

EFEKTIFITAS APLIKASI QUIZIZZ DALAM PENGUATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SDN SUKOHARJO

Mohammad Hafidz Aziz¹, Vit Ardhyantama², Ayatullah Muhammadin Al
Fath³

¹²³Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI Pacitan

Email: mohhafidz350@gmail.com¹, vit.10276@gmail.com², ayatullah200289@gmail.com³

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan tentang penerapan Quizizz sebagai media pembelajaran di SDN Sukoharjo; (2) efektifitas penggunaan aplikasi Quizizz di SDN Sukoharjo ditinjau dari respon peserta didik dan prestasi peserta didik di SDN Sukoharjo; (3) pendukung dan penghambat penggunaan aplikasi Quizizz di SDN Sukoharjo. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif yang dipaparkan secara deskriptif. Menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan angket, penelitian ini mengambil subjek penelitian yaitu siswa kelas V SDN Sukoharjo. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) aplikasi Quizizz dapat diterapkan sebagai media pembelajaran di SDN Sukoharjo; (2) Siswa kelas V SDN Sukoharjo bisa menggunakan aplikasi Quizizz dan merasa lebih mudah memahami pelajaran; (3) Aplikasi Quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SDN Sukoharjo. Faktor pendukung penggunaan aplikasi Quizizz adalah tersedianya beberapa sarana dan prasarana sedangkan faktor penghambat tidak siapnya beberapa siswa dan terkendala jaringan internet yang masih belum lancar.

Kata Kunci : Quizizz, Motivasi Belajar, Efektifitas

Abstract: This study aims to: (1) describe the application of Quizizz as a learning medium at SDN Sukoharjo; (2) the effectiveness of using the Quizizz application at SDN Sukoharjo in terms of student responses and student achievement at SDN Sukoharjo; (3) supporters and obstacles to the use of the Quizizz application at SDN Sukoharjo. The research method used is qualitative which is described descriptively. Using data collection techniques in the form of observation, interviews and questionnaires, this study took research subjects, namely fifth grade students at SDN Sukoharjo. The results of the study show that: (1) the Quizizz application can be applied as a learning medium at SDN Sukoharjo; (2) Grade V students at SDN Sukoharjo can use the Quizizz application and find it easier to understand lessons; (3) The Quizizz application can increase the learning motivation of fifth grade students at SDN Sukoharjo. Factors supporting the use of the Quizizz application are the availability of several facilities and infrastructure while the inhibiting factors are the unpreparedness of some students and constrained by the internet network which is still not smooth.

Keywords: Quizizz, Learning Motivation, Effectiveness

PENDAHULUAN

Keberhasilan pembelajaran online saat pandemi tersebut memunculkan banyak inovasi aplikasi yang menjadi alternatif kegiatan belajar mengajar pada saat itu. Dalam dunia digitalisasi, proses pembelajaran di kelas harus didesain untuk mengenalkan dan membiasakan penggunaan fasilitas digital. Inovasi dalam dunia pendidikan harus selaras dengan perkembangan zaman. Setiap teknologi dibangun atas dasar suatu teori tertentu. Demikian pula teknologi pembelajaran, dibangun atas prinsip-prinsip dasar yang ditarik dari teori dan teknologi informasi (Warsita, 2007).

Proses pembelajaran yang baik dimulai dari desain rancangan pembelajaran yang matang dan merumuskan media pembelajaran yang sesuai. Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Azhar, 2013:3). Setiap aspek pembelajaran harus mendapatkan perhatian dan porsi yang sesuai. Keterampilan pengajar, pengkondisian peserta didik, media pembelajaran, materi yang akan disampaikan, fasilitas penunjang saling terkait dalam menciptakan pembelajaran yang optimal (V. Ardhyantama, 2019).

