



Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah di Masa Pandemi

Fadhila Husna Selian^{1✉}, Riris Nurkholida Rambe²

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia^{1,2}

e-mail : fadhilahusna.selian@uinsu.ac.id¹, ririsnurkholida@uinsu.ac.id²

Abstrak

Guru dituntut untuk memberikan pengajaran kepada anak didik tak terkecuali anak ditingkat MI, dimasa pandemi kegiatan belajar mengajar dilakukan secara online karena oleh pemerintah supaya menghindari penyebaran virus yang semakin marak meningkat setiap harinya dan karena harus dilakukan untuk tetap melangsungkan pembelajaran walaupun itu melalui jaringan salah satunya menggunakan aplikasi quizizz. Penelitian ini bertujuan yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan media aplikasi Quizizz didalam pembelajaran daring. Metode digunakan penelitian ini yaitu metode kualitatif dengan cara melakukan dua kali test sehingga kita dapat mengetahui seberapa paham dan menarik aplikasi ini bagi mereka. Serta dengan melakukan tes untuk mengetahui kendala apa yang terdapat dalam aplikasi ini dan manfaat dari aplikasi ini. Hasil penelitian ini menggunakan aplikasi quizizz agar mempermudah guru untuk membagikan soal kepada murid tanpa harus mencatat ulang dan memeriksa hasil dari soal yang diberikan. Membuat anak semakin tertarik menggunakan aplikasi ini karena banyaknya fitur yang terdapat didalam aplikasi quizizz itu sendiri. Dapat disimpulkan bahwa aplikasi quizizz sangat tepat digunakan sebagai media pembelajaran dimasa pandemi dapat mempermudah pembelajaran serta berbasis game sehingga memiliki daya tarik tersendiri bagi penggunaanya.

Kata Kunci: Aplikasi quizizz, dimasa pandemi tingkat MI.

Abstract

Teachers are required to provide teaching to students, including children at the MI level, during the pandemic, teaching and learning activities are carried out online because the government is trying to avoid the spread of the virus, which is increasing every day and must be done to continue learning even though it is through a network one of them is the use of learning media using the quizizz application. This study aims to determine the effect of using the Quizizz application media in online learning. The method used in this research is a qualitative method by doing two tests so that we can find out how much understanding and interesting this application is for them. And by doing tests to find out what obstacles are contained in this application and the benefits of this application. The results of this study use the quizizz application to make it easier for teachers to share questions with students without having to re-record and check the results of the questions given. Make children more interested in using this application because of the many features contained in the quizizz application it self. It can be concluded that the quizizz application is very appropriate to be used as a learning medium during the pandemic, it can facilitate learning and is game-based so that it has its own charm for its users.

Keywords: Quizizz application, during the MI level pandemic.

Histori Artikel

Received	Revised	Accepted	Published
20 Oktober 2022	31 Oktober 2022	03 November 2022	1 Desember 2022

Copyright (c) 2022 Fadhila Husna Selian, Riris Nurkholida Rambe

✉ Corresponding author :

Email : fadhilahusna.selian@uinsu.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i6.4083>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran melibatkan komunikasi antara siswa dan guru. Selain mengembangkan minat dan bakat, belajar juga melibatkan memperoleh pengetahuan, menyempurnakan keterampilan, dan memiliki keyakinan pada siswa (Gasong, 2018). Hakikat atau tujuan utama dari pendidikan ialah untuk membantu sekolah untuk mencapai tujuannya secara efektif dengan cara melalui beberapa penerapan program atau praktek yang dilaksanakan didalam pendidikan untuk menjadi lebih baik lagi. Virus Corona, juga dikenal sebagai Covid-19, adalah wabah yang dimulai di Cina dan menyebar ke seluruh dunia pada akhir tahun 2019. Mengingat cepatnya penyebaran virus ini, telah mencapai hampir setiap negara di dunia, termasuk Indonesia. Hanya dalam beberapa waktu wabah ini sangat cepat meluas dan menyebar sehingga menghambat seluruh aktivitas yang biasa dilakukan oleh manusia disetiap negara menjadi terhalang khususnya di Indonesia, termasuk berdampak didalam sektor pendidikan. Sehingga akibat wabah ini semua pendidikan harus diberhentikan sementara dan pendidikan dilanjutkan dari rumah atau melalui jaringan (daring).

Untuk menghentikan penyebaran virus Covid-19, pemerintah telah merekomendasikan agar semua aktivitas di luar ruangan dihentikan. Bersamaan dengan itu, pemerintah menghimbau untuk melakukan pendidikan daring (online). Istilah "pembelajaran tidak langsung" mengacu pada jenis pembelajaran yang terjadi selama "pembelajaran langsung", tetapi tidak direncanakan atau disengaja. (Rusman, 2017). Melakukan pembelajaran dengan cara ini merupakan cara baru dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi khususnya internet. Proses pembelajaran dengan cara ini mengharuskan pendidik untuk bisa menggunakan dan memanfaatkan teknologi khususnya internet supaya para siswa merasa tertarik dan membuat mereka termotivasi untuk belajar walau dalam keadaan daring. Kesulitan yang dirasakan didalam pemanfaatan teknologi ini yaitu ketika pada umumnya pendidik hanya membagikan materi dalam bentuk file dan menyuruh anak didik membacanya tanpa menjelaskannya secara detail seperti bagaimana kegiatan belajar mengajar sebelum daring sehingga anak didik kurang mengerti tentang materi yang dibagikan oleh pendidik. Hal ini tentunya juga akan menyebabkan proses pembelajaran menyimpang dari langkah-langkah yang biasanya diikuti dalam penerapan pembelajaran. Penggunaan media ini untuk menginspirasi siswa untuk belajar, sehingga mereka terlibat dan tidak bosan dengan pembelajaran yang dilaksanakan dengan baik. Untuk alasan sederhana bahwa media pembelajaran mencakup semua metode yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa dengan cara yang menarik minat mereka dan membangkitkan semangat untuk belajar.

Afiani & Faradita (2021) mengutip Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia yang menyatakan bahwa semua satuan pendidikan di zona oranye dan merah harus menggunakan pembelajaran online. Guru besar yang mengajar secara online harus mahir memanfaatkan teknologi untuk menjadikan kelas "Aktif", "Inovatif", "Kreatif", "Efektif", dan "Menyenangkan" (PAIKEM). Menurut kutipan dari situs kemdikbud.com dalam (Al Mawaddah et al., 2021) Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) Nadiem Anwar Makarimber berpendapat bahwa beberapa permasalahan muncul dalam pelaksanaan pembelajaran online, salah satunya adalah kesulitan guru dalam menerapkan metode dan media yang digunakan dalam pembelajaran online. Sementara itu, siswa mengalami kesulitan fokus ketika belajar secara mandiri, dan mereka semakin bosan dengan kurikulum yang dirancang guru. Siswa kini memiliki akses mudah ke materi pembelajaran yang menarik dan menghibur melalui aplikasi media. Orang tua juga dapat memainkan peran integral dalam mengawasi pelajaran yang diajarkan kepada anak-anak mereka. Orang tua dapat mengurangi paparan anak-anak mereka terhadap efek berbahaya teknologi dengan membimbing mereka bermain game edukasi yang memiliki konten yang menarik dan interaktif (Darmaningrat et al., 2018).

Motivasi belajar siswa dapat tergugah melalui penggunaan berbagai prosedur pembelajaran berbasis game online, dan tidak ada kekurangan media untuk memfasilitasi pelaksanaannya. Aplikasi seluler Quizizz adalah salah satu opsi. Aplikasi Quizizz adalah alat belajar berbasis web yang dapat digunakan siswa di dalam

dan di luar kelas. Untuk membuat siswa tetap terlibat saat mereka mengerjakan soal latihan atau kuis yang disediakan, aplikasi ini memiliki karakter tema dan musik yang menarik. Didalam aplikasi quizizz terdapat beberapa fitur seperti salah satunya yaitu fitur game dimana fitur game tersebut dapat meningkatkan minat belajar anak didik sehingga lebih semangat lagi untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar. Selain itu manfaat memberikan fitur game ditengah pembelajaran yaitu berupa: Media game yang terdiri dari unsure visual atau yang dapat terlihat, audio atau yang dapat idengar, dan gerak sehingga dapat berinteraksi. Akan ada komunikasi dua arah di mana pertanyaan muncul di layar secara acak jika permainan disesuaikan dengan tingkat keterampilan para pemain. Hal ini terutama berlaku dalam kasus permainan simulasi, di mana tingkat keterampilan pemain dapat memiliki dampak yang signifikan pada hasil permainan. Penggunaan media game dalam media pendidikan dapat membantu siswa lebih banyak mengingat informasi yang disajikan, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif. Alasannya karena komponen visual dan auditori dari media game lebih menarik bagi mereka.

Temuan Agustina & Rusmana (2019) memberikan alasan untuk percaya bahwa menggunakan alat kuis online Quizizz dengan instruksi matematika dapat membangkitkan minat siswa dan memotivasi mereka untuk belajar. Akibatnya, jika siswa dan pendidik termotivasi dan mendukung, mereka akan dapat mewujudkan tujuan pendidikan. Semua siswa sangat terlibat dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh penelitian, dan mereka lebih fokus pada topik, yang sesuai dengan temuan penelitian Ju & Adam (2018) yang menunjukkan hasil penyebaran Quizizz oleh peneliti selama sesi keterampilan bahasa Arab. Data survei juga mengungkapkan bahwa siswa di kelas bahasa Arab memiliki sikap netral tentang penggunaan quizizz sebagai alat pengajaran dan penilaian online. Penelitian Sukma et al. (2021) menunjukkan bahwa penggunaan media Quizizz di dalam kelas berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, terlihat dari perbedaan hasil belajar kedua kelas tersebut.

Penggunaan quizizz pada pembelajaran daring ini diharapkan mampu memotivasi siswa dalam mengerjakan tugas dan mampu meningkatkan hasil belajar belajar siswa melalui aplikasi tersebut dan juga dapat mengingat jika siswa tidak mengerjakan sesuai batas waktu yang ditentukan siswa tidak bisa lagi mengerjakan tugas tersebut (Hartati et al., 2022). Untuk mendorong guru memanfaatkan teknologi ini, penelitian ini bertujuan untuk memastikan dampak penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media dalam pembelajaran online ini dan apakah dapat meningkatkan minat belajar siswa saat menggunakan aplikasi Quizizz ini, dengan harapan bahwa hal itu dapat membangkitkan minat siswa dalam belajar dan mengarah pada peningkatan usaha.

METODE

Jenis metode penelitian yang digunakan dalam pembuatan jurnal ini ialah metode penelitian kualitatif. Jenis data yang digunakan yaitu data kualitatif (Jaya & Ardat, 2013), Teknik pengambilan data ada dua, yang pertama melakukan tes tanpa memberikan penjelasan kepada anak-anak yang kedua melakukan tes dengan cara menjelaskan tata caranya terlebih dahulu. Selanjutnya, evaluasi perbedaan antara dua set data. Tujuannya adalah untuk membandingkan pengetahuan dan antusiasme kedua kelompok dalam menggunakan platform Quizizz. Dalam melakukan penelitian ini satu kelas itu dibagi menjadi dua kelompok, kemudian satu kelompok dites tanpa ada penjelasan terlebih dahulu dan satu kelompok lainnya dibekali dengan penjelasan mengenai aplikasi Quizizz ini. Jadi media game ini juga dapat membangkitkan semangat untuk mengetahui sesuatu oleh siswa serta mereka juga akan cepat dalam merangsang reaksi mereka terhadap apa yang dijelaskan oleh guru seluruh MI kepada seluruh siswa MI.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyelidiki fungsionalitas dan penggunaan aplikasi quizizz dalam konteks perangkat lunak saat daring. Sekarang teknologi Indonesia telah meningkat, pendidik dan siswa

sama-sama bisa mendapatkan keuntungan dari aksesibilitas dan kenyamanan media online baik untuk menyampaikan dan menyerap pengetahuan. Internet adalah platform media di mana banyak orang memiliki akses ke berbagai informasi. (Savira & Gunawan, 2022). Aplikasi quizizz juga digunakan sebagai media pembelajaran ataupun evaluasi. Aplikasi quizizz merupakan salah satu aplikasi yang digunakan untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang berbasis aplikasi online yang memiliki fitur berupa quis, diskusi, game, dan survey. Selama masa pandemi sistem belajar didalam pendidikan sangatlah terbatas karena semua kegiatan belajar mengajar dilakukan dengan daring (dalam jaringan) sehingga menghambat aktifitas yang biasa dilakukan dalam kegiatan belajar mengajar seperti biasa. Kebanyakan guru menggunakan system pembelajaran dengan menggunakan strategi ceramah. Dengan menggunakan strategi ini anak didik menjadi jenuh dan tidak bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga mengakibatkan materi yang disampaikan oleh guru susah untuk dipahami oleh anak didik, sehingga berbagai macam strategi pembelajaranpun diciptakan supaya anak didik tidak jenuh dalam menerima pembelajaran dan diciptakanlah aplikasi yang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar anak salah satunya yaitu aplikasi quizizz.

Jika siswa dilibatkan secara optimal dalam proses pembelajaran, mereka akan lebih mudah menerima strategi penanaman konsep. Dikatakan bahwa kapasitas siswa untuk belajar dengan cepat dan efektif menyesuaikan diri dengan kondisi baru adalah kekuatan terbesar mereka (Nasrullah et al., 2017). Aplikasi quizizz juga menjadi salah satu aplikasi pembelajaran yang menjadi penunjang berlangsungnya kegiatan belajar mengajar selama masa pandemic ini. Karena aplikasi ini menggunakan jaringan (online) maka mempermudah pendidik dan anak didik untuk menggunakannya. Didalam aplikasi ini juga terdapat hasil dari quiz yang dilakukan dapat ditemukan hasilnya secara langsung tanpa harus menggunakan penghitungan manual untuk mendapatkan hasilnya. Selain mengerjakan tugas aplikasi ini juga menggunakan quis seperti game sehingga anak didik menjadi lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran yang diberikan oleh pendidik. Aplikasi ini juga memberikan soal dengan jawaban seperti pilihan ganda sehingga anak-anak bisa langsung memilih salah satu jawaban yang benar.

Pelaksanaan pembelajaran melalui quizizz merupakan upaya untuk dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar yang memiliki dapat positif yaitu bisa menghemat kertas karena dengan menggunakan aplikasi quizizz tidak menggunakan kertas lagi melainkan langsung menjawab soal diaplikasi itu sendiri. Aplikasi quizizz ini dapat digunakan untuk seluruh mata pelajaran tidak membatasi pelajaran apa saja yang bisa digunakan untuk media pembelajaran ini. Siswa langsung dapat mengetahui hasil evaluasi yang dilakukan secara langsung tanpa menunggu waktu lagi untuk pendidik memeriksanya karena hasil akan langsung keluar dengan sendirinya sehingga guru tidak perlu lagi melakukan analisis hasil belajar secara manual. Pernyataan diatas dapat ditunjukkan melalui penelitian Haryati (2021) menunjukkan bahwa Minat siswa kelas lima terhadap sains meningkat berkat adopsi aplikasi Quizizz di MIN 1 Surabaya. Karena tingkat signifikansi uji Independent sample t-Test adalah 0,004 (kurang dari 0,05), kita dapat menyimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak. Penggunaan Quizizz karenanya dapat dilihat sebagai variabel bebas X, dengan pengaruh terhadap Y. terikat (motivasi belajar siswa). Hasil analisis dari data penelitian Solikah (2020), motivasi dan hasil belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda secara signifikan ($df=50$, $t_0=5\%$), menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif Quizizz memiliki dampak yang menguntungkan pada keduanya. Berdasarkan hasil temuan Delviana (2021), diketahui bahwa nilai t hitung sebesar 2,482, t hitung sebesar 20, dan t tabel untuk 20 responden sebesar 1,734; Oleh karena itu, $2,482 > 1,734$, ada pengaruh penggunaan Quizizz terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Muhammadiyah 13 Medan pada Masa Pandemi.

Aplikasi quizizz dapat kita akses melalui laptop atau handphone. Selain terdapat berbagai fitur yang canggih aplikasi quizizz juga dilengkapi dengan berbagai warna-warna sehingga bagi sememumuran anak tingkat sekolah dasar merasakan memiliki daya tarik tersendiri dalam menggunakan aplikasi quizizz. Belajar dengan menggunakan aplikasi quizizz ini sebagai media pembelajaran juga memudahkan pendidik untuk

memberikan tugas tanpa harus lagi mengeprint kertas secara manual atau menuliskan lagi soal di papan tulis yang tersedia di dalam kelas. Aplikasi Quizizz ini sangat disarankan bagi seluruh pendidik khususnya di tingkat sekolah dasar karena banyaknya fitur yang menarik yang terdapat didalamnya. Guru dapat memasukkan berbagai jenis pertanyaan dalam satu paket kuis jika mereka mau. Ini dapat berbentuk kuis pilihan ganda, ketika siswa memilih sebanyak mungkin jawaban yang benar dari daftar kemungkinan jawaban singkat dan kotak centang. Selain memungkinkan guru untuk menetapkan batasan waktu bagi siswa untuk menyelesaikan kuis, aplikasi quizizz akan segera menyimpan kuis di halaman dalam aplikasi dan menghasilkan kode yang dapat dibagikan kepada siswa.

Dengan menyiapkan materi terlebih dahulu sebagai pertanyaan dan alternatif jawaban atau pilihan jawaban (pilihan ganda) dalam program quizizz, juga dapat digunakan sebagai media pendidikan yang sangat user-friendly. Setelah selesai mengumpulkan pertanyaan, buka aplikasi Quizizz dengan membuka alamat online-nya, yaitu www.Quizizz.com. Karena mirip dengan yang bisa ditemukan di Play Store dan website lainnya. Untuk pengguna pertama kali, akses ke aplikasi Quizizz mengharuskan mereka untuk mendaftar ke layanan dengan memberikan beberapa informasi dasar (nama, alamat email, kata sandi). Saat Anda masuk ke akun Anda di situs web, Anda akan diperlihatkan perpustakaan, di mana Anda akan menemukan media yang digunakan dalam kuis sebelumnya. Selanjutnya, kuis dalam aplikasi quizizz dapat dipilih sesuka hati untuk memenuhi kebutuhan individu setiap guru.

Hasil penelitian dari Cristiyanda & Sylvia (2021) menunjukkan pemahaman masalah sosial, faktor pendorong masalah sosial, contoh masalah sosial di masyarakat, dampak masalah sosial, dan solusi masalah sosial semua topik yang dibahas di kelas XI IPS 1 SMA N 16 Padang, dan penggunaan web quizizz telah terbukti memiliki efek positif pada hasil belajar siswa di bidang ini. Seperti yang ditunjukkan oleh nilai aritmatika = 6,34 pada tingkat signifikansi 0,05 dan nilai tabel = 2,00, hal ini terjadi. Hipotesis diterima karena besarnya t-hitung yang diperoleh dari t-tabel. Menurut penelitian, Annisa & Erwin (2021) menemukan bahwa hasil belajar sains siswa kelas empat meningkat ketika mereka menggunakan aplikasi Quiziz. Seperti yang terjadi di SDN Sumur Batu 08 Jakarta Pusat. Hasil belajar siswa pada mata kuliah matematika online di SDIT Al Ibrah Gresik ditemukan meningkat dengan diperkenalkannya Quizizz sebagai media pembelajaran, menurut penelitian Al Mawaddah et al. (2021). Berdasarkan temuan mereka, Wijayanti et al. (2021) menyarankan bahwa aplikasi quizizz berguna dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di kelas matematika sekolah menengah.

Prosedur dalam menggunakan aplikasi quizizz yaitu:

1. Terlebih dahulu masuk kesitus wibesite www.Quizizz.com
2. Masukkan identitas diri berupa username, email dan password
3. Setelah masuk kedalam situs wibesite, saat ada tampilan lets Create a Quiz terlihat, maka nama kuis dapat dibuat contohnya: pelajaran bahasa arab, pelajaran pendidikan agama islam, pelajaran ilmu pengetahuan alam, dan lain sebagainya.
4. Klik save untuk menyimpan draft kuis.
5. Pada slide selanjutnya akan ditampilkan dilayar dengan tulisan create new question dan kita harus mengklik pada tulisan tersebut. Dan pertanyaan dapat di tuliskan pada kolom yang telah disediakan.
6. Pada tulisan write question here kemudian kita harus memasukan opsi jawaban atau berupa pilihan ganda. Pada kolom answer option 1, dan seterusnya.
7. Selanjutnya pada pilihan jawaban yang benar beri tanda centang untuk menentukan dimana letak jawaban yang benar.
8. Kemudian atur waktu atau durasi yang telah disediakan untuk mengerjakan setiap soal
9. Lalu kemudian klik save untuk menyimpan draft butir soal.
10. Setelah selesai dalam pengisian kuis kita harus mengklik finish quiz.

11. Kemudian tampilan quiz akan muncul secara detail (untuk mengatur kelas dan untuk siapa kuis itu dibagikan).
12. Setelah itu save details.
13. Pada saat muncul tampilan berikutnya pilihka homework Jika kuis tersebut akan digunakan sebagai pekerjaan rumah serta pilih palay live apabila akan langsung digunakan.
14. Selanjutnya masukan deadline atau batas waktu untuk mengerjakan soal (atur tanggal serta jam) lalu klik proceed lalu akan muncul tampilan berikutnya yaitu brupa kode yang akan di gunakan untuk masuk dalam mengerjakan kuis.
15. Selanjutnya kita dapat membuka link untuk mengerjakan kuis kembali.

Berdasarkan observasi yang dilakukan penggunaan aplikasi quizizz sangat mudah untuk digunakan. Hal ini disebabkan oleh karena petunjuk dalam penggunaan aplikasi ini sangat jelas sehingga tidak membuat penggunaannya menjadi keliru atau mendapat kesulitan didalam pengaplikasiannya. Kelengkapan dari aplikasi quizizz ini sendiri sangat mendukung dalam mensukseskan pembelajaran disemua mata pelajaran termasuk di tingkat Madrasah Ibtidaiyah. Pengembangan dan pemanfaatan inovasi dari media pembelajaran menggunakan aplikasi quizizz ini sangat membantu mengkoordinir atau mengatur pembelajaran sehingga mampu membentuk karakteristik serta meningkatkan kompetensi serta motivasi dalam kegiatan belajar mengajar.

Dengan melakukan tes percobaan untuk mengetahui pengaruh baik (kelebihan) terhadap penggunaan aplikasi quizizz yaitu:

1. Selama pengerjaan soal kuis berlangsung setiap peserta didik akan mendapat soal yang berbeda-beda secara otomatis karena sudah di acak didalam pengaturan dari aplikasi itu sendiri.
2. Bagi pendidik, memudahkan dalam mengoreksi dan membuat soal.
3. Kita juga dapat menghubungkannya secara langsung dengan halaman goggle classroom, sehingga akan semakin memudahkan murid dan guru dalam melakukan kegiatan belajar mengajar secara daring.
4. Hasil penilaian dalam pengerjaan quis secara otomatis akan terakumulasi didalam bentuk spreadsheet dengan menggunakan format excel yang juga dapat diunduh secara langsung oleh para guru.
5. Aplikasi quizizz juga menyediakan fitur untuk membagikan hasil atau nilai yang didapat dalam mengerjakan kuis kepada orang tua secara langsung yang bisa dikirim melalui email orang tua murid secara otomatis.

Karena kemampuannya untuk menumbuhkan lingkungan belajar yang menyenangkan tanpa mengorbankan pemahaman siswa terhadap konten yang ada, media Quizizz dipandang sangat cocok untuk pembelajaran daring (online) di tengah pandemi seperti yang kita alami sekarang. Hasil yang lebih baik menunjukkan hal ini. Dibandingkan kelas eksperimen dengan kelas kontrol, pembelajaran di kelas eksperimen jauh lebih tinggi (Sukma et al., 2021). Dengan bukti dari studi Pusparani (2020) yang menunjukkan keampuhannya, media kuis dianggap sebagai aplikasi yang efektif untuk kegiatan evaluasi pembelajaran. Menurut temuan review penelitian Purba (2019), menggunakan kuis untuk menilai kemajuan siswa di kelas dapat meningkatkan fokus dan retensi mereka. Upaya *Pedagogical Content Knowledge* (PKM) revolusi industri 4.0 dapat didukung dengan penggunaan quizizz oleh dosen yang mendukung mata kuliah lain, pengajar, dan mahasiswa. Ukuran sampel dan keakuratan alat pengukur adalah dua penyebab paling umum dari kekurangan penelitian. Karena kendala etis dan praktis mereka bekerja di bawah, peneliti tidak kebal untuk membuat kesalahan. Karena keterbatasan literatur, waktu, dan keahlian yang tersedia, penelitian ini belum dapat diselesaikan. Peneliti menyadari bahwa masih banyak kendala, dan penyusunan skripsi ini tidak sempurna, karena keterbatasan peneliti sendiri dan kesulitan yang melekat dalam proses penelitian.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian serta pembahasan dapat disimpulkan bahwa: 1) Aplikasi quizizz sangat tepat digunakan sebagai media pembelajaran dimasa pandemi ini untuk tingkat mi, 2) Aplikasi quizizz ini juga dapat mempermudah pendidik untuk memberikan tugas dan mengoreksinya tanpa harus melakukan pengoreksian manual, 3) Aplikasi quizizz juga membuat anak didik semakin tertarik dan tidak merasakan jenuh saat mengerjakan soal karena didalam aplikasi ini terdapat berbagai warna-warna sehingga anak tidak merasa bosan saat mengerjakan tugas yang diberikan, 4) Aplikasi quizizz juga merupakan media pembelajaran yang berbasis game sehingga memiliki daya tarik tersendiri bagi penggunanya. Dapat disimpulkan bahwa aplikasi quizizz sangat tepat digunakan sebagai media pembelajaran dimasa pandemi dapat mempermudah pembelajaran serta berbasis game sehingga memiliki daya tarik tersendiri bagi penggunanya.

