



## **Penggunaan Aplikasi Quiziz pada Mata Pembelajaran PKN dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah**

**Khairil Candra Wijaya<sup>1✉</sup>, Andi prastowo<sup>2</sup>**

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia<sup>1,2</sup>

e-mail : [Khairilwijaya21@gmail.com](mailto:Khairilwijaya21@gmail.com)<sup>1</sup>, [anditarbiyah@gmail.com](mailto:anditarbiyah@gmail.com)<sup>2</sup>

### **Abstrak**

Siswa seringkali lebih tertarik dengan teknologi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi dalam pendidikan menjadi suatu kebutuhan memotivasi siswa agar pembelajaran tidak terkesan membosankan dan menjenuhkan serta siswa lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Penelitian bertujuan untuk mengeksplorasi potensi penggunaan aplikasi Quizizz sebagai solusi inovatif dalam memotivasi siswa Madrasah Ibtidaiyah agar lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran PKN. penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif deskriptif. Analisis data dalam penelitian kualitatif fokus pada penafsiran makna dari data yang dikumpulkan melalui berbagai metode seperti wawancara, observasi. Metode deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan bagaimana hubungan antara pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) menggunakan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran. penggunaan Quizizz sangat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep Pendidikan Kewarganegaraan (PKN). Kuis-kuis interaktif yang disajikan membuat mereka berpikir secara aktif dan menerapkan pengetahuan yang telah dimiliki mereka peroleh.

**Kata Kunci:** Aplikasi Quiziz, Pembelajaran PKN, Motivasi Belajar

### **Abstract**

*Students are often more interested in technology in the learning process. Therefore, the use of technology in education becomes a necessity to motivate students so that learning does not seem boring and boring and students are more active and enthusiastic in participating in learning. The research aims to explore the potential of using the Quizizz application as an innovative solution in motivating Madrasah Ibtidaiyah students to be more active and enthusiastic in participating in PKN learning. The research used is a descriptive qualitative approach. The descriptive method is used to describe the relationship between learning Citizenship Education (PKN) subjects using the Quizizz application as a learning medium. Using Quizizz really helps students understand the concepts of Citizenship Education (PKN). The interactive quizzes presented make them think actively and apply the knowledge they have acquired.*

**Keywords:** Quiziz Application, PKN Learning, Learning Motivation.

Copyright (c) 2024 Khairil Candra Wijaya, Andi prastowo

✉ Corresponding author :

Email : [khairilwijaya1@gmail.com](mailto:khairilwijaya1@gmail.com)

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i5.6084>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

## PENDAHULUAN

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di tingkat sekolah dasar memiliki peran sentral dalam membentuk siswa menjadi warga negara yang memahami, dan mampu mengemban hak dan kewajiban mereka sebagai bagian integral dari masyarakat Indonesia yang cerdas, terampil, serta berakhlak, sesuai dengan prinsip-prinsip Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945 (Maharini et al., 2013). Dalam konteks ini, perlu dipahami bahwa PKn merupakan pondasi penting dalam pendidikan kewarganegaraan siswa (Magdalena, Haq, and Ramadhan 2020).

Pendidikan Kewarganegaraan memiliki potensi besar untuk memberikan manfaat dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam kehidupan sosial, kebangsaan, dan kebernegeraan (Garuda - Garba Rujukan Digital, n.d.). Oleh karena itu, penting bagi siswa untuk memiliki minat dan motivasi yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran PKn (Noptario et al., 2023). Namun, kenyataannya, beberapa siswa merasa bahwa mata pelajaran ini tidak penting dan membosankan, yang dapat menyebabkan ketidakminatan dan kurangnya motivasi dalam mengikuti pelajaran. Di sisi lain guru menyampaikan materi seringkali monoton, tradisional, dan minim penggunaan media.

Oleh karena itu, diperlukan upaya kreatif untuk menumbuhkan minat, motivasi siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, agar tujuan pendidikan ini dapat tercapai (Syaparuddin & Elihami, 2019). Rendahnya motivasi belajar siswa merupakan fenomena yang sering ditemukan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dapat timbul karena siswa tidak memiliki semangat selama pembelajaran (Hafiyya & Hadi, 2023).

