



Pengaruh Implementasi Pendekatan Deep Learning dengan Aplikasi Quizizz Terhadap Civic Knowledge Siswa

Rohani

Prodi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas IPPS, Universitas PGRI Pontianak, Kalimantan Barat, Indonesia
Email: muslimah.ani@gmail.com

Hemafitria*

Prodi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas IPPS, Universitas PGRI Pontianak, Kalimantan Barat, Indonesia
Email: rizkyema10@gmail.com

**Corresponding Author*

Article History

Submitted : 2025-11-16

Accepted : 2025-12-03

Revised : 2025-11-30

Published : 2025-12-04

DOI: <https://doi.org/10.31571/jpkn.v9i2.9956>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh implementasi pendekatan *Deep Learning* berbasis aplikasi *Quizizz* terhadap peningkatan civic knowledge siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Metode penelitian yang digunakan ialah pre-eksperimen dengan desain pretest-posttest pada satu kelompok. Subjek penelitian berjumlah 28 peserta didik kelas XI SMAN 2 Sekayam Kabupaten Sanggau tahun ajaran 2025/2026. Instrumen penelitian berupa tes objektif 30 soal yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan untuk mengukur civic knowledge siswa. Hasil analisis deskriptif menunjukkan peningkatan rata-rata skor dari 61,71 menjadi 80,21 (selisih 18,50 poin) serta penurunan standar deviasi dari 17,909 menjadi 9,331, yang mengindikasikan pemerataan capaian belajar peserta didik setelah perlakuan. Hasil uji Paired Sample t-test menghasilkan $t = -8,526$, $df = 27$, dan $p < 0,001$, sehingga terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara hasil sebelum dan sesudah diterapkannya pendekatan *Deep Learning* berbasis *Quizizz*. Kebaruan (*novelty*) dalam penelitian ini terletak pada perpaduan model *Deep Learning* dengan platform pembelajaran interaktif *Quizizz* yang tidak hanya meningkatkan capaian *civic knowledge*, tetapi juga mampu mengurangi kesenjangan pemahaman siswa sebagaimana ditunjukkan oleh penurunan standar deviasi. Selain itu, penelitian ini memberikan bukti kuantitatif mengenai efektivitas integrasi pembelajaran mendalam dan gamifikasi digital secara spesifik pada mata pelajaran PKn, yang belum banyak dieksplorasi dalam konteks sekolah wilayah perbatasan.

Kata Kunci: Deep Learning, *Quizizz*, Civic Knowledge, Pendidikan Kewarganegaraan

Abstract

This study aims to determine the effect of implementing a Deep Learning approach assisted by the Quizizz application on improving students' civic knowledge in Citizenship Education learning. The research employed a pre-experimental method using a one-group pretest-posttest design. The subjects consisted of 28 eleventh-grade students at SMA Negeri 2 Sekayam, Sanggau Regency, in the 2025/2026 academic year. The research instrument was a 30-item objective test administered before and after the treatment to measure students' civic knowledge. The descriptive analysis results showed an increase in the mean score from 61.71 to 80.21 (a difference of 18.50 points) and a decrease in the standard deviation from 17.909 to 9.331, indicating more equitable learning outcomes among students after the treatment. The Paired Sample t-test revealed $t = -8.526$, $df = 27$, and $p < 0.001$, indicating a highly significant difference between the results before and after the implementation of the Deep Learning approach assisted by Quizizz. The novelty of this research lies in the integration of the Deep Learning model with the interactive Quizizz platform, which not only improves civic knowledge acquisition but also reduces disparities in students' understanding, as evidenced by the decline in the standard deviation. Furthermore, this study provides quantitative evidence of the effectiveness of integrating deep learning and digital gamification specifically in Citizenship Education, which has not been widely explored in the context of border-area schools.

Keyword: Deep Learning, *Quizizz*, Civic Knowledge, Citizenship Education



PENDAHULUAN

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) memiliki peran strategis dalam membangun karakter warga negara yang cerdas, aktif, dan bertanggung jawab dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Dalam konteks negara demokrasi seperti Indonesia, PKn diharapkan mampu membentuk peserta didik yang memiliki pengetahuan kewarganegaraan (*Civic Knowledge*), keterampilan partisipatif (*Civic Skill*), dan sikap demokratis (*Civic Disposition*). Di antara ketiga domain tersebut, *Civic Knowledge* menjadi landasan utama yang sangat penting dalam membentuk pemahaman awal siswa terhadap sistem politik, hukum, dan pemerintahan.

