

**IMPLEMENTASI QUIZ FAMILY 100 BERBASIS CANVA AI DALAM
MENINGKATKAN STUDENT ENGAGEMENT MURID PADA PEMBELAJARAN
PPKn MATERI HAK DAN KEWAJIBAN KELAS IX SMP NEGERI 8 MEDAN**

Rini Armianti Berutu¹, Metrilitna Br.Sembiring², Syahlan³, Suparmanto⁴

^{1,2,3}Pendidikan Profesi Guru FKIP Universitas Islam Sumatera Utara

⁴ SMP N 8 Medan

¹armiantirini28@gmail.com, ²Metrilitna@gmail.com, ³syahlan@fkip.uisu.ac

⁴suparmanto789@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to describe and analyze the improvement of student engagement through the implementation of Quiz Family 100 as an interactive learning medium in Civics Education (PPKn). This study employed Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles, preceded by a pre-cycle stage, each consisting of planning, action, observation, and reflection. The subjects were 30 ninth-grade students (class IX-2) of SMP Negeri 8 Medan. The action given was the implementation of Quiz Family 100 as an interactive learning medium on the topic of Citizens' Rights and Obligations. The results showed that student engagement in the pre-cycle stage was in the sufficient category with a percentage of 59.69%, increased to the good category in Cycle I with 76.46%, and increased further to the very good category in Cycle II with 89.32%. This improvement indicates positive changes in attention, activeness, participation, enthusiasm, and involvement during the learning process. Based on these results, the implementation of Quiz Family 100 as an interactive learning medium can be used to improve student engagement in Civics learning among ninth-grade students at SMP Negeri 8 Medan.

Keywords: Quiz Family 100, Student Engagement, Classroom Action Research, Citizens' Rights and Obligations

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis peningkatan *student engagement* siswa melalui implementasi Quiz Family 100 sebagai media pembelajaran interaktif pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, didahului tahap pra-siklus, dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi pada setiap siklus. Subjek penelitian adalah 30 siswa kelas IX-2 SMP Negeri 8 Medan. Tindakan yang diberikan berupa implementasi Quiz Family 100 sebagai media pembelajaran interaktif pada materi Hak dan Kewajiban Warga Negara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *student engagement* siswa pada tahap pra-siklus berada pada kategori cukup dengan persentase 59,69%,

meningkat menjadi kategori baik pada Siklus I dengan persentase 76,46%, dan meningkat kembali menjadi kategori sangat baik pada Siklus II dengan persentase 89,32%. Peningkatan tersebut menunjukkan adanya perubahan positif pada aspek perhatian, keaktifan, partisipasi, antusiasme, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Berdasarkan hasil tersebut, implementasi Quiz Family 100 sebagai media pembelajaran interaktif dapat digunakan untuk meningkatkan *student engagement* siswa pada pembelajaran PPKn kelas IX SMP Negeri 8 Medan.

Kata Kunci: Quiz Family 100, *Student Engagement*, Penelitian Tindakan Kelas, Hak dan Kewajiban Warga Negara

A. Pendahuluan

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) memiliki peran strategis dalam membentuk karakter, sikap kebangsaan, dan kesadaran hukum siswa sebagai warga negara yang baik. Namun demikian, mata pelajaran ini kerap dipersepsikan siswa sebagai pelajaran yang sarat muatan hafalan konsep, norma, dan nilai-nilai normatif, sehingga proses pembelajarannya cenderung berlangsung secara satu arah melalui metode ceramah. Kondisi tersebut berpotensi menurunkan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar, padahal keberhasilan pembelajaran PPKn tidak hanya diukur dari penguasaan materi, tetapi juga dari sejauh mana siswa terlibat secara kognitif, emosional, perilaku, maupun agentik dalam pembelajaran itu sendiri, khususnya pada materi hak dan kewajiban warga negara yang

menuntut penghayatan nilai, bukan sekadar hafalan konsep.