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan mata pelajaran wajib yang bertujuan mengajarkan peserta didik untuk memahami, menerapkan, dan membentuk sikap yang sesuai dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara (Rusmiati et al., 2021). Fokus utama pembelajaran PPKn adalah membentuk warga negara Indonesia yang berlandaskan Pancasila, hukum, dan norma-norma masyarakat. Mata pelajaran ini dianggap kompeten dalam menyampaikan materi demokratis karena mencakup nilai-nilai dan norma-norma yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, memudahkan penerapan praktis, serta membantu pengembangan keterampilan sosial peserta didik dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitar (Jati & Mediatati, 2022a).

Dalam dunia pendidikan, media pembelajaran memiliki peran krusial sebagai jembatan antara narasumber dan peserta didik. Media ini, seperti buku teks, media digital, video, dan alat peraga, memfasilitasi pemahaman dan motivasi belajar (Noptario et al., 2024). Penggunaan media pembelajaran yang efektif menciptakan lingkungan pembelajaran menarik dan interaktif, meningkatkan hasil belajar, dan menjadi kunci kemajuan pendidikan di masa sekarang dan masa depan (Trisiana, 2020).

Materi pelajaran atau pesan yang ingin disampaikan oleh guru dapat diterima secara optimal oleh siswa, penggunaan media pembelajaran menjadi suatu kebutuhan. Asal usul kata "media" berasal dari bahasa Latin, yakni "medius," yang mengandung makna "tengah," "perantara," atau "pengantar (Febrita & Ulfah, 2019). Media pembelajaran mencakup beragam alat dan bahan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya, yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan. Salah satu model pembelajaran yang efektif adalah model pembelajaran "Team Quiz (Aghni, 2018). Model pembelajaran ini mampu meningkatkan keaktifan dan tanggung jawab siswa melalui interaksi dalam kegiatan bertanya dan menjawab. Pendekatan ini menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, yang mendukung proses pembelajaran yang lebih aktif (Putri, 2020).

Quizizz sebagai aplikasi pendidikan berbasis game, telah menghadirkan inovasi berarti dalam dunia pendidikan sangat membantu siswa dalam sistem pembelajaran (Rahmayani & Subekti, 2022). Dengan memperkenalkan aktivitas multipemain ke dalam ruang kelas, aplikasi ini mengubah cara siswa belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. (Suhartatik, 2020) Fitur-fitur yang disediakan oleh Quizizz

menjadi alat berharga bagi guru dan siswa serta memiliki *berpengaruh pada motivasi belajar siswa pada pembelajaran PPKn* (Oktaviani et al., 2022). Quizizz memberikan solusi untuk mengatasi kebosanan siswa dengan memberikan akses mudah ke materi pembelajaran yang menarik. Guru juga dapat dengan mudah membuat dan mengembangkan materi evaluasi melalui aplikasi ini, membantu mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan (Hastuti, 2021).

Penelitian ini ditempatkan dalam konteks yang lebih luas, di mana sejumlah penelitian sebelumnya telah berfokus pada peningkatan motivasi belajar dan penggunaan media YouTube dan Quizizz dalam proses pembelajaran (NUR AINI, 2021). Salah satu contoh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Aji Pangestu, dan Muhammad Firman Fatah (2022) mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran youtube dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran pkn (Pangestu et al., 2022a).

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh M. Andra Aditiyawarman WD dkk(2022) Penggunaan aplikasi quiziz dapat Meningkatkan antusiasme peserta didik selama proses pembelajaran dan melatih ketelitian manajemen waktu bagi peserta didik serta media aplikasi Quizizz sangat efektif digunakan dalam proses evaluasi pembelajaran(Aditiyawarman et al., 2022). Dalam penelitian oleh Muflih Martua Tanjung (2023) menemukan bahwa terdapat keefektifan penggunaan aplikasi Quizizz terhadap respon siswa melalui aplikasi quizizz dan motivasi belajar siswa(Tanjung et al., 2023).

