



Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar

Arrahim¹⁾, Rini Endah Sugiharti²⁾, Hanayulianti³⁾

¹⁻³⁾ Universitas Islam 45 Bekasi, Kota Bekasi, Indonesia

E-mail: arrahimtasrif89@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

Received: 03-11-2022

Revised: 16-11-2022

Accepted: 19-11-2022

ABSTRACT

This research is motivated by there are still children who have not reached the Minimum Completion Criteria. The low learning outcomes of students are due to lack of understanding when doing questions and lack of use of learning media. Therefore, quizizz learning media is used as a solution to overcome these problems, because quizizz learning media can make students more active in learning, Eliminates boredom in students, increases student motivation in learning so that it has an impact on optimal student learning outcomes. The research method used is Systematic Literature Review (SLR). By studying or studying and analyzing how the use of Quizizz Learning Media describes the Learning Outcomes of Elementary School Students. The analysis sample is 15 published scientific journals published in the range of 2020-2022. Those that have been excluded from several scientific articles use the keywords "Quizizz Learning Media", "Learning Outcomes", "Elementary School Students" and "Quizizz Learning Media Against Elementary School Student Learning Outcomes". Based on the results of the analysis of scientific articles that have been collected, the application of quizizz learning media helps students in understanding the learning material, helps students to be active in learning, student motivation in learning, relieving student boredom, and providing a pleasant learning atmosphere so that it has an impact on improving student learning outcomes

Keywords:

Learning Media

Quizizz

Learning Outcomes

Elementary School

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih terdapat anak yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Rendahnya hasil belajar peserta didik disebabkan kurangnya pemahaman saat mengerjakan soal-soal dan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran. Oleh karena itu media pembelajaran quizizz dijadikan solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut, karena media pembelajaran quizizz dapat membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran, menghilangkan rasa bosan pada siswa, meningkatkan motivasi siswa dalam belajar sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang optimal. Metode penelitian yang digunakan yakni Systematic Literature Review (SLR) atau Tinjauan Pustaka Sistematis. Dengan mengkaji atau mempelajari serta menganalisis bagaimana gambaran penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. Sampel analisis adalah 15 jurnal ilmiah terpublikasi yang diterbitkan dengan rentang tahun 2020-2022. Yang telah dieksklusikan dari beberapa artikel ilmiah menggunakan kata kunci "Media Pembelajaran Quizizz", "Hasil Belajar", "Siswa Sekolah Dasar" dan "Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar". Berdasarkan hasil analisis artikel ilmiah yang telah dikumpulkan bahwa penerapan media pembelajaran quizizz ini membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran, membantu siswa untuk aktif dalam pembelajaran, motivasi siswa dalam belajar, menghilangkan rasa bosan siswa, dan memberikan suasana belajar yang menyenangkan sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa

How to cite:

Arrahim, A., Sugiharti, R.E., Hanayulianti, H. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(2), 208-218. DOI: <https://doi.org/10.24036/jippsd.v6i2.120037>

PENDAHULUAN

Hakikat dalam Pendidikan yaitu hak dasar untuk seluruh masyarakat Indonesia agar bisa menikmatinya. Pendidikan ialah usaha untuk menciptakan kegiatan belajar. Tujuan dari pendidikan ialah membangun manusia yang berkualitas serta berkarakter hingga mempunyai yang luas sehingga dapat menggapai cita-cita yang diinginkan serta dapat menyesuaikan diri dengan baik di berbagai lingkungan. Menurut (Annisa & Erwin, 2021) bahwa proses pembelajaran yaitu ketika komunikasi terjalin antara pengajar dan peserta didik, sehingga menentukan nilai siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Saat kegiatan belajar secara langsung selalu memberikan perubahan tingkah laku, namun bukan hanya itu. Perubahan yang diinginkan yaitu semua aspek pengejaran diantaranya kognitif, afektif, serta psikomotorik. Belajar ialah mengembangkan karakter dalam proses menggali ilmu pengetahuan. Kegiatan belajar mengajar dilaksanakan secara langsung agar siswa memiliki pembelajaran yang bermakna. Hal tersebut berkaitan dengan UU nomor 20 thn 2003 pasal 40 ayat 2 mengenai Guru serta tenaga kependidikan lainnya harus membangun pembelajaran yang memiliki makna, menyenangkan, serta inovatif.

