelajaran Quizpard perpaduan antara Quizizz dan Nearpad yang menyatukan sarana agar pembelajaran PPKn tidak berifat menonton dan disesuaikan dengan perkembangan kemajuan teknologi. Media QuizPard lebih ke arah sesuai tuntutan zaman sekarang yang kreatif, inovatif dan terampil. Penelitian ini penulis gunakan metode kualitatif, jumlah responden 36 peserta didik. Alasan penulis gunakan metode kualitatif adalah teknik deskripsi investigasi yang menjelaskan atau menjelaskan suatu masalah. Studi deskriptif bertujuan untuk menjelaskan populasi, situasi, atau fenomena secara akurat dan sistematis.

ABSTRACT

In this study, the author researches two digital web interactive media, namely quizizz and nearpad as a means to attract and design learning in PPKn lessons for grades X-6 at SMAN 11 Medan Tembung. The focus of

this research is the author observing the research title Utilizing Nearpad Web Media and Quizizz in PPKn Learning in Grades X-6 at SMAN 11 Medan, Academic Year 2024/2025. QuizPard's research is the latest innovation model in today's technological era in learning. Quizpard is a combination of Quizizz and Nearpad which unites the means so that PPKn learning is not watched and adjusted to the development of technological advancements. QuizPard Media was formed with the aim of innovating PPKn lessons more in accordance with the demands of today's creative, innovative and skilled times. In this study, the author uses a qualitative method, the number of respondents is 36 students. The reason the author uses qualitative methods is an investigative description technique that explains or explains a problem. Descriptive studies aim to explain a population, situation, or phenomenon accurately and systematically.

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan pada umumnya masih gunakan bersifat konvensional. Sehingga era globalisasi dan perkembangan IPTEK yang sangat pesat penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga ikut berkembang. Akan tetapi permasalahan pembelajaran PPKn masih dianggap menonton dan membosankan bagi peserta didik. Hal ini disebabkan pembelajaran di

SMAN 11, sudah baik. Akan tetapi pihak sekolah SMAN 11 Medan. Media yang bersifat digital memudahkan semua pihak mengakses sumber ilmu pengetahuan untuk mendukung proses pembelajaran khususnya di sekolah SMAN 11 Medan. Dengan adanya ICT yang dikemas dengan alternative sajian melalui system belajar menggunakan E-Learning pada media web interaktif digital. Pada penelitian ini, penulis gunakan perpaduan aplikasi pembelajaran seperti quizizz dan nearpad yang masing-masing memiliki kelebihan dan kelemahan. Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) merupakan salah satu mata pelajaran penting dalam kurikulum pendidikan di Indonesia. Mata pelajaran ini bertujuan untuk membentuk warga negara yang memiliki rasa kebangsaan, cinta tanah air, demokratis, dan bertanggung jawab (Alldred, 2019; Estellés, 2021; Viciano, 2020). PKN memiliki peranan penting dalam membangun karakter dan keterampilan kewarganegaraan siswa, yang merupakan fondasi bagi terciptanya masyarakat yang baik dan negara yang kuat. Pada era digital saat ini, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, kolaboratif, dan berpusat pada siswa. Menurut Prensky (2001), generasi muda saat ini merupakan "digital natives" yang terbiasa dengan teknologi digital sejak kecil, sehingga pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi akan lebih sesuai dengan gaya belajar mereka. Terkait konteks pembelajaran PKN, inovasi melalui pemanfaatan teknologi merupakan suatu kebutuhan untuk meningkatkan pemahaman siswa dan menyesuaikan dengan perkembangan zaman. Pembelajaran PKN yang hanya menggunakan metode ceramah dan buku teks seringkali dianggap kurang menarik dan kurang kontekstual bagi siswa, sehingga dapat mengurangi minat dan motivasi belajar mereka (Bosio, 2023; González-Monfort, 2019; Pontes, 2019).

Menurut Amin (2020), guru PKN dituntut untuk mampu mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran agar materi yang disampaikan dapat lebih kontekstual, menarik, dan bermakna bagi siswa. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Suryani (2019), penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran konsep demokrasi dapat meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. Multimedia interaktif dapat membantu siswa memvisualisasikan konsep-konsep abstrak dalam PKN, seperti demokrasi, hak asasi manusia, dan wawasan kebangsaan, sehingga lebih mudah dipahami. Permasalahan yang terpenting adalah bagaimana upaya guru dalam memanfaatkan media-media pembelajaran website interaktif seperti quizizz dan nearpad.