Keterlibatan siswa atau *student engagement* merupakan upaya yang diperoleh siswa dari proses kegiatan belajar berdasarkan capaian yang diharapkan oleh sekolah untuk mendukung partisipasi siswa dalam kegiatan di sekolah (Kuh, 2009). (Trowler, 2010) menegaskan bahwa *student engagement* adalah usaha dan keinginan siswa untuk dapat terlibat secara efektif serta berpartisipasi aktif dalam berbagai kegiatan pembelajaran demi mencapai keberhasilan belajar. Lebih lanjut. (Tseng, 2011) mengemukakan empat dimensi *student engagement*, yaitu *agentic engagement*, *behavioral engagement*, *emotional engagement*, dan *cognitive engagement*, yang keempatnya saling berkaitan dalam menentukan kualitas partisipasi siswa selama proses belajar berlangsung. Faktor lingkungan,

khususnya interaksi guru dengan siswa dan metode pengajaran yang digunakan, turut memengaruhi tinggi rendahnya keterlibatan siswa dalam kelas (Paris, 2024)

Fenomena rendahnya keterlibatan siswa ini juga teramati pada pembelajaran PPKn siswa kelas IX-2 di SMP Negeri 8 Medan, khususnya pada materi hak dan kewajiban warga negara. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti, terlihat bahwa sebagian besar siswa cenderung pasif selama proses pembelajaran berlangsung, kurang berinisiatif dalam bertanya maupun menyampaikan pendapat, serta menunjukkan tanda-tanda kejenuhan ketika materi disampaikan secara konvensional melalui ceramah dan pencatatan. Minimnya variasi media pembelajaran yang digunakan guru turut menjadi salah satu faktor yang menyebabkan siswa kurang antusias dan kurang terlibat secara aktif, baik secara emosional maupun kognitif, dalam mengikuti pembelajaran PPKn. Apabila kondisi ini dibiarkan berlarut-larut, dikhawatirkan akan berdampak pada rendahnya pemahaman siswa terhadap hak dan kewajibannya sebagai warga negara, yang seharusnya tidak hanya dipahami

secara kognitif, tetapi juga dihayati dan diinternalisasikan dalam sikap sehari-hari.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menghadirkan media pembelajaran interaktif yang mampu menumbuhkan minat sekaligus keterlibatan aktif siswa. Quiz Family 100 merupakan media kuis interaktif yang mengadaptasi format permainan tebak jawaban populer, yang dapat dirancang guru untuk menyajikan soal secara berkelompok, memberikan umpan balik langsung, serta menampilkan skor secara instan, sehingga berpotensi meningkatkan interaktivitas pembelajaran di kelas. Kajian pengembangan media Quiz Family 100 pada pembelajaran di sekolah dasar menunjukkan bahwa media ini layak digunakan dan mampu mendorong interaksi aktif serta diskusi kelompok melalui mekanisme permainan yang menuntut kesepakatan bersama dalam menjawab pertanyaan (Salsabila, 2026). Beberapa kajian mengenai pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) turut menunjukkan bahwa unsur permainan, kompetisi, dan umpan balik langsung dapat mendukung keterlibatan siswa

baik secara kognitif maupun emosional, meskipun besarnya pengaruh tersebut tetap bergantung pada karakteristik tugas, interaksi sosial, dan kondisi teknis pembelajaran (Jabbar, 2015). Karakteristik inilah yang menjadikan Quiz Family 100 relevan untuk diujicobakan sebagai media dalam mengatasi rendahnya keterlibatan siswa pada pembelajaran PPKn materi hak dan kewajiban warga negara di SMP Negeri 8 Medan.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian mengenai implementasi Quiz Family 100 sebagai media pembelajaran interaktif dalam membangun *student engagement* siswa pada pembelajaran PPKn materi hak dan kewajiban warga negara kelas IX-2 SMP Negeri 8 Medan menjadi penting untuk dilaksanakan. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan melalui tahap pra-siklus, Siklus I, dan Siklus II, dengan tujuan (1) mendeskripsikan pelaksanaan implementasi Quiz Family 100 sebagai media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran PPKn di kelas IX SMP Negeri 8 Medan, (2) menganalisis apakah implementasi Quiz Family 100 dapat meningkatkan *student engagement* siswa, dan (3)

