



Kajian Literatur Implementasi Aplikasi Quiz untuk Penilaian Sikap Siswa dalam Pembelajaran PPKn Tingkat SMP

Linda Finatalia¹, Wikan Sasmita²

^{1,2}Universitas Nusantara PGRI Kediri

lindafinatalia845@gmail.com¹, wikan.sasmita@unpkdr.ac.id²

Abstract

Assessment of attitudes is a crucial component in Civic Education (PPKn) learning to develop students' civic character. However, it is still dominated by conventional methods that are less practical and prone to subjectivity. Meanwhile, technological advancements have introduced digital quiz applications such as Quizizz and Kahoot! which have proven effective in enhancing student engagement and motivation, although their use has predominantly focused on assessing cognitive aspects. This research aims to design an attitude assessment instrument based on digital quiz applications in Civic Education learning at junior high schools, producing a measurement tool that is valid, reliable, practical, and engaging for students. The study employs the Research and Development (R&D) method by Borg and Gall, encompassing stages of needs analysis, instrument development, expert validation, limited trials, revision, and broader field testing. The results of this study are expected to bridge the existing gap in literature regarding the use of digital technology for attitude assessment in Civic Education and provide practical contributions for teachers to implement more objective, efficient, and modern assessments.

Keywords: *Attitude Assessment, Digital Quiz Applications, Civic Education, Instrument Development*

A. PENDAHULUAN

Revolusi digital telah membawa transformasi signifikan dalam sistem pendidikan, termasuk pengembangan metode evaluasi untuk aspek afektif seperti penilaian sikap. Khusus pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di tingkat SMP, asesmen sikap memegang peranan vital dalam pengembangan karakter siswa dan pembentukan kesadaran kewarganegaraan. Sayangnya, implementasi penilaian sikap saat ini masih dihadapkan pada beberapa tantangan mendasar, meliputi: (1) alat ukur yang belum sepenuhnya objektif, (2) durasi pengamatan yang kurang memadai, serta (3) sistem pendokumentasian yang belum terstandarisasi (Syihat, 2021).

Menjawab tantangan tersebut, platform evaluasi digital seperti *Kahoot!* dan *Quizizz* semakin banyak diadopsi untuk mendukung proses penilaian pembelajaran. Studi eksperimental di SMPN 125 Jakarta mengungkapkan bahwa *Quizizz* menunjukkan keunggulan signifikan dibanding *Kahoot!* dalam hal desain instruksional dan antarmuka visual, dengan tingkat kelayakan mencapai 79% (kategori sangat baik) menurut parameter penelitian (Syihat, 2021). Temuan ini sejalan dengan hasil studi di SMP Negeri 38 Palembang, di mana penggunaan *Quizizz* terbukti meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII, khususnya pada materi nasionalisme dan kebudayaan bangsa (Afifah, 2024).

Platform evaluasi digital *Kahoot!* telah menunjukkan efektivitas dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik. Studi terbaru membuktikan bahwa implementasi *Kahoot!* dalam pembelajaran memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Mekanisme kuis interaktif berbasis kompetisi dalam platform ini berhasil menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, dimana siswa menunjukkan partisipasi lebih aktif dan antusiasme yang lebih tinggi terhadap materi pembelajaran (Supriyaddin, 2023). Temuan ini memperkuat posisi *Kahoot!* sebagai salah satu media evaluasi yang dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, terutama pada aspek afektif seperti motivasi dan partisipasi aktif.

Berdasarkan pengamatan terhadap berbagai penelitian terkini, terdapat kecenderungan yang menarik dalam pemanfaatan aplikasi kuis digital seperti *Quizizz* dan *Kahoot!*. Meskipun banyak studi yang membuktikan efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman konseptual dan motivasi belajar, sayangnya masih sangat jarang penelitian yang secara khusus mengkaji peran alat-alat digital ini untuk mengevaluasi perkembangan sikap siswa dalam pembelajaran PPKn tingkat SMP.