Melalui penggunaan media pembelajaran, siswa dapat merasa terbantu dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru, siswa juga dapat meningkatkan literasi pada mata pelajaran yang telah dipelajari (V. Ardhyantama, 2019). Berbagai aplikasi pun masih relevan digunakan hingga saat ini, bahkan melakukan berbagai online fitur yang memungkinkan menjadi semakin canggih. Salah satu aplikasi yang menjadi media pembelajaran pada saat itu adalah aplikasi Quizizz. Kualitas pendidikan dapat ditingkatkan melalui berbagai cara, seperti pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, pemenuhan sarana, dan prasarana pendidikan (Sudiyanto, 2018).

Guru sebagai orang yang melaksanakan proses belajar mengajar tersebut harus dapat menggunakan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan serta dalam proses belajar mengajar guru harus bisa menempatkan siswa sebagai subjek belajar, dimana siswa dituntut untuk belajar sendiri dan berpikir kritis dalam proses belajar sehingga siswa menjadi aktif dalam belajar dan proses belajar mengajar itu menjadi “*Student Centered*” (Ayatullah, 2015). Quizizz adalah platform keterlibatan yang memungkinkan guru untuk melakukan pelajaran dan kuis interaktif dengan siswa mereka. Quizizz dapat diakses melalui website serta digunakan peserta didik di kelas untuk dimainkan bersama, ataupun digunakan untuk penugasan peserta didik di rumah. Hasil dari penugasan tersebut dapat digunakan untuk penilaian yang diambil oleh guru. Di aplikasi ini sudah terdapat koleksi kuis, peserta didik juga dapat dengan mudah mengaksesnya. Quizizz ini sangat cocok digunakan dalam membangun pembelajaran yang interaktif karena peserta didik dapat mengerjakan kuis secara bersamaan dengan teman sehingga dapat diketahui ranking yang didapat dalam menjawab kuis tersebut. Quizizz dapat memberikan data dan statistik tentang hasil kinerja siswa secara langsung.

Media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi merupakan alat yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Dalam proses pembelajaran membutuhkan metode, media dan strategi. Pemilihan metode, media dan strategi tidak begitu saja ditentukan oleh selera dan kemauan guru. Pemilihan tersebut tergantung juga kepada sifat tugas, sifat tujuan belajar yang harus dicapai kemampuan, bakat, pengetahuan sebelumnya serta umur siswa harus dipertimbangkan oleh seorang guru. Sekarang penggunaan media teknologi pendidikan mampu mengatasi problema dalam mengajar, sehingga dapat memberikan seperangkat prinsip yang digunakan untuk mendasari metode dan teknik mengajar yang optimal yaitu dengan menggunakan media TIK ini. TIK sebagai media pembelajaran yaitu mengefektifkan proses penyampaian pesan, sehingga pesan (dalam hal ini materi pelajaran) dapat dimengerti dan diterima siswa dengan mudah (Prawiradilaga, 2013:18)

Quizizz merupakan aplikasi permainan pendidikan yang sifatnya naratif dan fleksibel. Selain dapat dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi, Quizizz juga bisa digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Untuk menciptakan atmosfer pembelajaran yang lebih hidup, pemanfaatan aplikasi Quizizz bisa menjadi alternatif, tanpa menghilangkan esensi dari materi yang telah disampaikan oleh guru. Quizizz merupakan aplikasi pendidikan yang berbasis game yang bisa dimanfaatkan sebagai media evaluasi pembelajaran. kegiatan pembelajaran di kelas dapat menjadi kegiatan yang membosankan bagi siswa jika evaluasi pembelajaran dilakukan dengan teks dan juga dibacakan oleh guru, guru dapat menggunakan media evaluasi dengan memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi untuk dapat menjadi lebih menarik bagi siswa (Citra, 2020). Aplikasi Quizizz menurut Mei Yan (2018:88) mampu meningkatkan hasil belajar dan motivasi peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas maka dirumuskan beberapa permasalahan pokok yang dibahas lebih lanjut. Yaitu tentang penerapan Quizizz sebagai media pembelajaran di SDN Sukoharjo. Tentang efektivitas penggunaan aplikasi Quizizz ditinjau dari respon peserta didik di SDN Sukoharjo. Serta tentang faktor pendukung dan penghambat penggunaan aplikasi Quizizz di SDN Sukoharjo.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini jenis penelitian yang ditentukan untuk digunakan adalah penelitian kualitatif yang kemudian dipaparkan hasil penelitiannya secara deskriptif. Adapun lokasi penelitian yang dipilih oleh peneliti adalah Sekolah Dasar Negeri Sukoharjo atau SDN Sukoharjo. Alasan peneliti memilih SDN Sukoharjo sebagai tempat penelitian dikarenakan penelitian ini pada akhirnya akan memberikan ide inovasi media pembelajaran yang menyenangkan untuk tingkat sekolah dasar. Selain itu ide-ide inovasi ada baiknya diperkenalkan pada dari lingkungan terdekat karena peneliti pun berasal dari daerah yang sama yaitu Desa Sukoharjo.

