



Deskripsi Pemanfaatan Quizizz Oleh Guru Pada Siswa Kelas V SDN 05 Sungai Raya

Muhammad Dza'kifu'adi^{1*}, Dessy Setyowati², Yunika Afryaningsih³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar ^{1, 2, 3}

Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Barat ^{1,2,3}

¹⁾muhamadzaki0876@gmail.com, ²⁾dessysetyowati@unukalbar.ac.id,

³⁾yunikaafryaningsih@unukalbar.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan aplikasi Quizizz oleh guru dalam proses pembelajaran siswa kelas V di SDN 05 Sungai Raya. Latar belakang penelitian ini didasari oleh rendahnya fokus dan partisipasi siswa saat pembelajaran konvensional berlangsung, yang berubah secara signifikan saat guru menggunakan Quizizz sebagai media evaluasi berbasis teknologi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi dan wawancara terhadap guru kelas V. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru menggunakan Quizizz secara terencana dengan mengintegrasikannya dalam modul ajar, memilih media yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa, serta mengantisipasi hambatan teknis. Guru menganggap Quizizz efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan antusiasme siswa dalam pembelajaran. Namun, terdapat beberapa hambatan seperti kesenjangan akses perangkat dan internet di kalangan siswa serta keterbatasan kegiatan lanjutan pasca-kuis. Kesimpulannya, pemanfaatan Quizizz dapat meningkatkan interaktivitas dan motivasi belajar siswa, tetapi diperlukan dukungan infrastruktur dan strategi lanjutan agar implementasinya lebih optimal.

Kata Kunci: Quizizz, media pembelajaran, SDN 5 Sungai Raya

Abstrak

This study aims to describe how teachers utilize the Quizizz application in the learning process of fifth-grade students at SDN 5 Sungai Raya. The background of the research is based on the low focus and participation of students during conventional learning, which changed significantly when the teacher used Quizizz as a technology-based evaluation tool. This research employed a descriptive qualitative approach, with data collected through observation and interviews with the fifth-grade teacher. The findings show that the teacher used Quizizz in a well-planned manner by integrating it into lesson plans (modul ajar), selecting media that matched the characteristics and needs of the students, and anticipating technical obstacles. The teacher considered Quizizz effective in increasing student engagement and enthusiasm in learning. However, some challenges were identified, such as unequal access to devices and the internet among students, and limited follow-up activities after the quizzes. In conclusion, the use of Quizizz can enhance student interactivity and learning motivation, but support in terms of infrastructure and follow-up strategies is necessary to optimize its implementation.

Keywords: Quizizz, learning media, SDN 5 Sungai Raya

A. Latar Belakang

Di sekolah dasar, salah satu aspek yang sering menjadi hambatan dalam proses pembelajaran adalah, siswa kurang memahami materi yang di sampaikan guru saat proses pembelajaran berlangsung, hal tersebut ditemukan di SDN 5 Sungai Raya. kurangnya kemampuan siswa dalam memahami materi yang di sampaikan guru, masih menjadi fokus dalam penelitian ini, berdasarkan hasil observasi awal di kelas V SDN 5 Sungai Raya, ditemukan bahwa siswa sering tidak fokus ketika guru menyampaikan materi pembelajaran, mereka selalu sibuk dan melakukan hal-hal yang tidak ada kaitannya dengan apa yang disampaikan oleh guru, mereka bermain sendiri, bercerita dengan teman sebangkunya, ribut di dalam kelas bahkan ada yang mengantuk. Namun, yang signifikan terlihat ketika guru menggunakan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran, siswa tampak fokus dan antusias aktif berpartisipasi dengan menjawab pertanyaan dan berlomba-lomba dalam menjawab soal-soal di aplikasi quizizz, dan dari ekspresi wajah siswa sangat gembira. Mereka lebih bersemangat mengikuti pembelajaran apabila menggunakan media pembelajaran, begitu juga sebaliknya, siswa tidak kondusif jika tidak menggunakan media pembelajaran.