Fenomena ini cukup mengherankan karena justru aspek sikap seperti rasa tanggung jawab, toleransi, dan semangat kebangsaan merupakan tujuan utama pendidikan kewarganegaraan. Sebagian besar penelitian yang ada lebih terfokus pada aspek kognitif seperti peningkatan nilai tes atau aspek afektif umum seperti antusiasme belajar, sementara mengabaikan indikator sikap yang lebih mendalam. Padahal, jika ditelaah lebih jauh, platform digital sebenarnya menyimpan potensi besar untuk mengembangkan instrumen penilaian sikap yang lebih autentik dan menyeluruh. Fitur-fitur seperti sistem poin, leaderboard, dan mekanisme umpan balik langsung bisa dimodifikasi untuk mengukur perkembangan karakter siswa, bukan hanya pengetahuan faktual semata.

Kondisi tersebut menunjukkan perlunya pendekatan baru dalam penelitian teknologi pendidikan yang lebih seimbang, dimana aspek penilaian sikap mendapatkan porsi perhatian yang sama pentingnya dengan aspek kognitif. Terutama untuk mata pelajaran PPKn yang memiliki misi khusus dalam pembentukan karakter generasi muda.

Berdasarkan pada latar belakang tersebut, artikel ini bertujuan melakukan kajian literatur terhadap penelitian-penelitian yang membahas implementasi aplikasi kuis

(*Quizizz, Kahoot!*) dalam penilaian sikap pada pembelajaran PPKn di SMP. Melalui sintesis berbagai studi, diharapkan diperoleh gambaran menyeluruh tentang cara aplikasi tersebut dijalankan untuk menilai sikap siswa, jenis indikator sikap yang diukur, tantangan metodologis yang muncul, serta rekomendasi pengembangan penilaian sikap berbasis teknologi digital di bidang pendidikan kewarganegaraan.

B. TINJAUAN PUSTAKA

Konsep Penilaian Sikap dalam Pembelajaran PPKn

Penilaian sikap merupakan proses evaluatif yang menilai perilaku, nilai, dan ketertarikan peserta didik terhadap materi pembelajaran (Mustafa & Masgumelar, 2022). Dalam konteks PPKn, penilaian sikap memiliki peran strategis karena tidak sekadar menilai pemahaman konseptual siswa, melainkan juga berfungsi sebagai media internalisasi nilai-nilai kewarganegaraan yang fundamental. Aspek-aspek seperti semangat kebangsaan, kesadaran bertanggung jawab, penghargaan terhadap perbedaan, dan keaktifan berpartisipasi dalam kehidupan sosial yang kesemuanya merupakan pilar utama dalam pembentukan karakter warga negara menjadi fokus utama dalam proses penilaian ini.

Instrumen utama yang sering digunakan dalam penilaian sikap meliputi: observasi langsung oleh guru, penilaian diri, penilaian teman sebaya, dan jurnal reflektif. Dalam praktiknya, guru dapat memanfaatkan lembar observasi terstruktur untuk mendokumentasikan capaian pembelajaran autentik, termasuk perkembangan sikap peserta didik seperti rasa tanggung jawab dan kemampuan berkolaborasi selama proses pembelajaran. Mekanisme penilaian diri dan penilaian sejawat berfungsi sebagai alat verifikasi terhadap hasil observasi guru, sementara jurnal refleksi memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai perkembangan sikap siswa dari perspektif mereka sendiri (Tamrin, 2021).

Penggunaan keempat instrumen penilaian sikap secara terintegrasi dinilai mampu memberikan gambaran yang menyeluruh dan mendalam mengenai perkembangan sikap peserta didik. Efektivitas penerapan instrumen-instrumen tersebut sangat bergantung pada ketersediaan rubrik penilaian dengan indikator yang jelas, akurat, dan teruji validitasnya sehingga dapat mengukur perubahan sikap siswa secara objektif dalam setting kelas. Oleh karena itu, penelitian lanjutan termasuk meta-analisis ini perlu melakukan eksplorasi lebih mendalam mengenai kemungkinan pengintegrasian instrumen penilaian sikap konvensional dengan platform kuis digital seperti Quizizz dan Kahoot guna mengoptimalkan proses penilaian sikap di era digital.