Kegiatan belajar yang berkualitas ialah kegiatan belajar yang dapat menggapai tujuan dari pembelajaran tersebut dan menciptakan perubahan tingkah laku bagi peserta didik. Salah satu wujud nyata dari sebuah pembelajaran adalah hasil belajar (Nafisaturrafiah et al., 2021). Dalam (Al Mawaddah et al., 2021) mengatakan Hasil belajar ialah proses berhasilnya siswa/i saat mempelajari materi pelajaran di sekolah yang tertulis dalam bentuk angka didapat dari ujian dalam mengetahui beberapa materi pembelajaran. Selanjutnya, (Annisa & Erwin, 2021) berpendapat bahwa hasil belajar ialah acuan pada saat mengukur kemampuan siswa/i, dan mampu mengembangkan proses KBM selanjutnya agar lebih sinkron antara materi dan penilaian. Dengan demikian hasil belajar yaitu acuan dalam mengukur keberhasilan siswa/i pada mempelajari materi pelajaran, serta sebagai evaluasi untuk memperbaiki proses pembelajaran agar lebih efektif saat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Sugihartono dalam (Lestari et al., 2022) menyebutkan faktor yang memberikan pengaruh pada hasil belajar adalah faktor internal serta eksternal. (Sari, 2020) mengatakan bahwa Faktor internal berupa jasmani dan psikologi. Kemudian, faktor eksternal yaitu keluarga, sekolah, serta orang-orang sekitar. Indikator dalam hasil belajar menurut Benjamin S. Bloom dengan *Taxonomy of Education Objectives* membagi tujuan pendidikan menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, psikomotorik

Saat era globalisasi teknologi pada masanya makin berkembang, guru dapat memberikan pembaruan dalam kegiatan pembelajaran agar KBM jadi lebih menarik dengan memanfaatkan macam-macam program untuk media pembelajaran yang interaktif. Berdasarkan hasil wawancara (Annisa & Erwin, 2021) dalam penelitiannya menyatakan bahwa pendidik masih kesulitan dalam memilih media pembelajaran yang tepat serta menggunakan vidio pembelajaran yang sudah ada di *YouTube*, sehingga pembelajaran yang disampaikan melalui vidio kurang lengkap dan siswa kurang memahami materi pembelajaran. Daya tangkap yang rendah membuat hasil belajar peserta didik dibawah Kriteria

ketuntasan minimal. Selanjutnya, (Nafisaturrafiah et al., 2021) mengatakan bahwa berdasarkan observasi yang telah dilakukannya terdapat sisw/i yang kurang mencapai KKM. Masalah tersebut disebabkan oleh nilai siswa/i yang kurang mencapai KKM yaitu kurangnya minat belajar peserta didik dikarenakan pembelajaran hanya memakai ceramah lalu guru kurang dalam mengembangkan media dalam proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Kemudian, (Safitri, 2022) mengatakan bahwa Rendahnya hasil belajar siswa pada saat pembelajaran dipengaruhi karena banyak faktor. Faktor tersebut berupa kurangnya motivasi belajar, rendahnya pemahaman siswa dalam mengerjakan soal serta kurangnya pemanfaatan media dalam pembelajaran.

Serta, dalam penelitian (Utomo, 2020) hasil observasi mengatakan hasil belajar siswa pada mata pelajaran tematik ialah rendah. Hal tersebut dibuktikan dalam fakta berikut ini: siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM ada 50%, siswa yang mendapatkan nilai sama dengan KKM ada 35% dan peserta didik yang memperoleh nilai di atas KKM ada 15%.