Civic Knowledge mencakup pemahaman tentang prinsip-prinsip demokrasi, fungsi lembaga negara, hukum dan konstitusi, serta peran aktif warga negara dalam kehidupan sosial-politik. *Civic Knowledge* yang kuat memungkinkan peserta didik untuk memahami hak dan kewajiban sebagai warga negara, serta berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat secara konstruktif (Torney-Purta et al., 2019). Namun, dalam praktiknya, capaian *Civic Knowledge* di kalangan peserta didik, khususnya di jenjang SMA, masih belum optimal.

Hasil observasi di SMAN 2 Sekayam yang terletak di wilayah perbatasan Indonesia-Malaysia di Kabupaten Sanggau, Kalimantan Barat, menunjukkan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi kewarganegaraan yang bersifat abstrak dan konseptual. Ketika dilakukan diskusi kelas maupun evaluasi pembelajaran, tampak bahwa pemahaman siswa terhadap sistem pemerintahan, peran lembaga negara, hingga konsep hak asasi manusia masih terbatas pada hafalan. Hal ini diperkuat dengan data dari hasil ulangan harian yang menunjukkan rendahnya nilai kognitif siswa dalam mata pelajaran PKn, khususnya pada topik sistem demokrasi dan konstitusi.

Beberapa guru di SMAN 2 Sekayam menyampaikan bahwa keterbatasan media pembelajaran yang interaktif serta metode pengajaran yang cenderung konvensional menjadi tantangan utama. Metode ceramah dan penugasan tertulis masih mendominasi pembelajaran PKn, sehingga tidak banyak ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi isu-isu kewarganegaraan secara kontekstual. Kondisi geografis sekolah yang berada di wilayah perbatasan juga turut berpengaruh terhadap minimnya akses terhadap pelatihan guru dan sumber belajar digital yang mutakhir. Sehingga pemahaman mereka tentang peran sebagai warga negara, pentingnya hukum, serta sistem pemerintahan masih sangat terbatas. Dalam konteks inilah Pendidikan Kewarganegaraan menjadi sangat penting, tidak hanya sebagai mata pelajaran formal, tetapi sebagai media strategis untuk membangun kesadaran kebangsaan, rasa cinta tanah air, serta sikap toleran dan demokratis di tengah keberagaman sosial.

Pendekatan deep learning diperlukan untuk menjawab tantangan tersebut, karena pendekatan ini menekankan pada proses internalisasi pengetahuan secara bermakna,

keterlibatan emosional siswa, kemampuan berpikir reflektif, serta kemampuan mengaitkan konsep-konsep abstrak dengan pengalaman nyata dalam kehidupan berbangsa dan bernegara (Biggs & Tang, 2011; Entwistle & Peterson, 2020). *Deep learning* tidak hanya berorientasi pada capaian kognitif, tetapi juga pada pembentukan sikap kritis, kesadaran demokratis, dan kemampuan mengambil keputusan yang bertanggung jawab yang merupakan esensi dari *Civic Knowledge*.

Memperkuat implementasi pendekatan *deep learning* dalam pembelajaran diperlukan dukungan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa yang menyediakan pengalaman belajar interaktif, dan memberikan umpan balik instan. Salah satu platform digital yang relevan adalah aplikasi *Quizizz*.

Quizizz merupakan aplikasi kuis berbasis permainan (*game-based learning*) yang memungkinkan guru menyajikan soal interaktif dengan tampilan visual menarik dan mudah diakses melalui perangkat gawai. Fitur-fitur seperti leaderboard, time limit, dan live feedback tidak hanya meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa, tetapi juga membantu siswa menguji pemahaman konsep kewarganegaraan secara mandiri, cepat, dan berulang. Dengan demikian, integrasi *Quizizz* dapat menjadi sarana yang memperkuat *deep learning* dan meningkatkan penguasaan *Civic Knowledge* yang lebih mendalam, kritis, dan relevan dengan kehidupan mereka sebagai warga negara.

