
PEMANFAATAN MEDIA INTERAKTIF *QUIZIZZ* UNTUK PENGUATAN DIMENSI BERNALAR KRITIS PENDIDIKAN PANCASILA DI SMA NEGERI 10 SEMARANG

Yuli Purwanti¹⁾, Sri Suneki²⁾, Mulyadi³⁾, Maryanto⁴⁾

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan PPG Prajabatan
UNIVERSITAS PGRI SEMARANG

yulipurwanti1999@gmail.com, srisuneki@upgris.ac.id, toyibmulya12@gmail.com, maryanto@upgris.ac.id

ABSTRAK:

Penelitian ini dilatarbelakangi adanya kecenderungan bahwa pendidikan pancasila membosankan dan kurang dapat dipahami, adanya aktivitas siswa yang mengganggu proses pembelajaran, kurang minat belajar, kehilangan fokus, dan kurang terlibat aktif dalam pembelajaran sehingga kelas bersifat pasif dan kurang interaktif. Hal itu memicu kurangnya kemampuan bernalar kritis siswa dengan kondisi siswa yang masih malu untuk bertanya maupun menjawab, kesulitan berargumentasi, masih kurang tepat dalam menjawab soal – soal analisis, dan kesulitan membuat kesimpulan di akhir pembelajaran. Maka dalam penelitian ini penulis menggunakan media interaktif *Quizizz* sebagai upaya penguatan dimensi bernalar kritis siswa. Penelitian ini dilakukan pada siswa berjumlah 36 di kelas X-9 SMA Negeri 10 Semarang tahun ajaran 2023/2024 untuk menjelaskan bagaimana implementasi media interaktif *Quizizz*, faktor pendorong dan penghambat, serta hasil pemanfaatan media *quizizz* terhadap penguatan bernalar kritis siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus. Teknik analisis data menggunakan observasi, angket, dokumentasi secara deskriptif, serta menampilkan hasil perbandingan kedua siklus sesuai dengan hasil tes pada uji data. Dalam penelitian ini menunjukkan hasil yang positif dan mengalami kemajuan dari siklus I ke siklus II dalam kegiatan belajar mengajar.

Kata kunci : Media Interaktif, *Quizizz*, Bernalar Kritis

ABSTRACT:

This research is motivated by the tendency that Pancasila education is boring and less understandable, the presence of student activities that disrupt the learning process, some students who lack interest, lose focus, and are less actively involved in learning so that the class is passive and less interactive. This triggers the lack of critical thinking skills of students with students who are still shy to ask or answer questions, have difficulty arguing, are still less precise in answering analysis questions, and have difficulty drawing conclusions at the end of learning. Therefore, in this research, the author uses the interactive media Quizizz as an effort to strengthen the dimension of students' critical thinking. This research was conducted on 36 students in class X-9 of SMA Negeri 10 Semarang in the academic year 2023/2024 to explain how the implementation of interactive media Quizizz, driving and inhibiting factors, and the results of utilizing Quizizz media on strengthening students' critical thinking. This research uses the Classroom Action Research (CAR) approach with two cycles. Data analysis techniques use descriptive observations, questionnaires, documentation, and display the comparison results of the two cycles according to the test results in the data analysis. This research shows positive results and progress from cycle I to cycle II in teaching and learning activities.

Keywords: Interactive Media, *Quizizz*, Critical Thinking

PENDAHULUAN

Kurikulum pendidikan di abad ke-21 menekankan pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran berpusat pada siswa. Sesuai dengan tuntutan zaman perlu mengembangkan keterampilan atau memiliki kecakapan berpikir dan belajar, seperti kecakapan memecahkan masalah, berpikir kritis, kolaborasi, dan kecakapan berkomunikasi. Hal ini selaras dengan salinan keputusan Kemendikbudristekdikti nomor 009/H/KR/2022 profil pelajar Pancasila pada kurikulum Merdeka menekankan pentingnya bernalar kritis. Siswa bernalar kritis mampu secara objektif memproses informasi baik kualitatif maupun kuantitatif, membangun keterkaitan antara berbagai informasi, menganalisis, mengevaluasi dan menarik kesimpulan. Elemen-elemen dari bernalar kritis adalah memperoleh dan memproses informasi dan gagasan, menganalisis dan mengevaluasi penalaran, merefleksi pemikiran dan proses berpikir dalam pengambilan keputusan. Oleh karena itu, untuk mendukung penguatan dimensi bernalar kritis perlu adanya upaya guru sebagai fasilitator dan penggunaan media interaktif untuk mempermudah pembelajaran.