Menurut Tafonao dalam (Al Mawaddah et al., 2021) media ialah alat yang bisa digunakan untuk menyampaikan informasi, kemudian peran media pada proses belajar ialah 1) untuk menyampaikan pesan pengirim; 2) membantu siswa saat pemahaman materi yang ingin disampaikan oleh pendidik; 3) untuk perantara pendidik dan siswa saat menjalin komunikasi yang baik pada saat KBM dilaksanakan; 4) metode dalam mengatasi rasa bosan siswa pada proses pembelajaran. Purba dalam (Sari, 2020) mengatakan bahwa permainan quizizz ialah aplikasi pembelajaran berbasis permainan dengan aktivitas multi permainan serta membuat soal interaktif yang menyenangkan. Selanjutnya, menurut Khusniyah & Hakim dalam (Siti Rahmatul Fitriyah, 2021) Quizizz ialah aplikasi multiplayer yang bisa diakses dengan website atau aplikasi oleh guru maupun siswa. Quizizz dapat memungkinkan peserta didik untuk bersaing hingga dapat membuat siswa lebih aktif pada saat pembelajaran serta memotivasi dalam mengerjakan kuis sehingga mampu memperoleh hasil kuis yang tinggi (Susanti, 2020). Dengan demikian media quizizz ialah aplikasi yang dapat digunakan pendidik berbasis permainan kuis serta mudah digunakan sehingga siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. (Asna Tiana, 2021) menjelaskan Kelebihan media Quizizz ialah memudahkan siswa dalam mendalami pokok materi pembelajaran, pemilihan media sangat menarik untuk peserta didik karena memberikan kesempatan siswa bermain sambil belajar dengan menggunakan fasilitas yang tersedia dalam Quizizz, juga memotivasi serta hasil belajar siswa/i, dan dapat dimanfaatkan guru dalam meninjau kinerjanya dengan hasil belajar. Penerapan media Quizizz siswa dapat mengerjakan Latihan soal atau evaluasi pembelajaran melalui alat komunikasi mereka. Selain itu, menurut (Utomo, 2020) Quizizz memungkinkan siswa dalam bersaing serta memberikan motivasi belajar mereka sehingga hasil belajar dapat meningkat. Siswa/i mendapatkan latihan pada saat bersamaan serta melihat peringkat nilai yang didapatkan pada papan peringkat. Pendidik bisa melihat prosesnya dan mengunduh hasilnya saat latihan selesai sebagai evaluasi kinerja siswa.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, dapat diidentifikasi permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran siswa sekolah dasar ialah minimnya pemanfaatan media dalam pembelajaran membuat siswa/I kurang termotivasi dalam belajar, siswa kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru, siswa kurang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran sehingga membuat hasil belajar pada siswa/I menjadi rendah. Belum diterapkannya media belajar berbasis game edukasi Quizizz dalam proses pembelajaran daring yang akan meningkatkan kemampuan anak dalam memecahkan masalah dan melatih logika sehingga terbiasa aktif berpikir, belajar dan berlatih Berdasarkan identifikasi masalah, maka peneliti membatasi masalah yang akan dibahas dalam penelitian, yaitu penelitian ini akan mengkaji mengenai media pembelajaran quizizz terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar.

Berdasarkan paparan di atas, peneliti tertarik guna melakukan penelitian dengan judul “Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”.

METODE PENELITIAN

Systematic literature review (SLR) atau tinjauan pustaka sistematis ialah metode literature review yang mengidentifikasi, menilai, serta menginterpretasi pada temuan suatu topik penelitian, untuk menjawab pertanyaan penelitian yang sudah ditetapkan sebelumnya. Alat untuk menjalankan penelitian berupa alat elektronik yaitu laptop dan handphone.

Penelitian mengumpulkan data dengan menggunakan data sekunder. Teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui beberapa tahap yaitu 1) Perumusan masalah yang jelas. 2) Melakukan pencarian dengan memasukan kata kunci kedalam database pencarian artikel ilmiah. 3) Melakukan skrining dan seleksi artikel penelitian yang cocok. 4) Menganalisis dan sintesis temuan-temuan Artikel Ilmiah. 5) Menyusun laporan akhir (setelah dilakukanya ekstraksi data dan sintesis penelitian). Semua artikel ilmiah yang relevan mengenai media pembelajaran quizizz dalam pembelajaran daring pada siswa sekolah dasar. Data-data ini dikumpulkan menggunakan standar pengumpulan data yang telah ditetapkan. Pencarian jurnal ilmiah yang direview pada penelitian ini bersumber dari artikel ilmiah/ jurnal yang terkait pada tema penelitian dengan menggunakan database Google Scholar dengan memakai kata kunci “Media Pembelajaran Quizizz” AND “Hasil Belajar” AND “Siswa Sekolah Dasar” AND “Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”.

Kriteria inklusi pencarian jurnal pada penelitian ini sebagai berikut: (1) Artikel penelitian dipublikasikan pada tahun 3 tahun terakhir, jurnal ilmiah yang diterbitkan dengan rentang tahun 2018-2022 (2) Terindeks oleh database Google Scholar dan Sinta, (3)Subjek penelitian siswa sekolah dasar, Studi penelitian membahas mengenai media pembelajaran quizizz terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan telaah kritis dengan menggunakan kriteria inklusi yang telah ditentukan terdapat 15 artikel ilmiah yang berkaitan dengan penerapan media pembelajaran quizizz dengan hasil belajar siswa,

dengan jenjang Pendidikan sekolah dasar. Artikel ilmiah yang sesuai dengan kriteria inklusi ini ditemukan menggunakan beragam metode penelitian. Yang diantaranya adalah 7 artikel ilmiah menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), 7 artikel ilmiah menggunakan metode Eksperimen, 1 artikel ilmiah menggunakan metode Deskriptif Kualitatif.

Dari 15 artikel ilmiah yang didapatkan peneliti memutuskan untuk mengkategorikannya menjadi 2 kelas yang berbeda, yaitu kelas rendah serta kelas atas.

Penerapan Media Pembelajaran Quizizz Pada Kelas Atas dan Kelas Rendah

Berdasarkan penerapan pada kelas rendah, penerapan media quizizz dalam penelitian (Lestari et al., 2022) yang berfokus pada mata pelajaran matematika, memperlihatkan bahwa peningkatan hasil belajar dimulai dari kondisi awal ketika observasi, serta meminta daftar nilai dari pendidik, hingga saat siklus 1 serta siklus 2. Saat kondisi awal hasil belajar siswa yang menunjukkan tuntas belajar atau lebih dari KKM sebanyak 39,39% dan rata-rata 71,03. Siklus I sebanyak 51,72% dan rata-rata 77,06. Siklus II sebanyak 82,75% dan rata-rata 86,20.

Pada saat penerapan media quizizz ini membuat siswa berantusias dalam mengerjakan kuis disampaikan dalam bentuk permainan, siswa berusaha memperoleh nilai tertinggi, media quizizz ini dapat memudahkan siswa dalam memahami soal seperti gambar ataupun video, selain itu media quizizz juga dapat memotivasi peserta didik pada saat belajar sampai berdampak pada tingginya hasil belajar siswa/i. Dalam pelaksanaan penerapan media quizizz di kelas rendah ini memiliki kendala yaitu ada siswa yang belum fokus dalam pembelajaran. Kemudian, solusi yang ditawarkan adalah berupa pendekatan khusus terhadap siswa tersebut untuk mencari penyebabnya, membimbing dan memberikan arahan sehingga peserta didik lebih fokus saat menyelesaikan Latihan atau kuis dalam media quizizz dengan baik dan lancar.

Pada kelas atas pun terdapat penerapan quizizz saat pembelajaran memberikan perubahan berupa peningkatan pada hasil belajar siswa/i. Hal ini ditunjukkan pada banyaknya penelitian pada kelas atas dibanding dengan kelas bawah. Ditemukan 12 artikel ilmiah yang membahas mengenai penerapan media quizizz pada kelas atas, yang diantaranya 4 artikel ilmiah menggunakan metode PTK, 7 artikel ilmiah menggunakan metode penelitian eksperimen, dan 1 artikel ilmiah menggunakan metode deskriptif kualitatif.

Hal ini dibuktikan pada hasil nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* yang didapat saat kelas eksperimen lebih tinggi dibanding kelas kontrol. Kemudian, Dalam metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) terdapat 4 artikel ilmiah yang membahas mengenai media quizizz pada hasil belajar di kelas atas siswa SD, (Utomo, 2020) mengungkapkan dalam penelitiannya bahwa penggunaan media quizizz dalam pelajaran tematik mampu meningkatkan hasil belajar dengan rata-rata persentase pada siklus 1 60% serta siklus 2 90%. Selanjutnya dalam 3 artikel ilmiah dengan menggunakan mata pelajaran Tematik

mengungkapkan dalam nilai rata-rata yang didapat antar siklus I 51,4 dan siklus II 93 dengan peningkatan rata-rata nilai 41,6.

Namun, dalam pelaksanaannya peneliti mengungkapkan beberapa kendala yang ditemukan yaitu a) penerapan media dalam pembelajaran, b) kurang optimal dalam setiap *step* pembelajaran, c) pada saat mengevaluasi tingkat unjuk kerja, memberikan umpan balik, dan pemberian tugas. Selanjutnya, solusi yang diberikan untuk memperbaiki permasalahan yang terjadi ialah 1) pendidik harus dapat mengembangkan media yang tepat. 2) pendidik harus memperbaiki evaluasi dalam unjuk kerja peserta didik, yaitu dengan hadiah supaya siswa/i lebih termotivasi. 3) pendidik harus memperbaiki dalam memberikan umpan balik, dengan memberi tahu secara detail kesalahan yang dilakukan peserta didik beserta solusinya, 4) pendidik harus dapat memberikan tugas yang menantang sekaligus tidak membuat siswa putus asa. 5) pendidik dapat mengoptimalkan langkah-langkah tindakan yang mendapat nilai baik tingkatkan rendah ke yang sangat baik.