Pada penelitian ini peneliti mengambil data dengan memilih kelas V sebagai subjek penelitian. Kelas V dipilih karena merupakan kelas paling tinggi, dan untuk penyampaian tentang media pembelajaran berbasis teknologi lebih cepat memahami tentang cara penggunaan yang diberikan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan angket. merupakan upaya peneliti dalam menghadirkan data-data penelitian yang diolah dengan dianalisis. Teknik penyediaan data merupakan faktor yang sangat penting demi keberhasilan penelitian karena hal ini berkaitan dengan bagaimana cara menyediakan data, dari mana sumber datanya dan apa alat yang digunakan. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan angket.

Penelitian dilakukan langsung dengan mendetangi tempat penelitian yaitu di SDN Sukoharjo. Data-data diambil dengan melakukan wawancara kepada 6 guru di SDN Sukoharjo dan 13 siswa kelas V SDN Sukoharjo. Selain itu dilakukan observasi penelitian dan pengisian angket respon oleh siswa kelas V SDN Sukoharjo. Data hasil penelitian tersebut kemudian dianalisis dan ditarik simpulan penelitian.

PEMBAHASAN

1. Penerapan Quizizz dalam pembelajaran di SDN Sukoharjo

Aplikasi Quizizz merupakan media pembelajaran online E-learning yang berbasis permainan tidak berbayar, digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dalam rangka meningkatkan semangat dan memberikan motivasi serta hasil dari proses belajar siswa, untuk merangsang minat siswa mengulang kembali materi pelajaran dan melakukan diskusi secara kelompok. Untuk mendukung semua ini, sekolah menyediakan fasilitas proyektor dan LCD di setiap kelas, jaringan Wi-fi yang bisa diakses siswa dan guru, selain

itu siswa juga memiliki smartphone. Dengan adanya fasilitas ini peneliti memanfaatkan aplikasi Quizizz untuk menunjang kegiatan belajar mengajar.

Dengan jaringan guru dan siswa bisa mengakses laman Quizizz dari komputer dan smartphone dimanapun dan kapanpun secara gratis, termasuk semua fitur- fitur canggih yang tersedia. Quizizz menjadi sarana pendukung kegiatan belajar mengajar yang relevan. Laman Quizizz memiliki dua alamat website yaitu <https://Quizizz.com/> yang dikhususkan untuk pengajar sebagai tempat untuk merancang kuis online, diskusi, ataupun survei. Sedangkan alamat <https://Quizizz.it/> adalah laman yang digunakan peserta didik untuk mengikuti game- based- learning, perangkat Quizizz dapat diunduh dengan mudah pada smartphone masing- masing.

Pada proses pembelajaran menggunakan Quizizz ini bisa memberikan peningkatan minat siswa ketika mempelajari materi yang hendak diberikan. Juga siswa lebih aktif untuk bertanya di dalam kelas maupun diluar kelas. Aplikasi ini juga bisa diakses dengan kuota internet minim, melalui aplikasi Quizizz siswa akan merasa tertantang untuk menunjukkan hasil terbaiknya, karena terdapat sistem yang memperlihatkan peringkat dan nilai siswa yang sudah mengisi soal yang diberikan. Hasil penelitian penerapan Quizizz dalam media pembelajaran di SDN Sukoharjo terdiri dari beberapa tahapan: yaitu perencanaan, perancangan, evaluasi dan hasil, serta diskusi.

