

# **PERSEPSI SISWA TERHADAP GAME EDUKASI QUIZIZZ PADA MATA PELAJARAN PPKn: STUDY KASUS DI KELAS X IPS 3 SMA NEGERI 2 BANGKALAN**

**R. Roro Annisa<sup>1</sup>**

*Pendidikan PKn, STKIP PGRI Bangkalan*

[rroroannisa@gmail.com](mailto:rroroannisa@gmail.com)

No HP : 087755908899

## **ABSTRAK**

Pendidikan pada hakikatnya menyiapkan suatu upaya untuk manusia, agar berkembang dengan berbagai macam pengetahuan yang berdayaguna untuk ikutan di dalam perkembangan pada dunia pendidikan dan memberikan kontribusi nyata terhadap pembangunan bangsa. Pada proses pembelajaran di dalam kelas maupun di luar tentunya memunculkan persepsi pada setiap siswa, persepsi yang dihasilkan dari setiap siswa tentunya berbeda-beda, persepsi siswa adalah proses pemberian arti dengan lingkungan sekitar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi siswa terhadap game edukasi quizizz pada mata pelajaran PPKn dan mendeskripsikan persepsi siswa terhadap game edukasi quizizz pada mata pelajaran PPKn. Metode yang digunakan oleh peneliti adalah kualitatif dengan jenis penelitian study kasus. Subjek dalam penelitian ini adalah siswawelas X IPS 3 SMA Negeri 2 Bangkalan tahun ajaran 2021 / 2022 yang berjumlah 34 responden.

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah angket, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa persepsi siswa kelas X IPS 3 SMA 2 Negeri Bangkalan termotivasi dengan penerapan pembelajaran menggunakan game edukasi quizizz. Penerapan quizizz tersebut dapat membantu siswa untuk mengingat materi yang disampaikan oleh guru dan siswa juga merasa tertantang saat mengerjakan soal-soal yang diberikan guru dengan durasi waktu yang singkat.

**Kata Kunci : Pendidikan, PersepsiSiswa, Game Edukasi Quizizz**

## **ABSTRACT**

*Education essentially prepares an effort for humans to develop with various kinds of useful knowledge to participate in developments in the world of education and make a real contribution to the development of the nation. In the learning process in the classroom and outside raises perceptions in each student, the perceptions generated from each student are certainly different, student perceptions are the process of giving meaning to the surrounding environment. This study aims to determine and describe students' perceptions of quizzz educational games. The method used by the researcher is qualitative with the type of case study research. The subjects in this study were students of 10th grade social sciences 3 at SMA Negeri 2 Bangkalan for the academic year 2021/2022, totaling 34 respondents.*

*Data collection techniques used in this study were questionnaire, interview and documentations. The results of this study indicate that the perceptions of students of grade 10th social sciences 3 at SMA 2 Bangkalan are motivated by the application of learning*

*using the quizizz educational game. The application can help students to remember the material presented by the teacher and students also feel challenged when working on the questions given by the teacher with a short duration of time.*

**Keywords : Education, Students' Perception, Quizizz Educational Game**

## **I. Pendahuluan**

Pendidikan ialah sarana untuk mengembangkan dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang ada didalamnya. Dimana pengembangan dalam diri individu, akan terus berlanjut didalam kehidupan, maka dengan begitu akan membentuk kualitas sumber daya manusia yang beintelektual serta emosional dan dapat berkontribusi terhadap berbagai macam aspek pembangunan bangsa dan negara. Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan membuat sisten mutu pendidikan semakin meningkat. Teknologi menurut Nurdyasnyah (2015) menjadi perbincangan yang sangat menarik pada era 90-an, karena peran teknologi pada dunia pendidikan menjadi solusi dalam pemecahan masalah – masalah yang terjadi dalam pendidikan. Teknologi yang selalu dimanfaatkan dalam dunia pendidikan adalah seperti media handpone atau smartphone komputer atau labtop. Pemanfaatan teknologi yang terlihat jelas dalam dunia pendidikan menjadi sorotan disetiap kalangan.

Dunia pendidikan jelas memanfaatkan keberadaan teknologi, seperti yang kita tahu sejak datangnya wabah virus corona (Covid-19) yang melanda pada negara Indonesia. Akibat wabah virus corona (Covid-19) terjadi krisis kesehatan yang telah memelopori pembelajaran online secara serempak. Sejak merebaknya pandemi yang disebabkan oleh virus corona (Covid-19), banyak sekali cara yang dilakukan oleh pemerintah untuk mencegah penyebarannya. Untuk melawan virus corona (Covid-19) Pemerintah melarang untuk berkumpul, adanya pembatasan sosial (social distancing) dan menjaga jarak fisik (physical distancing), menggunakan masker dan rajin mencuci tangan. Serta pemerintah mengeluarkan surat edaran Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No 3 tahun 2020 tentang pencegahan Corona Virus Disease (Covid-19) pada satuan pendidikan.