Selain multimedia interaktif, simulasi digital juga dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran PKN (Adigüzel, 2023; Mamlok, 2022). Penelitian oleh Pratama (2022) menunjukkan bahwa simulasi digital tentang proses pemilihan umum dapat membantu siswa memahami konsep-konsep kewarganegaraan secara lebih mendalam dan kontekstual. Melalui simulasi digital, siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih nyata. juga dapat memfasilitasi pembelajaran PKN yang lebih fleksibel dan terbuka. Siswa dapat mengakses materi pelajaran, berpartisipasi dalam diskusi online, dan berkolaborasi dengan siswa lain atau guru dari mana saja dan kapan saja (ELMALI, 2020; Eybers, 2024;

Tantangan lain yang dihadapi adalah kesiapan guru dalam mengintegrasikan teknologi secara efektif dalam proses pembelajaran. Penelitian oleh Koehler et al.

(2020) menunjukkan bahwa tidak semua guru memiliki kompetensi dan kesiapan dalam menggunakan teknologi untuk mendukung proses belajar mengajar. Selain itu, pengembangan konten digital yang berkualitas dan sesuai dengan kurikulum PKN juga merupakan tantangan tersendiri. Menurut Ally (2022), pengembangan konten digital membutuhkan sumber daya dan keahlian khusus, yang mungkin menjadi kendala bagi beberapa sekolah atau lembaga pendidikan. Meskipun terdapat tantangan dalam penerapannya, inovasi pembelajaran PKN di era digital melalui pemanfaatan teknologi merupakan suatu kebutuhan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang aktif, kritis, dan bertanggung jawab di era digital. Dengan mempertimbangkan manfaat dan tantangan yang ada, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi inovasi pembelajaran PKN di era digital melalui pemanfaatan teknologi dalam meningkatkan pemahaman siswa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan rekomendasi bagi pemerintah, sekolah, guru, dan pemangku kepentingan lainnya dalam mengembangkan dan menerapkan inovasi pembelajaran PKN yang memanfaatkan teknologi secara efektif.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif hasil pengamatan dalam pemanfaatan media pembelajaran bersifat quizizzard studi literatur yang komprehensif dari berbagai sumber terkait, seperti jurnal, buku, dan laporan penelitian. Sumber-sumber tersebut ditelusuri melalui pencarian online di database akademik seperti Google Scholar, JSTOR, dan Science Direct. Kata kunci yang digunakan dalam pencarian meliputi "inovasi pembelajaran PKN", "teknologi pendidikan", "multimedia interaktif", "simulasi digital", "pembelajaran online", dan "peningkatan pemahaman siswa". Selain itu, penelitian ini juga menganalisis beberapa studi kasus tentang penerapan teknologi dalam pembelajaran PKN di berbagai sekolah atau lembaga pendidikan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis

✚ Media Pembelajaran Quizizz

Quizizz adalah salah satu media pembelajaran interaktif yang memungkinkan pengajar membuat kuis online untuk siswa. Dalam platform ini, siswa dapat mengakses kuis dengan menggunakan perangkat mereka sendiri, seperti laptop, smartphome, atau tablet. Quizizz menawarkan berbagai fitur untuk membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif.

✚ Cara Menggunakan Quizizz

Untuk menggunakan Quizizz, pengajar perlu membuat akun terlebih dahulu. Setelah akun dibuat, pengajar dapat membuat kuis dengan memasukkan pertanyaan dan pilihan jawaban. Pengajar juga dapat mengatur waktu yang diberikan untuk menjawab setiap pertanyaan.

Selanjutnya, pengajar dapat membagikan kode kuis kepada siswa. Siswa dapat mengakses kuis dengan memasukkan kode tersebut ke dalam platform

Quizizz. Setelah kuis selesai, mereka akan mendapatkan skor dan melihat jawaban yang benar.