2. Efektivitas penggunaan aplikasi Quizizz di SDN Sukoharjo

Pendidikan merupakan suatu bidang penting dalam hal memajukan suatu Negara. Bidang pendidikan juga menjadi sektor utama dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas yang nantinya juga berdampak pada peningkatan taraf hidup dan pendapatan per kapita negara. Dalam hal ini pemanfaatan teknologi sangat dibutuhkan untuk menunjang kemajuan kegiatan pembelajaran di Indonesia. Disinilah suatu aplikasi pembelajaran yaitu Quizizz hadir untuk membantu guru dan murid agar proses pembelajaran dapat berlangsung dan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dapat dirasakan saat pembelajaran jarak jauh dilakukan. Quizizz adalah platform keterlibatan yang memungkinkan guru untuk melakukan pelajaran dan kuis interaktif dengan siswa mereka. Kuis interaktif yang dibuat memiliki hingga 5 pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar dan dapat ditambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan. Quizizz dapat memberikan data dan statistik tentang hasil kinerja siswa secara langsung.

Quizizz tidak hanya dapat dikerjakan saat pembelajaran di kelas saja, tetapi juga dapat dibuat soal untuk pekerjaan rumah (PR), sehingga dapat dimainkan kapan saja dan dimana saja oleh siswa asalkan tidak melebihi batas waktu yang telah ditentukan. Hal ini tentunya memudahkan guru untuk memberikan tugas seperti latihan ataupun ulangan kepada siswa dengan tetap melakukan pengawasan secara berani dan menghindari terjadinya siswa yang menyontek.

Berdasarkan wawancara dengan guru SDN Sukoharjo, didapatkan data dari enam guru sebagai narasumber. Sri Wulandari, S. Pd. sebagai narasumber wawancara pertama mengatakan bahwa untuk aplikasi Quizizz ini perlu dikenalkan pada siswa, karena banyak siswa yang masih belum mengetahui aplikasi ini. Pada awal-awal penggunaan siswa masih mengalami kesulitan menggunakan aplikasi Quizizz dan perlu didampingi cara penggunaannya. Untuk upaya guru, yaitu melakukan pendampingan, kami beri petunjuk satu per satu saat penggunaan aplikasi. Rata-rata faktor penyebab kesulitan yang dialami siswa itu karena siswa masih tahap belajar atau pengenalan aplikasi.

Puput Pramudiana, S.Pd.SD. sebagai narasumber wawancara kedua hampir mengatakan hal yang sama yaitu untuk aplikasi Quizizz ini perlu dikenalkan pada siswa, karena banyak siswa yang masih belum mengetahui aplikasi ini. Pada awal-awal penggunaan siswa masih mengalami kesulitan menggunakan aplikasi Quizizz dan perlu didampingi cara penggunaannya. Untuk upaya guru, yaitu melakukan pendampingan, kami beri petunjuk satu per satu saat penggunaan aplikasi. Rata-rata faktor penyebab kesulitan yang dialami siswa itu karena siswa masih tahap belajar atau pengenalan aplikasi. Mulatsih, S.Pd.SD sebagai narasumber wawancara ketiga pun memaparkan hal yang serupa aplikasi Quizizz ini perlu dikenalkan pada siswa, karena banyak siswa yang masih belum mengetahui aplikasi ini. Pada awal-awal penggunaan siswa masih mengalami kesulitan menggunakan aplikasi Quizizz dan perlu didampingi cara penggunaannya. Untuk upaya guru, yaitu melakukan pendampingan, kami beri petunjuk satu per satu saat penggunaan aplikasi. Rata-rata faktor penyebab kesulitan yang dialami siswa itu karena siswa masih tahap belajar atau pengenalan aplikasi.