Penerapan Media Pembelajaran Quizizz Sebagai Alat Bantu Dan Solusi Utama

Dalam penelitian (Pujawan, 2022), (Lider, 2022), dan (Adianto, 2020) mendapati adanya dampak positif berupa tingginya hasil belajar siswa/i karena penggunaan model atau metode yang berbantuan media pembelajaran quizizz. (Adianto, 2020) memaparkan langkah-langkah penerapan media quizizz sebagai alat bantu Metode *Scientific Dan Cooperative Learning*, sebagai berikut: 1) guru memberikan salam dan menyanyikan lagu kebangsaan, kemudian mengecek kehadiran dan memberikan motivasi agar siswa bersemangat belajar. 2) pembelajaran yang mengedepankan kerja sama dalam menyelesaikan masalah, bersama-sama membantu rekan satu kelompok yang kesulitan dapat menghemat waktu dalam pemberian tugas serta koreksi soal setiap siklusnya. (3) Pendekatan saintifik membuat siswa lebih peka dan aktif dalam memaknai sebuah pembelajaran. (4) Selanjutnya, penerapan Quizizz membuat belajar menjadi menarik, materi yang diajarkan dijadikan kuis yang membuat mereka terpacu untuk bersaing satu sama lain. (5) kemudian, guru menutup dengan salam.

Adapun kendala dalam pelaksanaan penelitian-penelitian tersebut peneliti mengungkapkan bahwa peserta didik tidak terbiasa berpikir sendiri saat mencari jawaban pada soal yang diberikan guru, Solusi yang diberikan yaitu Pendidik harus memberikan motivasi pada peserta didik agar lebih giat belajar, memberikan bimbingan, lalu menuntun siswa agar dapat menguasai materi pelajaran lebih optimal. Kemudian, kelebihan penggunaan media pembelajaran quizizz yang dikolaborasikan dengan metode atau model pembelajaran yaitu Quizizz dimanfaatkan pada siswa setelah mempelajari materi serta bersama-sama membahas materi pada sesi akhir dengan permainan kuis yang ada pada quizizz sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memberikan inovasi-inovasi terbaru yang bertujuan memberikan pembelajaran menjadi berwarna sehingga membuat siswa selalu semangat dalam belajar.

Berdasarkan penelitian (Wahyuillahi et al., 2021) yang menyatakan dalam penelitiannya bahwa mengalami peningkatan dalam hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran quizizz dibandingkan dengan penerapan model konvensional serta penerapan media pembelajaran quizizz. Berikut ini adalah Langkah-langkah dalam penerapan media pembelajaran quizizz pada muatan PKn: 1) pendidik memberikan apersepsi pada siswa saat memberikan tanya jawab yang berkaitan dengan materi pelajaran. 2) guru menyampaikan materi dengan *power point* dan fitur yang ada pada quizizz. (3) kemudian, guru membagikan *link* atau *code* akses kelas pada siswa. (4) Selanjutnya, siswa/I mengerjakan kuis dengan quizizz. Selanjutnya, guru dapat mengontrol hasil belajar siswa pada quizizz.

Berdasarkan analisis yang sudah dipaparkan mengenai penerapan media pembelajaran quizizz sebagai alat bantu dalam penerapan model atau metode pembelajaran terbukti dapat meningkatkan hasil belajar. Penerapan quizizz menjadi solusi utama maupun alat bantu model atau metode yang dimanfaatkan seperti Model Kuantum, Model *Problem Based Learning*, Model Kontekstual, Model *Blended Learning*, Dan Metode *Scientific Dan Cooperative Learning*. Penerapan media pembelajaran quizizz ini sebagai media pelatihan soal ataupun media evaluasi dalam pembelajaran. Penerapan media pembelajaran quizizz memberikan 2 ranah dalam pembelajaran yaitu ranah kognitif dalam ranah ini penerapan media quizizz membuat siswa lebih memahami materi pembelajaran dengan pemberian Latihan soal atau evaluasi dalam pembelajaran, dan Ranah afeksi dalam ranah ini penerapan media quizizz di akhir pembelajaran dapat menjadikan pembelajaran yang menyenangkan hingga membuat siswa/i selalu bersemangat dalam belajar, selain itu penerapan media quizizz ini dapat memotivasi siswa dalam mengerjakan Latihan karena dapat diperlihatkan ranking disetiap pengerjaan kuis yang diberikan. Hal ini dapat menghilangkan rasa jenuh siswa dalam belajar, memberikan keadaan belajar yang menyenangkan, serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa/i.

Penerapan Media Quizizz Berdasarkan Metode Penelitian

Menurut (Nuryati et al , 2022) pada penelitiannya menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif memberikan hasil positif yaitu pada media pembelajaran quizizz memiliki pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik dalam menguasai materi penyajian data yang diterapkan pada kelas 5 yang diantaranya yaitu 25 peserta didik dari 37 peserta didik masih belum dapat menyajikan data dengan baik. Aplikasi quizizz tersebut mempunyai kelebihan yang begitu mudah digunakan sebagai media pembelajaran, serta bahan evaluasi pembelajaran, guna menjadi contoh, memberikan data serta perhitungan statistik kinerja pada siswa/i, yang hasilnya dapat menggambarkan sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi, nantinya menjadi bahan ukur evaluasi pembelajaran secara keseluruhan.

Kemudian dalam beberapa peneliti yang menggunakan metode penelitian eksperimen ini memberikan pengaruh positif penggunaan Aplikasi Quizizz di kelas eksperimen pada penelitian (Wahyuillahi et al., 2021) dilaksanakan dikelas 5 A dan 5 B, berdasarkan hasil analisis penerapan media

pembelajaran quizizz memberikan dampak yang sangat efektif serta memberikan pengaruh. Sehingga nilai rata-rata hasil belajar dikelompok eksperimen meningkat dengan memanfaatkan Quizizz yang sangat berefek mendapati peningkatan dibandingkan penerapan dikelompok kontrol.

Hal serupa terjadi pada hasil penelitian dari metode penelitian Tindakan kelas yang dilakukan oleh (Asna Tiana, 2021) dilaksanakan pada siswa/i Kelas III SD Kanisius Kintelan Tahun Pembelajaran 2020/2021 berjumlah 18 orang siswa diantaranya 11 siswa laki laki serta 7 siswa perempuan yang menjadi subjek dalam penelitian. Berdasarkan hasil analisis jurnal media pembelajaran quizizz memberikan dampak positif berupa motivasi pada siswa meningkat saat digunakannya Media game Quizizz dalam kegiatan belajar mengajar, siswa berantusias mengerjakan soal yang diberikan dalam bentuk game dan berusaha guna memperoleh skor tertinggi yaitu diantara teman-temannya, hal ini mempengaruhi hasil belajar mata pelajaran Matematika materi pecahan. Berikut ini langkah dalam pelaksanaan penelitian dengan metode eksperimen: 1. Langkah pertama yaitu Teknik pengumpulan data yaitu tes berupa soal pilihan ganda tentang materi pecahan KD 3.4. Soal diberikan kepada siswa dalam bentuk Media game Quizizz yang dapat diakses oleh siswa secara online. 2. Langkah kedua yaitu pemberian angket kepada siswa untuk mengetahui sejauh mana motivasi mereka di dalam belajar. 3. Langkah ketiga yaitu menganalisis hasil yang diperoleh, Hasil tes yang diperoleh pada akhir setiap siklus kemudian diolah untuk dicari nilai rata-ratanya. Setelah diketahui nilai rataratanya, kemudian dibandingkan dengan rata-rata hasil belajar siswa pada kondisi awal sebelum diberikan Tindakan.

Berdasarkan perbedaan penggunaan metode penelitian yang digunakan dalam membuktikan hasil penerapan media pembelajaran quizizz pada hasil belajar siswa/i sekolah dasar sama-sama terbukti memberikan dampak yang signifikan terhadap hasil belajar yang diperoleh siswa setelah peneliti menerapkan media quizizz pada saat kegiatan belajar mengajar disetiap mata pelajarannya. Bukan hanya penggunaan media pembelajaran saja dapat digunakan guru, tapi perlu pemberian motivasi guna mengembangkan sikap kemandirian siswa/i. Selain itu, beberapa kendala yang terjadi pada saat pelaksanaan berupa siswa kurang fokus, langkah penerapan pada siklus 1 yang kurang terarah, dan manajemen waktu yang kurang tepat dapat dicari solusinya dengan baik sehingga kendala tersebut dapat teratasi pada penerapan media quizizz di tahap selanjutnya dan memberikan hasil yang optimal.