🚩 Tips Menggunakan Quizizz

1. Sesuaikan kuis dengan kurikulum: Pastikan pertanyaan-pertanyaan dalam kuis sesuai dengan materi yang sedang dipelajari agar siswa dapat menguji pemahaman mereka secara efektif.
2. Berikan variasi pertanyaan: Gunakan berbagai tipe pertanyaan, seperti pilihan ganda, menjodohkan, atau mengisi kekosongan, untuk menghindari kebosanan siswa.
3. Gunakan fitur musik dan suara: Quizizz mendukung penggunaan musik dan suara pada setiap pertanyaan. Hal ini dapat meningkatkan kreativitas dan efektivitas kuis.
4. Berikan tanggapan langsung: Setelah siswa menyelesaikan kuis, berikan tanggapan langsung terhadap jawaban mereka. Hal ini dapat membantu siswa memahami kesalahan mereka dan meningkatkan pemahaman mereka.
5. Gunakan fitur pengulangan: Quizizz memiliki fitur pengulangan kuis yang memungkinkan siswa mengulang kuis untuk meningkatkan skor mereka. Gunakan fitur ini untuk memperkuat pemahaman siswa.

a. Kelebihan Media Pembelajaran Quizizz

Quizizz memiliki beberapa kelebihan yang menjadikannya media pembelajaran yang efektif:

- Interaktif dan menyenangkan: Quizizz menggunakan format kuis yang interaktif dan menyenangkan, membuat siswa lebih terlibat dalam proses belajar.
- Fleksibilitas waktu dan tempat: Siswa dapat mengakses Quizizz kapan saja dan di mana saja, memungkinkan mereka untuk belajar secara mandiri.
- Memantau kemajuan siswa: Quizizz memberikan informasi tentang kinerja siswa secara real-time, memungkinkan pengajar untuk melacak perkembangan dan melihat area yang perlu perbaikan.
- Memotivasi peserta didik: Quizizz menggunakan skor dan peneringkatan untuk memberikan motivasi kepada peserta didik, meningkatkan rasa tanggung jawab mereka terhadap pembelajaran.
- Mengurangi kegiatan penilaian tradisional: Dengan menggunakan Quizizz, pengajar dapat mengurangi penggunaan tes tertulis yang memakan waktu, dan menggunakan waktu tersebut untuk kegiatan belajar yang lebih interaktif.

b. Kekurangan Media Pembelajaran Quizizz

Walaupun memiliki banyak kelebihan, Quizizz juga memiliki beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan:

- Keterbatasan dalam jenis pertanyaan: Secara default, Quizizz hanya menyediakan beberapa jenis pertanyaan, seperti pilihan ganda dan mengisi kekosongan. Keterbatasan ini dapat membatasi penggunaan Quizizz untuk materi yang lebih kompleks atau kreatif.

- Ketergantungan pada koneksi internet: Siswa dan pengajar perlu memiliki akses internet yang stabil untuk menggunakan Quizizz. Jika koneksi internet terganggu, proses pembelajaran dapat terganggu.
- Tidak menyediakan umpan balik mendalam: Meskipun Quizizz memberikan informasi tentang kinerja siswa secara real-time, umpan balik yang diberikan cenderung bersifat umum. Pengajar perlu meluangkan waktu tambahan untuk memberikan umpan balik yang lebih mendalam kepada siswa.
- Mungkin kurang cocok untuk materi yang membutuhkan penjelasan lebih lanjut: Quizizz merupakan media pembelajaran yang cocok untuk menguji pemahaman siswa. Namun, untuk materi yang membutuhkan penjelasan lebih lanjut, pengajar perlu menggunakan media pembelajaran lain yang lebih mendetail.
- Keterbatasan dalam kolaborasi: Quizizz lebih fokus pada pembelajaran secara mandiri daripada kolaborasi antara siswa. Jika pengajar ingin mendorong kolaborasi siswa dalam proses pembelajaran, diperlukan media pembelajaran tambahan.

2. Media Pembelajaran Nearpod

Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan pada pembelajaran daring ini adalah aplikasi Nearpod. Aplikasi Nearpod merupakan platform berbasis web yang diciptakan oleh perusahaan Nearpod.inc. Aplikasi Nearpod cocok digunakan pada pembelajaran yang memungkinkan terjadi interaksi langsung (offline) maupun tidak (online) (Minalti & Erita, 2021). Dyer & Hunt (2015:3) menyebutkan nearpod dapat membuat pembelajaran tradisional menjadi lebih interaktif serta memberikan respon terhadap peserta didik secara langsung. Aplikasi Nearpod bisa dijadikan terobosan baru memberikan inovasi pada proses belajar mengajar agar lebih efektif dan efisien. Di dalam aplikasi Nearpod terdapat banyak sekali fitur-fitur interaktif yang dapat digunakan guru/pendidik pada pembelajaran agar proses belajar mengajar lebih menarik perhatian siswa dan dapat memudahkan siswa dalam memahami isi materi yang diajarkan.