3. Efektivitas penggunaan aplikasi Quizizz di SDN Sukoharjo ditinjau dari respon peserta didik

Efektivitas penggunaan aplikasi Quizizz di SDN Sukoharjo ditinjau dari respon peserta didik adalah sebagai berikut Pada pernyataan No 1, yang menyatakan “Saya suka menggunakan aplikasi Quizizz untuk belajar” dari 11 responden siswa yang ada di kelas V terdapat 8 siswa memilih kolom SS dan 3 siswa memilih kolom S. Artinya lebih banyak siswa yang merasa sangat sesuai menggunakan aplikasi Quizizz untuk belajar. Perbandingannya pun masih dalam taraf aman, karena ketiga siswa masih memilih kolom S yang berarti masih merasa sesuai menggunakan aplikasi Quizizz untuk belajar.

Pada pernyataan No 2, yang menyatakan “Menggunakan aplikasi Quizizz sesuai dengan gaya belajar saya” dari 11 responden siswa yang ada di kelas V terdapat 1 siswa memilih kolom SS, 7 siswa memilih kolom S dan 3 siswa memilih kolom R. Artinya lebih banyak siswa yang merasa menggunakan aplikasi Quizizz sesuai dengan gaya belajar mereka. Pada pernyataan No 3, yang menyatakan “Aplikasi Quizizz memberikan kuis soal yang mudah dipahami” dari 11 responden siswa yang ada di kelas V terdapat 7 siswa memilih kolom R, dan 4 siswa memilih kolom S. Artinya lebih banyak siswa yang masih meragukan aplikasi Quizizz memberikan kuis soal yang mudah dipahami. Hal ini wajar terjadi karena penerapan yang dilakukan merupakan penerapan yang pertama kali. Masih banyak yang perlu disesuaikan bagi siswa jika ingin menggunakan aplikasi Quizizz dalam jangka panjang.

Pada pernyataan No 4, yang menyatakan “Aplikasi Quizizz memungkinkan saya untuk belajar kapan saja dan dimanapun saya berada” dari 11 responden siswa yang ada di kelas V terdapat 4 siswa memilih kolom SS, 6 siswa memilih kolom S dan 1 siswa memilih kolom R. Artinya lebih banyak siswa yang merasa aplikasi Quizizz memungkinkan untuk belajar kapan saja dan dimana pun berada. Pada pernyataan No 5, yang menyatakan “Aplikasi Quizizz memfasilitasi kebutuhan belajar yang saya perlukan” dari 11 responden siswa yang ada di kelas V terdapat 1 siswa memilih kolom SS, 8 siswa memilih kolom S dan 2 siswa memilih kolom R. Artinya lebih banyak siswa yang merasa menggunakan aplikasi Quizizz dapat memfasilitasi kebutuhan belajar yang diperlukan. Pada pernyataan No 6, yang menyatakan Saya berniat untuk menggunakan aplikasi Quizizz hingga beberapa waktu ke depan. dari 11 responden siswa yang ada di kelas V terdapat 2 siswa memilih kolom SS, 4 siswa memilih kolom S dan 5 siswa

memilih kolom R. Artinya masih lebih banyak siswa yang merasa berniat untuk menggunakan aplikasi Quizizz hingga beberapa waktu ke depan.

Pada pernyataan No 7, yang menyatakan “Aplikasi Quizizz mudah untuk saya gunakan” dari 11 responden siswa yang ada di kelas V terdapat 9 siswa memilih kolom SS, 1 siswa memilih kolom S dan 1 siswa memilih kolom R. Artinya lebih banyak siswa yang merasa sangat sesuai jika aplikasi Quizizz mudah untuk digunakan. Pada pernyataan No 8, yang menyatakan “Saya menggunakan aplikasi Quizizz karena menyenangkan” dari 11 responden siswa yang ada di kelas V terdapat 4 siswa memilih kolom SS dan 7 siswa memilih kolom S. Artinya lebih banyak siswa yang merasa sesuai menggunakan aplikasi Quizizz karena menyenangkan. Perbandingannya pun masih dalam taraf aman, karena keempat siswa masih memilih kolom SS yang berarti masih merasa sangat sesuai menggunakan aplikasi Quizizz karena menyenangkan.