Penelitian oleh Susanti & Wijaya (2020) bahwa penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan, bahkan pada mata pelajaran yang dianggap sulit seperti PKn. Sementara itu, Rahmah et al. (2022) dalam Jurnal Teknologi Pendidikan menemukan bahwa integrasi *Quizizz* dalam strategi pembelajaran berbasis pemecahan masalah dapat meningkatkan hasil belajar siswa hingga 25% pada mata pelajaran IPS. Penelitian lain oleh Andriani & Fitriani (2023) menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* secara konsisten dapat memperkuat kemampuan siswa dalam menjawab soal-soal evaluatif dan argumentatif. Dengan mengintegrasikan pendekatan *deep learning* dan aplikasi *Quizizz*, siswa diharapkan tidak hanya memahami konsep kewarganegaraan secara tekstual, tetapi juga menginternalisasi nilai-nilainya dalam kehidupan sehari-hari.

Model pembelajaran ini sangat cocok diterapkan di SMAN 2 Sekayam yang memiliki tantangan geografis dan sosial tertentu, namun juga memiliki potensi besar dalam mengembangkan literasi kewarganegaraan siswa melalui pemanfaatan teknologi yang tersedia. Sebagian besar siswa sudah terbiasa menggunakan smartphone dan internet dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini membuka peluang besar untuk mengintegrasikan pembelajaran berbasis teknologi ke dalam kelas, dengan tujuan meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa. Dalam konteks inilah, pemanfaatan aplikasi *Quizizz* menjadi sangat relevan. Aplikasi ini

mudah diakses, memiliki antarmuka yang ramah pengguna, dan mengandung unsur kompetisi yang menyenangkan bagi siswa. Selain itu, penerapan pendekatan deep learning dalam pembelajaran PKn dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Pendekatan ini menekankan pada pencarian makna, pemahaman konsep secara mendalam, refleksi, serta aplikasi pengetahuan dalam kehidupan nyata. Kombinasi antara pendekatan deep learning dan media digital seperti *Quizizz* diyakini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, kontekstual, dan berdampak pada peningkatan pemahaman konseptual siswa terhadap isu-isu kewarganegaraan. Penelitian oleh Rohimah & Nugroho (2021) menunjukkan bahwa siswa yang dibelajarkan dengan pendekatan berbasis deep learning berbantuan aplikasi digital mengalami peningkatan dalam kemampuan berpikir kritis dan memahami keterkaitan antara materi dengan lingkungan sosialnya. Hal ini menunjukkan bahwa strategi ini tidak hanya meningkatkan nilai akademik, tetapi juga membentuk keterampilan abad ke-21 yang dibutuhkan siswa di era digital.

Dengan mempertimbangkan kondisi riil di SMAN 2 Sekayam bahwa potensi siswa, dan kebutuhan akan inovasi pembelajaran, maka penelitian ini menjadi penting untuk mengetahui efektivitas implementasi pendekatan deep learning berbasis aplikasi *Quizizz* dalam meningkatkan *Civic Knowledge* siswa. Dengan fokus pada wilayah 3T (terdepan, terluar, tertinggal) di perbatasan Kalimantan Barat, penelitian ini diharapkan berkontribusi pada pengembangan model pembelajaran inovatif dalam pendidikan kewarganegaraan yang relevan dengan tantangan pendidikan di daerah terpencil.

METODE

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-eksperimen dengan desain one group pretest–posttest pada satu kelompok. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026, yaitu selama bulan Agustus yang Lokasi penelitian berada di SMA Negeri 2 Sekayam Kabupaten Sanggau. Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh peserta didik kelas XI SMA Negeri 2 Sekayam Kabupaten Sanggau. Sampel penelitian ditentukan melalui teknik purposive sampling, dengan mempertimbangkan kesamaan kemampuan akademik antar kelas berdasarkan data hasil belajar sebelumnya dan rekomendasi dari guru mata pelajaran. Adapun sampel yaitu kelas XI 1 berjumlah 28 peserta didik.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif berupa skor tes pemahaman peserta didik. Pengumpulan data dilakukan melalui instrumen tes objektif berbentuk pilihan ganda sebanyak 30 soal melalui aplikasi *quiziz*. Tes ini diberikan dalam dua sesi, yaitu sebelum pembelajaran (pretest) dan sesudah pembelajaran (posttest). Sebelum digunakan, instrumen diuji validitas isinya melalui expert judgment dan diuji secara empiris menggunakan

uji korelasi item-total, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda soal dengan bantuan aplikasi SPSS versi 26.