Fitur-fitur yang didalam aplikasi Nearpod yaitu, (1) Slide Beta, (2) Slide Clasic, (3) Web Content, (4) Sway, (5) PDF Viewer, (6) VR Field Trip, (7) Simulation dan (8) Media 3D, Video, serta Audio. Terdapat tiga yang bias digunakan untuk mengakses aplikasi Nearpod yaitu; (1) Live Lesson, (2) Live Lesson + Zoom, dan (3) Link atau Code.

Peserta didik dapat mengakses materi pelajaran, berpartisipasi dalam diskusi online, dan berkolaborasi dengan peserta didik lain atau guru dari mana saja dan kapan saja. Menurut Greenhow dan Lewin (2016), penggunaan media sosial dalam pendidikan dapat meningkatkan literasi digital, kolaborasi, dan keterampilan berpikir kritis siswa. Berdasarkan beberapa pemanfaatan inovasi teknologi digital seperti disebutkan di atas, maka pembelajaran PKN dapat menjadi lebih interaktif, kontekstual, kolaboratif, dan berpusat pada siswa kelas X 6 SMAN 11 Medan.



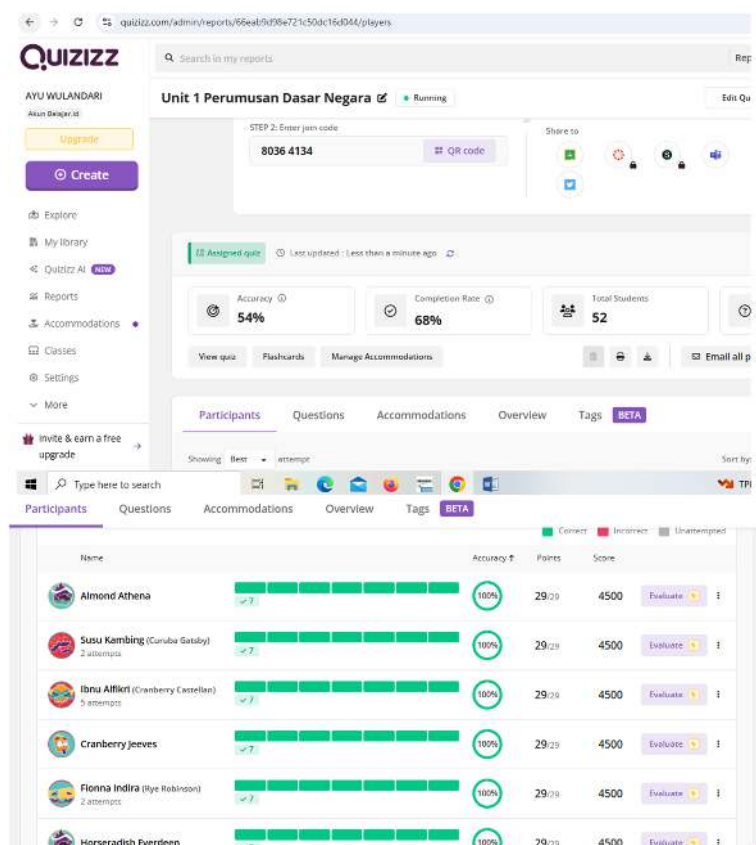
Sumber: Hasil penelitian SMAN 11 Medan, 2024

Diskusi

Pembahasan hasil penelitian ini terkait judul adalah “Inovasi Pembelajaran Ppkn Melalui Quizizz Dan Nearpad (Quizpard) Kelas X -6 Di Sman 11 Medan”. Bahwasanya inovasi pembelajaran ini menekankan pada kemampuan guru dalam mendesain pembelajaran agar kreatif dan terampil. Tuntutan zaman KHD mengatakan bahwa pembelajaran haruslah bersifat kodrat zaman. Maka, peralihan media konvensional PPKn diuji coba dengan media yang bersifat interaktif seperti aplikasi QuizPard (Quizizz dan Neapard).