Pada pernyataan No 9, yang menyatakan “Saya percaya bahwa penggunaan aplikasi Quizizz akan meningkatkan minat belajar saya” dari 11 responden siswa yang ada di kelas V terdapat 3 siswa memilih kolom SS, 6 siswa memilih kolom S dan 2 siswa memilih kolom R. Artinya lebih banyak siswa yang percaya bahwa penggunaan aplikasi Quizizz akan meningkatkan minat belajar. Pada pernyataan No 10, yang menyatakan “Saya terbuka menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi seperti aplikasi Quizizz” dari 11 responden siswa yang ada di kelas V terdapat 1 siswa memilih kolom SS, 8 siswa memilih kolom S dan 2 siswa memilih kolom R. Artinya lebih banyak siswa yang terbuka menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi seperti aplikasi Quizizz.

Pada pernyataan No 11, yang menyatakan “Saya mampu menyelesaikan soal- soal dengan menggunakan aplikasi Quizizz” dari 11 responden siswa yang ada di kelas V terdapat 1 siswa memilih kolom SS, 6 siswa memilih kolom S dan 4 siswa memilih kolom R. Artinya lebih banyak siswa yang mampu menyelesaikan soal-soal dengan menggunakan aplikasi Quizizz. Pada pernyataan No 12, yang menyatakan “Saya tertarik menggunakan aplikasi Quizizz” dari 11 responden siswa yang ada di kelas V terdapat 5 siswa memilih kolom SS, 6 siswa memilih kolom S dan 1 siswa memilih kolom R. Artinya lebih banyak siswa yang tertarik menggunakan aplikasi Quizizz. Pada pernyataan No 13, yang menyatakan “Saya menyukai tampilan- tampilan yang terdapat dalam aplikasi Quizizz” dari 11 responden siswa yang ada di kelas V terdapat 3 siswa memilih

kolom SS dan 8 siswa memilih kolom S. Artinya semua siswa menyukai tampilan-tampilan yang terdapat dalam aplikasi Quizizz.

Pada pernyataan No 14, yang menyatakan “Warna-warna yang disajikan dalam aplikasi Quizizz membuat saya mudah menjawab soal” dari 11 responden siswa yang ada di kelas V terdapat 5 siswa memilih kolom S dan 6 siswa memilih kolom R. Artinya masih lebih banyak siswa yang merasa ragu siswa dengan warna-warna yang disajikan dalam aplikasi Quizizz membuat saya mudah menjawab soal. Pada pernyataan No 15, yang menyatakan “Aplikasi Quizizz memberikan saya banyak manfaat dalam mengerjakan soal-soal” dari 11 responden siswa yang ada di kelas V terdapat 2 siswa memilih kolom SS dan 9 siswa memilih kolom S. Artinya semua siswa merasa aplikasi Quizizz memberikan saya banyak manfaat dalam mengerjakan soal-soal.

4. Faktor pendukung dari penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran siswa kelas V SDN Sukoharjo

Sebagaimana wawancara yang sudah peneliti lakukan kepada guru SDN Sukoharjo adalah. Penerapan, pengaplikasian, dan pengaksesannya yang mudah membuat siswa lebih merespon materi yang diberikan dan lebih aktif di dalam kelas dibanding pada saat sebelum menggunakan Quizizz, kedua, untuk mengakses Quizizz juga tidak memerlukan banyak kuota karna dari pihak sekolah sudah memfasilitasi jaringan internet atau wifi, ketiga, terdapat fasilitas laptop atau komputer oleh pihak sekolah untuk mempermudah dalam pengaksesan. LCD/Proyektor jika dibutuhkan juga sudah tersedia untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi. Penggunaan handphone yang membuat siswa bersemangat untuk mengikuti proses pembelajaran karena menurut siswa dengan menggunakan handphone sangat menyenangkan dibanding hanya mencatat di buku seperti biasanya.

