



Penerapan Media Interaktif Quis (Quizizz/Kahoot) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PPKn

Yusuf Ramdhan Wahyudinata

*e-mail: yusuframdhan29@gmail.com
STAI Bani Saleh Bekasi*

Abstrak

Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) yang masih didominasi ceramah sering membuat siswa pasif dan capaian belajarnya belum optimal. Kondisi ini mendorong guru memanfaatkan media interaktif berbasis kuis digital seperti Quizizz dan Kahoot. Artikel ini bertujuan mengkaji penerapan Quizizz dan Kahoot dalam pembelajaran PPKn serta kontribusinya terhadap hasil belajar siswa. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode kajian literatur terhadap artikel jurnal terbitan 2021–2026. Kajian difokuskan pada lima studi primer di bidang PPKn dan diperkuat oleh studi pendukung tentang gamifikasi serta pembelajaran digital. Hasil kajian menunjukkan bahwa kelima studi primer melaporkan dampak positif terhadap capaian atau keterlibatan belajar, baik berupa selisih skor post-test, kenaikan ketuntasan belajar, maupun peningkatan keaktifan dan respons siswa yang baik. Dampak tersebut tampak lebih kuat ketika kuis digital dipadukan dengan model pembelajaran seperti *Teams Games Tournament* dan *Discovery Learning*. Namun, bukti yang ada masih terbatas pada sampel kecil, satu lokasi, dan desain kuasi-eksperimen atau penelitian tindakan kelas, serta lebih banyak mengukur aspek kognitif. Artikel ini menyimpulkan bahwa Quizizz dan Kahoot layak dijadikan media pendukung pembelajaran PPKn, dengan syarat dirancang selaras tujuan pembelajaran dan tidak berhenti pada penguasaan hafalan.

Kata kunci: *media interaktif; Quizizz; Kahoot; hasil belajar; PPKn*

Abstract

Lecture-dominated Pancasila and Civic Education (PPKn) lessons often leave students passive and their learning outcomes below expectations. This article reviews the use of interactive quiz media, namely Quizizz and Kahoot, in PPKn classrooms and their contribution to student learning outcomes. A descriptive qualitative literature review was conducted on journal articles published between 2021 and 2026, focusing on five primary PPKn studies supported by literature on gamification and digital learning. All five primary studies reported positive effects on learning achievement or engagement, and the effects appeared stronger when quizzes were combined with pedagogical models such as Teams Games Tournament and Discovery Learning. However, the evidence is still limited by small samples, single sites, and quasi-experimental or classroom action research designs that mostly measure cognitive outcomes. Quizizz and Kahoot can therefore support PPKn learning when they are aligned with learning objectives and go beyond rote recall.

Keywords: *interactive media; Quizizz; Kahoot; learning outcomes; Civic Education*

Submitted : 06-04-2026 | Accepted : 10-04-2026 | Published : 30-04-2026

PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) memiliki posisi strategis dalam membentuk warga negara yang memahami hak dan kewajibannya, menghayati nilai-nilai Pancasila, dan mampu berpartisipasi secara bertanggung jawab dalam kehidupan bermasyarakat (Winataputra & Budimansyah, 2012). Karena itu, mata pelajaran ini menuntut lebih dari sekadar penguasaan pengetahuan kewarganegaraan. Siswa juga perlu mengembangkan keterampilan dan watak kewarganegaraan melalui pengalaman belajar yang bermakna. Tuntutan pembelajaran abad ke-21 menempatkan siswa sebagai subjek aktif yang membangun pemahamannya lewat pengalaman yang dekat dengan kehidupan sehari-hari (Hosnan, 2014).

Dalam praktiknya, pembelajaran PPKn masih sering berlangsung monoton dan berpusat pada guru. Lubis dan Dharma (2025) melaporkan bahwa pada ujian akhir semester ganjil tahun ajaran 2023/2024 di SMP GKPI Padang Bulan, dengan KKM 70, hanya 55% siswa kelas VIII.1 yang tuntas. Rendahnya capaian itu dikaitkan dengan metode mengajar yang konvensional. Suparno dkk. (2024) menemukan kondisi serupa di SMA Negeri 1 Ketungau Hilir, tempat pembelajaran sebelumnya hanya mengandalkan papan tulis. Hasil pre-test Julaiha dkk. (2025) di MIS Yasim Roka juga memperlihatkan bahwa hanya satu dari 18 siswa (5,56%) yang mencapai skor minimum ketuntasan 65. Hasil belajar dipahami sebagai kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 2021). Dengan demikian, capaian yang rendah menandakan bahwa pengalaman belajar yang disediakan belum bekerja secara efektif.