Kemudian dari analisis jurnal penulis memberikan kesimpulan bahwa penerapan media pembelajaran quizizz digunakan pada kelas bawah dan atas sebagai media Latihan atau sebagai media evaluasi dalam pembelajaran. berdasarkan jenis metode penelitian yang digunakan pada saat pelaksanaannya yaitu PTK, eksperimen, dan deskriptif kualitatif sama-sama menunjukkan dampak positif tidak hanya hasil belajar saja, tetapi penerapan media quizizz ini mampu menaikkan kembali keaktifan siswa dalam belajar, menghilangkan rasa bosan, motivasi belajar. Selain itu, pada kegiatan belajar mengajar melalui quizizz memiliki daya tarik, menarik perhatian, serta memberikan kesenangan bagi peserta didik sehingga mampu menambah rasa antusias peserta didik dan juga hasil belajar yang maksimal.

Rekomendasi

Setelah melakukan analisis artikel ilmiah terdahulu menurut (Sari, 2020) bagi pihak sekolah perlu dilakukan inovasi-inovasi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan berkesinambungan untuk memperbaiki proses pembelajaran sekaligus pembinaan profesi guru, sehingga permasalahan-permasalahan pembelajaran akan dapat teratasi. peneliti memiliki rekomendasi pembaharuan mengenai penerapan media pembelajaran quizizz. Maka peneliti ingin merekomendasikan penggunaan media pembelajaran quizizz dengan menggabungkan PPT yang tersedia pada media pembelajaran Quizizz dengan soal. Adapun langkah-langkah penerapan media pembelajaran quizizz ialah sebagai berikut ini: 1) seorang guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan pembelajaran hari ini. 2) Guru memberikan arahan penggunaan quizizz, dan membagikan kode kelas. Guru memberikan arahan pengerjaan latihan soal/ evaluasi dengan penggunaan media pembelajaran quizizz yang telah diatur sesuai dengan urutan nomor soal. 3) Guru menyampaikan materi pembelajaran dengan memanfaatkan PPT yang tersedia pada media quizizz. 4) Kemudian, disetiap selesai memberikan materi pembelajaran siswa diberikan Latihan soal. Begitu pula pada penyampaian materi selanjutnya. 5) Guru memperlihatkan urutan skor dalam media pembelajaran quizizz. 6) Setelah pengerjaan soal telah selesai guru menanamkan kembali materi pembelajaran sesuai dengan nomor urut soal dan memberikan jawaban yang benar. 7) Guru memberikan kesimpulan materi pembelajaran tersebut. Peneliti memberikan rekomendasi penerapan media pembelajaran quizizz dengan menggabungkan PPT yang tersedia pada media pembelajaran Quizizz dengan soal. Pada hal ini dapat membuat siswa/i dapat lebih mengingat materi pembelajaran yang telah disampaikan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan review 15 artikel ilmiah/jurnal yang ditemukan sebagai bahan kajian, dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan pada media pembelajaran quizizz efektif pada peningkatan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. Maka dari itu siswa membutuhkan kegiatan yang menyenangkan dalam pembelajaran, serta membangun suasana belajar yang aktif sehingga bisa lebih memahami materi pembelajaran dengan baik.

Dalam implementasi media quizizz sebagai alat bantu maupun solusi utama dapat menciptakan suasana belajar menyenangkan, dan aktif pembelajaran karena siswa memiliki kesempatan guna melibatkan diri pada kegiatan pembelajaran dan hal tersebut mempengaruhi hasil belajar peserta didik Hal ini dapat disimpulkan bahwa penerapan media quizizz lebih efisien digunakan pada kelas atas, penerapan media pada pembelajaran quizizz pada hasil belajar siswa sekolah dasar bisa digunakan pada kelas rendah dan kelas atas, serta dalam berbagai materi dalam pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Allah SWT, Pembimbing1 bapak Arrahim, M.Pd dan Pembimbing 2 ibu Rini Endah Sugiharti, M.Pd yang telah memberikan arahan dan bimbingannya untuk menyelesaikan penulisan jurnal ini, Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada kedua orangtua dan adik saya telah memberikan dukungan.