mendeskripsikan pola peningkatan *student engagement* siswa dari pra-siklus, Siklus I, hingga Siklus II. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata bagi guru dalam menghadirkan pembelajaran PPKn yang lebih interaktif, menyenangkan, dan mampu menumbuhkan keterlibatan siswa secara utuh, baik dari aspek perilaku, emosi, kognisi, maupun agentic. Di tengah tuntutan pendidikan abad ke-21 yang menekankan pembelajaran berpusat pada siswa serta pemanfaatan teknologi digital secara optimal, urgensi penelitian ini semakin relevan sebagai upaya menjawab kesenjangan antara kebutuhan pembelajaran interaktif dengan praktik pembelajaran PPKn yang masih didominasi metode konvensional di sekolah.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mengacu pada model (Mc Taggart, 1998), dengan alur pra-siklus, Siklus I, dan Siklus II. Setiap siklus tindakan (Siklus I dan Siklus II) terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi, yang dilaksanakan secara

berulang untuk memperbaiki praktik pembelajaran berdasarkan hasil refleksi siklus sebelumnya.

Subjek penelitian adalah 30 siswa kelas IX-2 SMP Negeri 8 Medan pada mata pelajaran PPKn materi Hak dan Kewajiban Warga Negara. Tindakan yang diberikan berupa implementasi Quiz Family 100 sebagai media pembelajaran interaktif pada kegiatan inti pembelajaran, yang dipadukan dengan diskusi kelompok, lembar kerja peserta didik (LKPD), tanya jawab, dan penguatan konsep oleh guru.

Pada tahap pra-siklus, peneliti melaksanakan pembelajaran dengan metode konvensional (tanpa Family Quiz 100) untuk memperoleh gambaran kondisi awal *student engagement* siswa. Hasil pra-siklus digunakan sebagai dasar penyusunan rencana tindakan Siklus I. Pada Siklus I, guru menerapkan Quiz Family 100 pada kegiatan inti pembelajaran sesuai skenario yang telah disusun, hasil observasi dan refleksi Siklus I selanjutnya digunakan untuk menyempurnakan tindakan pada siklus II khususnya dalam hal pemerataan kesempatan siswa untuk berpartisipasi serta pemberian stimulus dan

pertanyaan pemantik kepada siswa yang masih pasif.

Data dikumpulkan melalui empat teknik, yaitu: (1) observasi, menggunakan lembar observasi *student engagement* dan lembar observasi aktivitas guru, (2) dokumentasi, berupa foto kegiatan pembelajaran dan tangkapan layar penggunaan Quiz Family 100, (3) catatan lapangan, untuk mencatat kejadian penting yang tidak tercakup dalam lembar observasi terstruktur; dan (4) wawancara singkat dan tidak terstruktur kepada beberapa siswa untuk mengonfirmasi data observasi.

Instrumen observasi *student engagement* disusun berdasarkan lima indikator, yaitu perhatian, keaktifan, partisipasi, antusiasme, dan keterlibatan dalam aktivitas pembelajaran, dengan tiga butir pernyataan pada setiap indikator (15 butir) yang dinilai menggunakan skala 1-4 (1 = belum terlihat, 2 = mulai terlihat, 3 = sering terlihat, 4 = sangat terlihat/konsisten). Instrumen ini dikembangkan berdasarkan konsep *student engagement* multidimensional yang dikemukakan (Paris A. B., 2016), yang mencakup dimensi perilaku, emosi, dan kognisi. Instrumen observasi aktivitas guru terdiri atas

sembilan aspek dengan skala penilaian yang sama, digunakan untuk menilai keterlaksanaan pembelajaran (*fidelity of implementation*).

Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan rumus persentase = $(\text{skor yang diperoleh} \div \text{skor maksimal}) \times 100\%$. Skor maksimal keseluruhan adalah 60 per siswa (5 indikator $\times$ 3 butir $\times$ 4 skor maksimal). Persentase yang diperoleh selanjutnya diinterpretasikan ke dalam lima kategori, yaitu 0-20% (sangat rendah), 21-40% (rendah), 41-60% (sedang), 61-80% (tinggi), dan 81-100% (sangat tinggi). Indikator keberhasilan tindakan ditetapkan berupa terjadinya peningkatan persentase *student engagement* secara konsisten dari pra-siklus ke Siklus I dan Siklus II, dengan target akhir mencapai kategori tinggi hingga sangat tinggi ($\geq 61\%$).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Pada tahap pra-siklus, hasil observasi menunjukkan bahwa *student engagement* siswa berada pada kategori cukup dengan total persentase 59,69%. Kondisi ini menunjukkan bahwa sebelum tindakan diberikan, keterlibatan siswa dalam pembelajaran PPKn materi hak dan kewajiban warga

negara masih belum optimal, khususnya pada indikator yang menuntut inisiatif siswa seperti mengajukan pertanyaan dan memberikan rangkuman/kesimpulan pembelajaran.

Setelah tindakan Siklus I dilaksanakan melalui implementasi Family 100, *student engagement* siswa meningkat menjadi 76,46% dengan kategori baik. Hasil refleksi Siklus I menunjukkan bahwa pembelajaran berjalan dengan baik dan siswa terlihat lebih antusias, aktif menjawab, serta berani menyampaikan pendapat, meskipun sebagian kecil siswa masih membutuhkan dorongan agar lebih percaya diri. Berdasarkan hasil refleksi tersebut, tindakan pada Siklus II diarahkan untuk memberikan kesempatan yang lebih merata kepada seluruh siswa untuk berpartisipasi, disertai pemberian stimulus dan pertanyaan pemantik bagi siswa yang masih pasif.

Pada Siklus II, *student engagement* siswa kembali meningkat menjadi 89,32% dengan kategori sangat baik. Perbandingan hasil observasi *student engagement* siswa pada pra-siklus, Siklus I, dan Siklus II untuk setiap indikator disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Perbandingan Persentase *Student Engagement* Siswa pada Pra-Siklus, Siklus I, dan Siklus II

No	Indikator	Pra-Siklus (%)	Siklus I (%)	Siklus II (%)	Keterangan
1	Perhatian terhadap penjelasan guru/materi	64,06	77,34	90,63	Meningkat
2	Tidak melakukan aktivitas di luar pembelajaran	60,94	75,00	89,06	Meningkat
3	Merespons instruksi guru dengan segera	62,50	78,91	91,41	Meningkat
4	Menjawab pertanyaan secara aktif	59,38	78,13	92,97	Meningkat
5	Mengajukan pertanyaan terkait materi	50,78	64,06	82,03	Meningkat
6	Merespons pertanyaan guru secara sukarela	54,69	68,75	85,16	Meningkat
7	Mengikuti diskusi kelompok	65,63	80,47	90,63	Meningkat
8	Mengerjakan LKPD/tugas yang diberikan	68,75	82,03	92,97	Meningkat
9	Memberikan pendapat dalam kelompok	56,25	71,09	84,38	Meningkat
10	Menunjukkan ekspresi senang selama pembelajaran	61,72	80,47	91,41	Meningkat
11	Bersemangat mengikuti pembelajaran	63,28	82,03	92,97	Meningkat
12	Memberikan reaksi positif terhadap pembelajaran	64,84	82,81	92,19	Meningkat
13	Mengikuti seluruh tahapan pembelajaran	67,97	84,38	94,53	Meningkat
14	Tetap terlibat dalam diskusi dan penutup	57,03	73,44	85,94	Meningkat
15	Membantu memberikan rangkuman/kesimpulan	53,13	67,97	82,81	Meningkat
	Rata-rata / Total	59,69	76,46	89,32	Meningkat

Data pada Tabel 1. menunjukkan bahwa seluruh 15 butir indikator *student engagement* mengalami peningkatan secara konsisten dari pra-siklus ke Siklus I dan Siklus II, dengan rata-rata keseluruhan meningkat dari 59,69% menjadi 76,46% pada Siklus I, dan 89,32% pada Siklus II, atau meningkat sebesar

29,63 poin persentase dari pra-siklus sampai Siklus II. Peningkatan aktivitas guru turut mendukung keberhasilan tindakan tersebut, sebagaimana disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2.
Hasil Observasi Aktivitas Guru

Siklus	Skor Total	Skor Maksima I	Persentase	Kategori
Siklus I	32	36	88,89%	Sangat Baik
Siklus II	35	36	97,22%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil observasi, aktivitas guru pada Siklus I memperoleh persentase 88,89% dengan kategori sangat baik, dan meningkat menjadi 97,22% pada Siklus II dengan kategori yang sama. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa guru semakin optimal dalam mengelola pembelajaran, menggunakan media Family 100, memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif, memberikan umpan balik, serta mengelola kegiatan diskusi dan kuis dengan baik.

2. Pembahasan

1. Peningkatan *Student Engagement* dari Pra-Siklus sampai Siklus II

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan *student engagement* secara bertahap setelah diterapkannya media interaktif Family 100 dalam pembelajaran PPKn materi hak dan kewajiban warga negara. Pada kondisi pra-siklus, persentase *student engagement* berada pada 59,69% dengan kategori cukup,

meningkat menjadi 76,46% dengan kategori baik pada Siklus I, dan meningkat kembali menjadi 89,32% dengan kategori sangat baik pada Siklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa keterlibatan siswa tidak hanya terlihat pada saat mengikuti kuis, tetapi juga pada berbagai aktivitas pembelajaran lainnya. Pada Siklus II, indikator perhatian terhadap materi mencapai 90,63%, keaktifan menjawab pertanyaan 92,97%, keikutsertaan dalam diskusi kelompok 90,63%, penyelesaian tugas 92,97%, dan keikutsertaan dalam seluruh tahapan pembelajaran 94,53%, yang memperlihatkan bahwa keterlibatan siswa semakin menyeluruh setelah penggunaan Family 100 dilakukan secara berulang dan disertai perbaikan pembelajaran pada setiap siklus.

Temuan ini sejalan dengan pandangan Fredricks, Blumenfeld, dan Paris (2004) yang menjelaskan bahwa *student engagement* merupakan konstruk multidimensi yang meliputi keterlibatan perilaku (behavioral), emosi (emotional), dan kognisi (cognitive), serta dapat berubah sebagai respons terhadap kondisi dan lingkungan pembelajaran. Peningkatan perilaku memperhatikan, menjawab

pertanyaan, berdiskusi, menunjukkan antusiasme, dan mengikuti pembelajaran hingga selesai dalam penelitian ini menjadi indikasi bahwa perubahan lingkungan pembelajaran melalui media interaktif berkaitan dengan meningkatnya keterlibatan siswa.

2. Perubahan pada Indikator *Student Engagement*

Peningkatan terjadi pada seluruh 15 butir indikator yang diamati. Pada pra-siklus, beberapa indikator masih berada pada tingkat yang relatif rendah, khususnya mengajukan pertanyaan terkait materi (50,78%), membantu memberikan rangkuman/kesimpulan (53,13%), dan merespons pertanyaan guru secara sukarela (54,69%). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa sebelum tindakan, siswa belum sepenuhnya terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, khususnya pada aspek yang menuntut inisiatif dan keberanian berpendapat.

Pada Siklus I, indikator-indikator tersebut mulai meningkat, meskipun hasil refleksi masih menemukan sebagian siswa yang kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat dan belum aktif bertanya. Oleh karena

itu, pada Siklus II guru memberikan kesempatan yang lebih merata kepada siswa untuk menyampaikan jawaban, pendapat, pertanyaan, serta kesimpulan pembelajaran. Hasilnya, indikator mengajukan pertanyaan meningkat menjadi 82,03%, merespons pertanyaan guru secara sukarela menjadi 85,16%, dan memberikan rangkuman/kesimpulan menjadi 82,81%.

Perubahan tersebut dapat dijelaskan melalui tiga dimensi student engagement. Dari sisi behavioral engagement, siswa semakin aktif mengikuti instruksi, diskusi, dan tugas. Dari sisi emotional engagement, terlihat dari meningkatnya antusiasme dan reaksi positif selama pembelajaran. Sementara itu, dari sisi cognitive engagement, siswa mulai lebih terlibat dalam menjawab pertanyaan, memberikan pendapat, dan menyimpulkan materi. Dengan demikian, peningkatan yang terjadi tidak hanya berupa aktivitas fisik mengikuti permainan, tetapi juga mencakup keterlibatan emosional dan proses berpikir dalam pembelajaran (Fredricks, Blumenfeld, & Paris, 2004).

3. Peran Media Interaktif Family 100 dalam Membangun *Student Engagement*

Penggunaan Family 100 memberikan perubahan pada pola interaksi pembelajaran. Pada pembelajaran konvensional, siswa lebih banyak berperan sebagai penerima penjelasan guru, sedangkan melalui Family 100 siswa memperoleh kesempatan untuk menjawab pertanyaan, berdiskusi, menyampaikan pendapat, melihat hasil jawaban, dan memberikan respons secara langsung. Mekanisme tersebut membuat siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi terlibat aktif dalam aktivitas pembelajaran.

Salah satu unsur yang mendukung keterlibatan tersebut adalah adanya umpan balik langsung setelah siswa memberikan jawaban. Penelitian mengenai interaksi siswa dengan alat umpan balik berbasis teknologi menunjukkan bahwa pola keterlibatan dengan fitur umpan balik berkaitan dengan perilaku belajar yang lebih produktif (Chen, Breslow, & DeBoer, 2018). Penelitian lain mengenai classroom response system juga menunjukkan bahwa sistem umpan balik langsung dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan aktif

siswa melalui pemberian jawaban dan pembahasan secara real time (L, 2011)

Dalam penelitian ini, Family 100 juga menghadirkan unsur permainan berupa pertanyaan, jawaban, tantangan antarkelompok, dan respons terhadap hasil permainan. Unsur tersebut membuat suasana pembelajaran lebih menarik dan memberikan stimulus kepada siswa untuk berpartisipasi. Kajian sistematis mengenai pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) menunjukkan bahwa fitur permainan dapat memengaruhi keterlibatan pada aspek kognitif maupun emosional, meskipun besarnya pengaruh tersebut tetap dipengaruhi oleh karakteristik tugas, interaksi sosial, tantangan, kemampuan siswa, dan faktor teknis (Jabbar, 2015). Dengan demikian, peningkatan *student engagement* dalam penelitian ini tidak semata-mata disebabkan oleh bentuk permainan Quiz Family 100, tetapi juga oleh cara media tersebut diintegrasikan dengan materi hak dan kewajiban warga negara, diskusi kelompok, pertanyaan guru, pemberian umpan balik, dan kesempatan siswa untuk berpartisipasi.

4. Kesesuaian Temuan dengan Penelitian Terdahulu dan Kendala yang Ditemukan

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan atau media interaktif dapat mendukung keterlibatan siswa. Tinjauan literatur oleh Shu dan Liu (2019) terhadap dua puluh penelitian tentang *student engagement* dalam *game-based learning* menemukan bahwa keterlibatan siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, antara lain interaksi sosial, kesenangan, minat, efikasi diri, karakteristik tugas, tantangan, penghargaan, otonomi, serta kendala teknis. Kajian lain oleh Ke, Xie, dan Xie (2016) menjelaskan bahwa keterlibatan dalam pembelajaran berbasis permainan berkembang secara bertahap, mulai dari keterlibatan afektif yang didorong oleh tantangan yang sesuai, keterlibatan kognitif yang muncul dari unsur bermain, hingga keterlibatan yang berbasis pada tindakan dalam permainan.

Temuan yang lebih spesifik mengenai Quiz Family 100 juga menunjukkan potensi media tersebut sebagai media pembelajaran interaktif. Penelitian pengembangan Quiz Family

100 pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar, misalnya, dilatarbelakangi oleh pembelajaran konvensional dan keterbatasan media interaktif, dengan hasil bahwa media tersebut mampu mendorong interaksi aktif dan diskusi kelompok melalui mekanisme permainan yang menuntut kesepakatan bersama dalam menjawab pertanyaan (Salsabila, 2026). Hal ini memiliki kesamaan dengan penelitian ini dalam hal penggunaan format Quiz Family 100 sebagai sarana menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, meskipun penelitian ini berfokus pada *student engagement* dalam pembelajaran PPKn kelas IX.

Meskipun hasil penelitian menunjukkan peningkatan pada seluruh indikator, peningkatan pada indikator mengajukan pertanyaan dan memberikan rangkuman/kesimpulan tidak setinggi indikator keaktifan menjawab pertanyaan atau mengikuti tahapan pembelajaran. Kondisi tersebut dapat dipahami karena menjawab pertanyaan dalam permainan relatif lebih sederhana dan terstruktur, sedangkan mengajukan pertanyaan dan menyusun kesimpulan membutuhkan keberanian serta keterlibatan berpikir yang lebih tinggi.

Kondisi ini sejalan dengan temuan Shu dan Liu (2019) bahwa karakteristik tugas, interaksi sosial, dan kemampuan siswa turut memengaruhi tingkat engagement yang dicapai.

Secara keseluruhan, peningkatan dari 59,69% pada pra-siklus menjadi 76,46% pada Siklus I dan 89,32% pada Siklus II menunjukkan bahwa penerapan Family 100 dalam penelitian ini berkaitan dengan peningkatan *student engagement* siswa. Keberhasilan tindakan juga didukung oleh peningkatan aktivitas guru dari 88,89% pada Siklus I menjadi 97,22% pada Siklus II, sehingga penggunaan media tidak berdiri sendiri, tetapi didukung oleh pengelolaan pembelajaran, pemberian umpan balik, kesempatan berpartisipasi, dan perbaikan tindakan berdasarkan hasil refleksi setiap siklus.

D. Kesimpulan

Pelaksanaan implementasi Quiz Family 100 dalam pembelajaran PPKn kelas IX-2 SMP Negeri 8 Medan berjalan melalui tahap pra-siklus, Siklus I, dan Siklus II. Pada tahap pra-siklus, *student engagement* siswa masih berada pada kategori cukup. Media interaktif Quiz Family 100 kemudian diterapkan pada Siklus I dan

diperbaiki pada Siklus II berdasarkan hasil refleksi, dan pelaksanaan tindakan berjalan dengan baik, dengan siswa menunjukkan respons yang semakin aktif, antusias, dan terlibat dalam proses pembelajaran.

Implementasi Quiz Family 100 terbukti dapat meningkatkan *student engagement* siswa, yang ditunjukkan dengan peningkatan persentase dari 59,69% pada pra-siklus, menjadi 76,46% pada Siklus I, dan meningkat kembali menjadi 89,32% pada Siklus II, atau meningkat sebesar 29,63 poin persentase dari pra-siklus sampai Siklus II.

Peningkatan *student engagement* dari pra-siklus ke Siklus I dan Siklus II menunjukkan pola peningkatan yang konsisten pada aspek perhatian, keaktifan, partisipasi, antusiasme, dan keterlibatan siswa dalam seluruh tahapan pembelajaran. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan Quiz Family 100 yang disertai perbaikan strategi pembelajaran pada setiap siklus dapat membangun keterlibatan siswa dalam pembelajaran PPKn materi hak dan kewajiban warga negara.

Berdasarkan simpulan tersebut, disarankan agar guru PPKn dapat memanfaatkan Quiz Family 100 atau

media kuis interaktif sejenis secara berkelanjutan pada materi lain yang bersifat normatif agar keterlibatan siswa tetap terjaga. Penelitian selanjutnya juga disarankan untuk mengkaji pengaruh media interaktif ini terhadap variabel lain, seperti hasil belajar atau motivasi belajar, pada jenjang dan mata pelajaran yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Jabbar, F. P. (2015). Ganeplay Engagement and Learning in Game-Based Learning. *Education Research* , 740-779.
- Kuh, G. D. (2009). What Student Affairs Profesioanals Need to Know About Student Engagment . *Journal of College Student Development*, 683-706.
- L, B. C. (2011). A Study of Clasroom Response System Clickers: Increasing Student Enangement and Performance in a Large Undergraudate Lecture Class on Architecrual Research . *Jurnal Of Interartive Learning Research*.
- Mc Taggart, R. &. (1998). The Action Reserch Planner (3rd ed). *Deakin University Press*.
- Paris, A. B. (2016). School Enangement: Potential of The Concept, State Of The Education. *Education Reserch* , 1183-1201.
- Paris, B. d. (2024). Shool Engagement Potential of The Concept . *State Of The Evidence*, 59-109.
- Salsabila, S. &. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Permainan Famili 100 Untuk Menumbuhkan Kerjasama Siswa dalam Pembelajaran IPAS . *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 20-26.
- Trowler, V. (2010). Student Enagement Literatur Review. *The Higer Education Academy*.
- Tseng, J. R. (2011). Agency as a Fourth Aspect Of Student Engagement During Learning Activities . *Contemporary Education Psychoology*, 257-267.