Perkembangan teknologi menawarkan cara baru untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih hidup. Gamifikasi, yaitu penggunaan unsur permainan dalam konteks pembelajaran, telah dikaji sebagai pendekatan untuk meningkatkan ketertarikan dan partisipasi siswa (Abdillah & Kurniawan, 2021). Pada masa pandemi Covid-19, pemanfaatan platform gamifikasi seperti Educandy dan Quizizz bahkan menjadi bagian dari pelatihan guru di tingkat sekolah menengah kejuruan (Fitriati dkk., 2021). Pengalaman pembelajaran daring pada periode yang sama juga memunculkan banyak kajian tentang lingkungan belajar virtual (Jusuf dkk., 2021), komunikasi instruksional (Wahyuni dkk., 2021), dan strategi fasilitasi kerja kelompok secara daring (Harendita & Kristianto, 2022). Kajian-kajian tersebut menunjukkan bahwa teknologi baru bermanfaat bila disertai rancangan pedagogis yang matang.

Quizizz dan Kahoot termasuk platform kuis berbasis permainan yang paling banyak dipakai guru. Zhang dan Yu (2021) menggambarkan Kahoot sebagai sistem respons siswa berbasis permainan yang berupaya mengubah kelas menjadi acara kuis. Pada Quizizz, fitur seperti papan peringkat, batas waktu menjawab, dan umpan balik instan dinilai mendorong motivasi serta keterlibatan siswa (Lubis & Dharma, 2025). Sejumlah penelitian berfokus pada kaitan antara penggunaan Kahoot, motivasi, dan prestasi belajar (Anggraini dkk., 2021; Darma dkk., 2022). Di Indonesia, Wirani dkk. (2022) menemukan bahwa unsur kompetisi dan kenikmatan berpengaruh pada keberlanjutan penggunaan Kahoot oleh mahasiswa melalui persepsi kebermanfaatan. Pengembangan media pembelajaran digital lain, misalnya berbasis Canva, juga terus dilakukan guru dan peneliti (Mulyati dkk., 2022).

Penelitian terdahulu pada mata pelajaran PPKn telah memberikan bukti awal yang menjanjikan. *Pertama*, Lubis dan Dharma (2025) menguji model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Quizizz di SMP GKPI Padang Bulan dan menemukan rata-rata post-test kelas eksperimen (88,00) jauh di atas kelas kontrol (60,15). *Kedua*, Fitri (2024) membandingkan kelas yang memakai Quizizz dengan kelas yang memakai PowerPoint di SMP Yapia Pondok Aren, dan hasil uji t menunjukkan adanya pengaruh pada hasil belajar. *Ketiga*, Suparno dkk. (2024) melaporkan perbedaan hasil post-test antara kelas Quizizz dan kelas kontrol di SMA Negeri 1 Ketungau Hilir, disertai respons siswa yang tergolong baik. *Keempat*, Julaiha dkk. (2025) melaporkan bahwa seluruh siswa kelas 3 MIS Yasim Roka melampaui KKM setelah pembelajaran dengan Kahoot. *Kelima*, Tauhid dan Yulianti (2026) menunjukkan bahwa *Discovery Learning* berbantuan Kahoot meningkatkan keaktifan belajar siswa PPKn kelas VII SMP Negeri 12 Malang.

Meskipun demikian, masih ada kesenjangan (*gap*) yang perlu diisi. Pertama, studi-studi tersebut tersebar dan dilakukan pada satu lokasi dengan sampel kecil, sehingga sulit menarik gambaran umum tentang kecenderungan temuannya. Kedua, penelitian umumnya menguji satu platform saja, dan belum ada sintesis yang

menempatkan Quizizz dan Kahoot dalam satu kerangka pembahasan pada mata pelajaran PPKn. Ketiga, hasil belajar yang diukur terutama aspek kognitif, padahal PPKn juga mencakup keterampilan dan watak kewarganegaraan (Winataputra & Budimansyah, 2012). Keempat, ulasan internasional tentang Kahoot mengingatkan bahwa dampaknya bergantung pada cara penggunaan dan masih menyisakan tantangan (Zhang & Yu, 2021), sedangkan kajian serupa yang berfokus pada PPKn belum banyak tersedia.

Berdasarkan uraian tersebut, artikel ini bertujuan (1) mendeskripsikan karakteristik penerapan Quizizz dan Kahoot dalam pembelajaran PPKn berdasarkan studi terdahulu, (2) menganalisis kontribusinya terhadap hasil belajar siswa, dan (3) merumuskan implikasi serta arah penelitian lanjutan. Secara praktis, artikel ini diharapkan membantu guru PPKn memilih dan merancang pemanfaatan kuis digital secara lebih terarah. Secara teoretis, artikel ini menyumbang sintesis awal bagi pengembangan kajian media interaktif pada pendidikan kewarganegaraan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode kajian literatur (*literature review*). Pendekatan kualitatif dipilih karena tujuan penelitian adalah memahami dan menafsirkan temuan studi terdahulu, bukan menguji hipotesis dengan data lapangan baru (Sugiyono, 2019). Model kajian ini sejalan dengan telaah yang dilakukan Zhang dan Yu (2021), yang menyintesis penelitian-penelitian sebelumnya untuk menilai pengaruh Kahoot terhadap hasil belajar, interaksi, dan kolaborasi. Dengan demikian, penelitian ini tidak melibatkan siswa sebagai subjek dan tidak menghasilkan data eksperimen baru.

Sumber data berupa artikel jurnal yang diterbitkan pada tahun 2021 sampai 2026. Pencarian dilakukan pada Oktober 2026 melalui portal jurnal nasional terbuka dan mesin pencari akademik, dengan kata kunci *Quizizz*, *Kahoot*, *PPKn*, *hasil belajar*, *gamifikasi*, dan *media pembelajaran interaktif*. Artikel yang ditemukan kemudian diseleksi memakai kriteria inklusi dan eksklusi pada Tabel 1. Metadata setiap artikel (penulis, tahun, volume, halaman, dan DOI) dicocokkan dengan halaman resmi jurnal atau basis data bibliografi agar identitas sumber dapat dipertanggungjawabkan.

Tabel 1. Kriteria Inklusi dan Eksklusi Sumber

Aspek	Kriteria inklusi	Kriteria eksklusi
Periode	Terbit 2021–2026	Terbit sebelum 2021

Aspek	Kriteria inklusi	Kriteria eksklusi
Topik utama	Quizizz atau Kahoot dalam pembelajaran PPKn dan mata pelajaran terkait; gamifikasi dan pembelajaran digital sebagai pendukung	Tidak membahas kuis digital, gamifikasi, atau pembelajaran digital
Jenis sumber	Artikel jurnal dengan metadata dan abstrak yang dapat ditelusuri	Skripsi, laporan tanpa metadata jelas, dan tulisan populer
Data temuan	Melaporkan hasil belajar, keaktifan, atau respons siswa	Tidak melaporkan temuan empiris yang dapat dirangkum

Berdasarkan seleksi tersebut, lima artikel ditetapkan sebagai studi primer karena meneliti Quizizz atau Kahoot secara langsung pada pembelajaran PPKn, yaitu Lubis dan Dharma (2025), Fitri (2024), Suparno dkk. (2024), Julaiha dkk. (2025), serta Tauhid dan Yulianti (2026). Artikel lain dipakai sebagai studi pendukung untuk membangun kerangka konseptual tentang gamifikasi, motivasi, dan pembelajaran digital, antara lain Zhang dan Yu (2021), Wirani dkk. (2022), Anggraini dkk. (2021), serta Darma dkk. (2022). Perlu dicatat bahwa jumlah studi primer yang kecil membatasi kekuatan generalisasi kajian ini.

Analisis data dilakukan melalui tiga langkah, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Sugiyono, 2019). Pada tahap reduksi, peneliti mengekstrak informasi tentang konteks sekolah, jenjang, desain penelitian, media yang dipakai, indikator hasil, dan temuan utama dari setiap studi primer. Pada tahap penyajian, informasi tersebut dirangkum dalam tabel dan dikelompokkan ke dalam tema-tema, yaitu dampak terhadap hasil belajar, respons dan keterlibatan siswa, integrasi dengan model pembelajaran, serta tantangan penerapan. Pada tahap penarikan kesimpulan, tema-tema tersebut dibandingkan lintas studi dan dikaitkan dengan temuan pendukung. Angka yang dikutip dalam artikel ini adalah angka yang dilaporkan oleh masing-masing peneliti. Penulis tidak menghitung ulang ukuran efek karena data mentahnya tidak tersedia.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

1.1 Karakteristik studi primer

Kelima studi primer berasal dari jenjang pendidikan dasar dan menengah di berbagai daerah, dengan desain yang beragam, mulai dari eksperimen murni, kuasi-eksperimen, *pre-test-post-test* satu kelompok, hingga penelitian tindakan kelas (PTK). Tabel 2 merangkum karakteristik dan temuan utama masing-masing studi sebagaimana dilaporkan oleh para peneliti.

Tabel 2. Ringkasan Studi Primer tentang Quizizz dan Kahoot pada Pembelajaran PPKn

No	Peneliti (tahun)	Konteks dan subjek	Desain dan media	Temuan utama
1	Lubis & Dharma (2025)	SMP GKPI Padang Bulan, kelas VIII	Kuasi-eksperimen <i>post-test only control design</i> ; TGT berbantuan Quizizz	Rata-rata post-test 88,00 (eksperimen) dan 60,15 (kontrol); uji-t signifikan (t hitung 2,756 > t tabel 2,056); efektivitas 70,22% (kategori efektif)
2	Fitri (2024)	SMP Yapia Pondok Aren, kelas VIII, 50 siswa	Eksperimen murni; Quizizz (25 siswa) dibanding PowerPoint (25 siswa)	Uji t sampel independen Sig. (2-tailed) 0,003 < 0,05; ada pengaruh Quizizz terhadap hasil belajar
3	Suparno dkk. (2024)	SMA Negeri 1 Ketungau Hilir, kelas X	Kuasi-eksperimen <i>nonequivalent control group</i> ; Quizizz	Perbedaan hasil post-test 5,42% antara kelas eksperimen dan kontrol; rata-rata angket respons 80,167% (baik)
4	Julaiha dkk. (2025)	MIS Yasim Roka, kelas 3, 18 siswa	<i>Pre-test</i> dan <i>post-test</i> ; Kahoot	Siswa mencapai KKM (65) naik dari 1 siswa (5,56%) menjadi 18 siswa (100%)
5	Tauhid & Yulianti (2026)	SMP Negeri 12 Malang, kelas VII-H, 32 siswa	PTK dua siklus; <i>Discovery Learning</i> berbantuan Kahoot	Keaktifan belajar 48% (pratindakan), 72% (siklus I), 86% (siklus II); angket respons 88% (sangat positif)

Tabel 2 memperlihatkan dua hal. Pertama, tiga dari lima studi memakai kelompok pembanding (Fitri, 2024; Lubis & Dharma, 2025; Suparno dkk., 2024), sehingga klaim tentang pengaruh media pada ketiganya lebih kuat dibandingkan studi tanpa kelompok pembanding. Kedua, kelima studi sama-sama dilakukan pada satu sekolah atau satu kelas dengan sampel yang relatif kecil. Karakteristik ini perlu diingat ketika menafsirkan temuan pada bagian berikutnya.

1.2 Dampak terhadap hasil belajar

Pada studi yang memakai kelompok pembanding, hasil belajar kelas yang menggunakan kuis digital tercatat lebih tinggi. Lubis dan Dharma (2025) melaporkan selisih rata-rata post-test yang besar antara kelas TGT berbantuan Quizizz dan kelas konvensional, serta nilai efektivitas 70,22% yang masuk kategori efektif. Fitri (2024) menemukan bahwa pada kelas VIII dengan 50 siswa, kelas yang belajar dengan

Quizizz menunjukkan hasil yang berbeda signifikan dari kelas yang hanya memakai PowerPoint (Sig. 0,003). Hasil ini menarik karena pembandingnya adalah media presentasi, bukan sekadar ceramah. Suparno dkk. (2024) juga menyimpulkan bahwa media berbasis Quizizz dapat dipakai untuk meningkatkan hasil belajar PPKn kelas X, meskipun selisih post-test yang dilaporkan lebih kecil, yakni 5,42%.

Pada studi Kahoot, peningkatan tampak pada ketuntasan belajar. Julaiha dkk. (2025) mencatat bahwa ketuntasan siswa kelas 3 melonjak dari satu siswa pada pre-test menjadi seluruh siswa pada post-test. Angka ini sangat mencolok, tetapi hanya berasal dari 18 siswa tanpa kelompok kontrol, sehingga kenaikan tersebut belum dapat dipisahkan dari faktor lain seperti kebiasaan mengerjakan soal serupa atau pembelajaran materi yang berlangsung di antara dua tes. Temuan ini sejalan dengan ulasan Zhang dan Yu (2021) bahwa Kahoot dapat meningkatkan capaian belajar jika digunakan dengan tepat. Kata kunci pada ulasan itu adalah penggunaan yang tepat, bukan sekadar penggunaan.

1.3 Respons dan keterlibatan siswa

Selain skor tes, studi primer melaporkan respons siswa yang positif. Pada angket di kelas VIII-1 SMP GKPI Padang Bulan, seluruh responden menyatakan setuju atau sangat setuju bahwa TGT berbantuan Quizizz meningkatkan motivasi, membuat pembelajaran menyenangkan, dan memudahkan pemahaman materi (Lubis & Dharma, 2025). Suparno dkk. (2024) mencatat rata-rata angket sebesar 80,167% dengan kategori baik. Tauhid dan Yulianti (2026) melaporkan respons siswa sebesar 88% dengan kategori sangat positif, dan peningkatan keaktifan terlihat dari perhatian, keberanian menjawab pertanyaan, dan antusiasme siswa.

Pola yang sama muncul pada studi di luar PPKn. Wirani dkk. (2022) menemukan, dari 301 mahasiswa di Indonesia, bahwa kompetisi dan kenikmatan berkontribusi pada keberlanjutan penggunaan Kahoot melalui persepsi kebermanfaatan. Studi tentang motivasi belajar dengan Kahoot (Darma dkk., 2022) dan tentang prestasi belajar dengan motivasi sebagai moderator (Anggraini dkk., 2021) menegaskan bahwa motivasi menjadi variabel yang lazim dikaitkan dengan penggunaan platform ini. Namun, respons yang positif tidak otomatis berarti pemahaman yang mendalam, karena angket mengukur persepsi siswa, bukan penguasaan konsep.

1.4 Integrasi dengan model pembelajaran

Dua dari lima studi primer tidak memakai kuis digital sebagai satu-satunya perlakuan, melainkan memadukannya dengan model pembelajaran. Lubis dan Dharma (2025) menggabungkan Quizizz dengan TGT. Slavin (2005) merancang TGT sebagai model kooperatif yang menggabungkan kerja kelompok dan turnamen akademik antaranggota yang setara kemampuannya. Menurut Lubis dan Dharma (2025), kuis digital dapat mengatasi kelemahan TGT yang memerlukan waktu cukup

lama, karena Quizizz mempercepat persiapan soal, memperluas partisipasi, dan meringankan pemberian umpan balik. Efektivitas gabungan ini sejalan dengan studi lain yang menguji TGT untuk meningkatkan kolaborasi dan hasil belajar (Ihwanto & Warni, 2022).

Tauhid dan Yulianti (2026) memadukan Kahoot dengan *Discovery Learning*. Kuis di sini berfungsi sebagai pemicu dan penguat keterlibatan, sementara siswa tetap diajak menemukan konsep melalui kegiatan belajar. Strategi *Discovery Learning* dalam meningkatkan keaktifan siswa juga dibahas oleh Nababan dkk. (2023), dan penerapannya pada PPKn dengan bantuan aplikasi permainan lain, yakni Wordwall, dikaji oleh Puspitarini (2023). Lesmana dan Afriansyah (2024) meneliti minat dan keaktifan belajar pada pembelajaran matematika melalui *Discovery Learning* berbantuan Kahoot. Rangkaian studi ini menunjukkan bahwa kuis digital semakin dipandang sebagai komponen yang dapat dikombinasikan dengan model pembelajaran lain.

1.5 Tantangan penerapan

Meskipun hasilnya menjanjikan, para peneliti juga mencatat tantangan. Zhang dan Yu (2021) menyatakan bahwa Kahoot masih menghadapi tantangan meskipun memiliki prospek yang baik pada kelas reguler maupun kelas terbalik. Pada TGT, kebutuhan waktu yang panjang menjadi kendala yang hendak diatasi dengan bantuan Quizizz (Lubis & Dharma, 2025). Lubis dan Dharma (2025) juga mencatat bahwa bagi siswa yang tidak sepenuhnya setuju dengan metode ini diperlukan penyesuaian atau tambahan metode lain. Dari sisi pembelajaran digital secara umum, keberhasilan juga bergantung pada komunikasi instruksional yang baik (Wahyuni dkk., 2021) dan fasilitasi guru yang tepat dalam kerja kelompok (Harendita & Kristianto, 2022).

1.6 Sintesis lintas studi

Jika kelima studi primer dibaca bersama, tampak tiga pola. Pertama, arah temuan seragam, yaitu penggunaan Quizizz atau Kahoot dilaporkan berkaitan dengan capaian dan keterlibatan yang lebih baik, baik pada kelas yang dibandingkan dengan kelompok kontrol (Fitri, 2024; Lubis & Dharma, 2025; Suparno dkk., 2024) maupun pada kelas yang dipantau sebelum dan sesudah perlakuan (Julaiha dkk., 2025; Tauhid & Yulianti, 2026). Kedua, indikator yang dipilih peneliti cenderung berupa skor tes, ketuntasan, keaktifan, dan persepsi siswa, sehingga gambaran yang terbentuk lebih menonjolkan aspek kognitif dan afektif yang mudah diukur. Ketiga, laporan tentang proses pembelajaran, seperti cara guru menyusun butir soal dan menindaklanjuti hasil kuis, belum diuraikan secara rinci pada sebagian studi. Padahal, rincian proses tersebut penting bagi guru lain yang ingin meniru praktik yang sama (Zhang & Yu, 2021).

2 Pembahasan

Temuan utama kajian ini adalah bahwa penerapan Quizizz dan Kahoot pada pembelajaran PPKn secara konsisten dilaporkan berdampak positif terhadap capaian belajar dan keterlibatan siswa. Konsistensi tersebut muncul pada jenjang SD/MI, SMP, dan SMA, dengan desain penelitian yang berbeda-beda (Fitri, 2024; Julaiha dkk., 2025; Lubis & Dharma, 2025; Suparno dkk., 2024; Tauhid & Yulianti, 2026). Hal ini mendukung pandangan bahwa kuis berbasis permainan dapat menjadi media yang relevan bagi pembelajaran PPKn yang selama ini sering terasa monoton. Namun, perlu ditegaskan bahwa konsistensi arah temuan belum sama dengan kepastian besar efeknya. Alasannya, sampel masing-masing studi kecil dan setiap studi dilakukan di satu lokasi.

Ada beberapa penjelasan yang masuk akal tentang mengapa kuis digital dapat meningkatkan hasil belajar. Pertama, umpan balik instan membuat siswa langsung mengetahui benar atau salahnya jawaban dan dapat segera memperbaiki pemahaman (Lubis & Dharma, 2025). Kedua, unsur kompetisi, papan peringkat, dan kenikmatan bermain meningkatkan motivasi dan membuat siswa bersedia menggunakan platform secara berulang (Wirani dkk., 2022). Ketiga, kuis memberi kesempatan latihan soal yang berulang sehingga siswa lebih siap menghadapi ujian (Lubis & Dharma, 2025). Penjelasan-penjelasan ini konsisten dengan kerangka teori tentang gamifikasi yang menempatkan kompetisi dan tantangan sebagai pemicu keterlibatan (Abdillah & Kurniawan, 2021). Meski begitu, kajian ini tidak dapat memastikan mekanisme mana yang paling berperan, karena studi primer umumnya tidak memisahkan pengaruh masing-masing fitur.

Apakah Quizizz atau Kahoot lebih unggul? Berdasarkan studi yang dikaji, pertanyaan tersebut belum dapat dijawab. Tidak ada studi primer yang membandingkan keduanya secara langsung pada konteks PPKn yang sama. Studi Quizizz yang dikaji cenderung memakai desain kelompok pembanding (Fitri, 2024; Lubis & Dharma, 2025; Suparno dkk., 2024), sedangkan studi Kahoot memakai desain pre-test-post-test dan PTK (Julaiha dkk., 2025; Tauhid & Yulianti, 2026). Perbedaan desain ini membuat perbandingan antarplatform tidak adil jika hanya dilihat dari besarnya peningkatan. Pilihan platform lebih tepat ditentukan oleh kebutuhan guru, misalnya untuk evaluasi mandiri atau untuk permainan serentak di kelas, serta oleh ketersediaan perangkat dan akses internet siswa.

Temuan tentang integrasi dengan model pembelajaran memberi pelajaran penting. Dampak kuis digital tampak lebih menyeluruh ketika ia ditempatkan dalam kerangka pedagogis yang jelas. Pada TGT, kuis mendukung unsur turnamen dan kerja tim yang memang menjadi ciri model ini (Slavin, 2005). Pada *Discovery Learning*, kuis menjaga keaktifan sementara siswa menemukan konsep (Tauhid & Yulianti, 2026). Dengan demikian, kuis digital sebaiknya dipahami sebagai alat penguat strategi

pembelajaran, bukan pengganti strategi itu. Pandangan ini sejalan dengan literatur pembelajaran daring yang menekankan peran komunikasi dan fasilitasi guru (Harendita & Kristianto, 2022; Wahyuni dkk., 2021).

Dari sisi hakikat PPKn, temuan kajian ini perlu dibaca dengan hati-hati. PPKn bertujuan membentuk pengetahuan, keterampilan, dan watak kewarganegaraan (Winataputra & Budimansyah, 2012), sedangkan indikator pada kelima studi primer umumnya berupa skor tes, ketuntasan, dan keaktifan. Kuis pilihan ganda sangat cocok untuk menguatkan pengetahuan tentang pasal, istilah, dan konsep, tetapi kurang memadai untuk menumbuhkan sikap, empati, dan kemampuan berargumentasi. Karena itu, guru perlu menyusun butir kuis yang menuntut penalaran, misalnya berupa kasus kehidupan bermasyarakat, lalu melanjutkannya dengan diskusi kelas. Cara ini sejalan dengan gagasan pembelajaran kontekstual yang mengaitkan materi dengan pengalaman siswa (Hosnan, 2014).

Untuk menerjemahkan temuan tersebut ke praktik kelas, Tabel 3 mengusulkan alur penerapan kuis digital pada pembelajaran PPKn. Alur ini merupakan hasil sintesis penulis atas praktik yang dilaporkan pada studi primer dan literatur pendukung, bukan prosedur baku yang sudah teruji secara empiris. Tahapan yang diusulkan menempatkan kuis di antara kegiatan belajar lain, sehingga siswa tidak hanya berlomba menjawab cepat tetapi juga merefleksikan jawabannya (Lubis & Dharma, 2025; Tauhid & Yulianti, 2026).

Tabel 3. Usulan Alur Penerapan Kuis Digital pada Pembelajaran PPKn

No	Tahap	Kegiatan guru dan siswa	Dasar dalam literatur
1	Perencanaan	Guru merumuskan tujuan pembelajaran, memilih platform, dan menyusun butir kuis yang mencakup pengetahuan dan penalaran kasus	Pengembangan media sistematis (Mulyati dkk., 2022); capaian kognitif (Julaiha dkk., 2025)
2	Pengantar	Guru memotivasi siswa dan menjelaskan aturan permainan serta tujuan pembelajaran	Motivasi dan kompetisi (Darma dkk., 2022; Wirani dkk., 2022)
3	Kegiatan inti	Siswa belajar melalui model yang dipilih, misalnya kerja kelompok TGT atau penemuan konsep, lalu memainkan kuis	TGT (Lubis & Dharma, 2025; Slavin, 2005); <i>Discovery Learning</i> (Tauhid & Yulianti, 2026)
4	Umpan balik	Guru membahas butir yang banyak dijawab salah dan meminta siswa menjelaskan alasan jawabannya	Umpan balik instan (Lubis & Dharma, 2025)

No	Tahap	Kegiatan guru dan siswa	Dasar dalam literatur
5	Evaluasi dan refleksi	Guru menilai ketuntasan, meminta tanggapan siswa, dan menyiapkan perbaikan untuk pertemuan berikutnya	Respons siswa (Suparno dkk., 2024); kemandirian belajar (Emita & Lukas, 2022)

Implikasi lain menyangkut kesiapan guru dan sekolah. Guru perlu terbiasa menyiapkan soal, mengelola waktu permainan, dan menindaklanjuti hasil kuis. Pelatihan guru tentang platform gamifikasi, seperti yang pernah dilakukan pada guru SMK pada masa pandemi, dapat menjadi contoh pendampingan yang relevan (Fitriati dkk., 2021). Sekolah juga perlu memastikan perangkat dan koneksi internet memadai karena kuis dijalankan secara daring, sejalan dengan pengalaman pengembangan lingkungan belajar virtual yang menuntut kesiapan platform dan infrastruktur (Jusuf dkk., 2021).

Kajian ini memiliki beberapa keterbatasan. Jumlah studi primer hanya lima, sebagian besar dipublikasikan di jurnal nasional dengan sampel kecil, dan sebagian tidak memiliki kelompok pembandingan. Selain itu, kajian ini tidak menghitung ukuran efek gabungan seperti pada meta-analisis, dan angka yang dikutip merupakan angka laporan peneliti asli. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan (1) membandingkan Quizizz dan Kahoot dalam satu desain eksperimen pada materi PPKn yang sama, (2) memakai sampel yang lebih besar dengan beberapa sekolah, (3) mengukur aspek sikap dan keterampilan kewarganegaraan di samping aspek kognitif, serta (4) meneliti retensi pengetahuan jangka panjang setelah perlakuan berakhir. Pengembangan media dengan tahapan yang sistematis, misalnya model 4-D sebagaimana dipakai dalam pengembangan media berbasis Canva (Mulyati dkk., 2022), juga dapat diadaptasi untuk menyusun bank soal kuis PPKn yang tervalidasi. Kemandirian belajar dan regulasi diri siswa pun layak diperhatikan karena berkaitan dengan prestasi belajar (Emita & Lukas, 2022).

KESIMPULAN

Berdasarkan kajian terhadap lima studi primer dan literatur pendukung, dapat disimpulkan bahwa penerapan media interaktif Quizizz dan Kahoot pada pembelajaran PPKn dilaporkan memberikan dampak positif terhadap hasil belajar dan keterlibatan siswa. Dampak itu terlihat pada selisih skor post-test, peningkatan ketuntasan belajar, kenaikan keaktifan, dan respons siswa yang baik hingga sangat baik (Fitri, 2024; Julaiha dkk., 2025; Lubis & Dharma, 2025; Suparno dkk., 2024; Tauhid & Yulianti, 2026).

Dampak tersebut tampak lebih kuat ketika kuis digital dipadukan dengan model pembelajaran yang jelas, seperti TGT dan *Discovery Learning* (Lubis & Dharma, 2025; Tauhid & Yulianti, 2026). Karena itu, guru PPKn disarankan menjadikan kuis digital

sebagai penguat strategi pembelajaran, merancang butir soal yang menuntut penalaran, dan melengkapinya dengan diskusi untuk menumbuhkan sikap dan keterampilan kewarganegaraan (Winataputra & Budimansyah, 2012).

Kesimpulan ini harus dibaca bersama keterbatasannya. Bukti yang ada masih terbatas pada sampel kecil, satu lokasi, dan indikator yang dominan kognitif, serta belum ada studi yang membandingkan Quizizz dan Kahoot secara langsung (Zhang & Yu, 2021). Penelitian eksperimen berskala lebih besar yang mengukur aspek sikap dan retensi jangka panjang diperlukan untuk memperkuat simpulan tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, R., & Kurniawan, I. (2021). Tinjauan analisis aplikasi pembelajaran perangkat lunak dari sudut pandang gamifikasi. *Indonesian Journal of Education and Humanity*, 1(1), 42–48.
- Anggraini, B., Nurdin, N., & Pujiati, P. (2021). Use of Kahoot media and variations of questions on learning achievement with motivation as moderation. *International Journal of Educational Studies in Social Sciences*, 1(1), 16–27. <https://doi.org/10.53402/ijesss.v1i1.3>
- Darma, V., Agus, C., & Rosalina, U. (2022). An analysis of students' motivation in teaching and learning process by using Kahoot. *Journal of Social Science*, 1(1), 23–36. <https://doi.org/10.57185/joss.v1i1.5>
- Emita, C., & Lukas, S. (2022). The effect of learning independence, self-regulation, and social support on learning achievement among psychology department students X university in Covid-19 pandemic era. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(3), 283–294.
- Fitri, N. (2024). Pengaruh pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di SMP Yapia Pondok Aren. *Jurnal Mahasiswa Karakter Bangsa*, 4(2), 116–127.
- Fitriati, I., Hardiningsih, S., & Sani, K. (2021). Workshop implementasi gamifikasi menggunakan Educandy dan Quizizz pada pembelajaran masa Covid-19 bagi guru SMK Bima. *Jurnal Masyarakat Mandiri*, 5(6), 3391–3399. <https://doi.org/10.31764/jmm.v5i6.4857>
- Harendita, M. E., & Kristianto, I. I. (2022). Facilitation strategies in online group work from the perspective of Community of Inquiry. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(2), 184–196.
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan saintifik dan kontekstual dalam pembelajaran abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Ihwanto, N., & Warni, H. (2022). Efforts to improve collaboration skills and student learning outcomes using the Teams Games Tournament model. *Jurnal Maenpo: Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi*, 12(2), 191–205.

- Julaiha, Suparjan, E., & Sani, K. (2025). Analisis efektivitas Kahoot sebagai media pembelajaran berbasis game untuk meningkatkan hasil belajar PPKn siswa MIS Yasim Roka. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 726–737. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.28870>
- Jusuf, H., Ibrahim, N., & Suparman, A. (2021). Development of virtual learning environment using Canvas to facilitate online learning. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(2), 153–168.
- Lesmana, A., & Afriansyah, E. A. (2024). Analisis minat dan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran matematika melalui model pembelajaran Discovery Learning berbantuan Kahoot. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Matematika: PowerMathEdu*, 3(1), 37–52. <https://doi.org/10.31980/powermathedu.v3i1.2360>
- Lubis, R. S., & Dharma, S. (2025). Pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament dengan berbantuan aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar PPKn siswa SMP GKPI Padang Bulan. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 9(1), 132–141. <https://doi.org/10.31571/jpkn.v9i1.8047>
- Mulyati, I., Astuti, I., & Ernawaty, E. (2022). Development of Canva application assisted learning media in class XII advanced study materials with 4-D models. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(3), 322–329.
- Nababan, D., Bakara, A., & Sihite, C. E. (2023). Penerapan strategi pembelajaran Discovery Learning dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 2(2), 766–773.
- Puspitarini, D. (2023). Peningkatan keaktifan dan hasil belajar PPKn melalui Discovery Learning berbantuan aplikasi Wordwall games. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(3), 388–396. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i3.485>
- Slavin, R. E. (2005). *Cooperative learning: Theory, research, and practice*. Boston: Allyn and Bacon.
- Sudjana, N. (2021). *Dasar-dasar proses belajar mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suparno, S., Hudi, I., Wati, S., Hiliadi, W., & Prayogi, R. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran PPKn di kelas X SMA Negeri 1 Ketungau Hilir. *Jurnal Pekan: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 9(2), 147–155. <https://doi.org/10.31932/jpk.v9i2.4150>
- Tauhid, A., & Yulianti. (2026). Peningkatan keaktifan belajar siswa melalui penerapan model Discovery Learning berbantuan media interaktif Kahoot! dalam pembelajaran PPKn kelas VII SMPN 12 Malang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(3), 1–15. <https://doi.org/10.23969/jp.v11i03.62200>
- Wahyuni, D. R., Aulia, V., & Boer, R. F. (2021). Instructional communication process in online learning (school from home) during Covid-19 pandemic. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(2), 81–94.

- Winataputra, U. S., & Budimansyah, D. (2012). *Pendidikan kewarganegaraan dalam perspektif internasional: Konteks, teori, dan profil pembelajaran*. Bandung: Widya Aksara Press.
- Wirani, Y., Nabarian, T., & Romadhon, M. S. (2022). Evaluation of continued use on Kahoot! as a gamification-based learning platform from the perspective of Indonesia students. *Procedia Computer Science*, 197, 545–556.
- Zhang, Q., & Yu, Z. (2021). A literature review on the influence of Kahoot! on learning outcomes, interaction, and collaboration. *Education and Information Technologies*, 26(4), 4507–4535. <https://doi.org/10.1007/s10639-021-10459-6>