Dalam proses penggunaan aplikasi Quizizz juga terdapat faktor-faktor yang menghambat berjalannya proses pembelajaran menggunakan Quizizz. Ketika peneliti turun ke lapangan untuk melakukan penelitian, peneliti menemukan fakta kendala yang dihadapi dalam pembelajaran ini yaitu: Masih ada beberapa siswa tidak membawa smartphone, Jaringan internet yang tidak lancar, SDN Sukoharjo belum mempunyai fasilitas laptop yang memadai.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian Efektivitas Aplikasi Quizizz Dalam Penguatan Motivasi Belajar Siswa SDN Sukoharjo adalah penerapan Quizizz sebagai media pembelajaran di SDN Sukoharjo berawal dari tahap perencanaan, yaitu diantaranya menentukan siswa dan mata pelajaran yang akan di ajarkan menggunakan aplikasi Quizizz. Tahap selanjutnya adalah perancangan, yaitu menyusun kesesuaian dalam aplikasi Quizizz seperti membuat kuis yang bertemakan tentang pelajaran IPA dan disesuaikan dengan tingkatan siswa kelas V. Selanjutnya adalah dilakukan evaluasi setelah praktik penggunaan Quizizz dalam pembelajaran. Tahap terakhir adalah melakukan diskusi bersama guru terhadap hasil dan antusias ssiwa setelah penerapan pelajaran menggunakan Quizizz.

Efektivitas penggunaan aplikasi Quizizz di SDN Sukoharjo ditinjau dari respon peserta didik hasilnya sangat menarik. Terbukti dari antusias siswa saat proses pembelajaran, tak hanya itu dari pengisian angket pun menunjukkan rata-rata siswa menyukai belajar atau mengerjakan soal menggunakan Quizizz. Faktor pendukung yang teridentifikasi dalam penelitian kali ini adalah tersedianya beberapa sarana dan prasarana sedangkan faktor penghambat yang ditemukan adalah tidak siapnya beberapa siswa dan terkendala jaringan internet yang masih belum lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardhyantama, Vit. 2019. *Pengembangan Media Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Kelas IV SD Hangtuh VI Surabaya*. ALPEN: Jurnal Pendidikan Dasar, Volume 3, No. 1, Januari-Juni 2019
- Ayatullah Muhammadin Al Fath & Ferry Aristya. 2020. *Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika Kelas IV Melalui Media Jam Sudut*. Vol 12 No 2 (2020): Jurnal Penelitian Pendidikan.
- Ayatullah Muhammadin Al Fath. 2015. *Pengaruh Motivasi, Lingkungan Dan Disiplin Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN 19 Banda Aceh*. Visipena , 6 (1), 1-11.
- Citra, C. A., & Rosy, B. 2020. *Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya*. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*
- M. Ngalim Purwanto. (2002). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Mukholifah Madinatul ,Urip Tisngati2 & Vit Ardhyantama. 2020. *Mengembangkan Media Pembelajaran Wayang Karakter Pada Pembelajaran Tematik*. Jurnal Inovasi Penelitian Vol 1 4 September 2020

Prawiradilaga, Dewi Salma. dkk. 2013. *Mozaik Teknologi Pendidikan: ELearning*. Jakarta: Kencana.

Sanjaya, Wina.2013. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*.Jakarta: Kencana

Sudiyanto. 2018. *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis IT terhadap Aktivitas dan Prestasi Belajar Siswa SMK Bidang Otomotif Di Sleman dan Yogyakarta*. Jurnal Pendidikan Vokasi Otomotif, Volume 1 Nomor 1, hlm. 56-64.

Suo Yanmei. 2018. *Implementasi Quizizz sebagai Pembelajaran Berbasis Game di Kelas Bahasa Arab*. Jurnal Pendidikan dan Penelitian Ilmu Sosial, 208-212.