DAFTAR RUJUKAN

- Adianto, S. (2020). Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran Penerapan Scientific Dan Cooperative Learning Dengan Quis Online Untuk Meningkatkan Hasil. *Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran*, 7(1), 57–65. <https://doi.org/10.17977/Um031v7i12020p057>
- Al Mawaddah, A. W., Hidayat, M. T., Amin, S. M., & Hartatik, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Melalui Daring Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3109–3116. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1288>
- Annisa, R., & Erwin, E. (2021). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3660–3667.
- Asna Tiana, A. D. S. K. Dan M. S. (2021). Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Game Quizizz Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(6), 6.
- Chabib Dwi Kurniawan, M., & Misbachul Huda, M. (2020). Pengaruh Penggunaan Quizizz Sebagai Latihan Soal Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd Ket. Artikel. *Jurnal Pena Karakter*, 03(01), 37–41.
- Lestari, S., Zifa, M., Fatimah, S., Kunci, K., & Keaktifan, : (2022). Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Melalui Game Quizizz Pada Siswa Kelas Iii Sd Negeri 1 Panunggalan Semester Genap Tahun 2020/2021. *Educatif: Journal Of Education Research*, 4(1), 27–35. <https://quizizz.com/>
- Lider, G. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas VI Semester I SD Negeri 5 Sangsit. *Indonesian Journal Of Educational Development*, 3(1), 189–198. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6575177>
- Nafisaturrafiah, N., Setianingsih, E. S., Subekti, E. E., Article, H., Subekti, E., Berbasis, P., Quizizz, G., & Semarang, K. (2021). Keefektifan Media Pembelajaran Berbasis Game Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Tema 8 Subtema 1 Di SD Negeri 2 Menawan Kabupaten Grobogan. 1(1), 1–8.
- Nugrahani, K., Purbosari, P., & ... (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Hasil Belajar Matematika Melalui Media Quizizz. *Jurnal Dikdas ...*, 4(3), 150–159. <http://journal.univetbantara.ac.id/index.php/dikdasbantara/article/view/1686>
- Nuryati, N., Subadi, T., Muhibbin, A., Murtiyasa, B., & Sumardi, S. (2022). Pembelajaran Statistik Matematika Berbantuan Website Google Sites (Quizizz) di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2486–2494.
- Pamungkas, S. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Daring Pada Siswa Kelas Vi Melalui Media Belajar Game Berbasis Edukasi Quizizz. *Majalah Lontar*, 32(2), 57–68. <https://doi.org/10.26877/Ltr.V32i2.7306>

-
- Pujawan, I. M. (2022). *Implementasi Model Berbasis Quizizz Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pkn Siswa Kelas V Semester Ii Sd Negeri 2 Pangkung Karung*. 3, 34–43. <https://doi.org/10.5281/Zenodo.6566356>
- Ramadhani, S. A., & Rukmana, D. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Picture And Picture Berbantuan Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 8(3), 937-944.
- Sari, E. M. (2020). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Daring Tema Globalisasi Melalui Media Quizizz Kelas Vi Sd Negeri Kutowinangun 11 Kota Salatiga Tahun Pelajaran 2020/2021. *Dimensi Pendidikan*, 16(2), 73–84.
- Sasongko, Vitus Gading, S., & Dian, D. (2020). Peningkatan Kemampuan Memahami Teks Melalui Pembelajaran Kontekstual Dan Quizizz Materi Ips Pada Siswa Kelas Ivb Sd Kanisius Sorowajan. *Prosiding Pendidikan Profesi Guru*, 1(2), 274–282.
- Siti Rahmatul Fitriyah, E. F. F. (2021). Penggunaan Aplikasi Quizizz Materi Beriman Kepada Malaikat Allah Untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Masa Pandemi Covid-19. *Academia Open*, 15, 1–13. <https://doi.org/10.21070/Acopen.4.2021.3032>
- Utomo, H. (2020). Penerapan Media Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pelajaran Tematik Siswa Kelas Iv Sd Bukit Aksara Semarang. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 1(3), 37–43. <http://repository.unpas.ac.id/eprint/31004>
- Wahyuillahi, N. I., Nawawi, I., & Mahanani, P. (2021). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Metode Evaluasi Dalam Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Pada Muatan Pkn Kelas V Sd. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 1(7), 597–604. <https://doi.org/10.17977/Um065v1i72021p597-604>