Namun demikian, pelaksanaan penilaian sikap secara konvensional masih menghadapi sejumlah tantangan yang signifikan dalam praktiknya di lapangan. Salah satu persoalan utama adalah tingginya subjektivitas guru dalam melakukan observasi. Ketika tidak dibekali dengan instrumen baku dan terstruktur, penilaian sering kali bergantung pada persepsi pribadi guru terhadap perilaku siswa sehingga dapat menyebabkan penilaian yang tidak objektif (Badrin Munir, 2023). Selain itu, tantangan lain yang sering muncul adalah ketidakjelasan dalam penggunaan indikator dan rubrik penilaian sikap, yang mengakibatkan ketidakkonsistenan dalam penilaian antar guru. Guru kerap kesulitan dalam membedakan indikator sikap spiritual dan sosial secara konkret, dan tidak jarang mengalami kebingungan saat menentukan perilaku yang dapat dijadikan tolok ukur dari masing-masing indikator tersebut (Mufidah, 2020).

Aplikasi Quiz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Digital

Perkembangan teknologi di bidang pendidikan telah memicu penggunaan *platform* kuis digital seperti *Quizizz* dan *Kahoot!* sebagai media penilaian alternatif di berbagai jenjang pendidikan, termasuk SMP. Aplikasi-aplikasi ini menawarkan fitur interaktif dan menarik yang dinilai mampu meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa selama proses evaluasi. Studi yang dilakukan oleh Karmila et al. (2023) menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran TIK di SMP Negeri 19 Pontianak dapat meningkatkan kepuasan belajar siswa, dengan persentase rata-rata mencapai 94%. Hasil serupa juga ditemukan oleh Mulyani (2024), yang menyatakan bahwa meskipun rata-rata nilai siswa sedikit menurun dibandingkan dengan asesmen konvensional, penggunaan *Quizizz* membantu guru memberikan umpan balik secara real-time dan menyajikan proses penilaian yang efisien dan mudah dimonitor. Dukungan terhadap tren ini juga datang dari Irfan, et al (2022), yang melaporkan bahwa sekitar 82% guru menyatakan aplikasi seperti *Socrative* dan *Quizizz* layak digunakan dalam penilaian pembelajaran dan 75% di antaranya berkomitmen untuk menerapkannya secara rutin.

Aplikasi kuis digital punya beberapa kelebihan utama sebagai alat penilaian. Pertama, fitur game dan interaksi yang menyenangkan membuat tes jadi lebih seru. Kedua, siswa bisa langsung melihat hasil jawaban mereka, termasuk letak kesalahannya, karena sistem memberikan umpan balik secara otomatis. Bagi guru, aplikasi ini sangat praktis karena bisa menghitung nilai dan menyimpan data hasil ujian dengan sendirinya. Khusus untuk pelajaran PPKn, kuis digital bahkan bisa dipakai untuk menilai sikap siswa seperti toleransi atau kerja sama melalui soal-soal berbentuk kasus atau situasi tertentu.

Kerangka Pemikiran

Dalam konteks pembelajaran PPKn di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP), penilaian sikap merupakan komponen penting yang bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai kebangsaan, tanggung jawab, toleransi, dan etika kewarganegaraan pada peserta didik. Namun demikian, pelaksanaan penilaian sikap secara konvensional masih menghadapi sejumlah kendala, seperti subjektivitas guru dalam observasi, ketidakjelasan indikator, serta keterbatasan dalam pendokumentasian dan pemantauan perkembangan sikap siswa secara berkelanjutan. Selain itu, metode penilaian diri dan teman sejawat juga sering kali menghasilkan data yang tidak akurat karena bias sosial dan tekanan pertemanan.

Seiring dengan berkembangnya teknologi pendidikan, berbagai aplikasi kuis digital seperti *Quizizz* dan *Kahoot!* mulai digunakan dalam proses evaluasi pembelajaran. Aplikasi-aplikasi ini dinilai memiliki potensi besar dalam mendukung penilaian yang lebih interaktif, menyenangkan, dan efisien. Fitur-fitur seperti gamifikasi, umpan balik real-time, serta otomatisasi hasil memungkinkan guru memperoleh gambaran capaian siswa dengan lebih cepat dan sistematis. Lebih dari itu, aplikasi kuis juga dapat dirancang dengan pendekatan skenario yang mengintegrasikan nilai-nilai sikap dalam bentuk soal berbasis situasi.