Menurut Rusman (2012), guru sebagai pendidik, pembimbing, pelatih, dan pengembang kurikulum memiliki tanggung jawab untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif, yaitu suasana yang menyenangkan, menarik, aman, dan mendorong siswa untuk berpikir aktif, kreatif, dan inovatif dalam mengeksplorasi dan mengolah kemampuan siswa. Sesuai dengan pernyataan tersebut, media interaktif merupakan solusi yang tepat untuk membantu guru dalam mengembangkan kemampuan bernalar kritis siswa. Media interaktif adalah alat bantu yang mengubah proses belajar menjadi lebih aktif melalui fitur-fitur seperti pilihan, simulasi, latihan, dan umpan balik langsung melalui kegiatan-kegiatan interaktif seperti bertanya, berdiskusi, dan melakukan eksperimen. Media interaktif adalah jenis media yang membangun interaksi dua arah antara pengguna (siswa atau audiens) dengan media tersebut, dan tidak hanya menyajikan informasi secara pasif kepada pengguna, tetapi juga membuat pengguna berpartisipasi aktif dalam proses belajar atau pengalaman yang disajikan oleh media, (Lika Jafnihirda, dkk, 2023). Media interaktif merupakan bentuk media yang memungkinkan interaksi dua arah antara pengguna dengan konten yang disajikan. Media ini memungkinkan pengguna untuk berpartisipasi aktif dalam proses pengalaman belajar atau konsumsi informasi. Beberapa contoh media interaktif meliputi aplikasi kuis online, game edukasi, simulasi interaktif, dan platform belajar daring. Keunggulan utama dari media interaktif adalah kemampuannya untuk meningkatkan keterlibatan pengguna dan memperkuat pemahaman terhadap materi yang disajikan. Dengan adanya interaksi langsung, pengguna memiliki kontrol atas proses belajar siswa, sehingga memungkinkan pembelajaran yang lebih personal dan efektif. Selain itu, media interaktif juga dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar pengguna melalui pengalaman yang menyenangkan dan menarik. Pemanfaatan media interaktif dalam pendidikan juga memungkinkan pendekatan pembelajaran yang lebih beragam dan inovatif. Dengan menggunakan media interaktif, guru dapat membuat pembelajaran lebih

menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Selain itu, media interaktif juga dapat memfasilitasi pembelajaran kolaboratif antara siswa dan memperkuat keterampilan sosial mereka. Dengan perkembangan teknologi digital, media interaktif semakin menjadi bagian penting dalam pendidikan modern. Penggunaan media interaktif tidak hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga membantu meningkatkan kualitas pendidikan dengan menyajikan informasi secara menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Oleh karena itu, pemanfaatan media interaktif dalam pendidikan menjadi kunci dalam mempersiapkan generasi muda untuk menghadapi tantangan di era digital ini. Berpikir kritis merupakan salah satu kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS). Menurut Glaser (dalam Fisher, 2009:3), berpikir kritis melibatkan tiga aspek utama: pertama, sikap reflektif terhadap masalah dan pengalaman; kedua, pemahaman tentang metode-metode pemeriksaan dan penalaran logis; dan ketiga, kemampuan untuk menerapkan metode-metode tersebut. Setyawati (2013) menambahkan bahwa individu yang memiliki kemampuan berpikir kritis mampu menyelesaikan masalah dengan tujuan yang jelas, menganalisis dan menggeneralisasikan ide-ide berdasarkan fakta, serta menarik kesimpulan dan menyelesaikan masalah secara sistematis dengan argumen yang valid.

Berdasarkan pengalaman penulis dilapangan, ditemukan bahwa pembelajaran pendidikan Pancasila seringkali dianggap membosankan dan kurang dapat dipahami karena media terbatas pada penggunaan powerpoint untuk mempermudah guru menyampaikan materi pembelajaran. Selain itu, ada beberapa siswa yang kurang minat, kehilangan fokus, dan kurang terlibat aktif dalam pembelajaran sehingga kelas bersifat pasif dan kurang interaktif. Selain itu, ditemukan aktivitas siswa yang dapat mengganggu proses pembelajaran seperti mengobrol dengan teman, izin keluar masuk kelas, bermain handpone, tidur di kelas, dan cenderung tidak memperhatikan ketika guru menggunakan metode ceramah. Hal ini juga memicu kurangnya kemampuan bernalar kritis siswa dengan kondisi siswa yang masih malu untuk bertanya maupun menjawab, kesulitan berargumentasi, masih kurang tepat dalam menjawab soal – soal analisis, dan kesulitan membuat kesimpulan di akhir pembelajaran. Dengan kondisi tersebut tentu akan mempengaruhi tujuan maupun hasil belajar siswa. Sehingga diperlukan upaya untuk mengintegrasikan materi maupun soal – soal yang bersifat analitis tinggi dengan media interaktif dalam pembelajaran agar mendukung penguatan kemampuan bernalar kritis. Maka perlu adanya perencanaan pembelajaran yang mengarahkan siswa pada aktivitas seperti merumuskan masalah, merencanakan penyelesaian, mengkaji langkah-langkah penyelesaian, dan membuat dugaan. Selain itu, sesuai dengan karakteristik siswa yang lebih mudah memahami pembelajaran secara visual, maka penulis menggunakan *quizizz* sebagai media interaktif yang dapat membantu penyampaian materi pembelajaran. *Quizizz* merupakan salah satu media pembelajaran berbasis digital dan online (dapat digunakan jika adadukung internet yang memadai) yang terdiri dari fitur kuis, survey, game, maupun diskusi, (Kusuma, 2020:11). *Quizizz* merupakan media pembelajaran yang dapat diakses