Satuan pendidikan disetiap tempat, tentu dengan cepat merespon intruksi dari pemerintah, tidak terkecuali SMA Negeri 2 Bangkalan yang sudah mengeluarkan surat instruksi tentang pencegahan penyebaran corona virus disease (Covid-19) di lingkungan sekolah, dalam surat edaran itu salah satunya adalah anjuran untuk menerapkan pembelajaran daring agar tidak menularkan virus, sependapat dengan Goldschmidt (2020) tsunami belajar mengajar daring diterapkan, membuat hampir diseluruh dunia selama pandemi Covid-19. Proses belajar mengajar yang berlangsung online yang sering digunakan siswa salah satunya ialah media handpone. Penggunaan media smartphone dan internet yang seimbang harus dimanfaatkan dengan baik, hal ini akan membawa bidang pendidikan untuk maju dan berkembang seiring dengan perkembangannya teknologi yang kita rasakan saat ini. Sejalan dengan yang dikemukakan Rahman & Tresnawati (2016) bahwa dalam pengembangan media pembelajaran yang biasa digunakan oleh siswa ialah media handpone atau smartphone media komputer atau labtop, salah satunya dengan memanfaatkan game edukasi.

Game edukasi adalah permainan yang telah di bentuk untuk mengasah pola pikir termasuk meningkatkan konsentrasi siswa dan pemecahan suatu masalah seperti soal soal yang diberikan oleh guru. Eva (2009) mengemukakan game edukasi adalah “permainan yang

dikonsep atau disajikan untuk membuat daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dalam memecahkan masalah”. Dalam proses belajar mengajar S. Hidayatulloh (2020) menjelaskan bahwa menggunakan game edukasi akan terasa menyenangkan dan peserta didik menjadi tertarik untuk mengikuti proses belajar mengajar daring, sebab secara tidak langsung game dapat menambah pemahaman siswa terhadap pembelajaran. Menerapkan game dalam kegiatan pembelajaran online atau jarak jauh akan meningkatkan keaktifan pada siswa, minat belajar dan hasil belajar siswa, selain itu jika menggunakan media game edukasi siswa akan merasa menyenangkan dan suasana pembelajaran online yang berlangsung tidak terlalu tegang. Penggunaan media game edukasi dalam masa pandemic Covid 19 diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa serta dapat menambah motivasi belajar, walaupun pembelajaran tidak secara langsung atau tatap muka. Sejalan dengan R. Wulandari (2017) menjelaskan game edukasi dibuat dengan tujuan agar siswa dapat menerapkan pembelajaran dengan bermain, sehingga siswa diharapkan akan lebih mudah memahami materi yang didapatkan. Selanjutnya dari pengertian diatas dapat kita ambil kesimpulan bahwasanya game edukasi itu sangat berguna dalam proses belajar mengajar dimasa kini yang tentunya dapat juga diterapkan.

Game edukasi yang sudah banyak digunakan salah satunya ialah quizizz. Purba (2019) Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game yang membawa kegiatan multi pemain ke ruang kelas dan membuat pembelajaran dalam kelas terasa menyenangkan dan lebih interaktif. SMA Negeri 2 Bangkalan memanfaatkan platform berupa aplikasi quizizz. Aplikasi quizizz berlangsung pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), Quizizz adalah permainan yang menguji pikiran, di mana siswa berusaha untuk menjawab pertanyaan dari soal – soal yang disajikan. Siswa menjawab dengan tepat dan cepat. Pertanyaan – pertanyaan ini akan muncul pada layar, pertanyaan akan disajikan oleh guru, selanjutnya pada pertanyaan tersebut terdapat estimasi waktu yang ditentukan dan harus dijawab dengan cepat. Aplikasi quizizz ini merupakan aplikasi yang sudah banyak digunakan oleh kalangan pendidikan, tentunya dengan berbasis permainan akan memudahkan siswa dalam menggunakan aplikasi Quizizz tersebut.

