

ABSTRAK

Anugraheni, Melania Tesa Iana Maya. 2023. *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Kelas VIII SMP Wiyata Dharma Kesamben*. Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Pembimbing: Dr. Akhmad Qomaru Zaman, M. Pd. dan Dra. Bernedetta Budi Lestari, M.Si.

Kata Kunci: Aplikasi *Quizizz*, Hasil Belajar PPKn.

Penurunan kualitas pendidikan di Indonesia membuat guru atau pendidik dituntut untuk lebih kreatif dengan adanya inovasi-inovasi baru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Salah satu cara yang bisa dilakukan di era teknologi ini adalah memanfaatkan aplikasi edukatif *Quizizz* yang merupakan aplikasi pendidikan berbasis game. Pembelajaran berbasis *game* ini akan membuat suasana kelas menjadi menyenangkan dan interaktif.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sumber data yang digunakan adalah guru dan beberapa peserta didik kelas VIII SMP Wiyata Dharma Kesamben serta literatur lainnya. Teknik analisis data yang digunakan adalah pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data. Seluruh data akan diuji kredibilitasnya menggunakan triangulasi teknik dengan mengecek data dari hasil observasi yang kemudian dicek dengan hasil wawancara serta dokumentasi selama penelitian berlangsung di SMP Wiyata Dharma Kesamben.

Berdasarkan hasil penelitian mengungkapkan bahwa dengan pemanfaatan aplikasi *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar PPKn kelas VIII SMP Wiyata Dharma Kesamben. Penggunaan aplikasi edukatif berbasis *game* membuat suasana belajar menjadi menyenangkan dan meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar dan mengerjakan soal-soal yang dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar.

ABSTRACT

Anugraheni, Melania Tesa Iana Maya. 2023. *Utilization of the Quizizz Application to Improve Learning Outcomes of Class VIII Civics at SMP Wiyata Dharma Kesamben*. Pancasila and Citizenship Education Study Program, Faculty of Social Sciences and Humanities, PGRI Adi Buana University Surabaya. Advisor : Dr. Akhmad Qomaru Zaman, M.Pd. and Dra. Bernadetta Budi Lestari, M.Si.

Keywords: Quizizz Application, Civics Learning Outcomes.

The declining quality of education in Indonesia makes teachers or educators required to be more creative with new innovations in carrying out learning activities. One way that can be done in this technological era is by utilizing the educational application Quizizz which is a game-based educational application. This game-based learning will make the classroom atmosphere fun and interactive.

This study uses a qualitative descriptive research method. Data collection techniques using the method of observation, interviews, and documentation. The data sources used were the teacher and several grade VIII students at SMP Wiyata Dharma Kesamben and other literature. Data analysis techniques used are data collection, data reduction, data presentation, and data verification. All data will be tested for credibility using technical triangulation by checking the observed data and then matching it with the results of interviews and documentation during research at SMP Wiyata Dharma Kesamben.

Based on the results of the study it was revealed that the use of the Quizizz application could improve learning outcomes in class VIII PPKn SMP Wiyata Dharma Kesamben. The use of game-based educational applications makes the learning atmosphere fun and increases student motivation to study and work on problems as evidenced by increased learning outcomes.