Pengumpulan data dilakukan melalui pemberian pretest dan posttest kepada kedua kelompok. Pretest diberikan untuk mengetahui tingkat pemahaman awal peserta didik sebelum pembelajaran dimulai. Setelah proses pembelajaran selesai, posttest dilaksanakan untuk mengukur pemahaman peserta didik yang diperoleh setelah mengikuti proses pembelajaran. Instrumen diberikan melalui aplikasi *quiziz* dengan pengawasan langsung oleh peneliti dan guru mata pelajaran.

Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan nilai rata-rata, simpangan baku, dan distribusi data. Sementara itu, statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian. Sebelum uji hipotesis dilakukan, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas untuk memastikan bahwa data memenuhi syarat analisis parametrik. Selanjutnya, dilakukan uji Paired Sample t-test untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara *civic knowledge* sebelum dan sesudah pendekatan *Deep Learning* berbasis *Quizizz*. Seluruh proses analisis dilakukan menggunakan bantuan perangkat lunak statistik SPSS versi 26, dengan tingkat signifikansi yang ditetapkan sebesar 0,05.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tingkat Civic Knowledge Siswa sebelum diterapkannya pendekatan Deep learning berbasis aplikasi Quizizz dalam pembelajaran PKn

Descriptive Statistics						
	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
Sebelum diterapkannya pendekatan Deep Learning berbasis Aplikasi Quizizz	28	30	93	1728	61.71	17.909
Setelah diterapkannya pendekatan Deep Learning berbasis Aplikasi Quizizz	28	60	98	2246	80.21	9.331
Valid N (listwise)	28					

Gambar 1. Civic Knowledge sebelum diterapkan Pendekatan Deep Learning Berbasis Quizizz

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, diperoleh bahwa jumlah peserta didik (N) yang mengikuti pretest adalah sebanyak 28 orang. Skor civic knowledge sebelum diterapkannya pendekatan *Deep Learning* berbasis aplikasi *Quizizz* berada pada rentang nilai minimum 30 dan maksimum 93, dengan total skor sebesar 1728. Nilai rata-rata (*mean*) yang diperoleh adalah 61,71, yang menunjukkan bahwa secara umum tingkat penguasaan *civic knowledge* peserta didik masih berada pada kategori sedang dan belum optimal. Hal ini mengindikasikan bahwa

sebelum diberikan perlakuan, pemahaman siswa terhadap materi civics masih perlu ditingkatkan. Nilai standar deviasi sebesar 17,909 menunjukkan adanya variasi yang cukup tinggi dalam kemampuan siswa. Semakin besar nilai standar deviasi, semakin beragam kemampuan peserta didik dalam memahami materi civic knowledge sebelum intervensi.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pada tahap awal ini kemampuan peserta didik belum merata dan terdapat perbedaan yang cukup besar antara siswa dengan kemampuan tinggi dan rendah. Hasil penelitian tersebut sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan Rohani, et al. (2025) melaporkan bahwa sebelum diterapkannya model *Problem Based Learning* pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di kelas XID SMAN 03 Sungai Kakap, nilai rata-rata hasil belajar siswa hanya mencapai 44,3. Nilai tersebut masih berada pada kategori rendah dan belum memenuhi standar KKM yang ditetapkan, yakni 75. Sementara itu, ketuntasan belajar secara klasikal baru dapat dinyatakan tercapai apabila minimal 75% siswa di kelas tersebut memperoleh nilai sesuai atau di atas KKM sekolah, yaitu 70.