Hasil yang diperoleh pada inovasi media pembelajaran dengan bantuan digital dapat bermakna dan peserta didik di kelas X, SMAN 11 Medan Tembung. Hal ini sejalan dengan prinsip-prinsip pembelajaran abad 21 yang menekankan pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi. Sehingga memungkinkan terjadinya kebaruan dalam pembelajaran karena menggunakan bantuan digital dalam kegiatan belajar mengajar di SMAN 11 Medan, Selain dari berbagai inovasi pembelajaran digital terdapat juga beberapa manfaat dari pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKN) di Sekolah Menengah Atas, diantaranya: Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar: Menurut Mayer (2009), penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, sehingga dapat membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Memfasilitasi Pembelajaran Kontekstual: Menurut Aldrich (2005), Simulasi digital dan penggunaan media sosial dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual bagi siswa, sehingga mereka dapat memahami konsep-konsep.

Berikut ini merupakan hasil simulasi peserta didik kelas X-6 dalam menggunakan media pembelajaran yang bersifat quizizzpard.



1. Adanya perubahan gaya belajar peserta didik kelas X-6 yang pasif ke aktif Media pembelajaran Quizpard memberikan perubahan gaya belajar melalui keaktifan dan adanya didalam media tersebut memberikan pertanyaan yang kritis namun bersifat games, sehingga Quizpard memberikan peluang besar kepada guru untuk melakukan keterampilan mengajar dalam mendesain fitur-fitur yang telah disediakan. Pada aplikasi Quizizz dan Nearpad.
2. Model dan Metode pembelajaran tidak bersifat konvensional, melainkan bersifat interaktif web digital
Maka, melalui pemanfaatan inovasi pembelajaran bersifat interaktif membawa perubahan pembelajaran sesuai dengan kodrat zaman. Dan sesuai kebutuhan yang ada dikurikulum merdeka belajar. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan memberikan positif bagi kemajuan model dan metode yang digunakan.
3. Adanya inovasi pembelajaran yang didapatkan sehingga dapat memotivasi semangat belajar peserta didik di kelas X SMAN 11 Medan.

4. SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan berdasarkan hasil penelitian ini, peserta didik kelas X-6, di SMAN11 Medan yang hadir mengikuti simulasi website Quizizz dan Neapard berjumlah 36 orang Studi pustaka dan media bersifat interaktif website digital memberikan rasa kepercayaan diri kepada peneliti, untuk berinovasi pada pelajaran PPKn. Quizizz dan Nearpad dapat membantu guru dalam memberikan materi pelajaran yang didesain

secara langsung pada aplikasi tersebut, dan memudahkan guru dalam memberikan transparan nilai kepada peserta didik. Quizizz dan Nearpad sebagai media presentasi bagi peserta didik didalam penugasan baik kelompok dan pribadi. Sehingga pembelajaran dapat lebih maju lagi dengan belajar menggunakan teknologi komputer, dimana melakukan presentasi menggunakan sambungan proyektor sehingga memudahkan akses proses belajar-mengajar didalam kelas.

5. UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa, keluarga khususnya Ibu dan Ayah, para saudari kandung 6 dan beserta tim Pendidikan Profesi Guru Prajabatan Jurusan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Gelombang 1 Tahun 2024, Universitas Islam Sumatera Utara yang sudah membantu dan memudahkan peneliti menghasilkan suatu karya ilmiah. Terutama pada pihak sekolah SMAN 11 Medan beserta staff guru yang ikut berpartisipasi.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Ally, M. (2022). *Designing and developing pedagogical resources for mobile learning*. IGI Global.
- Soepeno, B. (2021). *Pengajaran PKN di era digital: Strategi dan implementasi*. Penerbit ABC.
- Suryani, N. (2019). Penggunaan multimedia interaktif untuk meningkatkan pemahaman konsep demokrasi pada siswa. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(1), 22-32. <https://doi.org/10.32493/jpkn.v6i1.y2019.p22-32>
- Trisiana, A. (2019). Innovation design development of citizenship education model on characters of indonesian communities in digital media era and technology revolution. *International Journal of Recent Technology and Engineering*, 8(2), 322-328. <https://doi.org/10.35940/ijrte.B1074.0982S919>
- Amin, M. (2020). Inovasi pembelajaran PKn di era digital. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 7(2), 95-106. <https://doi.org/10.32493/jpkn.v7i2.y2020.p95106>