melalui *browser web* komputer atau laptop dan melalui *smartphone* atau tablet untuk perangkat Ios dan android. *Quizizz* juga menyediakan fitur baru yaitu presentasi interaktif dengan membuat secara langsung ataupun menambah presentasi dari Microsoft powerpoint atau aplikasi lainnya. Hal ini tentu akan memaksimalkan guru dalam upaya penguatan kemampuan bernalar kritis siswa dengan memberikan slide materi yang diintegrasikan dengan kuis dan menambahkan keterangan tambahan atau penjelasan dari kuis.

Penelitian ini dilakukan dengan tahap siklus pertama meliputi perencanaan, Tindakan, pengamatan, dan refleksi. Siklus ke kedua dengan Tindakan, pengamatan, dan refleksi. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan implementasi pemanfaatan *quizizz* untuk penguatan dimensi bernalar kritis siswa, mendeskripsikan faktor pendorong dan penghambat dalam proses pemanfaatan *quizizz* tersebut, serta menjelaskan bagaimana hasil implementasi *quizizz* dalam upaya penguatan dimensi bernalar kritis siswa kelas X SMA Negeri 10 Semarang.

METODE PENELITIAN

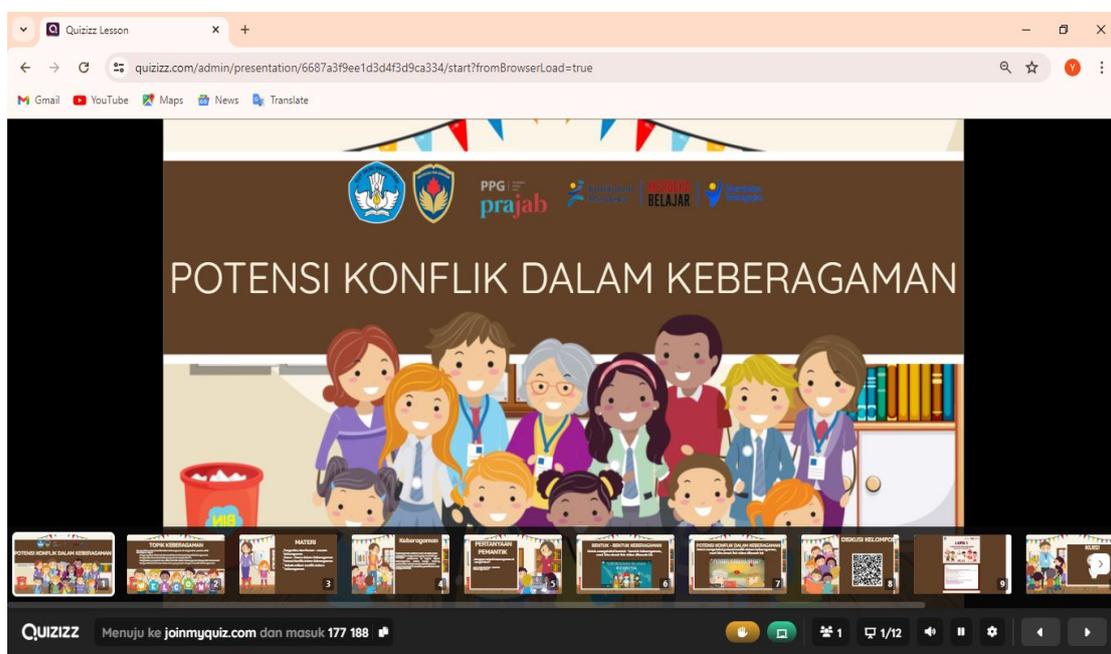
Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dimana poin pentingnya adalah dilakukan melalui refleksi diri, melibatkan peserta pada kondisi yang diteliti meliputi guru atau peserta didik, dilakukan dalam peristiwa sosial termasuk situasi pendidikan, dan tujuan utama yaitu untuk memperbaiki dasar pemikiran, praktik pembelajaran, pemahaman pembelajaran, dan situasi lembaga praktik tersebut dilaksanakan (Carr dan Kemmis). Model penelitian PTK menggunakan model Kurt Lewin yaitu, perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Serta menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi, angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data mengacu pada aktivitas analisis data yaitu, pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, penarikan Kesimpulan (Miles dan Huberman dalam Sugiyono, 2018:247). Subjek dalam penelitian ini adalah 36 siswa kelas X-9 diantaranya 18 laki – laki dan 18 perempuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan menggunakan metode konvensional, diskusi, maupun *problem based learning* dalam tahapan dua siklus, masing – masing terdiri dari dua pertemuan dengan alokasi waktu 2 kali 45 menit, serta menghasilkan temuan sebagai berikut:

Implementasi Media Interaktif *Quizizz*

Pada kegiatan observasi awal ditemukan bahwa masih kurangnya penggunaan media interaktif berbasis game dan teknologi dalam pembelajaran, serta masih kurangnya kemampuan bernalar kritis. Sehingga pada penelitian ini dimulai dengan menerapkan media interaktif dalam pembelajaran. Media interaktif yang diterapkan yaitu *quizizz* dengan memanfaatkan menu presentasi dan kuis. Pada presentasi tersebut ditampilkan beberapa slide materi mengenai topik keberagaman. Selain itu menampilkan beberapa pertanyaan pemantik, pertanyaan umum, dan pertanyaan analisis terkait dengan keberagaman. Pada slide presentasi juga menambahkan link dan beberapa multimedia seperti gambar atau video untuk memperkuat pemahaman siswa. Hal tersebut dilakukan bertujuan agar siswa dapat lebih aktif untuk merespon penyampaian materi, sehingga bisa meningkatkan bernalar kritis siswa. Berikut beberapa gambar mengenai pemanfaatan media presentasi *quizizz* :



Gambar 1. Pemanfaatan Fitur Presentasi pada *Quizizz*

Slide powerpoint tersebut dibuat dengan mengkolaborasikan aplikasi *Quizizz* dan aplikasi *Canva* sebagai templete presentasinya. Pada gambar tersebut tertera beberapa slide presentasi mengenai materi keberagaman. Pada slide pertama mengulas judul atau topik pembahasan, pada tampilan slide ini ditulis dengan font yang besar dan jelas, serta disertai ilustrasi agar siswa dapat memahami konsep awal mengenai keberagaman. Pada slide kedua, membahas capaian tujuan pembelajaran. Pada slide ketiga menampilkan materi atau topik yang akan dipelajari secara umum. Pada slide keempat menampilkan pengertian keberagaman secara umum dan dilanjutkan pada slide kelima dengan pertanyaan pemantik. Pada slide ini, penulis perlu mengembangkan beragam pertanyaan untuk mengetahui berbagai pemahaman yang sudah diketahui siswa dan mengembangkan pertanyaan –

pertanyaan lainnya agar siswa dapat memahami secara luas materi yang akan dipelajari. Pada slide selanjutnya, penulis menampilkan media interaktif berupa video bentuk – bentuk keberagaman dengan menyisipkan link yang dapat diakses siswa maupun diputar secara langsung melalui LCD Proyektor ketika presentasi. Pada kegiatan ini siswa menyimak dan merangkum materi dari video yang ditampilkan, lalu setelah selesai penulis akan memberikan pertanyaan – pertanyaan terkait materi tersebut. Dari kegiatan ini siswa antusias menyebutkan bentuk – bentuk keberagaman secara bergantian. Pada pertemuan selanjutnya siswa diarahkan untuk membuat rangkuman secara berkelompok dengan menggunakan berbagai media pilihan berupa powerpoint, LKPD, Portofolio maupun Pop UP Book, kemudian dipresentasikan secara bergantian. Dengan memberikan gambaran awal melalui video, siswa dapat mengenal berbagai bentuk keberagaman dan dapat memahaminya secara lebih detail melalui diskusi kelompok. Dengan memberikan kebebasan untuk mengulas materi keberagaman pada berbagai media, dapat memudahkan siswa dalam berkreasi dan memahami materi pembelajaran. Pada slide selanjutnya menampilkan video tentang potensi konflik dalam keberagaman dan dilanjutkan dengan mengerjakan LKPD secara berkelompok yang dapat diakses oleh siswa melalui link *barcode*. Berikut merupakan lembar kerja peserta didik (LKPD) yang terintegrasikan dalam powerpoint:



Gambar 2. LKPD Siswa di integrasikan dalam *Quizizz*

Mengerjakan LKPD dengan bentuk soal analisis esai dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan kemampuan bernalar kritisnya. Berikut beberapa manfaat yang diperoleh ketika menggunakan soal esai untuk lembar kerja peserta didik (LKPD):

1. Memerlukan Pemikiran Analitis: Soal esai membutuhkan kemampuan siswa untuk menganalisis informasi yang relevan, dan mengembangkan argument yang didukung oleh bukti – bukti yang kuat. Proses ini melatih siswa untuk memecahkan masalah menjadi bagian – bagian kecil agar dapat memahami hubungan antara informasi tersebut.
2. Mendorong Evaluasi dan Refleksi: Soal esai mendorong siswa untuk mengevaluasi konsep, teori, atau peristiwa. Dalam hal ini siswa mempertimbangkan berbagai sudut pandang, mengidentifikasi kelebihan dan kelemahan, serta menyimpulkan dengan argumentasi yang kuat. Hal ini dapat memperkuat kemampuan bernalar kritis agar tidak hanya menerima informasi secara pasif.
3. Mengkaitkan Ide – Ide: Melalui soal esai, siswa dapat mengkaitkan ide – ide yang berbeda dan membangun hubungan antara konsep – konsep terpisah, membantu memahami sebab akibat, memprediksi hasil, dan mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam.
4. Mengasah Kemampuan Argumentasi: Melalui soal esai siswa dapat menyusun argument yang terstruktur dan mampu menyajikan pendapat dengan bukti dukung yang relevan. Sehingga proses ini dapat membantu siswa untuk mengasah argumentasi dan pemikiran logis.
5. Stimulasi Berpikir Kritis: Melalui soal esai, siswa dapat mengasah kemampuan berpikir kritis secara aktif melalui kegiatan menyusun informasi, membuat Keputusan, memberikan argumentasi, dan memecahkan masalah secara efektif dari suatu kasus tertentu.