Dari hasil berbagai penelitian mengenai pemanfaatan aplikasi Quizizz, terlihat potensi besar dalam meningkatkan kompetensi dan keahlian siswa, terutama di tingkat SMA. Situasi emosi yang labil pada siswa bisa menjadi hambatan dalam proses belajar, namun penggunaan Quizizz dalam pembelajaran mampu menciptakan suasana yang menarik tanpa mengurangi esensi /c materi yang disampaikan oleh guru(Hastuti, 2021). Dalam kerangka penelitian ini, fokus utama peneliti adalah menumbuhkan semangat atau memotivasi belajar siswa agar pembelajaran menarik dan tidak membosankan (Rofiq et al., 2022). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dalam memainkan peran penting untuk membentuk karakter siswa melalui pendidikan di lingkungan sekolah(Tiyas et al., 2023).

PKn adalah mata pelajaran multidimensi yang mencakup pendidikan, moral, dan norma-norma yang mengedepankan kerukunan, toleransi, dan membentuk manusia yang beradab. (Pangestu dkk., 2022b). Maka, tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan media youtube dan kuis dalam pembelajaran PKn di kelas IV MI. Dengan menggabungkan pendekatan inovatif dalam pembelajaran PKn dan penelitian efektivitas media digital, penelitian ini memberikan kontribusi baru yang signifikan dalam bidang pendidikan, khususnya dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa melalui penggunaan teknologi

## METODE

Penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan metode penelitian *Field Research* atau studi lapangan. Penelitian lapangan dipilih karena dianggap mampu melihat secara langsung permasalahan penelitian yang ada di lapangan sehingga mampu mendeskripsikan bagaimana hubungan antara pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) menggunakan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dengan menggunakan teknik wawancara yang dilakukan bersama bapak R selaku guru kelas 4 pada mata pembelajaran PKN. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data tematik dengan tahapan kondsasi data, reduksi data, pearika kesimpulan dan verifikasi. penelitian ini dilakukan di madrasah ibtidaiyah di palembang tahun ajaran 2023. Uji keabsahan data pada penelitian ini dilakuka mengguakan uji keabsahan data ang dilakukan melalui triangulasi teknik dan tiangulai sumber, sehingga data yang diperoleh valid dan kredibel.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Mata Pembelajaran Pkn Madrasah Ibtidaiyah**

Pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz sangat membantu untuk menguasai materi PKN. Serta membuat belajar lebih menyenangkan. Sebagaimana hasil wawancara yang di lakukan dengan ibu (y) merupakan salah seorang guru madrasah ibtidaiyah di palembang.

"Saya merasa Quizizz sangat membantu saya untuk menguasai materi PKN. Saya lebih mudah memahami konsep-konsepnya, dan kuis interaktif membuat belajar lebih menyenangkan." Mereka lebih antusias dan terlibat dalam kuis, dan ini membantu mereka memahami konsep-konsep PKN dengan lebih baik.

Berdasarkan hasil wawancara di atas bahwa Penggunaan Quizizz dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik. Aplikasi ini menggunakan format kuis interaktif yang mengundang siswa untuk berpartisipasi aktif, menjawab pertanyaan, dan bersaing dalam suasana yang santai. Selain itu, penggunaan Quizizz juga mendorong keterlibatan siswa dalam pembelajaran PKN, mereka merasa lebih termotivasi untuk berpartisipasi dalam kuis-kuis dan mengerjakan tugas yang diberikan melalui aplikasi ini. Selain itu, Quizizz juga dapat digunakan sebagai alat yang efektif untuk mengulang materi PKN sebelum ujian atau ulangan, yang memungkinkan siswa untuk mengulang materi dengan cara yang menyenangkan dan efisien. Sifat kompetitif dari Quizizz dan penggunaan insentif atau penghargaan juga dapat memacu motivasi siswa untuk belajar PKN dengan lebih semangat.

