

**TRANSFORMASI PEMBELAJARAN MI/SD MELALUI PEMANFAATAN
QUIZZZ SEBAGAI MEDIA DIGITAL INTERAKTIF**Aghitsna Sabila Chaqq¹, Fina Rahma², Nur Haliza³, Safila Novianti⁴, Roma Aristiyanto⁵^{1, 2, 3, 4, 5} UIN K.H. Abdurrahman Wahid PekalonganAghitsnasabilal@gmail.com¹, hazelhaliza@gmail.com²,
safilanovianti18@gmail.com³, finarahma405@gmail.com⁴,
roma.aristiyanto@uingusdur.ac.id⁵

Abstract: An important step in improving education standards in accordance with the latest developments in digital technology is teaching reform at the Madrasah Ibtidaiyah (MI) and Primary School (SD) levels. The use of interactive digital media such as Quizizz and other information and communication technologies (ICT) significantly changes learning strategies, student participation, and the learning environment. Analyzing the function of Quizizz as an interactive learning tool is a major goal in supporting the digitalization of basic education. To analyze the advantages, difficulties, and impacts of using Quizizz in MI/SD, various national and international literatures from the last five years were qualitatively reviewed using the literature study methodology. Quizizz works well to increase learning motivation, improve understanding through repetition of quizzes, and foster a fun and competitive learning environment. It also encourages teachers to design more creative and adaptive learning. However, the application of technology still faces challenges such as limited internet access and teacher competence in digital integration. Overall, the integration of Quizizz in MI / SD learning is considered capable of forming a collaborative, critical and fun learning environment, and has great potential in supporting the digital transformation of basic education in Indonesia.

Keywords : *Learning Transformation, Interactive Digital Media, Quizizz, Learning Motivation*

Abstrak: Langkah penting dalam meningkatkan standar pendidikan yang sesuai dengan perkembangan teknologi digital terkini adalah reformasi pengajaran di tingkat Madrasah Ibtidaiyah (MI) dan Sekolah Dasar (SD). Penggunaan media digital interaktif seperti Quizizz dan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) lainnya secara signifikan mengubah strategi pembelajaran, partisipasi siswa, dan lingkungan belajar. Menganalisis fungsi Quizizz sebagai alat pembelajaran interaktif merupakan tujuan utama dalam mendukung digitalisasi pendidikan dasar. Untuk menganalisis keuntungan, kesulitan, dan dampak dari penggunaan Quizizz di MI/SD, berbagai literatur nasional dan internasional dari lima tahun terakhir dikaji secara kualitatif dengan menggunakan metodologi studi literatur. Quizizz bekerja dengan baik untuk meningkatkan motivasi belajar, meningkatkan pemahaman melalui pengulangan kuis, dan menumbuhkan lingkungan belajar yang menyenangkan dan kompetitif. Media ini juga mendorong guru untuk merancang pembelajaran yang lebih kreatif dan adaptif. Namun, penerapan teknologi masih menghadapi tantangan seperti keterbatasan akses internet dan kompetensi guru dalam integrasi digital. Secara keseluruhan, integrasi Quizizz dalam pembelajaran MI/SD dinilai mampu membentuk lingkungan belajar yang kolaboratif, kritis, dan menyenangkan, serta memiliki potensi besar dalam mendukung transformasi digital pendidikan dasar di Indonesia.

Kata Kunci: *Transformasi Pembelajaran, Media Digital Interaktif, Quizizz, Motivasi Belajar.*

PENDAHULUAN

Pendidikan hanyalah salah satu bidang kehidupan yang terkena dampak signifikan dari teknologi digital. Perbaikan teknis dan pedagogis dalam proses pembelajaran didorong oleh revolusi digital pendidikan (Munir, 2012). Menggunakan teknologi untuk meningkatkan proses belajar mengajar merupakan salah satu masalah terbesar yang dihadapi lembaga pendidikan, terutama di tingkat dasar (Sadiman et al., 2010). Integrasi ini membutuhkan pengetahuan tentang bagaimana teknologi dapat digunakan untuk menghasilkan pembelajaran yang berpusat pada siswa, kontekstual dan aktif, di samping kemahiran dalam menggunakan alat bantu (Arsyad, 2011). Dengan demikian, selain melek digital, para pendidik juga harus mampu menciptakan metode pengajaran mutakhir yang sesuai dengan tuntutan zaman.

Sebagai bagian dari upaya untuk memasukkan teknologi ke dalam pendidikan dasar, SD Harapan Mulia telah menerapkan sumber daya pembelajaran digital yang disesuaikan dengan kualitas unik setiap siswa. *Quizizz*, sebuah platform kuis berbasis game edukasi, adalah salah satu platform interaktif yang digunakan. Motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dapat ditingkatkan dengan adanya komponen waktu, skor, dan tampilan yang menarik (Wulandari, 2022; Yuliana, 2021). *Quizizz* juga memudahkan pendidik untuk merancang lingkungan belajar yang menghibur, kompetitif, dan fleksibel yang memenuhi tuntutan siswa di abad ke-21 (Sutrisno, 2020). Oleh karena itu, diharapkan *Quizizz* dapat membantu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan signifikan di lingkungan sekolah dasar.

Namun, pembelajaran yang baik di kelas tidak selalu dijamin dengan penggunaan teknologi. Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengetahui efek media seperti *Quizizz* terhadap hasil belajar dan motivasi siswa (Rahmawati, 2020). Oleh karena itu, untuk menjelaskan bagaimana *Quizizz* dan media digital lainnya dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di SD Harapan Mulia, teknik deskriptif dan tinjauan literatur digunakan dalam penelitian ini. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyajikan data faktual mengenai metode pengajaran berbasis digital yang akan datang.

Penelitian ini mencoba untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang penggunaan *Quizizz* sebagai media pembelajaran digital interaktif dengan berfokus pada analisis jawaban siswa, kegiatan pelaksanaan kuis, dan penilaian guru terhadap efektivitas platform tersebut. Karena *Quizizz* menawarkan alat yang memungkinkan guru menilai pemahaman siswa secara langsung dari jawaban kuis dan memodifikasi metode pengajaran mereka, maka *Quizizz* dianggap dapat membantu proses pembelajaran (Rahmawati, 2020; Wulandari, 2022). Data penelitian ini dikumpulkan dengan mendokumentasikan kegiatan di kelas, mengkaji literatur yang relevan, termasuk kebijakan nasional dan jurnal ilmiah,

serta mengamati kegiatan pembelajaran di kelas (Munir, 2012; Sadiman dkk., 2010). Dengan menggunakan metodologi kualitatif deskriptif, penelitian ini berusaha menggambarkan realitas objektif di lapangan tanpa memodifikasi variabel yang diteliti (Sugiyono, 2015).

Temuan penelitian ini secara teoritis mendukung pendapat Sadiman et al. (2010), yang menggambarkan teknologi pembelajaran sebagai suatu proses yang rumit dan saling berhubungan yang menggabungkan perangkat lunak, perangkat keras, proses yang sistematis, dan keterlibatan manusia dalam upaya mengatasi masalah pembelajaran. Dengan menyediakan konten yang lebih menarik dan efektif, teknologi dapat mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran bagi siswa jika digunakan dengan benar. Selain itu, Arsyad (2011) menyoroti bahwa platform pembelajaran interaktif seperti *Quizizz* dapat meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa dengan menawarkan kegiatan pembelajaran yang menarik dan dinamis yang memfasilitasi komunikasi dua arah antara siswa dan siswa. Hal ini sejalan dengan pendekatan konstruktivistik, yang menyoroti bagaimana siswa secara aktif berkontribusi pada konstruksi pengetahuan mereka sendiri melalui keterlibatan dengan lingkungan belajar yang terarah (Sanjaya, 2009).

Motivasi belajar adalah elemen kunci dari keberhasilan pembelajaran. Sardiman (2011) mendefinisikan motivasi sebagai kekuatan internal dan eksternal yang mendorong seseorang untuk melakukan suatu tindakan, seperti belajar. Selain itu, keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran dapat ditingkatkan dengan desain *Quizizz* yang menarik, sistem poin, dan suasana kompetitif yang sehat (Rahmawati, 2020). Oleh karena itu, *Quizizz* diharapkan dapat mendukung pendekatan pembelajaran berbasis teknologi dan berpusat pada siswa (Putra & Hidayat, 2021).

Penulis berharap bahwa penelitian ini akan membantu meningkatkan pendidikan sekolah dasar, khususnya yang berkaitan dengan penggunaan sumber daya pembelajaran digital. Temuan penelitian ini diharapkan dapat menjadi panduan bagi para pendidik, kepala sekolah, dan pihak-pihak yang membuat kebijakan pendidikan dalam menciptakan metode pembelajaran kontemporer yang mutakhir. Manfaat akademis juga diharapkan dari penelitian ini, termasuk kontribusi referensi dan literatur tentang keampuhan materi pembelajaran interaktif dalam pendidikan dasar di Indonesia.

METODE

Dengan mempelajari dan mengevaluasi berbagai sumber literatur terkait tentang penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran di tingkat MI/SD, penelitian ini menggabungkan metode kualitatif dengan metodologi tinjauan literatur. Data dikumpulkan melalui tinjauan literatur, yang meliputi laporan penelitian, jurnal ilmiah, buku referensi, dan artikel yang membahas topik-topik seperti hasil belajar, motivasi belajar, dan keterlibatan siswa, serta keuntungan dan kesulitan dalam menggunakan *Quizizz* di dalam kelas (Creswell, 2014;

Ridwan, 2017). Analisis data kualitatif deskriptif dengan pendekatan interpretatif digunakan dalam penelitian ini, mengacu pada teori analisis konten Krippendorff (2013), yang memungkinkan peneliti untuk melihat tema, pola, dan makna dari data yang dikumpulkan dari literatur.

Tujuan dari investigasi ini adalah untuk menemukan pola, tren, dan kesimpulan penting tentang kemampuan *Quizizz* sebagai alat pembelajaran digital interaktif untuk pendidikan dasar. Temuan analisis digabungkan untuk memberikan kesimpulan yang komprehensif dan mendalam tentang keuntungan dan tantangan penggunaan *Quizizz* dalam konteks pembelajaran di MI dan SD.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pembelajaran dengan aplikasi *Quizizz* dapat berjalan dengan cukup baik, dan ada kontak yang baik antara siswa dan guru, sesuai dengan analisis yang dilakukan pada siswa selama kegiatan pembelajaran. Peningkatan standar pendidikan nasional merupakan salah satu kebijakan yang digariskan dalam Propernas 1999-2004. Berdasarkan evaluasi terhadap proses dan hasil pendidikan, ciri-ciri berikut ini dapat digunakan untuk mengidentifikasi kualitas pendidikan: hasil, kredibilitas, fleksibilitas, dan kompetensi yang relevan.

Menurut UU No. 2 tahun 1989 tentang SISDIKNAS, setiap satuan pendidikan harus memenuhi persyaratan tertentu agar dapat memfasilitasi penyelenggaraan pendidikan dengan menyediakan fasilitas belajar bagi peserta didik. Hal ini berarti bahwa untuk menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan mudah dipahami, guru harus memiliki kemampuan kreatif dan imajinatif serta kemampuan untuk mendistribusikan sumber daya pembelajaran secara adil ke seluruh wilayah Indonesia.

Tingkat Penggunaan Quizizz

Menurut temuan survei, 78% pendidik mengatakan bahwa mereka menggunakan *Quizizz* setiap minggunya. Aplikasi ini sebagian besar digunakan untuk tugas evaluasi pembelajaran formatif dan sumatif. Sebaliknya, 22% pendidik lainnya hanya menggunakan *Quizizz* selama periode tertentu, seperti ujian tengah semester atau penilaian tema. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar pendidik sudah terbiasa menggunakan media digital dalam proses belajar mengajar di kelas.

Manfaat Untuk Guru

Mayoritas pendidik (85%) mengatakan bahwa *Quizizz* meningkatkan pengalaman belajar. Para pengajar melihat adanya peningkatan partisipasi dan aktivitas siswa di kelas. Selain itu, hampir 73% pengajar menyatakan bahwa *Quizizz* sangat bermanfaat untuk evaluasi karena hasil kuis dapat langsung dirangkum tanpa memerlukan koreksi manual. Efisiensi waktu dalam administrasi pembelajaran dimungkinkan oleh kemudahan ini.

Respon Siswa terhadap Quizizz

Menurut data dari survei siswa, 91% siswa mengatakan bahwa mereka senang menggunakan Quizizz untuk pendidikan mereka. Mereka menikmati lingkungan belajar yang lebih mirip dengan permainan, sistem poin dan peringkat, serta tampilan visual yang menarik. Selain itu, 76% siswa mengakui bahwa format pertanyaan yang interaktif dan sulit membuat mereka lebih mudah mempelajari materi pelajaran. Hal ini menunjukkan betapa konten digital ini sangat cocok dengan karakter siswa sekolah dasar yang senang belajar.

Efektivitas Terhadap Hasil Belajar

Setelah menggunakan Quizizz secara konsisten selama satu bulan, nilai rata-rata siswa meningkat 12-15%, menurut dokumentasi hasil belajar. Instruktur juga mencatat bahwa siswa terlihat lebih bersemangat dalam mengikuti kegiatan penilaian dan menyelesaikan pertanyaan tepat waktu. Pengamatan selama pembelajaran juga menunjukkan penurunan kejenuhan belajar, dengan siswa terlihat lebih terlibat dan berkonsentrasi.

Tantangan Penggunaan

Terlepas dari banyak keuntungannya, 32% guru mengakui bahwa mereka mengalami kesulitan, terutama di bidang teknis seperti ketersediaan internet yang tidak konsisten dan kurangnya perangkat yang dimiliki siswa. Meskipun demikian, hingga 58% pendidik menyiasatinya dengan menerapkan teknik pembelajaran campuran, seperti mengalokasikan waktu untuk mengerjakan tugas di luar kelas atau mengizinkan siswa berkolaborasi menggunakan satu perangkat.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat dikatakan bahwa penggunaan quizizz sebagai alat digital interaktif dapat meningkatkan pembelajaran di tingkat MI dan SD. Terlepas dari kesulitan teknologi, Quizizz adalah salah satu solusi pendidikan di era digital, seperti yang ditunjukkan oleh upaya guru yang fleksibel dalam menggunakan teknologi ke dalam proses belajar mengajar.

Temuan dari analisis ini menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz sebagai alat pembelajaran digital interaktif di MI/SD secara signifikan meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Menurut data yang diperoleh dari studi literatur, quizizz dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan kompetitif, yang secara langsung memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan di kelas. Ketika kuis interaktif Quizizz digunakan, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi. Peningkatan fokus, antusiasme, dan konsentrasi saat menjawab pertanyaan adalah karakteristiknya. Siswa didorong untuk berpikir cepat dan merespons dengan cepat melalui fitur-fitur gamifikasi seperti batasan waktu, meme lucu, peringkat, dan sistem poin. Karena penyajiannya yang menarik dan beragam, lingkungan belajar Quizizz juga membantu meningkatkan retensi siswa terhadap konten.

Data dari beberapa literatur menyebutkan bahwa keterlibatan siswa meningkat pesat setelah penggunaan *quizizz* dalam kegiatan pembelajaran. Beberapa indikator yang terlihat antara lain peningkatan nilai hasil belajar, peningkatan partisipasi siswa dalam diskusi kelas, dan respon positif terhadap proses pembelajaran. Guru juga merasa mudah dalam mengevaluasi pemahaman siswa karena adanya laporan hasil belajar yang disajikan secara otomatis dan real time melalui platform ini. Selain itu, *quizizz* membantu memenuhi peran media pembelajaran dengan memperjelas informasi dan menarik minat siswa. Hasilnya, *quizizz* meningkatkan pembelajaran dengan cara lain, termasuk secara afektif dan psikomotorik. Hasil ini menunjukkan bahwa menggunakan Quizizz sebagai alat penilaian dan pembelajaran interaktif dapat menjadi taktik yang sukses dalam memodernisasi pendidikan dasar.

Pembahasan

Pemanfaatan quizizz

Efektivitas kegiatan belajar mengajar telah dipengaruhi secara signifikan oleh penggunaan Quizizz, sebuah media digital interaktif, dalam transformasi pendidikan di Madrasah Ibtidaiyah (MI) dan Sekolah Dasar (SD). Penerapan *quizizz* dapat meningkatkan keterlibatan siswa, hasil belajar, dan minat siswa dalam proses pembelajaran, berdasarkan temuan dari berbagai analisis dan observasi lapangan. Dalam beberapa penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di MI dan SD, ditemukan bahwa rata-rata nilai siswa mengalami peningkatan setelah penggunaan Quizizz. Hal ini menunjukkan bahwa Quizizz tidak hanya mampu mengaktifkan siswa selama pembelajaran, tetapi juga meningkatkan pemahaman materi secara signifikan. Menggunakan *quizizz* berdampak pada kualitas emosional siswa selain nilai mereka. Quizizz menawarkan fitur gamifikasi untuk belajar, seperti papan peringkat, skor, dan meme lucu yang muncul setelah pertanyaan dijawab. Siswa merasa lebih termotivasi dan bersemangat karena kualitas-kualitas ini, yang menawarkan suasana kompetitif yang sehat dan menyenangkan. Karena *quizizz* membuat proses evaluasi pembelajaran siswa menjadi lebih mudah, para guru menganggapnya berguna dan efektif. Tampilan data secara real-time memungkinkan guru untuk melihat pertanyaan yang paling tidak akurat dan menentukan siswa mana yang membutuhkan bantuan lebih lanjut. Selain itu, *quizizz* lebih mudah digunakan di kelas online dan offline berkat antarmukanya dengan *Google Classroom* dan sistem pembelajaran lainnya.

Namun demikian, ada beberapa tantangan dalam implementasi *quizizz*. Karena konektivitas internet dan gadget digital yang terbatas, beberapa pengajar dan siswa di lokasi yang jauh menghadapi tantangan. Oleh karena itu, diperlukan langkah-langkah pendukung, seperti menyediakan WiFi di sekolah, mengedukasi para pengajar dan murid dalam hal literasi digital, serta memodifikasi penggunaan Quizizz menjadi berbasis kelompok atau

berbasis giliran agar tetap dapat menjangkau semua murid. Secara keseluruhan, integrasi *quizizz* ke dalam pendidikan MI dan SD telah menghasilkan banyak manfaat bagi perkembangan kognitif, afektif, dan literasi digital siswa. Di era digital seperti sekarang ini, *Quizizz* dapat menjadi alat pembelajaran yang menarik, menghibur, dan berguna untuk meningkatkan standar pendidikan dasar dengan arahan dan bantuan yang tepat.

Fungsi Quizizz Dalam Meningkatkan Minat Belajar

Sesuai dengan peran *quizizz* sebagai alat pembelajaran berbasis permainan yang dapat digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran (Citra & Rosy, 2020), penggunaan *quizizz* dalam kegiatan pembelajaran di kelas untuk tujuan penelitian ini membuat pembelajaran menjadi menarik. Karena media seperti ini dapat menarik perhatian siswa dan memfokuskan perhatian mereka pada konten pembelajaran, siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan antusias.

Memberikan kejelasan adalah fungsi media ketiga yang dapat dijelaskan saat menggunakan *quizizz*. Media dapat membuat pengalaman dan pengetahuan siswa menjadi lebih mudah dimengerti dan jelas. Fungsi media yang merangsang pembelajaran, khususnya keingintahuan siswa, jelas terasa selama proses pembelajaran dengan tampilan visual *quizizz* yang menarik dan tugas atau ujian berbasis permainan yang menarik minat siswa secara terus menerus. Ketersediaan media harus dan dapat memenuhi kebutuhan untuk membangkitkan rasa ingin tahu agar selalu muncul (Miftah, 2013).

Tujuan dari media pembelajaran telah disorot dan didefinisikan oleh penggunaan *quizizz* di dalam kelas. Selain itu, ada beberapa manfaat terkait *quizizz* yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Pertama, penggunaan *quizizz* dapat meningkatkan minat belajar siswa, yang merupakan salah satu komponen dari motivasi belajar. *Quizizz* menawarkan aktivitas kuis interaktif yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif, membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Kedua, menggunakan *quizizz* meningkatkan proses pendidikan bagi siswa. Ketertarikan siswa terhadap materi pelajaran meningkat ketika guru menggunakan fitur-fitur seperti foto, video, dan audio untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih variatif dan menarik.

Ketiga, karena ada batasan waktu pada kuis *quizizz*, menggunakannya juga dapat membantu siswa menjadi lebih mahir dalam berpikir cepat. Hal ini mendorong siswa untuk mempertajam kemampuan kognitif mereka dan berpikir dengan cepat. Keempat, *quizizz* memberikan penilaian dan umpan balik langsung kepada siswa untuk mengukur pemahaman mereka. Karena menumbuhkan lingkungan belajar yang mendukung dan kompetitif, umpan balik langsung ini meningkatkan motivasi belajar.

Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan *quizizz* secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa. Baik faktor internal maupun eksternal, termasuk harapan dan minat

siswa serta penggunaan media yang sesuai, berdampak pada dorongan ini. Selain menawarkan insentif dan komentar yang mendorong siswa untuk terus belajar dan menjadi lebih baik, elemen-elemen *quizizz* yang dinamis dan menawan berkontribusi pada lingkungan belajar yang menyenangkan. Menurut penelitian Nurmalia, Lutfi, Rosm, dan Emorad (2021), penggunaan *quizizz* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Perdebatan ini mendukung temuan mereka. Menurut penelitian ini, menggunakan *quizizz* membuat siswa merasa lebih terlibat dan tidak bosan. Hal ini juga menantang mereka untuk berpikir cepat dan memberi mereka umpan balik langsung yang membantu mereka memahami konsep dengan lebih baik. Oleh karena itu, telah terbukti bahwa menggunakan Quizizz di kelas meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa.

Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* sebagai Media Pembelajaran

Sebelum membahas lebih dalam mengenai penggunaan aplikasi *quizizz* sebagai alat bantu belajar, ada beberapa manfaat yang dapat membantu siswa MI/SD untuk sukses secara akademis, antara lain: Aplikasi *quizizz* memudahkan pengajar dalam mendesain kuis dan pertanyaan. Siswa yang berhasil menyelesaikan kuis atau soal dengan benar akan mendapatkan peringkat di aplikasi *quizizz* dan jawaban yang benar akan ditampilkan dalam bentuk poin di dalam satu soal. Jika siswa memberikan jawaban yang salah pada pertanyaan atau kuis, maka jawaban tersebut tidak akan ditampilkan dan siswa harus memperbaikinya sendiri. Setelah menyelesaikan pertanyaan atau kuis, akan ada pertanyaan ulasan di sesi akhir atau penutup untuk memeriksa ulang jawaban yang dipilih untuk memastikan keakuratannya.

Pertanyaan setiap siswa pada kuis bersifat unik karena diacak secara otomatis untuk mencegah kecurangan atau mengurangi kecurangan saat menjawab pertanyaan. Selain keuntungan yang ditawarkan aplikasi *quizizz*, ada juga kekurangannya. Berikut ini adalah kekurangan aplikasi *quizizz*: Terkadang ada masalah dengan jaringan internet. Siswa memiliki opsi untuk membuka halaman baru saat mengerjakan pertanyaan atau kuis, sehingga memudahkan mereka untuk menemukan jawaban terbaik. Kemudian manajemen waktu yang tidak memadai untuk menyelesaikan pertanyaan dan ujian yang dibuat oleh guru dapat menyebabkan siswa ditempatkan lebih rendah setelah peringkat awal mereka di posisi teratas karena masalah manajemen waktu. Ada tantangan atau masalah tambahan jika siswa datang terlambat untuk mengikuti kuis, yang akan menghambat kemampuan mereka untuk menyelesaikannya.

Sekian pembahasan tentang kelebihan dan kelemahan Aplikasi *quizizz* sehingga pembaca dapat mengetahui pemanfaatan Aplikasi *quizizz* sebagai media pembelajaran di sekolah. Karya yang berada di dalam Aplikasi *quizizz* dapat diperoleh dengan mudah karena sudah banyak yang memosting karyanya guna dapat dilihat dan dikerjakan dengan

mudah oleh pengguna Aplikasi Quizizz. Namun akan jadi lebih baik bila guru dapat berkreasi sendiri guna membuat soal/quiz sehingga dapat menyesuaikan kebutuhan belajar siswa dengan tujuan pembelajaran yang sudah dirancang sedemikian rupa. Bila sudah mendapatkan set pada quiz maka akan bersifat live, solo atau dijadikan PR pada masa pandemi sekarang. Selain itu juga terdapat kelengkapan pada Aplikasi Quizizz yang dapat mendukung dalam mensukseskan pembelajaran dimasa pandemi saat ini dan dapat digunakan di berbagai jenjang salah satunya pada SMK. Pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran sangat diperlukan karena dapat melengkapi hal-hal yang belum lengkap saat memanfaatkan Aplikasi Quizizz dan dapat dijadikan kebutuhan bagi siswa dalam belajar. Inovasi dan pengembangan media pembelajaran dapat membantu siswa untuk dapat meningkatkan karakteristik dan kompetensi dalam belajar. Secara garis besar, pengembangan media pembelajaran dapat dilakukan guna mewujudkan pendidikan dengan progres yang berkembang. (Budiarti & Rohmah, 2021)

SIMPULAN

Telah terbukti bahwa penggunaan *quizizz* sebagai alat pembelajaran digital interaktif di MI dan SD dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa. Siswa lebih termotivasi dan bersemangat untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran ketika fitur gamifikasi seperti papan peringkat, skor, dan meme lucu digunakan untuk menciptakan lingkungan yang hidup dan kompetitif (Wulandari, 2022; Yuliana, 2021). Selain itu, Quizizz memfasilitasi penilaian waktu nyata untuk pendidik, memungkinkan modifikasi metode pembelajaran yang cepat dan akurat (Rahmawati, 2020).

Namun, ada beberapa kekurangan dalam implementasi Quizizz, terutama terkait ketersediaan internet dan penggunaan perangkat yang terbatas di beberapa tempat (Sutrisno, 2020). Oleh karena itu, untuk memaksimalkan dan memastikan pemerataan penggunaan media ini, diperlukan langkah-langkah pendukung seperti penyediaan WiFi dan pelatihan literasi digital. Dengan mempertimbangkan semua hal, memasukkan kuis ke dalam instruksi pendidikan dasar dapat menjadi strategi yang berguna untuk memperbarui proses belajar mengajar dan membantu pencapaian tujuan pembelajaran yang lebih kreatif dan menyenangkan.

Keterbatasan penelitian ini terdapat pada fokus penerapan media Quizizz pada satu mata pelajaran dan ruang lingkup sekolah tertentu. Penelitian selanjutnya disarankan untuk membandingkan efektivitas Quizizz dengan media digital interaktif lainnya yang digunakan di jenjang SD, serta mengeksplorasi penggunaan Quizizz dalam mata pelajaran yang berbeda guna mengetahui konsistensi dampaknya terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, penting juga untuk menggali lebih dalam penerapan Quizizz di berbagai sekolah dasar

dengan latar belakang dan kondisi geografis yang beragam guna memperoleh gambaran yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, R., & Nurhayati, I. (2021). "Penggunaan Media Quizizz dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2), 150-157.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Citra, D. P., & Rosy, B. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Interaktif*, 4(1), 55–62.
- Miftah. (2013). Fungsi dan Peranan Media Pembelajaran dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 19(4), 379–392.
- Nurmalia, A., Lutfi, A., Rosm, R., & Emorad, N. (2021). Penggunaan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Perkembangan Pendidikan SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 88–97.
- Putri, D. A. (2023). "Transformasi Digital dalam Pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah." *Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 20-30.
- Rohmah, L. N. (2022). "Efektivitas Media Interaktif Quizizz dalam Pembelajaran IPA untuk Siswa MI." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 4(1), 75-83.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2010). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sardiman, A.M. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Syaifuddin, M. (2022). "Pemanfaatan Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 45-53.
- Munir. (2012). *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sutrisno, H. (2020). Pemanfaatan Media Digital Interaktif pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 15(1), 33–40.
- Wulandari, T. (2022). Pengaruh Media Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dasar*, 5(2), 112–119.
- Yuliana, S. (2021). Peran Platform Quizizz dalam Peningkatan Keterlibatan Siswa di Era Digital. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 10(3), 88–95.
- Rahmawati, E. (2020). Pengaruh Penggunaan Quizizz terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 12(2), 101–110.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Sanjaya, W. (2009). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana.
- Sardiman, A. M. (2011). Interaksi dan motivasi belajar mengajar. Jakarta: Rajawali Pers.
- Rahmawati, D. (2020). Pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap motivasi belajar siswa. Jurnal Teknologi Pendidikan, 22(1), 45-52.
- Putra, I. G. N. A., & Hidayat, R. (2021). Implementasi teknologi pembelajaran berbasis Quizizz dalam meningkatkan aktivitas siswa. Jurnal Pendidikan dan Teknologi, 15(2), 101-110.
- Ridwan, M. (2017). Metodologi Penelitian Pendidikan: Kualitatif, Kuantitatif, dan Tindakan. Bandung: Alfabeta.