DAFTAR PUSTAKA

- Afiani, K. D. A., & Faradita, M. N. (2021). Penggunaan Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pgsd Pada Masa Pandemi Covid-19. *Proceeding Umsurabaya, 1*(1).
- Agustina, L., & Rusmana, I. M. (2019). Pembelajaran Matematika Menyenangkan Dengan Aplikasi Kuis Online Quizizz. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Sosiomadika, 2*(1), 1–7. [Http://Journal.Unsika.Ac.Id/Index.Php/Sesiomadika](http://Journal.Unsika.Ac.Id/Index.Php/Sesiomadika)
- 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.
- Annisa, R., & Erwin, E. (2021). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu, 5*(5), 3660–3667.
- Cristiyanda, G., & Sylvia, I. (2021). Pengaruh Penggunaan Webquiz Quizizz Terhadap Hasil Belajar Sosiologi Siswa Di Sma N 16 Padang. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran, 2*(3), 174–183.
- Darmaningrat, E. W. T., Ali, A. H. N., Wibowo, R. P., & Astuti, H. M. (2018). Pemanfaatan Aplikasi Digital Learning Untuk Pembelajaran Pengayaan Di Sekolah Menengah Kota Surabaya. *Sesindo 2018, 2018*.
- Delviana, K. (2021). Pengaruh Penggunaan Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Muhammadiyah 13 Medan Di Masa Pandemi.
- Gasong, D. (2018). *Belajar Dan Pembelajaran*. Deepublish.
- Hartati, H., Putri, A. N., & Irawan, B. (2022). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Ekskresi Kelas Xi Ipa Man Tanjungpinang. *Student Online Journal (Soj) Umrah-Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, 3*(1), 492–498.
- Haryati, I. (2021). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Daring Ipa Kelas V Min 1 Kota Surabaya. Uin Sunan Ampel Surabaya.
- Jaya, I., & Ardat, A. (2013). *Penerapan Statistik Untuk Pendidikan*.
- Ju, S. Y., & Adam, Z. (2018). Implementing Quizizz As Game Based Learning In The Arabic Classroom. *European Journal Of Social Science Education And Research, 5*(1), 194–198.
- Nasrullah, A., Ende, E., & Suryadi, S. (2017). Efektivitas Penggunaan Media Edmodo Pada Pembelajaran Matematika Ekonomi Terhadap Komunikasi Matematika. *Symmetry: Pasundan Journal Of Research In Mathematics Learning And Education, 2*(1), 1–10.
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan, 12*(1), 29–39.

- 7377 *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah di Masa Pandemi - Fadhila Husna Selian, Riris Nurkholida Rambe*
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i6.4083>
- Pusparani, H. (2020). Media Quizizz Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas Vi Di Sdn Guntur Kota Cirebon. *Tunas Nusantara*, 2(2), 269–279.
- Rusman, M. P. (2017). *Belajar & Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Prenada Media.
- Savira, A., & Gunawan, R. (2022). Pengaruh Media Aplikasi Wordwall Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5453–5460.
- Solikah, H. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Teks Persuasif Kelas Viii Di Smpn 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Mahasiswa Unesa*, 7(3), 1–8.
- Sukma, N., Lestari, P. I., & Nur, R. A. (2021). Pengaruh Media “Quizizz” Dalam Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa. *Binomial*, 4(2), 154–166.
- Wijayanti, R., Hermanto, D., & Zainudin, Z. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Matakuliah Matematika Sekolah Ditinjau Dari Motivasi Dan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 347–356.