### **Dampak Penggunaan Aplikasi Quiziz Pada Mata Pembelajaran Pkn Madrasah Ibtidaiyah**

Penggunaan aplikasi quizizpada mata pmebelajaran PKn tentunya memilkim dampak terhadap proses pembeljaran baik siswa dalam memahami pemebelajaran yang disampaikan juga bagi guru dalam menyampaikan materi pemebelajaran sebagaimana hasil wawancara dengan ibu (IR) juga merupakan guru madrasah ibtidaiyah di palembang.

"Penggunaan Quizizz telah memberikan dampak positif pada motivasi siswa untuk belajar PKN. Mereka lebih termotivasi untuk belajar karena mereka melihat hasil yang positif dari partisipasi aktif dalam kuis-kuis Quizizz. Mereka merasa bahwa belajar menjadi lebih menyenangkan dan berharga, yang pada gilirannya meningkatkan semangat belajar mereka dalam mata pelajaran PKN."

Dalam penggunaan Quizizz, kita melihat bahwa aplikasi ini sangat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep Pendidikan Kewarganegaraan (PKN). Kuis-kuis interaktif yang disajikan oleh Quizizz memaksa mereka untuk berpikir secara aktif dan menerapkan pengetahuan yang telah mereka peroleh. Hal ini membantu mereka memahami materi dengan lebih mendalam, baik dari segi pemahaman konseptual maupun penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, siswa juga mengalami peningkatan kepercayaan diri dalam menjawab pertanyaan seputar PKN. Dengan penggunaan kuis-kuis interaktif dan pendekatan belajar yang lebih menarik, siswa menjadi lebih terlibat dalam proses pembelajaran mata pelajaran PKN. Mereka menunjukkan preferensi yang kuat terhadap belajar melalui Quizizz dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Penggunaan Quizizz tidak hanya berdampak pada pemahaman konsep dan keterlibatan siswa, tetapi juga memberikan dampak positif pada motivasi siswa dalam belajar PKN. Melalui hasil yang positif dari partisipasi aktif dalam kuis-kuis Quizizz, siswa merasa bahwa belajar PKN menjadi lebih menyenangkan dan bermakna. Ini telah menghasilkan peningkatan yang signifikan dalam semangat belajar mereka dalam mata pelajaran PKN.

### **Kendala Dalam Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Mata Pembelajaran Pkn Madrasah Ibtidaiyah**

Penggunaan atau pelaksanaan media Quizizz dalam proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) memiliki kendala yang dialami baik oleh guru itu sendiri maupun siswa, seperti yang disampaikan oleh seorang guru di Madrasah Ibtidaiyah Palembang.

“Ya, terkadang ada masalah jaringan yang membuat kuis menjadi lambat atau terhenti, terutama jika koneksi internet di kelas kurang stabil. Beberapa dari teman-teman saya tidak memiliki perangkat yang cukup untuk mengakses Quizizz di rumah, dan itu membuat mereka kesulitan untuk berpartisipasi. Untuk mengatasi kendala teknis, kami mencoba memastikan koneksi internet yang lebih stabil. Selain itu, jika kuis Quizizz tidak dapat diakses, kami memberikan alternatif tugas kepada siswa. Selain itu, saya juga melakukan pelatihan tambahan untuk guru dan siswa yang belum terbiasa dengan aplikasi ini.”

Penggunaan Quizizz dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) dihadapi dengan sejumlah kendala teknis. Koneksi internet di kelas tidak selalu stabil, dan ini dapat mengganggu jalannya kuis atau tugas yang kami berikan kepada siswa (Kurniawan & Wuryandani, 2017). Selain itu, tidak semua siswa atau guru mungkin memiliki akses ke perangkat yang dibutuhkan untuk mengakses Quizizz, seperti komputer atau perangkat seluler. Ini dapat menjadi kendala bagi beberapa siswa dalam mengikuti pembelajaran. Sementara itu, beberapa guru mungkin perlu waktu untuk beradaptasi dengan penggunaan Quizizz dalam pengajaran mereka.