Meskipun begitu, sebagian besar pemanfaatan aplikasi kuis dalam praktik pembelajaran masih berfokus pada ranah kognitif, dan belum banyak yang mengembangkan instrumen khusus untuk menilai ranah afektif atau sikap. Oleh karena itu, dibutuhkan kajian sistematis untuk menelaah bagaimana aplikasi kuis telah diimplementasikan dalam konteks penilaian sikap, khususnya dalam mata pelajaran PPKn di SMP. Melalui pendekatan meta-analisis, penelitian ini berusaha menyintesis

berbagai hasil studi sebelumnya guna mengidentifikasi tren penggunaan, efektivitas, tantangan, serta potensi pengembangan aplikasi kuis sebagai alat penilaian sikap yang lebih valid dan aplikatif.

C. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan studi literatur (*library research*) dengan metode meta-analisis deskriptif kualitatif. Studi ini bertujuan untuk menganalisis berbagai hasil penelitian yang telah dipublikasikan dalam lima tahun terakhir terkait implementasi aplikasi kuis digital dalam penilaian sikap siswa pada pembelajaran PPKn di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Data dikumpulkan melalui penelusuran artikel ilmiah yang diperoleh dari berbagai basis data akademik seperti Google Scholar.

Kriteria inklusi yang digunakan dalam pemilihan artikel meliputi: (1) penelitian dipublikasikan dalam rentang waktu 2020–2025, (2) konteks penelitian pada jenjang SMP, (3) fokus penelitian berkaitan dengan penggunaan aplikasi kuis seperti *Quizizz* dan *Kahoot!* dalam proses evaluasi pembelajaran, khususnya dalam penilaian sikap siswa, dan (4) artikel tersedia dalam versi lengkap dan dapat diakses secara terbuka. Setelah proses seleksi, artikel yang memenuhi kriteria dianalisis dengan menggunakan teknik analisis isi (*content analysis*), yang difokuskan pada identifikasi tema-tema utama seperti jenis aplikasi yang digunakan, strategi penerapan, indikator sikap yang dinilai, serta tantangan dan keunggulan dalam pelaksanaannya.

Hasil analisis kemudian disintesis untuk memperoleh pemahaman menyeluruh mengenai tren dan efektivitas implementasi aplikasi kuis sebagai alat evaluasi sikap dalam pembelajaran PPKn. Dengan pendekatan ini, diharapkan penelitian dapat memberikan kontribusi teoretis dan praktis dalam pengembangan metode penilaian sikap yang lebih objektif, efisien, dan kontekstual berbasis teknologi digital.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penulis menyajikan hasil kajian pustaka dalam bentuk tabel perbandingan untuk memudahkan pemahaman terhadap kontribusi dan perbedaan dari beberapa penelitian terdahulu. Penyajian dalam bentuk tabel ini sesuai dengan panduan dari Sugiono dalam Ridwan et al., (2021) yang menyatakan bahwa *literature review* dapat diorganisasi dalam format tabel guna mengidentifikasi celah penelitian dan landasan teori yang relevan.

No	Judul Penelitian	Penulis	Metode	Temuan Utama
1	<i>Development of Evaluation Tools Based on Kahoot! Application on the Material of Diversity of Indonesian Society in Class VII of SMPN 2 Timpah Petak Puti, Timpah District</i>	(Kristanto, 2024)	R&D	Media evaluasi berbasis Kahoot efektif, mudah digunakan, serta menarik minat siswa dalam materi PPKn dan dinyatakan valid.
2	<i>Utilization of the Quizizz Application to Increase Students'</i>	(Safira, 2024)	PTK	Quizizz membuat siswa lebih semangat dan berminat belajar karena