Dalam proses penilaian, guru sering menghadapi kesulitan dalam menentukan aspek pengukuran dan tingkat kesulitan soal (Fidia dkk, 2022), sehingga instrumen tes biasanya hanya fokus pada ranah kognitif C1 hingga C3. Namun, peserta didik perlu memiliki kemampuan analisis, sintesis, evaluasi, dan aplikasi selain kemampuan hafalan dan pemahaman untuk menyelesaikan masalah. Oleh karena itu, diperlukan instrumen yang dapat membantu peserta didik berlatih berpikir kritis agar mereka terbiasa menggunakan keterampilan tersebut dalam menghadapi masalah baik di sekolah maupun di rumah. Permendikbud No 22 Tahun 2016 menetapkan indikator bernalar kritis sebagai berikut: 1) Mencari Informasi 2) Menilai Informasi 3) Membuat Kesimpulan 4) Membuat Keputusan berdasarkan jenis kelamin. Oleh karena itu peneliti menggunakan instrumen pengukuran nilai bernalar kritis sebagai salah satu alat untuk mengumpulkan data siswa mengenai bernalar kritisnya. Penggunaan instrumen untuk mengukur kemampuan bernalar kritis ini dapat memberikan andil pada pengembangan karakter siswa di SMA berdasarkan jenis kelamin (Shamini & Rosyidi, 2021). Metode pembelajaran yang diterapkan dalam

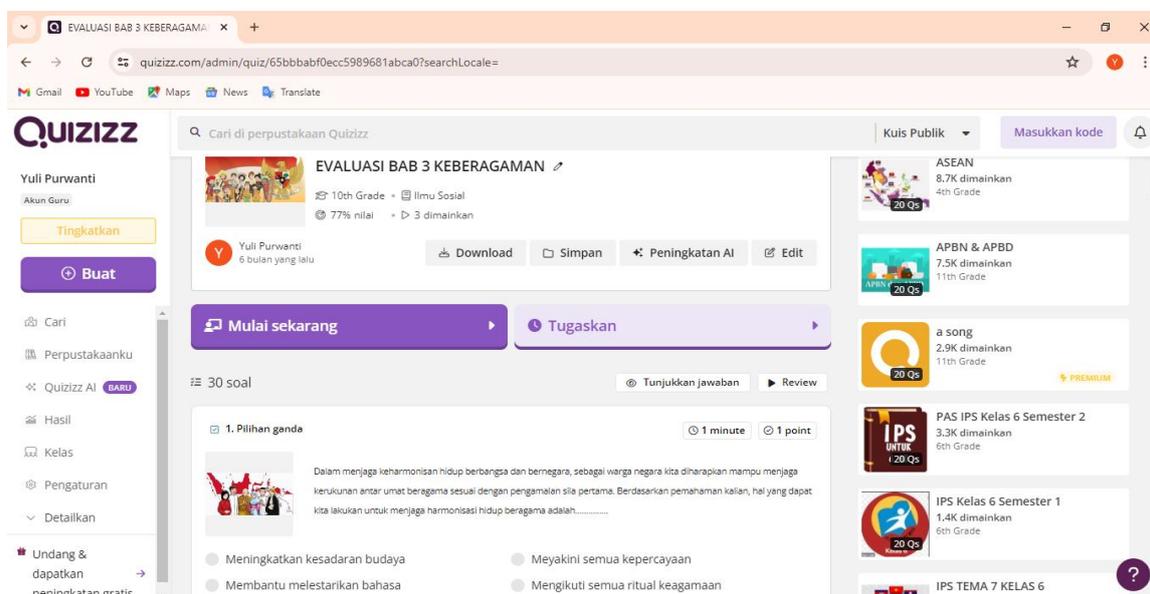
kegiatan ini antara lain metode diskusi, *problem based learning*, dan tanya jawab yang bisa mendorong keaktifan peserta didik. Pembelajaran dengan menggunakan *quizizz* serta mengintegrasikan media interaktif lainnya seperti video, LKPD, dan link materi, serta kuis akan mempermudah siswa memahami materi pembelajaran dan mendukung satu dimensi profil pelajar Pancasila yaitu bernalar kritis. Berbeda pada saat observasi awal dengan menggunakan metode ceramah, siswa cenderung bosan, tidak bersemangat, mudah kehilangan fokus, dan tidak berani mengutarakan pemikirannya. Media *quizizz* dapat digunakan melalui beberapa cara yaitu siswa dapat mengikuti kuis secara langsung melalui gawainya masing masing atau melalui *paper mode* yang ditayangkan oleh guru. Berikut merupakan gambar siswa saat mengikuti kuis melalui *media Quizizz* dengan *paper mode*:



Gambar 3. Siswa mengikuti kuis dengan *Quizizz Papermode*

Komponen-komponen dari berpikir kritis mencakup proses penerimaan dan pengolahan informasi dan ide, evaluasi dan analisis penalaran, serta refleksi atas pemikiran dan proses berpikir dalam pengambilan keputusan. Perkembangan dimensi berpikir kritis pada fase akhir E (Kelas X-XII, usia 16-18 tahun) dapat diuraikan sebagai berikut: 1) Siswa dapat mengajukan pertanyaan untuk menganalisis secara kritis masalah yang kompleks dan abstrak. 2) Secara kritis mengklarifikasi dan menganalisis gagasan serta informasi yang kompleks dan abstrak dari berbagai sumber, serta memprioritaskan gagasan yang paling relevan dari klarifikasi dan analisis tersebut. 3) Menganalisis dan mengevaluasi penalaran yang digunakan untuk menemukan solusi dan membuat keputusan. 4) Menjelaskan alasan yang mendukung pemikirannya, mempertimbangkan sudut pandang yang berlawanan, dan bersedia mengubah pendapat jika diperlukan. Melalui soal – soal kuis yang dikerjakan pada aplikasi Quizizz, siswa dapat memahami materi pembelajaran, dapat menganalisis

persoalan, dapat membandingkan antara suatu hal dengan yang lainnya secara kritis, dapat mengemukakan pemikirannya terkait soal – soal yang dikerjakan. Sehingga melalui soal – soal pada *quizizz*, siswa dapat meningkatkan dimensi bernalar kritisnya. Berikut merupakan gambar contoh soal pada *quizizz*:



Gambar 4. Contoh Soal Kuis Pada Quizizz

Faktor Pendorong dan Faktor Penghambat Penerapan *Quizizz*

Berdasarkan pengamatan penulis, terdapat faktor pendorong penerapan *quizizz*, antara lain: 1). *Quizizz* merupakan platform gratis yang mudah digunakan, menarik, dan menyenangkan sehingga dapat mendorong keterlibatan siswa di kelas. 2). Karakteristik siswa yang cenderung memiliki gaya belajar yang berbeda – beda, menjadikan *quizizz* sebuah media alternatif untuk digunakan. 3). Fasilitas sekolah yang memadai seperti komputer, speaker, LCD Proyektor yang dapat digunakan dalam penerapan *quizizz*. 4) *Quizizz* digunakan sebagai evaluasi secara online yang mempermudah guru dalam menilai karena hasil kuis tertera secara langsung di akhir pelaksanaan. 5). Siswa sudah terbiasa dengan *handpone*, maka dalam pelaksanaan tidak ada kesulitan secara teknis.

Sedangkan, faktor penghambat dari penerapan *quizizz*, yaitu: 1). Beberapa kelas memiliki fasilitas yang berbeda – beda, sehingga tidak semua kelas dapat menerapkan *quizizz* secara *paper mode*, namun hanya melalui *handpone* siswa masing – masing. 2). Terbatasnya akses Wi-Fi dapat menghambat penerapan *quizizz* di kelas. 3) Pemanfaatan *quizizz* membutuhkan daya listrik, sehingga apabila terjadi Listrik mati tidak dapat menayangkan platform tersebut. Diakses hanya melalui *handpone*. 4). Kesiapan siswa yang kurang untuk mengikuti kuis dapat menghambat pelaksanaan siklus sehingga kekurangan waktu. 5). Siswa dapat mengakses aplikasi lain sehingga dapat menghambat proses pembelajaran melalui *quizizz*.

Hasil Pemanfaatan Quizizz dalam Penguatan Bernalar Kritis Siswa SMA Negeri 10 Semarang

Berdasarkan pengalaman yang dilakukan pada siklus I, proses pembelajaran untuk penguatan bernalar kritis belum optimal. Pada siklus I dilakukan beberapa tahap perencanaan seperti membuat RPP, menyediakan powerpoint dan video pembelajaran, dan membuat soal kuis. Pada tahap pelaksanaan pembelajaran siswa hanya menyimak power point dan video pembelajaran yang disampaikan guru, kemudian mengerjakan kuis secara individu melalui handpone. Sedangkan pada siklus II dilakukan beberapa tahap perencanaan yaitu membuat RPP, menyediakan powerpoin dan video pembelajaran, siswa mengerjakan LKPD dan melakukan diskusi, kemudian mengerjakan kuis secara bersama – sama menggunakan *paper mode*.