Permasalahan serupa juga terjadi di beberapa sekolah, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Tiana et al., 2021) berjudul peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa melalui game Quizizz pada mata Pelajaran matematika. Peserta didik masih sulit memahami apa yang disampaikan guru saat proses pembelajaran berlangsung. Ketidakfokusan siswa dalam melaksanakan pembelajaran bukanlah hal yang baru dalam dunia pendidikan, apalagi pada pendidikan tingkat sekolah dasar, hal ini dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran, salah satu metode pembelajaran yang sering digunakan adalah metode ceramah atau pengajaran langsung. Metode ini melibatkan guru sebagai sumber utama informasi dan peserta didik sebagai penerima (Asiah & Vitriani, 2024) Namun, metode ini cenderung monoton dan kurang interaktif sehingga Peserta didik mungkin merasa bosan dan kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran di dalam kelas (Hasri et al., 2023). Metode pembelajaran yang kurang menarik dapat menurunkan minat peserta didik dalam mengikuti pelajaran, sehingga hasil belajar kognitif peserta didik pun menurun. Oleh karenanya penting bagi seorang guru menemukan suatu metode pembelajaran

baru yang lebih kreatif dan inovatif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan yang pada akhirnya akan mempengaruhi hasil belajar mereka (Susanti et al., 2024)

Pembelajaran berbasis teknologi seperti komputer yang mampu merangsang siswa untuk belajar dan mengajarkan latihan dikarenakan terdapat berbagai animasi, ilustrasi grafik, dan warna yang dapat menambah realisme (Supriadi et al., 2021). Penggunaan Quizizz selain membantu siswa mengingat kembali materi yang telah diberikan, juga dapat memunculkan kompetisi diantara para siswa sehingga mereka tertantang untuk menjadi yang terbaik di kelas, menurut Irma (dalam Supriadi et al., 2021). Quizizz dapat digunakan oleh para guru untuk melihat sejauh mana tingkat pemahaman siswa dalam menguasai materi. Penggunaan yang mudah dan hasil yang cepat dalam proses penilaian menjadikan aplikasi ini layak digunakan sebagai alat untuk pembelajaran, sehingga siswa memiliki minat dan motivasi yang kuat untuk belajar (Astari, 2023). Guru yang mengajar pasti memiliki banyak soal, maka dari itu aplikasi Quizizz dapat digunakan sebagai sarana menyimpan soal dan soal tersebut dapat dianalisis kembali agar menjadi soal yang valid, reliabel dan memiliki daya beda serta tingkat kesulitan yang baik dengan tujuan menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan. Dapat disimpulkan Quizizz bisa menjadi sarana pendukung kegiatan belajar mengajar yang relevan, baik di tingkat sekolah menengah maupun perguruan tinggi.

Sehubungan dengan itu, maka peneliti terdorong untuk meneliti lebih lanjut terkait "Deskripsi Pemanfaatan Quizizz Oleh Guru pada Siswa Kelas V SDN 5 Sungai Raya".

B. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk memberikan gambaran yang tepat mengenai fenomena yang diteliti. Metode kualitatif dipilih karena penelitian ini dilakukan dalam kondisi alamiah dengan peneliti sebagai instrumen utama, teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara, analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian lebih menekankan makna daripada generalisasi (Sugiyono, 2020). Fokus penelitian adalah mendeskripsikan pemanfaatan aplikasi Quizizz oleh guru kelas V di SDN 5 Sungai Raya. Lokasi penelitian ditetapkan di SDN 5 Sungai Raya yang beralamat di Desa

Limbang, Kecamatan Sungai Raya, Kabupaten Kubu Raya, Provinsi Kalimantan Barat. Subjek penelitian adalah guru kelas V, sedangkan data penelitian diperoleh dari hasil observasi langsung pada proses pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz serta wawancara dengan guru kelas.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara. Observasi digunakan untuk mencatat secara langsung pemanfaatan Quizizz oleh guru selama pembelajaran, meliputi kriteria pemilihan aplikasi, langkah-langkah pelaksanaan, serta hambatan yang muncul. Berikut adalah kisi kisi observasi tentang pemanfaatan Quizizz oleh guru selama pembelajaran pada tabel berikut.