	<i>Enthusiasm and Interest in Learning in Class IXa PPKn Subjects at SMP Negeri 5 Palu</i>			tampilannya menarik dan interaktif.
3	Pengaruh Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Di SMP Yapia Pondok Aren	(Fitriani, 2024)	Kuantitatif Eksperimen	Penggunaan Quizizz terbukti meningkatkan hasil belajar siswa PPKn, nilai rata-rata lebih tinggi dibanding kelas yang tidak memakai Quizizz.
4	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dengan Media Kahoot untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IX – 1 di SMP Laboratorium Undiksha	(Tryamarta, 2025)	PTK	Penggabungan Jigsaw dan Kahoot meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa PPKn. Siswa lebih aktif dan antusias belajar.
5	Pelatihan Penggunaan Google Classroom dan Kahoot untuk Meningkatkan Profesionalitas Guru Pendidikan Kewarganegaraan di Era Digital	(Japar, 2020)	Pengabdian Masyarakat	Pelatihan Kahoot membuat guru PPKn lebih siap mengajar secara interaktif. Guru jadi lebih profesional dan kreatif memanfaatkan teknologi.

Berdasarkan hasil kajian dari lima penelitian terdahulu, terlihat bahwa pemanfaatan aplikasi digital seperti Quizizz dan Kahoot memberikan dampak positif terhadap pembelajaran PPKn di SMP, baik dari sisi semangat belajar, motivasi, maupun hasil belajar siswa.

Pada penelitian yang berfokus kepada siswa, ditemukan bahwa aplikasi Quizizz mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Studi pada siswa kelas IX SMP Negeri 5 Palu menjadi lebih bersemangat dan berminat dalam belajar PPKn setelah menggunakan Quizizz. Tampilan yang menarik, fitur kuis interaktif, serta suasana kompetitif yang sehat menjadi faktor yang mendorong keterlibatan siswa secara aktif (Safira, 2024). Hal serupa juga terlihat pada penelitian di SMP Yapia Pondok Aren, di mana pemanfaatan Quizizz terbukti meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Siswa yang belajar dengan Quizizz memperoleh nilai rata-rata lebih tinggi dibandingkan siswa yang belajar tanpa aplikasi tersebut (Fitriani, 2024).

Selain Quizizz, pemanfaatan Kahoot juga terbukti mendukung pembelajaran PPKn. Penelitian di SMPN 2 Timpah Petak Puti mengembangkan alat evaluasi berbasis

Kahoot untuk materi keberagaman masyarakat Indonesia di kelas VII SMP. Hasilnya menunjukkan bahwa Kahoot tidak hanya mudah digunakan, tetapi juga mampu membuat siswa lebih antusias dan aktif dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan evaluasi (Kristanto, 2024). Temuan serupa muncul pada penelitian yang terjadi di SMP Laboratorium Undiksha, di mana penggabungan metode kooperatif Jigsaw dengan Kahoot meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara signifikan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila (Tryamarta, 2025).

Namun, penting juga dicatat bahwa keberhasilan penggunaan media digital seperti Quizizz dan Kahoot tidak hanya bergantung pada siswanya saja, tetapi juga pada kesiapan guru. Penelitian menunjukkan bahwa pelatihan penggunaan aplikasi digital bagi guru PPKn sangat penting untuk meningkatkan profesionalitas mereka. Guru yang terampil dalam memanfaatkan teknologi dapat merancang pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif, sehingga mampu memfasilitasi pembelajaran PPKn di era digital secara lebih optimal (Japar, 2020).

Hasil studi literatur yang telah dikaji menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi kuis digital seperti Quizizz dan Kahoot memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran PPKn di tingkat SMP. Temuan ini selaras dengan teori dalam tinjauan pustaka yang menyatakan bahwa penilaian sikap dalam pembelajaran PPKn tidak hanya bertujuan mengukur penguasaan materi, tetapi juga sebagai sarana internalisasi nilai-nilai kewarganegaraan. Penggunaan aplikasi digital mendukung tercapainya tujuan tersebut karena fitur interaktif yang ditawarkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu guru dalam memonitor perkembangan sikap siswa secara lebih objektif. Hal ini sesuai dengan pendapat Karmila et al. (2023), bahwa aplikasi digital mampu meningkatkan kepuasan belajar siswa, serta Mulyani (2024) yang menekankan kepraktisan guru dalam memperoleh data hasil evaluasi secara cepat dan akurat.