Tingkat *Civic Knowledge* siswa setelah diterapkannya pendekatan Deep learning berbasis aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran PKn

Descriptive Statistics						
	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
Sebelum diterapkannya pendekatan Deep Learning berbasis Aplikasi Quizizz	28	30	93	1728	61.71	17.909
Setelah diterapkannya pendekatan Deep Learning berbasis Aplikasi Quizizz	28	60	98	2246	80.21	9.331
Valid N (listwise)	28					

Gambar 2. Civic Knowledge setelah diterapkan Pendekatan Deep Learning Berbasis Quizizz

Setelah penerapan pendekatan *Deep Learning* berbasis aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran, diperoleh bahwa jumlah peserta didik yang mengikuti posttest tetap sebanyak 28 orang. Skor *civic knowledge* mengalami peningkatan dengan nilai minimum 60 dan maksimum 98, serta total skor sebesar 2246. Nilai rata-rata (*mean*) *civic knowledge* setelah perlakuan tercatat sebesar 80,21, mengalami peningkatan yang cukup signifikan dibandingkan rata-rata pretest sebesar 61,71. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan pendekatan *Deep Learning* berbasis *Quizizz* secara umum berpengaruh positif terhadap peningkatan penguasaan materi *civic knowledge* peserta didik.

Nilai standar deviasi pada *posttest* yaitu 9,331, lebih rendah dibandingkan dengan pretest sebesar 17,909. Penurunan standar deviasi ini mengindikasikan bahwa kemampuan siswa menjadi lebih homogen/merata setelah perlakuan, yang berarti variasi antar peserta didik

semakin kecil. Dengan kata lain, selain meningkatkan hasil belajar, intervensi juga membantu mengurangi kesenjangan pemahaman di antara siswa. Secara keseluruhan, hasil deskriptif ini menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran dengan pendekatan *Deep Learning* berbasis *Quizizz* efektif dalam meningkatkan civic knowledge, baik dari segi rata-rata pencapaian maupun pemerataan hasil belajar.

Perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest civic knowledge setelah diterapkan pendekatan deep learning dengan aplikasi *Quizizz*

Descriptive Statistics						
	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
Sebelum diterapkannya pendekatan Deep Learning berbasis Aplikasi Quizizz	28	30	93	1728	61.71	17.909
Setelah diterapkannya pendekatan Deep Learning berbasis Aplikasi Quizizz	28	60	98	2246	80.21	9.331
Valid N (listwise)	28					

Gambar 3. Perbandingan *Civic Knowledge* sebelum dan setelah diterapkan Pendekatan *Deep Learning* Berbasis *Quizizz*

Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa jumlah peserta didik yang terlibat dalam penelitian ini adalah 28 orang. Pada tahap pretest, sebelum diterapkannya pendekatan Deep Learning berbasis aplikasi Quizizz, peserta didik memperoleh skor civic knowledge dengan rentang nilai antara 30 hingga 93, dengan total skor sebesar 1728. Nilai rata-rata (mean) yang diperoleh adalah 61,71 dengan standar deviasi 17,909, yang menunjukkan bahwa tingkat variasi antar peserta didik masih cukup tinggi dan penguasaan materi belum merata. Setelah penerapan pendekatan Deep Learning berbasis aplikasi Quizizz, terjadi peningkatan pada capaian hasil belajar. Nilai posttest berada pada rentang 60 hingga 98, dengan total skor 2246. Rata-rata hasil belajar meningkat menjadi 80,21, yang berarti terdapat kenaikan sebesar 18,50 poin dibandingkan nilai rata-rata pretest. Selain itu, standar deviasi menurun menjadi 9,331, menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik menjadi lebih homogen dan kesenjangan pemahaman antar siswa berkurang.

Secara keseluruhan, data deskriptif ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan pendekatan Deep Learning melalui aplikasi Quizizz berhasil meningkatkan civic knowledge secara signifikan, baik dari segi nilai rata-rata maupun pemerataan hasil belajar peserta didik. Temuan ini menjadi indikasi awal bahwa metode tersebut efektif dan layak untuk diterapkan dalam pembelajaran PKn atau materi sejenis.

Paired Samples Test										
		Paired Differences								
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Significance	
					Lower	Upper			One-Sided p	Two-Sided p
Pair 1	Sebelum diterapkannya pendekatan Deep Learning berbasis Aplikasi Quizizz - Setelah diterapkannya pendekatan Deep Learning berbasis Aplikasi Quizizz	-18.500	11.481	2.170	-22.952	-14.048	-8.526	27	<.001	<.001

Gambar 4. Hasil Uji Paired Samples Test

Uji *Paired Sample t-test* dilakukan untuk mengetahui perbedaan kemampuan peserta sebelum dan sesudah diterapkannya pendekatan Deep Learning berbasis Aplikasi Quizizz. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat selisih rata-rata (Mean Difference) sebesar -18.500 dengan standar deviasi 11.481 dan *standard error mean* 2.170. Rentang *confidence interval* 95% berada pada -22.952 sampai -14.048, yang tidak mencakup nilai 0, sehingga mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan.

Nilai statistik uji yang diperoleh adalah $t = -8.526$ dengan derajat kebebasan (df) 27. Adapun nilai signifikansi (p-value) baik *one-sided* maupun *two-sided* menunjukkan hasil $p < 0.001$. Karena nilai $p < 0.05$, maka dapat dinyatakan bahwa Terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara hasil tes sebelum dan sesudah diterapkannya pendekatan Deep Learning berbasis *Aplikasi Quizizz*. Hasil penelitian ini dipertegas juga dengan hasil penelitian R.R.Nyimas, A, dkk (2025) dengan hasil bahwa model pembelajaran *deep learning* berbantuan platform Genially secara signifikan mampu meningkatkan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Peningkatan rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen sebesar 22,3 poin lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya meningkat 12,167 poin. Uji independent sample t-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,047 ($p < 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kedua kelompok. Selain itu, penurunan standar deviasi pada kelas eksperimen dari 16,58 menjadi 11,58 mengindikasikan bahwa peningkatan nilai tidak hanya terjadi pada beberapa siswa saja, tetapi menyebar merata di seluruh peserta didik dalam kelas tersebut.

Meski kedua penelitian sama-sama menunjukkan efektivitas pendekatan *Deep Learning*, terdapat perbedaan penting pada platform dan metode interaksi. Sementara model Genially lebih menekankan visualisasi interaktif dan gamifikasi umum, model *Deep Learning* dengan aplikasi *Quizizz* menambahkan elemen kompetisi, feedback instan, dan kuis berulang, yang mendorong keterlibatan aktif (*engagement*) dan refleksi kritis (*mindful learning*) secara lebih konsisten. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun keduanya memperkuat teori *Deep Learning*

dan constructivism, pendekatan berbasis Quizizz menawarkan kontribusi tambahan berupa peningkatan motivasi intrinsik dan distribusi pemahaman yang lebih merata, khususnya dalam konteks pembelajaran *Civic Knowledge* dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, skor *civic knowledge* siswa meningkat tajam sebesar 18,50 poin dari 61,71 menjadi 80,21 disertai penurunan simpangan baku dari 17,909 menjadi 9,331. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan pendekatan *Deep Learning* berbasis Quizizz *tidak hanya mampu meningkatkan nilai rata-rata siswa, tetapi juga efektif dalam* mengurangi kesenjangan pemahaman sehingga pemerataan hasil belajar menjadi lebih baik. Uji statistik menghasilkan nilai $t = -8.526$ dengan $df = 27$, dengan p -value untuk *one-sided* maupun *two-sided* sebesar $p < 0.001$. Karena nilai $p < 0.05$, dapat dipastikan bahwa terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara hasil sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran tersebut, sehingga peningkatan yang terjadi bukan bersifat kebetulan. Secara keseluruhan, penelitian ini memperlihatkan bahwa pemanfaatan teknologi digital seperti Quizizz mampu mendukung pembelajaran PKn yang lebih interaktif, bermakna, serta mendorong pendalaman konsep sekaligus pemerataan capaian belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, R., & Fitriani, D. (2023). Pengaruh Quizizz terhadap Hasil Belajar IPS SMP. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(1), 51–60.
- Biggs, J., & Tang, C. (2011). *Teaching for Quality Learning at University*. Open University Press.
- Entwistle, N., & Peterson, E. (2020). Deep Approaches to Learning: Theoretical Perspectives and Practical Implications. *Educational Psychology Review*, 32(2), 1–18.
- R.R.Nyimas, A, dkk (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Deep Learning Berbantuan Genially terhadap Pemahaman Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 4 (1).
- Rahmah, A., Nugraheni, R., & Saputra, D. (2022). Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(2), 66–74.
- Rohani, dkk. (2025). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*. 9(1).
- Susanti, Y., & Wijaya, H. (2020). Penerapan Quizizz untuk Meningkatkan Keterlibatan Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 14(1), 88–95.
- Torney-Purta, J., et al. (2019). *Civic Knowledge and Engagement: An IEA Study of Upper Secondary Students in Six Countries*. IEA Publications.