Siswa dapat mengikuti latihan – latihan soal yang diberikan oleh guru pada perangkat smatphone mereka. Aplikasi quizizz ini juga dapat melatih siswa untuk bisa mengerjakan soal kapan pun dan dimana pun siswa berada, tentunya tetap membutuhkan jaringan internet. Segita (2016) mengungkapkan manfaat game adalah untuk menambah aspek kecerdasan dan reflek saraf. Belajar menerapkan media pembelajaran yang berinovasi dan menyenangkan akan membuat anak tertarik untuk mengikutinya dan motivasi anak untuk belajar akan lebih bertambah dan lebih aktif. Sejalan dengan pendapat Efendi (2018) posisi game dapat mendukung dalam meningkatkan kembali semangat belajar anak yang sempat menurun, semangat dalam belajar karena didalamnya terdapat aspek tertentu yang dapat menarik perhatian anak untuk belajar. Oleh karena itu penulis tertarik untuk membuat penelitian yang berjudul “Persepsi Siswa Terhadap Game Edukasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) study kasus di kelas X IPS 3 di SMA Negeri 2 Bangkalan”.

## **II. Metode Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif, yang mana peneliti lebih berfokus pada kualitas objek yang diteliti, dalam penyajiannya berbentuk deskriptif kualitatif nantinya penelitian ini menyajikan data tentang objek yang diteliti sesuai dengan situasi yang

sedang terjadi di dalam lingkungan yang diteliti, hubungan antar variable, pengaruh suatu kondisi dan lain sebagainya. Menurut Sugiono (2009) penelitian kualitatif adalah suatu metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivme, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah dimana peneliti sebagai instrument kunci, pengambilan sampel dalam sumber data dilakukan secara purposive, teknik pengumpulan dengan triangulasi, analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan pada makna daripada generalisasi.

#### **A. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 2 Bangkalan yang terletak di Jl. Soekarno Hatta No 18 Mlajah Kecamatan Bangkalan, Kabupaten Bangkalan, Provinsi Jawa Timur 69116. Peneliti melakukan penelitian dimulai dari tanggal 27 Mei 2021 sampai dengan 5 Juni 2021.

#### **B. Subyek Penelitian**

Subjek penelitian menggunakan *convinient sampling* yakni siswa kelas X SMA Negeri 2 Bangkalan Tahun Pelajaran 2020 - 2021 dengan jumlah siswa 33 orang, terdiri dari 12 orang siswa laki-laki dan 21 orang siswa perempuan. Rasionalisasi dari subjek penelitian yaitu subjek yang dipilih adalah siswa yang telah menggunakan game edukasi quizizz, jarak tempuh sekolah dengan peneliti relative dekat, dan peneliti mengenal lingkungan sekolah dengan cukup baik.

#### **C. Teknik Pengumpulan Data**

##### **1. Angket**

Angket disini digunakan untuk memperoleh informasi lebih, dari subjek penelitian. Untuk dapat mengetahui persepsi siswa dalam penerapan game edukasi quizizz ini angket yang digunakan melalui google form berupa pernyataan dan akan diisi oleh subjek penelitian yaitu siswa kelas X IPS 3 SMA Negeri 2 Bangkalan. Teknik pengumpulan angket ini digunakan untuk mengetahui jawaban – jawaban dari persepsi siswa. Angket juga ditujukan untuk mejadikan data lebih valid. Dalam pengisian angket terdapat 1 data yang tidak terisi, jumlah data yang valid dalam angket yakni 32 siswa.

##### **2. Wawancara**

Wawancara menurut Sugiyono (2010) digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, tetapi juga memungkinkan apabila peneliti ingin mengetahui hal – hal dari responden yang lebih mendalam. Wawancara ditujukan untuk mendapatkan informasi mengenai persepsi siswa terhadap game edukasi quizizz pada mata pelajaran PPKn. Peneliti akan menawarkan kepada siswa terlebih dulu untuk melakukan wawancara. Sebab dengan ketersediaan siswa, dilihat dari ketersediaan waktu dan kouta siswa. Tehnik analisis data dari wawancara dilakukan dengan cara menelaah, menganalisis hasil wawancara dengan mengelompokan data sejenis data dan mengurangi data – data yang tidak diperlukan.

##### **3. Dokumentasi**

Dokumen menurut Sugiyono (2010) merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang, Dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan observasi dari penggunaan observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif. Metode dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data berupa hasil nilai siswa dalam penggunaan quizizz

pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di kelas X IPS 3 SMA Negeri 2 Bangkalan

#### **D. Instrumen Pengumpulan Data**

##### **1. Lembar Angket**

Lembar angket terdiri dari 20 butir soal yang diisi oleh siswa. Terdapat 3 ranah dalam lembar angket yaitu, pertama respon siswa terhadap penerapan pembelajaran ppkn menggunakan media edukasi quizizz, kedua respon siswa terhadap proses pembelajaran ppkn menggunakan media edukasi quizizz, ketiga respon siswa terhadap hasil pembelajaran ppkn menggunakan media edukasi quizizz. Pengisian angket disajikan dalam google form.