Tabel 1 Kisi-kisi Observasi

No	Aspek	Indikator
1.	Langkah-Langkah guru dalam menggunakan aplikasi Quizizz	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tahap persiapan <ol style="list-style-type: none"> 1. guru menggunakan modul ajar dalam menggunakan aplikasi quizizz 2. media yang dipilih relevan dengan materi dan tujuan pembelajaran 3. semua perangkat keras dan lunak berfungsi dengan baik 2. Tahap pelaksanaan <ol style="list-style-type: none"> 1. quizizz digunakan secara efektif untuk menyampaikan materi 2. guru menjelaskan tujuan pembelajaran dengan jelas dan mudah dipahami 3. guru memberikan arahan yang jelas dan terstruktur tentang cara menggunakan aplikasi quizizz 4. guru mampu mengantisipasi dan mengatasi gangguan yang dapat mengalihkan perhatian siswa 3. tahap lanjutan <ol style="list-style-type: none"> 1. terdapat kegiatan lanjutan untuk memperdalam pemahaman siswa (diskusi, kuis, tugas, dll). 2. Guru melakukan evaluasi terhadap efektivitas penggunaan quizizz

2.	Hambatan guru dalam menggunakan aplikasi Quizizz	<ol style="list-style-type: none"> 1. keterbatasan sumber daya <ol style="list-style-type: none"> 1. ketersedianya perangkat keras (komputer, leptop) yang memadai 2. kualitas koneksi internet yang memadai terhadap penggunaan aplikasi quizizz 2. permasalahan privasi <ol style="list-style-type: none"> 1. adanya kebijakan privasi data siswa dan guru yang jelas dan terlaksana 2. prosudur keamanan data terjamin 3. kesulitan adaptasi <ol style="list-style-type: none"> 1. kemampuan guru dalam menggunakan aplikasi quizziz sudah bagus 2. siswa sudah memahami cara menggunakan quizizz 4. perbedaan aksesibilita <ol style="list-style-type: none"> 1. akses internet dilokasi sekolahan sudah tersedia 2. ada upaya untuk mengatasi kesenjangan dalam menggunakan aplikasi quizizz (program bantuan, pelatihan).
----	--	---

Wawancara digunakan untuk menggali informasi lebih mendalam mengenai alasan guru memilih Quizizz, strategi penggunaannya, serta kendala yang dihadapi dalam implementasinya. Berikut adalah kisi kisi wawancara tentang pemanfaatan Quizizz oleh guru selama pembelajaran pada tabel berikut.

Tabel 2 Kisi-Kisi Wawancara

No	Aspek	Indikator
1.	Kreteria guru memilih aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1) Bagaimana ibu menentukan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dengan menggunakan aplikasi quizizz? 2) Bagaimana ibu memilih media yang sesuai dengan jenis dan kedalam materi pemebelajaran ? 3) Bagaimana ibu mempertimbangan krateristik siswa seperti (gaya belajar, kebutuhan khusus) dalam memilih media?

		<ul style="list-style-type: none"> 4) teori pembelajaran apa yang menjadi dasar ibu dalam memilih quizizz sebagai media pembelajaran? 5) Bagaimana ibu mengidentifikasi gaya belajar siswa ? 6) Bagaimana ibu memastikan ketersediaan sarana pendukung (listrik, intrnet, dan perangkat) yang memadai?
2.	Langkah-Langkah Guru dalam Menggunakan Aplikasi Quizizz	<ul style="list-style-type: none"> 1) Apakah ibu menggunakan modul ajar dalam menggunakan aplikasi quizizz? 2) Apakah aplikasi quizizz yang ibu pilih sudah relevan dengan materi dan tujuan pembelajaran? 3) Perangkat apa saja yang ibu siapkan sebelum menggunakan aplikasi quizizz? 4) Bagaimana ibu menjelaskan tujuan pembelajaran kepada siswa sebelum menggunakan aplikasi quizizz? 5) Bagaimana ibu memberikan arahan kepada siswa dalam menggunakan quizizz? 6) Bagaimana ibu mengantisipasi dan mengatasi gangguan selama penggunaan quizizz? 7) Kegiatan apa yang ibu lakukan setelah menggunakan quizizz untuk memperdalam pemahaman siswa? 8) Bagaimana ibu mengevaluasi efektifitas penggunaan quizizz dalam pembelajaran?
3.	Hambatan Guru dalam Menggunakan Aplikasi Quizizz	<ul style="list-style-type: none"> 1. apakah ibu mengalami kendala keterbatasan sumber daya seperti koneksi internet dalam menggunakan aplikasi quizizz? 2. apakah ibu memiliki kekhawatiran terkait privasi data siswa dan guru selama menggunakan aplikasi quizizz? 3. apa saja yang ibu alami dalam kesulitan beradaptasi dengan penggunaan quizizz? 4. apakah ibu melihat adanya perbedaan kemampuan antara siswa dalam menggunakan aplikasi quizizz?

Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi terbuka dan pedoman wawancara terbuka. Analisis data dilakukan secara interaktif melalui tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Reduksi data dilakukan dengan menyeleksi data yang relevan, penyajian data dilakukan dalam bentuk uraian deskriptif untuk mempermudah pemahaman, dan verifikasi dilakukan dengan menarik kesimpulan berdasarkan pola serta temuan di lapangan. Keabsahan data diuji melalui triangulasi metode, yakni dengan membandingkan hasil observasi dan wawancara sehingga diperoleh data yang valid dan dapat dipercaya.

Pada tanggal 16 Juni 2025, peneliti terlebih dahulu mengantarkan surat izin observasi ke SDN 5 Sungai Raya. Kedatangan peneliti disambut dengan baik oleh pihak sekolah. Setelah menjelaskan maksud dan tujuan penelitian, pihak sekolah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan kegiatan observasi di kelas V yang dibimbing oleh Ibu Jian Pangestika selaku wali kelas dengan jumlah siswa sebanyak lima orang. Selanjutnya, pada tanggal 18 Juni 2025, peneliti melaksanakan kegiatan observasi dan wawancara secara langsung dengan Ibu Jian Pangestika.

Observasi dilakukan dengan mengamati proses pembelajaran di kelas V, khususnya pada penerapan media pembelajaran berbasis digital, yaitu Quizizz. Peneliti memperhatikan bagaimana guru menggunakan Quizizz sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar untuk meningkatkan antusiasme siswa dan memahami materi pelajaran dengan cara yang menyenangkan. Melalui observasi ini, peneliti mencatat aktivitas guru dan siswa selama penggunaan Quizizz, seperti cara guru memberikan instruksi, respon siswa terhadap permainan kuis, serta efektivitas media tersebut dalam mendukung proses pembelajaran.

Wawancara dilakukan setelah kegiatan observasi berlangsung, bertujuan untuk memperoleh informasi lebih mendalam mengenai strategi guru dalam mengintegrasikan media Quizizz ke dalam pembelajaran. Dalam wawancara ini, Ibu Jian Pangestika menjelaskan alasan pemilihan media Quizizz, langkah-langkah pelaksanaannya di kelas, manfaat yang dirasakan, serta kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran. Wawancara dilakukan secara tatap muka dengan pedoman wawancara semi-terstruktur agar peneliti dapat menggali data lebih luas dan fleksibel sesuai kondisi di lapangan.

Kemudian pada tanggal 19 Juni 2025, peneliti melakukan pengolahan data hasil observasi dan wawancara. Data dari lembar observasi digunakan untuk melihat praktik penggunaan media pembelajaran Quizizz di kelas, sedangkan hasil wawancara digunakan untuk memperkuat temuan tersebut melalui perspektif guru.

C. Hasil dan Pembahasan

Hasil

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru kelas V SDN 05 Sungai Raya memanfaatkan aplikasi Quizizz secara terencana untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Penggunaan Quizizz dilakukan sebagai media evaluasi berbasis permainan edukatif yang ditampilkan melalui proyektor di depan kelas, tanpa menggunakan gawai pribadi siswa. Seluruh siswa memperhatikan tampilan kuis di layar dan bersama-sama menjawab pertanyaan yang diberikan guru.

Berdasarkan hasil wawancara, guru menyatakan bahwa pemilihan aplikasi Quizizz didasari oleh kemudahan penggunaan serta tampilan yang menarik bagi siswa sekolah dasar. Guru menyampaikan, "Saya pilih Quizizz karena tampilannya menarik, anak-anak cepat tangkap kalau pakai kuis begini. Mereka suka kalau ada poin dan peringkat, jadi lebih semangat belajar." Guru juga menjelaskan bahwa ia menyesuaikan soal dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, sambil mempertimbangkan keterbatasan perangkat yang dimiliki siswa. Guru menambahkan, "Anak-anak di sini belum punya HP semua, jadi saya tampilkan lewat proyektor saja. Mereka tetap bisa ikut menjawab bareng-bareng."