Selain itu, temuan beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa media digital dapat meminimalisasi subjektivitas guru dalam penilaian sikap, karena hasil kuis terekam secara otomatis dan dapat dijadikan data autentik. Ini sejalan dengan kekhawatiran yang diungkapkan oleh Badrun Munir (2023) dan Mufidah (2020), yang menyebutkan masalah subjektivitas guru dan kesulitan dalam membedakan indikator sikap secara konkret.

Hal ini relevan dengan judul penelitian yang berfokus pada pemanfaatan media kuis digital dalam penilaian sikap siswa SMP pada pembelajaran PPKn, di mana tujuan penelitian adalah untuk melihat bagaimana media tersebut dapat mendukung proses evaluasi yang lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa. Keempat artikel yang meneliti penerapan Quizizz dan Kahoot pada siswa SMP membuktikan adanya peningkatan motivasi, minat belajar, dan hasil belajar siswa. Sementara itu, satu penelitian lain menyoroti pentingnya pelatihan bagi guru PPKn dalam menguasai aplikasi digital, yang juga mendukung terciptanya pembelajaran PPKn yang lebih efektif dan interaktif.

Implikasi temuan ini menunjukkan bahwa guru PPKn perlu mengintegrasikan media digital seperti Quizizz dan Kahoot untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, sekaligus mendukung proses penilaian sikap yang lebih objektif dan terukur. Selain itu, pelatihan bagi guru menjadi penting agar mereka terampil memanfaatkan teknologi dalam merancang evaluasi yang kreatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran PPKn. Dengan demikian, media digital tidak hanya membantu proses penilaian, tetapi juga berpotensi membentuk karakter siswa sebagai warga negara yang aktif, kritis, dan berpartisipasi dalam kehidupan sosial.

E. KESIMPULAN

Media digital ini terbukti meningkatkan motivasi, minat, dan hasil belajar siswa, sekaligus memudahkan guru dalam proses evaluasi pembelajaran, termasuk penilaian sikap. Namun, keberhasilan pemanfaatan aplikasi tersebut tidak hanya ditentukan oleh siswanya, melainkan juga sangat bergantung pada kesiapan guru dalam merancang pembelajaran yang interaktif dan sesuai karakteristik materi PPKn. Integrasi media digital ke dalam pembelajaran PPKn menjadi langkah penting untuk menjawab tantangan pendidikan di era digital, sekaligus mendukung penilaian sikap yang lebih objektif, efisien, dan menarik. Implikasi dari temuan ini menunjukkan perlunya pelatihan guru dalam mengembangkan soal berbasis aplikasi digital, agar penilaian sikap siswa dapat dilaksanakan secara lebih terstruktur dan efektif dalam membentuk karakter warga negara yang baik.

Namun demikian, sebagian besar penelitian masih berfokus pada aspek kognitif, seperti penguasaan materi dan pencapaian nilai tes, sementara penerapan aplikasi kuis untuk penilaian sikap belum banyak dieksplorasi secara mendalam. Padahal, penilaian sikap dalam mata pelajaran PPKn memegang peranan penting dalam membentuk karakter siswa, terutama nilai-nilai kebangsaan, toleransi, tanggung jawab, dan keaktifan berpartisipasi. Selain itu, tantangan dalam implementasi penilaian sikap secara konvensional, seperti subjektivitas guru, ketidakjelasan indikator, serta keterbatasan pendokumentasian, dapat diatasi dengan pemanfaatan teknologi digital. Aplikasi kuis berpotensi dimodifikasi untuk memuat soal berbasis situasi (case-based) yang dapat digunakan sebagai instrumen penilaian sikap secara lebih objektif, autentik, dan terstandar.