Berdasarkan observasi penulis, ada perbedaan yang signifikan terkait penalaran kritis siswa pada kedua siklus tersebut. Pada siklus I, siswa masih bersifat pasif, cenderung terpaku pada penyampaian pembelajaran, belum berani bertanya, belum berani menyampaikan kesimpulan, belum berani menyampaikan alasan dan akibat, dan merasa bosan pada pembelajaran. Namun, pada siklus kedua, siswa mengikuti beberapa tahap seperti menyimak penyampaian materi melalui powerpoin dan video, kemudian diskusi dan presentasi, serta di akhir mengerjakan kuis secara bersama – sama melalui paper mode. Pada tahap diskusi dan mengerjakan kuis dapat dilihat bahwa penalaran kritis siswa mulai berkembang. Pada tahap diskusi, siswa diarahkan untuk saling bertanya dan menjawab pertanyaan terkait LKPD yang saya siapkan. Pada tahap mengerjakan kuis dengan soal HOTS secara bersama sama siswa dapat menganalisis alasan mengapa jawaban dari kuis tersebut benar atau salah. Maka dari kuis tersebut dapat belajar untuk meningkatkan pemikiran berpikir kritisnya. Berikut merupakan hasil penguatan bernalar kritis siswa dilihat pada kriteria ketuntasan minimal (KKM) pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila:

$$\text{Ketuntasan Sesuai KKM} = \frac{\text{Banyak Siswa Tuntas}}{\text{Banyak Siswa Seluruhnya}} \times 100\%$$

Tabel 1. Hasil Penguatan Bernalar Kritis Siswa dilihat dari KKM

No	Indikator Penilaian	Presentase	
		Siklus I	Siklus II
1	Nilai Maksimum	80	93
2	Nilai Minimum	63	70
3	Presentase Kentuntasan Sesuai KKM	58%	92%

Sesuai dengan tujuan pembelajaran pada materi Harmobi dalam Keberagaman yaitu peserta didik dapat menganalisis potensi konflik dalam keberagaman, penulis menggunakan beberapa meode yang diintegrasikan dalam rencana rancangan pembelajaran pada siklus I diperoleh hasil sebanyak 21 siswa (58%) tuntas mencapai kriteria ketuntasan maksimal yakni 78 untuk mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. Sedangkan sebanyak 15 siswa (42%) belum mencapai KKM. Selain itu pada siklus II diperoleh hasil sebanyak 33 siswa (92%) mencapai kriteria KKM, sedangkan 3 siswa (8%) belum tuntas mencapai KKM. Sehingga diperoleh presentase penguatan bernalar kritis sejumlah 34%. Selanjutnya penulis memaparkan hasil penguatan bernalar kritis menurut hasil angket dengan memanfaatkan skala Likert sebagai instrumen penelitian, data dari kuesioner yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis menggunakan rumus pengukuran skala Likert untuk diinterpretasikan sebagai skor. Penggunaan skala Likert ini dimaksudkan untuk mengevaluasi sikap serta pandangan individu maupun kelompok terhadap fenomena sosial. (Tunnisa I.F, Salamah,S (2022)). Berikut rumus dan jawaban angket dari hasil penguatan bernalar kritis siswa dan respon siswa terhadap pemanfaatan *Quizizz* dalam pembelajaran:

Tabel 2. Jawaban Angket

Jawaban	Keterangan
SS	Sangat Setuju
S	Setuju
KS	Kurang Setuju
TS	Tidak Setuju

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah siswa}}{\text{Jumlah Siswa Seluruhnya}} \times 100\%$$

Tabel 3. Data Hasil Penguatan Bernalar Kritis Siswa

Pernyataan	SS		S		KS		TS	
	Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%
Quizizz dapat membantu siswa ikut berpartisipasi aktif dan berargumen dalam pembelajaran	3	8%	30	83%	1	3%	2	6%
Quizizz dapat membantu siswa untuk berpikir secara mendalam dan merumuskan solusi atas masalah yang kompleks	2	5,5%	32	89%	2	5,5%	-	-
Quizizz dapat membantu siswa menganalisa suatu persoalan, kelebihan dan kekurangan suatu konsep, membuat kesimpulan, dan berpikir kritis dan logis.	5	14%	30	83%	1	3%	-	-

Tabel 4. Data Hasil Respon Siswa Terhadap Penggunaan Quizizz

Pernyataan	SS		S		KS		TS	
	Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%
Quizizz dapat membantu siswa memahami materi keberagaman melalui slide powerpoint interaktif.	5	14%	30	83%	1	3%	-	-
Quizizz membantu siswa lebih aktif dan menambah minat serta motivasi belajar.	6	17%	29	80%	1	3%	-	-
Quizizz merupakan aplikasi interaktif, menyenangkan, dan perlu terus digunakan dalam pembelajaran.	6	17%	30	83%	-	-	-	-

Dari tabel tersebut diperoleh data bahwa siswa cenderung setuju dengan pernyataan bahwa quizizz dapat membantu penguatan bernalar kritis, sehingga disimpulkan bahwa pemanfaatan quizizz dalam pembelajaran pendidikan Pancasila memberikan dampak positif dalam pembelajaran. Melalui slide presentasi yang ditampilkan dalam aplikasi quizizz dan diintegrasikan dengan kuis, dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran. Media interaktif tersebut juga memacu siswa untuk memberikan argumen baik dalam bentuk pertanyaan maupun jawaban. Sehingga dari pertanyaan – pertanyaan tersebut timbul pemikiran yang mendalam dan kritis. Siswa dapat menggali informasi mengenai materi, memilih kelebihan dan kelemahan konsep, serta membuat Kesimpulan. Pemanfaatan platform quizizz juga diharapkan terus digunakan dalam pembelajaran karena menyenangkan dan membantu meningkatkan motivasi belajar.