Berdasarkan observasi di kelas, guru menampilkan kuis yang berisi sepuluh soal pilihan ganda menggunakan laptop yang terhubung ke proyektor. Siswa duduk menghadap layar dan tampak antusias memperhatikan jalannya kuis. Ketika soal "Manakah yang termasuk ciri-ciri iklan?" muncul, hampir semua siswa serempak mengangkat tangan sambil menyebutkan jawabannya dengan lantang. Salah satu siswa berdiri dan berkata, "Bu, jawabannya yang B, yang ada kata ajakan!" disambut tawa dan tepuk tangan teman-temannya ketika jawaban benar muncul di layar. Momen tersebut menunjukkan bahwa siswa fokus, aktif menjawab, dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Guru kemudian memberikan umpan balik terhadap setiap soal dengan menjelaskan alasan jawaban yang benar dan salah, sambil menampilkan skor di layar. Ia mengatakan, "Kalau jawabannya salah, nanti kita lihat kenapa bisa salah, ya. Jadi kita belajar bareng," Aktivitas ini membuat siswa tetap terlibat dan memperhatikan hingga akhir sesi. Setelah kuis selesai, guru mengulas hasilnya bersama siswa dan membahas pertanyaan yang banyak dijawab salah. Namun, kegiatan lanjutan seperti diskusi mendalam atau tugas penguatan belum dilakukan. Guru mengakui hal tersebut dengan mengatakan, "Biasanya setelah kuis selesai, saya langsung bahas sebentar saja. Belum sempat bikin tugas lanjutannya."

Selain faktor positif, penelitian juga menemukan beberapa kendala, di antaranya keterbatasan perangkat dan koneksi internet yang kurang stabil. Guru mengungkapkan bahwa sekolah hanya memiliki satu proyektor dan laptop yang digunakan bergantian, serta kuis terkadang terhenti karena sinyal internet yang tidak stabil. Ia menjelaskan, "Kalau sinyal lemah, kadang tampilan kuisnya berhenti, jadi saya ulang dari awal. Tapi anak-anak tetap sabar nunggu."

Secara keseluruhan, hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz berdampak positif terhadap fokus dan partisipasi siswa. Siswa lebih aktif bertanya, berani menjawab, dan menunjukkan ekspresi gembira ketika soal muncul atau ketika jawaban mereka benar. Guru menyatakan, "Biasanya anak-anak suka ribut kalau saya ceramah, tapi kalau pakai Quizizz, mereka malah berlomba jawab. Kelas jadi tenang tapi aktif."

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan Quizizz oleh guru kelas V SDN 05 Sungai Raya efektif secara deskriptif dalam meningkatkan keterlibatan, fokus, dan motivasi belajar siswa. Indikator keefektifan terlihat dari perilaku on-task siswa yang meningkat, partisipasi aktif dalam menjawab pertanyaan, serta suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Meskipun belum terdapat evaluasi hasil belajar kuantitatif, sinyal deskriptif yang tampak di kelas menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz berkontribusi positif terhadap peningkatan kualitas proses pembelajaran.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan Quizizz oleh guru kelas V SDN 05 Sungai Raya memberikan dampak positif terhadap keterlibatan dan fokus belajar siswa selama proses pembelajaran. Temuan ini memperkuat pandangan Kristanto (2016) yang menegaskan bahwa efektivitas media pembelajaran ditentukan oleh kesesuaiannya dengan tujuan, materi, dan karakteristik peserta didik. Dalam konteks penelitian ini, guru telah menyesuaikan penggunaan Quizizz dengan kondisi siswa yang belum memiliki perangkat pribadi, sehingga kegiatan dilakukan melalui proyektor secara klasikal. Penyesuaian tersebut merupakan wujud penerapan prinsip *student-centered learning* yang berorientasi pada kebutuhan dan kemampuan peserta didik. Efektivitas pembelajaran melalui Quizizz tampak dari perubahan perilaku siswa di kelas. Berdasarkan observasi, siswa yang sebelumnya mudah terdistraksi selama pembelajaran konvensional menjadi lebih fokus, aktif menjawab pertanyaan, dan menunjukkan antusiasme tinggi saat hasil kuis ditampilkan. Perubahan perilaku ini dapat dijelaskan melalui teori behaviorisme yang dikemukakan oleh Skinner, bahwa perilaku belajar siswa dapat diperkuat melalui reinforcement positif. Dalam pembelajaran berbasis Quizizz, elemen permainan seperti poin, peringkat, dan umpan balik langsung berfungsi sebagai penguat eksternal (*positive reinforcement*) yang memotivasi siswa untuk tetap terlibat secara aktif.

Selain itu, hasil ini juga sejalan dengan pendapat Supriadi et al. (2021) bahwa media berbasis teknologi seperti Quizizz mampu menampung keragaman gaya belajar siswa dan mendorong keterlibatan kognitif, afektif, dan sosial. Hal ini terbukti ketika siswa menunjukkan ekspresi senang, bersemangat, serta berani mengajukan atau menjawab pertanyaan di depan teman-temannya. Situasi tersebut menggambarkan munculnya *engagement belajar* yang lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran konvensional yang bersifat satu arah. Dari sisi fungsi media, temuan ini mendukung pandangan Cahyani dan Wibawa (2019) bahwa media pembelajaran mampu membangkitkan motivasi dan minat siswa, serta menjadikan proses belajar lebih efektif dan efisien. Guru dalam penelitian ini menggunakan Quizizz tidak hanya untuk menyampaikan materi, tetapi juga untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. Dengan menampilkan kuis melalui proyektor dan

mengajak siswa menjawab bersama, guru berhasil menciptakan suasana belajar yang kolaboratif serta mendorong partisipasi aktif tanpa harus bergantung pada perangkat individu.

Temuan ini juga konsisten dengan penelitian Masnu dan Aisyah (2024) yang menemukan bahwa penggunaan Quizizz dalam pembelajaran agama Islam mampu meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa karena pendekatannya yang interaktif dan berbasis permainan. Dalam penelitian ini, guru SDN 05 Sungai Raya juga mengamati bahwa suasana kelas menjadi lebih kondusif dan terkendali; siswa lebih antusias, bahkan siswa yang biasanya pasif turut berpartisipasi dalam menjawab pertanyaan. Namun demikian, hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa efektivitas penggunaan Quizizz belum optimal karena tidak diikuti dengan tindak lanjut pembelajaran setelah kegiatan kuis. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan pada tahap follow-up sebagaimana dikemukakan Arif Sadiman (dalam Kristanto, 2016), bahwa salah satu langkah penting dalam penggunaan media pembelajaran adalah kegiatan tindak lanjut untuk memperkuat pemahaman siswa dan mengevaluasi keberhasilan media. Guru di SDN 05 Sungai Raya hanya melakukan pembahasan singkat terhadap hasil kuis tanpa mengembangkan aktivitas lanjutan seperti diskusi reflektif atau latihan soal.

Keterbatasan lain yang ditemukan yaitu pada faktor teknis, seperti koneksi internet yang tidak stabil dan keterbatasan perangkat, yang juga pernah disebutkan oleh Hendra et al. (2023) sebagai salah satu hambatan utama dalam penerapan media digital di sekolah dasar. Kendala ini menjadi tantangan bagi guru untuk tetap kreatif memanfaatkan sumber daya yang ada agar kegiatan pembelajaran tetap berjalan efektif. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memperkuat teori bahwa media pembelajaran berbasis digital seperti Quizizz memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi, fokus, dan partisipasi belajar siswa melalui mekanisme umpan balik instan dan nuansa kompetitif yang menyenangkan. Keberhasilan implementasi Quizizz di SDN 05 Sungai Raya menunjukkan bahwa meskipun dilakukan tanpa perangkat individu, media ini tetap mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif, kolaboratif, dan berpusat pada siswa. Dengan demikian, pemanfaatan Quizizz dapat dikategorikan efektif secara deskriptif, karena menghasilkan sinyal peningkatan keterlibatan belajar dan suasana

kelas yang lebih aktif serta menyenangkan. Untuk meningkatkan efektivitas ke depannya, guru disarankan mengembangkan tindak lanjut pasca-kuis, seperti refleksi kelompok, pemberian tugas kontekstual, atau penilaian formatif sederhana agar hasil penggunaan Quizizz tidak hanya meningkatkan motivasi sementara, tetapi juga memperkuat pemahaman dan hasil belajar siswa secara berkelanjutan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian di SDN 5 Sungai Raya, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran berpengaruh positif terhadap peningkatan efektivitas proses belajar siswa kelas V. Penggunaan Quizizz menciptakan suasana belajar yang interaktif, menarik, dan menyenangkan sehingga meningkatkan motivasi serta partisipasi aktif siswa. Aplikasi ini berfungsi tidak hanya sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai media inovatif yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Guru menerapkan Quizizz secara sistematis melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan tindak lanjut, dengan mempertimbangkan karakteristik siswa, kesesuaian materi, dan kemudahan pemberian umpan balik langsung. Penerapan tersebut terbukti meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkuat pemahaman terhadap materi yang diajarkan.