##### **2. Lembar Panduan Wawancara**

Pada penelitian ini, wawancara digunakan peneliti untuk memperoleh informasi secara langsung dari sumber yang berkaitan yaitu siswa kelas X IPS 3 SMA Negeri 2 Bangkalan. Jumlah subjek yang dipilih untuk wawancara maksimal 10 siswa, dengan rasionalisasi pemilihan mewakili gender, dipilih berdasarkan rekomendasi guru, dan juga ada yang mewakili nilai tertinggi dan terendah dikelas (Izzati, Bachri, Sahid, & Indriani, 2019). Peneliti menyuguhkan tujuh pertanyaan kepada siswa, setiap pertanyaan memiliki tujuan berbeda dalam mendapatkan informasi dari aspek dan narasumber yang berbeda pula. Tujuan pertanyaan pertama dan dua untuk mengetahui ketercapaian tujuan dari penggunaan game edukasi quizizz, tujuan pertanyaan tiga sampai lima untuk mengetahui minat siswa pada penggunaan game edukasi quizizz, tujuan pertanyaan enam dan tujuh untuk mengetahui sikap siswa terhadap penggunaan game edukasi quizizz.

#### **E. Teknik Analisis Data**

##### **1. Triangulasi**

Trianggulasi adalah pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara, dan berbagai waktu. Dalam hal ini peneliti menerapkan triangulasi metode, menurut Sugiyono (2015) triangulasi metode adalah penggunaan sejumlah metode pengumpulan data dalam suatu penelitian. Triangulasi metode dimana data – data yang dipakai menentukan instrument yang digunakan, dan dalam penelitian ini dilakukan validasi dosen pembimbing. survey, wawancara dan dokumentasi. Pengambilan data – data dilaksanakan secara online, karena penerapan pembelajaran pada sekolah saat ini masih berlangsung daring atau online.

##### **2. Uji Validasi**

Berdasarkan uji validitas yang dilakukan oleh dosen pembimbing dan ahli memperoleh hasil dengan kriteria baik. Dengan demikian semua instrumen angket dan wawancara telah di validkan oleh dosen pembimbing.

##### **3. Analisis Perolehan Data Primer**

Sumber data primer adalah data yang diperoleh peneliti secara langsung, perolehan data diambil melalui angket dan wawancara kepada subjek. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dengan online survey untuk mengamati “Persepsi Siswa Terhadap Game Edukasi Quizizz Pada Mata Pelajaran PPKn: Study Kasus di Kelas X IPS 3 SMA Negeri 2 Bangkalan”. Data primer dalam penelitian ini adalah siswa kelas X IPS 3 SMA Negeri 2 Bangkalan.

##### **4. Reduksi Data**

Reduksi data adalah memilih hal hal pokok dengan proses pencarian, pemilihan, pemfokusan, dan penyederhanaan. Data yang dihasilkan dari dokumentasi dan wawancara

merupakan data yang kompleks. Peneliti melakukan pemilihan data yang sesuai atau relevan dengan permasalahan penelitian, data yang dihasilkan harus disederhanakan kemudian dicari makna yang mendasar.

Reduksi data yang dilakukan pada pengisian angket terdapat 1 data yang tidak terisi, jumlah data yang valid dalam angket yakni 32 siswa. Selanjutnya pada reduksi wawancara yaitu dengan membuang kata – kata ataupun kalimat yang tidak penting yang dang ditemukan dalam pelaksanaan wawancara. Kata ataupun kalimat yang dibuang adalah sebagai berikut:

“...Anu saat nilainya muncul, karena pada saat itu kita bisa merasakan ada senangnya, ada sedihnya.”	Kata yang tidak penting direduksi yakni “Anu”
“Yaaaaaaaaa iya, itu kak karena dalam pembelajaran menggunakan game edukasi quizizz ini kita dapat melatih pemahaman.”	Kata yang tidak penting direduksi yakni “Yaaaaaaaaa iya, itu kak”
“Senang kan karna game edukasi quizizz bisa mengerjakan ulangan dengan ada backsoundnya.”	Kata yang tidak penting direduksi yakni “kan”
“Iyaa tertantang sih, karena membuat saya semangat belajar gitu.”	Kata yang tidak penting direduksi yakni “sih dan gitu”
“Saya senang pas menggunakan game edukasi quizizz.”	Kata yang tidak penting direduksi yakni “pas”
“Iya, karna saya mendapat nilai tinggi hehehe.”	Kata yang tidak penting direduksi yakni “hehehe”
“Mmmmm Kadang bisa mengingat, kadang tidak.”	Kata yang tidak penting direduksi yakni “Mmmmm”
“Saya tu merasa harus berfikir cepat, kan karena waktunya sangat sedikit.”	Kata yang tidak penting direduksi yakni “tu dan kan”
“Gini kan kalau saya butuh penjelasan dengan jelas.”	Kata yang tidak penting direduksi yakni “Gini kan”

## 5. Unitisasi dan Kategori

Data yang telah disederhanakan oleh peneliti kemudian disusun secara sistematis dengan menonjolkan hal-hal yang bersifat pokok dan penting. Unit-unit yang telah terkumpul kemudian dipilih dan dikelompokkan sesuai dengan kategori yang sesuai sehingga dapat memberikan gambaran yang jelas dari hasil penelitian.

## 6. Display Data

Display data merupakan penyajian data dalam sejumlah matrks yang sesuai. Pada display data mempunyai tujuan agar memberi kemudahan dalam mengkonstruksikan, mengintreprestasikan dan menyimpulkan data yang telah dipilih. Bentuk penyajian laporannya adalah dekriptif analitik dan logis karena penyajian laporan ini berusaha mengarah kepada suatu kesimpulan.

Data yang dihasilkan berbentuk narasi berupa informasi tentang Penggunaan Persepsi siswa terhadap game edukasi quizizz pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) study kasus: di kelas X IPS 3 di SMA Negeri 2 Bangkalan.

## 7. Kesimpulan dan Verifikasi Data

Data yang telah diproses kemudian akan ditarik untuk suatu kesimpulan dengan menggunakan metode induktif. Kesimpulan tersebut lalu di verifikasi sejak penelitian berlangsung, dengan menggunakan cara melihat kembali pada reduksi data maupun pada

display data. Sehingga nantinya kesimpulan yang diambil tidak menyimpang dari permasalahan penelitian.

## II. Hasil Dan Pembahasan

Prosedur yang peneliti lakukan dalam penelitian ini menggunakan angket, wawancara dan dokumentasi. Peneliti menemukan hasil dari penelitian mengenai Persepsi Siswa Terhadap Game Edukasi Quizizz Pada Mata Pelajaran PPKn: Study Kasus Di Kelas X IPS 3 SMA Negeri 2 Bangkalan. Dalam pengamatan proses pelaksanaan pembelajaran PPKn dengan menerapkan game edukasi quizizz peneliti menggunakan dua instrumen dalam pengumpulan data.

Pertama menggunakan angket yang disajikan dengan google form, kedua menggunakan wawancara yang dilakukan pada zoom meeting. Proses penelitian dengan menggunakan instrument wawancara dan angket dilaksanakan secara daring (dalam jaringan) hal tersebut disebabkan karena adanya wabah Covid-19 yang melanda Indonesia. Wabah Covid-19 mengharuskan semua siswa untuk belajar dari rumah melalui daring.

### A. Hasil Analisis Angket Persepsi Belajar

Angket yang disajikan dalam bentuk google form untuk kemudian diisi oleh siswa dan siswi pada kelas X IPS 3 SMA Negeri 2 Bangkalan. Terdapat lima level yang harus diisi oleh siswa, mulai dari Sangat Setuju, Setuju, Ragu – Ragu, Tidak Setuju, dan Sangat Tidak Setuju. Dengan berbagai pertanyaan beragam, baik pertanyaan negative maupun positif. Setelah peneliti berhasil mengumpulkan jawaban angket dari siswa, peneliti merangkum dalam bentuk diagram lingkaran dan mendeskripsikan satu per satu dari pertanyaan. Jumlah pertanyaan yang disajikan dalam angket sebanyak 20. Berikut merupakan kisi – kisi angket:

Ranah	Keterangan	Pernyataan Butir Soal		Jumlah
		Positif Butir Soal	Negatif Butir Soal	
1. Respon siswa terhadap penerapan pembelajaran ppkn menggunakan media edukasi quizizz	1. Respon terhadap penerapan pembelajaran ppkn menggunakan media edukasi quizizz	1	9	2
	2. Manfaat pembelajaran ppkn menggunakan media edukasi quizizz	8	2	2
	3. Minat siswa terhadap pembelajaran ppkn menggunakan media edukasi quizizz	4	6	2
2. Respon siswa terhadap proses pembelajaran ppkn menggunakan	1. Rasa ingin tahu siswa terhadap pembelajaran ppkn menggunakan media edukasi quizizz	5	7	2

media ekuasi quizizz	2. Media edukasi quizizz dalam pembelajaran ppkn mempermudah siswa	3	10	2
	3. Penggunaan kalimat atau bahasa mudah dipahami dalam pembelajaran ppkn menggunakan media edukasi quizizz	12	15	2
	4. Motivasi belajar siswa dengan pembelajaran ppkn menggunakan media edukasi quizizz	13	17	2
3. Respon siswa terhadap hasil pembelajaran ppkn menggunakan media ekuasi quizizz	1. Pemahaman materi dengan pembelajaran ppkn menggunakan media edukasi quizizz	19	11	2
	2. Wawasan siswa dengan pembelajaran ppkn menggunakan media edukasi quizizz	16	18	2
	3. Peningkatan hasil belajar siswa dengan pembelajaran ppkn menggunakan media edukasi quizizz	20	14	2
Total Keseluruhan				20

NO	PERNYATAAN	Presentase Perhitungan Pilihan Jawaban Responden				
		Sangat Setuju	Setuju	Ragu - Ragu	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1.	Penggunaan media edukasi quizizz pada pembelajaran PPKn sangat menyenangkan.	18.8%	59.4%	21.9%	-	-
2.	Penggunaan media edukasi quizizz ketika pembelajaran PPKn berlangsung tidak menambah pengetahuan siswa.	6.3%	9.4%	9.4%	71.9%	3.1%
3.	Penggunaan media edukasi quizizz dalam pembelajaran PPKn mempermudah siswa belajar.	18.8%	53.1%	25%	3.1%	-
4.	Penggunaan media edukasi quizizz dalam pembelajaran PPKn dapat menambah rasa ingin tahu siswa.	15.6%	62.5%	15.6%	6.3%	-
5.	Penggunaan media edukasi quizizz dalam pembelajaran PPKn dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar.	15.6%	59.4%	21.9%	3.1%	-
6.	Penggunaan media edukasi quizizz dalam pembelajaran PPKn tidak dapat menambah rasa ingin tahu siswa.	6.3%	12.5%	18.8%	62.5%	-
7.	Penggunaan media edukasi quizizz dapat membuat siswa mengabaikan penerapakan aplikasi pada pembelajaran PPKn.	3.1%	9.4%	18.8%	65.6%	3.1%
8.	Penggunaan media edukasi quizizz dalam pembelajaran PPKn sangat bermanfaat.	25%	62.5%	9.4%	3.1%	-
9.	Penggunaan media edukasi quizizz pada pembelajaran PPKn membuat proses belajar menjadi membosankan.	-	-	21.9%	59.4%	18.8%
10.	Pembelajaran PPKn menggunakan media edukasi quizizz menyulitkan siswa.	3.1%	-	28.1%	56.3%	12.5%
11.	Penggunaan media edukasi quizizz dalam pembelajaran PPKn mempersulit siswa dalam memahami materi.	6.3%	-	21.9%	59.4%	12.5%
12.	Penggunaan media edukasi quizizz dalam pembelajaran PPKn dapat mempermudah siswa memahami pertanyaan yang diberikan.	12.5%	46.9%	37.5%	3.1%	-
13.	Penggunaan media edukasi quizizz dalam pembelajaran PPKn dapat menambah motivasi belajar siswa.	9.4%	65.6%	18.8%	6.3%	-
14.	Penggunaan media edukasi quizizz dalam pembelajaran PPKn membuat hasil belajar siswa	6.3%	3.1%	18.8%	59.4%	12.5%

	menurun.					
15.	Penggunaan media edukasi quizizz dalam pembelajaran PPKn dapat membingungkan siswa memahami pertanyaan yang diberikan.	12.5%	-	25%	56.3%	6.3%
16.	Pada pembelajaran PPKn menggunakan game edukasi quizizz menambah wawasan siswa.	9.4%	75%	9.4%	6.3%	-
17.	Penggunaan media edukasi quizizz dalam pembelajaran PPKn dapat membuat semangat siswa menjadi menurun.	-	6.3%	6.3%	81.3%	6.3%
18.	Penggunaan media edukasi quizizz dalam pembelajaran PPKn membuat wawasan siswa menjadi stagnan/tidak bertambah.	3.1%	6.3%	18.8%	65.6%	6.3%
19.	Penggunaan media edukasi quizizz dalam pembelajaran PPKn mempermudah siswa dalam memahami materi.	18.8%	62.5%	15.6%	3.1%	-
20.	Penggunaan media edukasi quizizz dalam pembelajaran PPKn membuat hasil belajar siswa meningkat.	12.5%	53.1%	28.1%	-	6.3%

## B. Hasil Analisis Wawancara Persepsi Belajar

Dalam wawancara tersebut, peneliti menyuguhkan tujuh pertanyaan kepada siswa, setiap pertanyaan memiliki tujuan berbeda dalam mendapatkan informasi dari aspek dan narasumber yang berbeda pula. Tujuan pertanyaan pertama dan dua untuk mengetahui ketercapaian tujuan dari penggunaan game edukasi quizizz, tujuan pertanyaan tiga sampai lima untuk mengetahui minat siswa pada penggunaan game edukasi quizizz, tujuan pertanyaan enam dan tujuh untuk mengetahui sikap siswa terhadap penggunaan game edukasi quizizz.

Hasil dari seluruh wawancara yang dilakukan peneliti sebanyak 6 subjek mengatakan bahwa dengan menggunakan game edukasi quizizz dalam pelajaran PPKn meningkatkan motivasi siswa dalam belajar PPKn, sehingga siswa merasa tertantang mengerjakan soal – soal yang ditampilkan karena adanya durasi waktu yang singkat. Tetapi ada 1 subjek yang mengatakan bahwa ia tidak merasa termotivasi karena penyebabnya terkendala saat mengerjakan soal – soal dengan durasi yang cepat. Berikut merupakan nama nama subjek yang melakukan wawancara:

NAMA	KETERANGAN
FA	Rekomendasi guru dengan nilai tertinggi
ART	Rekomendasi guru dengan nilai terendah
RMAF	Kesediaan mengikuti wawancara
NF	Kesediaan mengikuti wawancara
SK	Perwakilan gender perempuan
STS	Perwakilan gender laki - laki

Pelaksanaan wawancara dilaksanakan melalui zoom meeting, peneliti memberikan informasi secara pribadi untuk jadwal zoom meeting yang akan dilakukan kepada subjek melalui whatsapp. Berikut jadwal zoom meeting wawancara yang telah dilakukan:

KETERANGAN	JADWAL
Wawancara 1	Topic: Zoom Meeting Wawancara Part 1 Time: Jun 5, 2021 09:00 AM Bangkok Keterangan: Responden 1
Wawancara 2	Topic: Zoom Meeting Wawancara Part 2 Time: Jun 5, 2021 09:20 AM Bangkok Keterangan: Responden 2
Wawancara 3	Topic: Zoom Meeting Wawancara Part 3 Time: Jun 5, 2021 09:40 AM Bangkok Keterangan: Responden 3
Wawancara 4	Topic: Zoom Meeting Wawancara Part 4 Time: Jun 5, 2021 10:00 AM Bangkok Keterangan: Responden 4
Wawancara 5	Topic: Zoom Meeting Wawancara Part 5 Time: Jun 5, 2021 10:20 AM Bangkok Keterangan: Responden 5
Wawancara 6	Topic: Zoom Meeting Wawancara Part 6 Time: Jun 5, 2021 10:40 AM Bangkok Keterangan: Responden 6

### C. Hasil Analisis Dokumentasi

Dokumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu hasil nilai siswa pada ulangan harian bab 3 yakni integrase nasional. Terdapat dua jenis dokumen, pertama class level dimana data ini menyajikan seluruh jawaban yang telah diisi oleh siswa sehingga guru mengetahui setiap siswa yang menjawab dengan benar dan salah, kedua player level data ini disajikan untuk mengetahui hasil skor akhir dari setiap siswa.

### III. Kesimpulan

Pada penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti di SMA Negeri 2 Bangkalan mengenai “Persepsi Siswa Terhadap Game Edukasi Quizizz Pada Mata Pelajaran PPKn: Study Kasus Di Kelas X IPS 3” telah menghasilkan data dan kesimpulan. Diantaranya adalah motivasi belajar siswa yang tinggi terhadap pelajaran PPKn, hal tersebut dipengaruhi penerapan game edukasi quizizz. Sejalan dengan pendapat Rancangan edukasi menurut Akmaliah (2016) sebenarnya lebih cenderung dalam mendidik anak supaya anak tidak mudah terbawa arus dengan keberadaan game yang berbasis online yang sebenarnya bisa saja melalaikan mereka, tetapi tidak ada hal - hal bermanfaat didalamnya. Selain itu menggunakan media game edukasi dalam proses belajar mengajar juga akan membuat siswa meningkatkan hasil belajar yang maksimal. Game edukasi juga memberikan pengaruh pada daya fikir seseorang lebih kuat dalam merespon pelajaran, karena pada game edukasi dapat disajikan dengan aspek yang menyenangkan seperti kecepatan dalam menyelesaikan latihan – latihan soal. Selain menyenangkan game juga akan membuat individu menjadi lebih memiliki daya berfikir yang kuat dan dapat berinovasi saat menggunakan game edukasi tersebut, sehingga dengan begitu dapat

menguji konsentrasi pada pemecahan masalah pada pertanyaan – pertanyaan soal yang disajikan, serta dapat memecahkan masalah - masalah tertentu.

Setelah memberikan tanggapan terhadap objek di sekitarnya, maka selanjutnya timbulah kesimpulan tentang objek itu. Dari seluruh data yang dikumpulkan melalui angket dan wawancara dapat diketahui persepsi siswa. Rakhmat (2011) bahwa persepsi peserta didik ialah pandangan atau tanggapan siswa dengan cara menyimpulkan dan menganalisis pesan dengan pengalaman tentang objek atau peristiwa yang terjadi, yang telah didahului oleh proses penginderaan dalam suatu penyelesaian masalah atau situasi sosial. Selain itu menurut Rahman, Muhib, & Wahab (2004) persepsi ini dapat didefinisikan sebagai proses yang menggabungkan dan mengelompokkan data-data indera kita (penginderaan) untuk dijelaskan sedemikian rupa selanjutnya kita dapat sadar bahwa sekeliling lingkungan sekitar kita, termasuk yang sadar dalam diri kita sendiri.

Peneliti menyimpulkan bahwa sebagian besar siswa siswa dalam penerapan game edukasi quizizz dalam pembelajaran PPKn dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, dan siswa merasa terbantu untuk mengingat materi yang disampaikan guru. Hal tersebut didukung pula dengan adanya data hasil wawancara kepada siswa, yang mana sebagian besar siswa menyatakan bahwa dengan penerapan game edukasi quizizz siswa merasa tertantang dalam menjawab soal – soal melalui quizizz karena pada setiap soal siswa diberikan durasi waktu yang singkat.

## Daftar Pustaka

- Akmaliyah, A. W. (2016). GAME INTERAKTIF MENCEGAH TERJADINYA PEMANASAN GLOBAL UNTUK ANAK. *Jurnal SIMETRIS*, vol. 7, no. 1, pp. 2252-4983.
- Efendi, Y. (2018). Rancangan Aplikasi Game Edukasi Berbasis Mobile Menggunakan App Inventor. *Jurnal Intra-Tech*, vol. 2, no. 1, pp. 2549-0222.
- Eva, H. d. (2009). *Permainan Edukasi (Educational Games) Berbasis Komputer Untuk Siswa Sekolah Dasar*. Sekolah Tinggi Informasi dan Komputer: Malang.
- Goldschmidt, K. &. (2020). The COVID-19 pandemic : Technology use to support the wellbeing of children. *Journal of Pediatric Nursing*, 3–5.
- Izzati, U., Bachri, B., Sahid, M., & Indriani, D. (2019). Character Education: Gender differences in Moral Knowing, Moral Feeling, and Moral Action in Elementary Schools in Indonesia. *Journal for the Education of Gifted Young Scientists*, 547 - 556.
- Nurdyasnyah, N. &. (2015). *Inovasi teknologi pembelajaran*. Sidoaejo: Nizamia Learning Center.
- Purba, L. S. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29. .
- R. Wulandari, H. S. (2017). Penggunaan Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan* , vol. 2, no. 8, p. 1024 - 1029.
- Rahman, A., Muhib, S., & Wahab, A. (2004). *Psikologi Suatu Pengantar Dalam Perspektif Islam*. Jakarta: Prenada Media.

- Rahman, R. A., & Tresnawati, D. (2016). "Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia. *Jurnal Algoritma Sekolah Tinggi Teknologi Garut*, vol. 13, no. 1, pp. 2302-7339.
- Rakhmat, J. (2011). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- S. Hidayatulloh, H. P. (2020). PENGARUH GAME PEMBELAJARAN TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR PEMAHAMAN ILMU PENGETAHUAN ALAM. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, vol. 3, no. 2, pp. 199-206.
- Segita, L. (2016). PENGGUNAAN GAME EDUKASI “ANGRY BIRDS “ UNTUKMENCIPTAKAN SUASANA MENYENANGKAN DALAM KONSELING KELOMPOK PADA SISWA KELAS XII IPS. *Jurnal Langsung*, vol. 3, no. 2, p. 2016. .
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendekatan Kualitatif*.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Halaman 329*.
- S**