Salah satu aplikasi kuis pembelajaran yang dapat digunakan adalah aplikasi Quizizz, yang merupakan alat pembelajaran yang menggabungkan konsep belajar sambil bermain game. Penggunaan aplikasi Quizizz dalam penilaian pembelajaran telah terbukti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Emor et al., 2022). Melalui Quizizz, peserta didik memiliki kesempatan untuk bersaing satu sama lain, yang mendorong interaktif dan pembelajaran yang lebih aktif. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa aplikasi Quizizz sangat cocok digunakan dalam proses pembelajaran daring karena mampu meningkatkan hasil belajar siswa (Jati & Mediatati, 2022b).

Quizizz adalah sebuah aplikasi pendidikan berbasis game yang menghadirkan aktivitas multipemain ke dalam ruang kelas, menjadikan evaluasi pembelajaran di kelas menjadi interaktif dan menyenangkan. Aplikasi ini termasuk dalam kategori Game-Based Learning (GBL) dalam pendidikan (Saputri et al., 2023). Guru dapat memanfaatkan Quizizz untuk memberikan pretest pada awal pembelajaran dan posttest pada akhir pembelajaran, menjadikannya kegiatan yang menghibur dan mendorong partisipasi aktif dari sebagian siswa (Maulia, 2021).

Kelebihan aplikasi Quizizz meliputi batasan waktu pada soal-soal yang disajikan, yang mendorong siswa untuk berpikir secara tepat dan cepat dalam menjawab pertanyaan yang ada dalam Quizizz (Rajagukguk, 2021). Selain itu, kelebihan lainnya adalah cara jawaban dari soal-soal ditampilkan dengan warna dan gambar, yang memudahkan pemahaman siswa. Selain itu, informasi tersebut juga dapat dilihat oleh guru yang bertindak sebagai operator, sehingga guru dapat memantau perkembangan siswa. Peranti yang digunakan siswa juga akan secara otomatis berganti pertanyaan sesuai dengan urutan soal yang disajikan (Maulia, 2021).

Quizizz adalah alat atau media pembelajaran yang dipercaya dapat memberikan motivasi siswa dalam pembelajaran dengan menyediakan berbagai fitur menarik yang menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif, menghibur, dan efektif (Sari & Yarza, 2021). Dengan kemampuan untuk menghadirkan kuis-kuis interaktif, batasan waktu, penampilan jawaban dengan warna dan gambar, serta berbagai opsi penyesuaian, Quizizz telah membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang penuh semangat dan berfokus pada pencapaian hasil belajar yang lebih baik bagi siswa (Pujawan, 2022).

Penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran membuka peluang untuk menarik perhatian siswa dengan tujuan untuk lebih memotivasi mereka dalam proses belajar, mengadopsi teknologi terbaru

(Mukharomah, 2021). Fitur-fitur menarik yang tersedia dalam Quizizz memberikan keleluasaan bagi guru untuk memfasilitasi proses belajar mengajar (Haddar & Juliano, 2021). Guru dapat dengan mudah membuat kuis interaktif dengan lebih dari empat pilihan jawaban, juga memiliki kemampuan untuk menambahkan media gambar ke latar belakang pertanyaan. Selain itu, guru dapat menyesuaikan pengaturan pertanyaan sesuai dengan preferensi mereka, menjadikan penggunaan Quizizz sebagai solusi yang dinamis untuk meningkatkan pembelajaran siswa (Pujawan, 2022).

## SIMPULAN

Penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran membuka peluang untuk menarik perhatian siswa dengan tujuan untuk lebih memotivasi mereka dalam proses belajar, mengadopsi teknologi terbaru. Penggunaan Quizizz dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik. Quizizz adalah alat atau media pembelajaran yang dipercaya dapat memberikan motivasi siswa dalam pembelajaran dengan menyediakan berbagai fitur menarik yang menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif, menghibur, dan efektif. Penggunaan Quizizz tidak hanya berdampak pada pemahaman konsep dan keterlibatan siswa, tetapi juga memberikan dampak positif pada motivasi siswa dalam belajar PKN. Melalui hasil yang positif dari partisipasi aktif dalam kuis-kuis Quizizz, siswa merasa bahwa belajar PKN menjadi lebih menyenangkan dan bermakna.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan nikmat kesempatan kekuatan sehingga artikel ini bisa terselesaikan dengan baik, terimakasih kepada informan bapak dan ibu serta MI Madrasah Ibtidaiyah Palembang yang telah mensupport mendukung sehingga penulisan ini terselesaikan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aditiyawarman, M. A., Sondang, M., Hanifah, L., & Kusumayati, L. D. (2022). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Untuk Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran. *Jurnal Penelitian*, 7(1), Article 1. <https://doi.org/10.46491/Jp.V7i1.840>
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1), Article 1. <https://doi.org/10.21831/Jpai.V16i1.20173>
- Emor, I. T., Mondolang, A. H., & Lolowang, J. (2022). Penggunaan Kinemaster Dan Quizizz Dalam Pembelajaran Fisika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Charm Sains: Jurnal Pendidikan Fisika*, 3(2), Article 2. <https://doi.org/10.53682/Charmsains.V3i2.158>
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 5(1), Article 1. <https://proceeding.unindra.ac.id/index.php/dpnpmunindra/article/view/571>
- Garuda—Garba Rujukan Digital. (N.D.). Retrieved November 27, 2023, From <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/1472671>
- Haddar, G. A., & Juliano, M. A. (2021). Analisis Media Pembelajaran Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), Article 6. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1512>
- Hafiyya, N., & Hadi, M. S. (2023). Implementasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Education Game Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Matematika. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), Article 2. <https://doi.org/10.31004/cdj.v4i2.13141>
- Hastuti, I. T. (2021). Pembelajaran Pkn Dengan Memanfaatkan Aplikasi Quizizz Di Tengah Pandemi Covid 19. *Educational: Jurnal Inovasi Pendidikan & Pengajaran*, 1(3), Article 3. <https://doi.org/10.51878/Educational.V1i3.370>

- 6165 *Penggunaan Aplikasi Quiziz pada Mata Pembelajaran PKN dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah - Khairil Candra Wijaya, Andi prastowo*  
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i5.6084>
- Jati, D. H. P., & Mediatati, N. (2022a). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Ppkn Melalui Aplikasi Quizizz. *Journal Of Education Action Research*, 6(3), Article 3. <https://doi.org/10.23887/Jear.V6i3.50348>
- Jati, D. H. P., & Mediatati, N. (2022b). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Ppkn Melalui Aplikasi Quizizz. *Journal Of Education Action Research*, 6(3), Article 3. <https://doi.org/10.23887/Jear.V6i3.50348>
- Kurniawan, M. W., & Wuryandani, W. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Ppkn. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 14(1), Article 1. <https://doi.org/10.21831/Civics.V14i1.14558>
- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang. *Bintang*, 2(3), Article 3.
- Maharini, I. G. A. D., Lasmawan, W., & Utama, I. M. (2013). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Terhadap Hasil Belajar Pkn Ditinjau Dari Motivasi Berprestasi Siswa Kelas 4 Sd Di Gugus I Kuta Kabupaten Badung [Journal: Earticle, Ganesha University Of Education]. In *Jurnal Pendidikan Dasar Ganesha* (Vol. 3, Issue 1, P. 120840). <https://www.neliti.com/publications/120840/>
- Maulia, Y. A. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ppkn Dengan Aplikasi Quizizz. *Dharma Pendidikan*, 16(1), Article 1.
- Mukharomah, N. (2021). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Penilaian Berbasis Daring Di Mi Al Muqorrobiah. *Waniambey*, 2(1), 12–20. <https://doi.org/10.53837/Waniambey.V2i1.52>
- Noptario, N., Latifah, A., Fitria, H., & Zulfa, F. N. (2023). Application Of The Skilbeck Model Curriculum Development In Elementary Schools In School Quality Assurance Efforts. *Jip Jurnal Ilmiah Pgmi*, 9(1), 82–92. <https://doi.org/10.19109/Jip.V9i1.17101>
- Noptario, N., Rizki, N., & Ningrum, E. C. (2024). Peran Guru Dalam Kurikulum Merdeka: Upaya Penguatan Keterampilan Abad 21 Siswa Di Sekolah Dasar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(2), 656–663.
- Nur Aini, S. (2021). *Efektivitas Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas 5 Di Sdn Porodeso* [Other, Universitas Islam Lamongan]. <http://eprints.unisla.ac.id/185/>
- Oktaviani, R., Legiani, W. H., & Bahrudin, F. A. (2022). Pengaruh Media Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ppkn. *Journal Of Civic Education*, 5(3), Article 3. <https://doi.org/10.24036/Jce.V5i3.742>
- Pangestu, A., Fatah, M. F., Untsa, A., & Lailiyah, S. (2022a). Efektivitas Penggunaan Media Youtube Dan Quiziz Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu*, 6(5), Article 5. <https://doi.org/10.31004/basicedu.V6i5.3952>
- Pangestu, A., Fatah, M. F., Untsa, A., & Lailiyah, S. (2022b). Efektivitas Penggunaan Media Youtube Dan Quiziz Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu*, 6(5), Article 5. <https://doi.org/10.31004/basicedu.V6i5.3952>
- Pujawan, I. M. (2022). Implementasi Model Pembelajaran Kuantum Berbasis Quizizz Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pkn Siswa Kelas V Semester Ii Sd Negeri 2 Pangkung Karung. *Indonesian Journal Of Educational Development (Ijed)*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6566356>
- Putri, D. P. (2020). Penggunaan Metode Pembelajaran Team Quiz Sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Pkn. *Journal Of Education Action Research*, 4(4), Article 4. <https://doi.org/10.23887/Jear.V4i4.28640>
- Rahmayani, D., & Subekti, H. (2022). Efek Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Smp Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia. *Pensa: E-Jurnal Pendidikan Sains*, 10(1), Article 1.

- 6166 *Penggunaan Aplikasi Quiziz pada Mata Pembelajaran PKN dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah - Khairil Candra Wijaya, Andi prastowo*  
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i5.6084>
- Rajagukguk, M. (2021). Inovasi Penilaian Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Era Revolution Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia (Semnas Pbsi) - 3*, 45–50.
- Rofiq, A. A., Anjaina, A., Romdloni, R., & Ulwiyah, N. (2022). Media Quizizz Mampu Mengatasi Kejenuhan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(1), Article 1. <https://doi.org/10.37905/Aksara.8.1.101-112.2022>
- Rusmiati, M. N., Deti, S., Sukmana, S. F., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Penerapan Teknologi Informasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pkn Di Sekolah Dasar. *Aulad: Journal On Early Childhood*, 4(3), Article 3. <https://doi.org/10.31004/Aulad.V4i3.180>
- Saputri, W. D., Rachayuni, & Widiyatmoko, A. (2023). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Quizizz Pada Materi Gerak Dan Gaya Di Kelas Vii C Smp Negeri 21 Semarang. *Proceeding Seminar Nasional Ipa*. <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snipa/article/view/2364>
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi. *Selaparang: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 195–199. <https://doi.org/10.31764/jpmb.V4i2.4112>
- Suhartatik, T. (2020). *Best Practice Implikasi Media Quizizz Berbasis Android Terhadap Kualitas Pembelajaran Dalam Mencetak Siswa Berprestasi Di Tingkat Nasional*. Ahlimedia Book.
- Sulistyo, I. (2016). *Peningkatan Motivasi Belajar Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tgt Pada Pelajaran Pkn1*. 4(1).
- Syaparuddin, S., & Elihami, E. (2019). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Video Pada Pembelajaran Pkn Di Sekolah Paket C. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1), Article 1.
- Tanjung, M. M., Nopitasari, L., Susanti, H., & Walid, A. (2023). Efektivitas Penggunaan Quizizz Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Pada Mata Pelajaran Ipa Di Smpn 18 Kota Bengkulu. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (Jpdk)*, 5(1), Article 1. <https://doi.org/10.31004/jpdk.V5i1.11414>
- Tiyas, D. A. C., Nugroho, A. A., & Fadilah, N. (2023). 331. Penerapan Quizizz Dalam Bentuk (Qr-Code) Pada Siswa Kelas Iv Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru*, 2953–2963.
- Trisiana, A. (2020). Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 10(2), Article 2. <https://doi.org/10.20527/Kewarganegaraan.V10i2.9304>