Namun, pelaksanaannya masih menghadapi beberapa kendala, seperti keterbatasan perangkat teknologi, ketidakstabilan jaringan internet, serta kemampuan guru yang belum merata dalam mengintegrasikan media digital ke dalam pembelajaran. Oleh karena itu, dukungan sekolah dalam penyediaan sarana prasarana dan pelatihan berkelanjutan bagi pendidik diperlukan agar implementasi media pembelajaran digital lebih optimal. Keterbatasan penelitian ini terletak pada cakupan yang sempit, yakni hanya melibatkan satu guru di satu sekolah dasar, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasi ke konteks lain. Selain itu, penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif tanpa pengukuran kuantitatif terhadap hasil belajar siswa, sehingga temuan lebih menekankan pada keterlibatan dan motivasi belajar daripada capaian akademik yang terukur.

Untuk riset selanjutnya, disarankan dilakukan studi multi-kelas atau multi-sekolah dengan desain pra-pasca (pretest-posttest) guna mengukur dampak langsung

penggunaan Quizizz terhadap peningkatan hasil belajar. Pendekatan tersebut diharapkan dapat memperkuat temuan ini serta memperluas kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran digital di sekolah dasar.

Daftar Pustaka

- Aditiyawarman, M. A., Sondang, M., Hanifah, L., & Kusumayati, L. D. (2022). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Untuk Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran. *Jurnal Penelitian*, 7(1), 24–36. <https://doi.org/10.46491/jp.v7i1.840>
- Asiah, A., & Vitriani, V. (2024). Pemanfaatan Quizizz Dalam Penilaian Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Biologi di SMA Negeri 15 Pekanbaru. 1(2), 13–23.
- Astari, Z. (2023). APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA. *Sosiologi Pendidikan Dan Pendidikan IPS*, 1(2), 59–65.
- Dedy Darmawan, P., Fitriah Ramadani Aziz, M., & Aini, K. (2025). Kesenjangan Akses Teknologi di Sekolah: Tantangan dan Solusi dalam Penggunaan Media Pembelajaran Digital Berbasis E-Learning. *Zaheen : Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya*, 1(2), 1–12.
- Febriani, A., Azizah, Y., Satria, N., & Eka Putri, D. A. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis TIK Oleh Guru Sebagai Media Pembelajaran Yang Menarik. *Edu Journal Innovation in Learning and Education*, 1(1), 73–83. <https://doi.org/10.55352/edu.v1i1.512>
- Hasri, U. K., Samad, S., & Latif, S. (2023). Kejenuhan Belajar Siswa dan Penanganannya: Studi Kasus Sekolah Menengah Atas di Kabupaten Sidrap Student Learning Saturation and Handling: Case Study of High School in Sidrap District. *Pinisi Journal of Education*, 3(3), 130–148.
- Hendra, Afriyadi, H., Tanwir, Supardi, Laila, Nur, S., Prakasa, Fajar, Y., Haisbuan, Ahmad, Putra, R., & Asyhar, Almufti, Dzulfikri, A. (2023). *media pembelajaran berbasis digital: teori & praktik* (cetakan pe). PT. sonpedia publishing Indonesia.
- Kristanto, A. (2016). *Desain dan model Media Pembelajaran*. Bintang Sutabaya: Anggota IKAPI.
- Supriadi, N., Tazkiyah, D., & Isro, Z. (2021). Penerapan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Di Era Covid-19. *Jurnal Cakrawala Mandarin*, 5(1), 42. <https://doi.org/10.36279/apsmi.v5i1.101>
- Sumartik. (2024). IMPLEMENTASI PENDIDIKAN INKLUSIF DI SEKOLAH Sumartik. 2(1), 195–203.
- Susanti, S., Aminah, F., Assa'idah, M. I., Aulia, W. M., & Angelika, T. (2024). Dampak

Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Riset*, 2(2), 86-93.

Tiana, A., Krissandi, sagita D. A., & Sarwi, M. (2021). PENINGKATAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MEDIA GAME QUIZIZZ PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA Asna. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2, 2746-1920.