Dengan demikian, diperlukan penelitian lebih lanjut yang secara khusus mengembangkan instrumen penilaian sikap berbasis aplikasi kuis digital yang terintegrasi dengan rubrik penilaian sikap yang jelas dan valid. Hal ini penting agar pembelajaran PPKn tidak hanya berorientasi pada ranah kognitif, tetapi juga mampu mengukur dan menumbuhkan nilai-nilai sikap yang menjadi tujuan utama pendidikan kewarganegaraan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, M. A. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Menggunakan Media Quizizz pada Mata Pelajaran PPKn Kelas VIII.3 SMP Negeri 38 Palembang. *Jurnal Akuntansi Manajemen Pariwisata dan Pembelajaran Konseling*. From <https://rayyanjurnal.com/index.php/jamparing/article/view/2648>
- Badrun Munir, Y. P. (2023, Mei 2). Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap Jujur Siswa SMP Kelas VIII. *JUPENJI: Jurnal Pendidikan Jompa Indonesia*. From <https://jurnal.jomparnd.com/index.php/jupenji/article/view/624/556>
- Dwi Karmila1, L. W. (2023). Efektivitas Penggunaan Quizizz sebagai Media Penilaian Siswa pada Mata Pelajaran TIK. *Journal on Education*. From <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/2521/2128>
- FAJRINAH, N. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Teks Laporan Hasil Observasi Siswa Berbasis Aplikasi Kahoot! Kelas VII SMP. *UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA*. From <http://repository.unj.ac.id/14192/>

- Fitriani, 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 (JMKB)* .
- Japar, M. F. (2020). Pelatihan Penggunaan Google Classroom dan Kahoot untuk Meningkatkan Profesionalitas Guru Pendidikan Kewarganegaraan di Era Digital. *Jurnal Karya Abdi Masyarakat*. From <https://www.online-journal.unja.ac.id/JKAM/article/view/9811/5673>
- M. Irfan, N. H. (2022). Pengenalan Aplikasi Socrative dan Quizizz Sebagai Alternatif Penilaian Secara Online. *Jurnal Media Abdimas Vol 1 No 3* .
- Mufidah, L. L. (2020, Juni). EVALUASI RANAH AFEKTIF PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA. *AL-WIJDÁN: Journal of Islamic Education Studies*. From file:///C:/Users/HP/Downloads/jm_alwijdan,+Jurnal+7+-+Lukluk.pdf
- Mulyani, A. (2024). ANALISIS ASESMEN FORMATIF QUIZIZZ PAPER MODETERHADAP HASIL BELAJARMATEMATIKASISWASMP. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*. From <https://journal3.um.ac.id/index.php/fip/article/view/5793/3733>
- Mustafa, P. S., & Masgumelar, N. K. (2022, Februari). Kajian Review: Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap, Pengetahuan, dan Keterampilan dalam Pendidikan Jasmanidan Olahraga. *Biormatika: Jurnal ilmiah fakultas keguruan dan ilmu pendidikan*. From <https://ejournal.unsub.ac.id/index.php/FKIP/article/view/1093/971>
- Ridwan, M., Suhar, A. M., Ulum, B., & Muhammad, F. (2021). Pentingnya penerapan literature review pada penelitian ilmiah. *Jurnal Masohi*, 2(1), 42-51.
- Safira, S. A. (2024). Utilization of the Quizizz Application to Increase Students' Enthusiasm and Interest in Learning in Class IXa PPKn Subjects at SMP Negeri 5 Palu. *Aurelia: Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Indonesia*. From <https://www.rayyanjournal.com/index.php/aurelia/article/view/4979>
- Supriyaddin, e. a. (2023, September). Pengaruh Penggunaan Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Media Pembelajaran*. From https://www.researchgate.net/publication/374349087_Pengaruh_Penggunaan_Kahoot_Terhadap_Motivasi_Belajar_Siswa
- Syihat, F. A. (2021). PENGGUNAAN MEDIA GAMIFIKASI QUIZIZZ DAN KAHOOT DALAM EVALUASI PEMBELAJARAN PPKN PADA SMPN 125 JAKARTA. From <https://repository.upi.edu/69045/>
- Tamrin, M. L. (2021, Juli). PENILAIAN AUTENTIK PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMP NEGERI 4 PEMATANGSIANTAR. *Jurnal Ilmiah Al-Fikru (Sekolah Tinggi Agama Islam Serdang Lubuk Pakam)*. From

<https://jurnal.staiserdanglubukpakam.ac.id/index.php/alfikru/article/view/57/59>

Tryamarta, K. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dengan Media Kahoot untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IX – 1 di SMP Laboratorium Undiksha. *Undergraduate thesis, Universitas Pendidikan Ganesha*. From <https://repo.undiksha.ac.id/23565/>