KESIMPULAN

1. Implementasi Media Interaktif Quizizz dalam Pembelajaran: media interaktif yang diterapkan yaitu quizizz dengan memanfaatkan menu presentasi dan kuis. Pada presentasi tersebut ditampilkan beberapa slide materi mengenai topik keberagaman. Selain itu menampilkan beberapa pertanyaan pemantik, pertanyaan umum, dan pertanyaan analisis terkait dengan keberagaman. Pada slide presentasi juga menambahkan link dan beberapa multimedia seperti gambar atau video untuk memperkuat pemahaman siswa. Hal tersebut dilakukan bertujuan agar siswa dapat lebih aktif untuk merespon penyampaian materi. Metode dalam pembelajaran yaitu diskusi, *problem based learning*, dan tanya jawab yang bisa mendorong keaktifan peserta didik. Pembelajaran dengan menggunakan *quizizz* serta mengintegrasikan media interaktif lainnya seperti video, LKPD, dan link materi, serta kuis akan mempermudah siswa memahami materi pembelajaran dan mendukung satu dimensi profil pelajar Pancasila yaitu bernalar kritis.
2. Faktor Pendorong dalam pemanfaatan quizizz yaitu: platform gratis, mudah diakses, dan menyenangkan. Faktor pendukung lainnya karakteristik siswa yang berbeda – beda, fasilitas yang memadai, aplikasi berbasis evaluasi, dan siswa terbiasa menggunakan handpone. Sedangkan faktor penghambatnya yaitu: fasilitas kelas yang berbeda – beda, terbatasnya jaringan internet, kendala apabila mati Listrik, kurangnya kesiapan siswa, dan adanya kemungkinan kecurangan.
3. Hasil Pemanfaatan quizizz untuk penguatan bernalar kritis yaitu: pada siklus I diperoleh hasil sebanyak 21 siswa (58%) tuntas mencapai kriteria ketuntasan maksimal yakni 78 untuk mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. Sedangkan sebanyak 15 siswa (42%) belum mencapai KKM. Selain itu pada siklus II diperoleh hasil sebanyak 33 siswa (92%) mencapai kriteria KKM, sedangkan 3 siswa (8%) belum tuntas mencapai KKM. Sehingga diperoleh presentase penguatan bernalar kritis sejumlah 34%.

DAFTAR PUSTAKA

- Arif. J. R., Faiz.A, & Septiani.L. (2022). Penggunaan Media Quizizz Sebagai Sarana Pengembangan Berpikir Kritis Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1) 201-210.
- Fidia, F., Puspitawati, R. P., & Yakub, P. Y. (2022). Pengembangan Instrumen Soal Higher Order Thinking Skills (HOTS) Materi Jaringan dan Organ pada Tumbuhan Kelas XI SMA. *Berkala Ilm Pendidikan Islam*, 8(Ii), 267–279
- Jafnihirda, Lika, dkk. 2023. Efektivitas Perancangan Media Pembelajaran Interaktif E-Modul. *Innovative: Journal Of Social Science Research Vol 3(1) Hal227-239*.
- Jamaro, Eriko, dkk. 2024. Implementasi Aplikasi Quizizz pada Evaluasi embelajaran IPS di Kelas VIII SMP Negeri 2 Pangenan Kabupaten Cirebon. *Social Landscape Journal: SLJ Vol.5 No 1 Maret 2024 Hal 33-46*.
- Kemdikbud.2021.*Pembelajaran Abad 21*. Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah. <https://cerdasberkarakter.kemdikbud.go.id/sahabatkarakter/kegiatan/93212a18-7b1e-4f4e-9919-51129308a785.pdf> Diakses pada 17 Juli 2024 Pukul 20.00 WIB.
- Kemdikbud. 2022. Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan,, Riset, Dan Teknologi Nomor 009/H/KR/2022 Tentang Dimensi, Elemen, dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila Pada Kurikulum Merdeka. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan.
- Kemmis dan Mc Taggrat. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta Utara: PT Raja Grafindo Persada
- Kurt Lewin. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta Utara: PT Raja Grafindo Persada
- Rusman, 2012.*Model-model Pelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*.Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Shamimi, L. M., & Rosyidi, A. H. (2021). Argumentasi analogis siswa SMP dalam menyelesaikan masalah matematika ditinjau dari perbedaan jenis kelamin. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Volume*, 10(2).
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta