

Pengalaman Peserta Didik Kelas 1 SD Dalam Menggunakan Quizizz Sebagai Sarana Belajar Interaktif

Miki Zaki Dhamayanti^{1*}, Dian Hidayati², Enung Hasanah³, Sukirman⁴

^{1,2,3,4}Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, Indonesia

Corresponding author: 2208046064@webmail.uad.ac.id

Diterima: 15 Januari 2024, Revisi: 10 Mei 2024, Dipublikasikan: 30 Juni 2024

Abstract

This research aims to understand and explore the experiences of 1st grade elementary school students in using Quizizz as an interactive learning medium. Each student's learning experience can vary based on various factors such as individual preferences, learning methods, and their educational background. Therefore, the focus of this research is to understand more deeply how these students interact with Quizizz, starting from their level of motivation to their experience in practical use of this application as well as seeing how this tool influences their motivation, participation and academic achievement. This type of research is qualitative research with the research method used, namely descriptive. The data collection process is carried out through purposive sampling where the researcher decides to determine the individuals and locations to study and understand the central phenomenon. This research was conducted at SD Muhammadiyah Tonggalan Klaten, namely in class 1D with 1 teacher and 10 students. The data collection process was carried out using in-depth structured interviews with class 1D teachers. Next, for 10 students, a focus group discussion (FGD) was carried out which was divided into 2 sessions with each session consisting of 5 students. Using Quizizz as an interactive learning tool for 1st grade elementary school students provides a positive experience and has an impact on their learning motivation. Students enjoy the interactivity, variety of questions, and gaming elements offered by this platform. Positive impacts are also seen in increasing students' active participation, self-confidence and intrinsic motivation. From a teacher's perspective, Quizizz is considered effective in enhancing learning and providing a useful evaluation tool. Therefore, the integration of Quizizz in 1st grade elementary school learning can be considered a positive step to improve the quality of education through the effective use of technology.

Keywords: Experience, Student, Quizizz, Learning Tools, Interactive Learning

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk memahami dan menggali pengalaman siswa kelas 1 SD dalam menggunakan Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif. Pengalaman belajar setiap siswa dapat bervariasi berdasarkan berbagai faktor seperti preferensi individu, metode pembelajaran, dan latar belakang pendidikan mereka. Oleh karena itu, fokus penelitian ini adalah untuk memahami lebih dalam bagaimana para siswa ini berinteraksi dengan Quizizz, mulai dari tingkat motivasi mereka hingga pengalaman mereka dalam penggunaan praktis aplikasi ini serta melihat bagaimana alat ini memengaruhi motivasi, partisipasi, dan prestasi akademik mereka. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan metode penelitian yang digunakan yaitu deskriptif. Proses pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan wawancara terstruktur mendalam dengan guru kelas 1D. Selanjutnya, untuk 10 mahasiswa dilakukan focus group discussion (FGD) yang dibagi menjadi 2 sesi dengan masing-masing sesi terdiri dari 5 mahasiswa. Menggunakan Quizizz sebagai alat pembelajaran interaktif untuk siswa kelas 1 SD memberikan pengalaman positif dan berdampak pada motivasi belajar mereka. Siswa menikmati interaktivitas, berbagai pertanyaan, dan elemen permainan yang ditawarkan. Siswa menikmati interaktivitas, berbagai pertanyaan, dan elemen permainan yang ditawarkan oleh platform ini. Dampak positif juga terlihat dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa, kepercayaan diri dan motivasi intrinsik. Dari perspektif

guru, Quizizz dianggap efektif dalam meningkatkan pembelajaran dan menyediakan alat evaluasi yang berguna. Oleh karena itu, integrasi Quizizz dalam pembelajaran sekolah dasar kelas 1 dapat dianggap sebagai langkah positif untuk meningkatkan kualitas pendidikan melalui penggunaan teknologi yang efektif.

Kata kunci: *pengalaman, mahasiswa, kuis, learning tools, pembelajaran interaktif*

Pendahuluan

Pendidikan menjadi elemen krusial dalam membentuk dasar pengetahuan dan keterampilan yang mendukung kehidupan sehari-hari. Melalui proses pembelajaran, individu memperoleh landasan yang kokoh untuk memahami dunia, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, dan memperoleh ketrampilan yang relevan untuk menghadapi berbagai aspek kehidupan dalam masyarakat (Alphian, Anggraeni at all, 2019). Sejak usia muda, anak-anak memulai perjalanan mereka dalam dunia pendidikan, dan pengalaman yang mereka peroleh di sekolah dasar memiliki peran yang sangat penting dalam perkembangan intelektual dan sosial mereka (Gusmayanti & Dimiyati, 2021). Menurut (Shodiq & Zainiyati, 2020) pendidikan juga telah mengalami perubahan besar, yang melibatkan penggunaan teknologi sebagai alat belajar di era teknologi informasi yang terus berkembang ini,

Dalam beberapa dekade terakhir, kemajuan dalam teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah secara radikal mengubah pendidikan. Pendidikan kini tidak hanya terbatas pada buku teks, papan tulis, dan papan tulis interaktif di ruang kelas (Sefriani et al., 2022). Kemajuan teknologi telah membuka jalan bagi pembelajaran yang lebih dinamis, interaktif, dan berbasis teknologi. Ini tidak hanya mempengaruhi metode pengajaran, tetapi juga mengubah cara peserta didik belajar dan berinteraksi dengan materi pembelajaran (Fricticarani et al., 2023).

Bagian dari elemen kunci dari revolusi teknologi dalam pendidikan adalah penggunaan perangkat lunak pembelajaran dan aplikasi pendidikan. Dengan keberadaan berbagai aplikasi yang dirancang khusus untuk tujuan pendidikan, guru dan peserta didik sekarang memiliki akses ke berbagai sumber daya pembelajaran yang memungkinkan pembelajaran yang lebih beragam dan mendalam. Aplikasi ini mampu memberikan umpan balik instan, pengalaman belajar yang disesuaikan, dan berbagai metode pengajaran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Salah satu alat teknologi yang semakin banyak digunakan dalam konteks belajar adalah aplikasi Quizizz (Astari, 2023).

Quizizz adalah salah satu platform pembelajaran interaktif yang semakin banyak digunakan. Menurut (Lestari & Annizar, 2020) aplikasi ini menggunakan elemen-elemen game untuk memotivasi peserta didik dan membuat proses belajar menjadi lebih menarik. Di dalam platform ini, guru dapat merancang kuis atau pertanyaan terkait materi pelajaran dan peserta didik dapat menjawabnya melalui

perangkat komputer mereka (Lider, 2022). Sebagai hasilnya, kuis ini tidak hanya berfungsi sebagai alat penilaian, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang efektif. Dengan pendekatan ini, Quizizz memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar, mengukur kemajuan mereka, dan merangsang minat belajar mereka (Setiawan et al., 2019).

Periode awal dalam kehidupan seseorang sangat penting dalam perkembangan mereka. Ini adalah waktu ketika anak-anak mulai membentuk dasar pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang akan membentuk mereka di masa depan (Gunawan, 2019). Pendidikan pada usia dini, khususnya pada tingkat Sekolah Dasar (SD), memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk fondasi ini (Juhriati & Rahmi, 2021).

Menurut (Sabani, 2019) kelas 1 SD adalah tahap awal anak-anak dalam pendidikan formal. Anak-anak pada usia ini mengalami perubahan besar dalam pengalaman belajar mereka. Mereka harus beradaptasi dengan lingkungan sekolah, aturan, dan tuntutan akademik. Selain itu, mereka juga harus mengasah keterampilan dasar seperti membaca, menulis, dan berhitung (Khaulani et al., 2020). Pada tahap ini, peserta didik biasanya memiliki konsentrasi yang terbatas dan seringkali membutuhkan motivasi tambahan untuk tetap fokus dan tertarik pada pembelajaran.

Untuk mengatasi tantangan ini, guru harus mencari metode untuk membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik kelas 1 SD. Penerapan teknologi dalam proses belajar dapat menjadi salah satu cara efektif untuk mencapai tujuan ini. Quizizz menawarkan berbagai manfaat dalam era pendidikan digital. Aplikasi seperti Quizizz yang menawarkan pembelajaran interaktif dan memotivasi dapat menjadi alat yang sangat berharga dalam mendukung perkembangan awal peserta didik di kelas 1 SD (Arrahim et al., 2022). Aplikasi ini memberikan kemudahan bagi guru untuk menciptakan kuis online yang dapat diakses oleh siswa melalui perangkat elektronik. Peserta didik dapat menjawab soal, menerima umpan balik seketika, dan berkompetisi secara online dengan teman sekelas mereka. Metode ini mengubah proses belajar menjadi lebih menarik dan interaktif, yang memungkinkan peserta didik untuk belajar dengan cara yang lebih menarik (Syafrialdi & Riau, 2023).

Penelitian terdahulu (Mulyati & Evendi, 2020) menjelaskan bahwa terdapat peningkatan 63 – 78 % hasil belajar peserta didik terhadap mata pelajaran matematika tentang materi teori Pythagoras dengan menggunakan *Quizizz*. Menurut (Pamungkas, 2020) pemanfaatan platform pembelajaran berbasis game edukasi seperti *Quizizz* dapat meningkatkan pencapaian hasil belajar peserta didik dalam konteks pembelajaran daring, terutama ketika diterapkan pada materi pembelajaran bertema globalisasi.

Pentingnya penelitian ini terletak pada pemahaman lebih lanjut tentang bagaimana peserta didik kelas 1 Sekolah Dasar (SD) mengalami dan menghasilkan hasil dari penggunaan *Quizizz* dalam proses pembelajaran mereka. Menurut (Nurjannah & Mukarromah, 2021) pada usia sekolah dasar, anak-anak mengalami perubahan besar dari pendidikan awal ke tahap pendidikan formal. Mereka baru memulai pemahaman dasar-dasar mata pelajaran seperti matematika, bahasa, dan sains. Oleh karena itu, memahami bagaimana alat pembelajaran digital seperti *Quizizz* dapat memberikan dampak positif pada pengalaman belajar mereka sangat penting dan interaksi mereka dengan alat pembelajaran digital dapat membentuk pola belajar yang akan mempengaruhi pendekatan mereka terhadap pendidikan di masa mendatang. Dengan demikian, sangat penting untuk memahami bagaimana peserta didik kelas 1 SD merasakan *Quizizz* dan apa dampaknya terhadap proses belajar mereka.

Penelitian ini bertujuan untuk memahami dan mengeksplorasi pengalaman peserta didik kelas 1 SD dalam menggunakan *Quizizz* sebagai media belajar interaktif. Pengalaman belajar setiap peserta didik dapat beragam berdasarkan berbagai faktor seperti preferensi individu, metode belajar, dan latar belakang pendidikan mereka. Oleh karena itu, fokus penelitian ini adalah untuk memahami lebih dalam bagaimana peserta didik ini berinteraksi dengan *Quizizz*, mulai dari tingkat motivasi mereka hingga pengalaman mereka dalam praktik penggunaan aplikasi ini serta melihat bagaimana alat ini mempengaruhi motivasi, partisipasi, dan prestasi akademik mereka.

Metode

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif melibatkan pengumpulan data dalam konteks ilmiah menggunakan metode yang alami dan dilakukan oleh peneliti yang secara alami tertarik pada subjek tersebut. Data yang dikumpulkan biasanya berbentuk kata-kata atau gambar, bukan angka, yang mencerminkan pendekatan kualitatif (Fadli, 2021). Semua data yang dikumpulkan dapat memberikan wawasan penting tentang subjek penelitian. Proses pengumpulan data biasanya melibatkan tiga langkah: observasi, wawancara, dan dokumentasi. Adapun metode penelitian yang digunakan yakni deskriptif. Metode deskriptif merupakan pendekatan yang memfokuskan pada penjelasan secara komprehensif terhadap semua data dan kondisi dari obyek atau subyek tertentu. Prosesnya melibatkan analisis mendalam dan perbandingan dengan realitas yang ada, dengan tujuan peneliti mencari solusi terhadap masalah yang dihadapi. Hasil penelitian dari metode ini mencakup data yang dikumpulkan melalui kegiatan wawancara, observasi, dan dokumentasi, sesuai dengan situasi dan kondisi sebenarnya (Dewi et al., 2019). Pemaparan penelitian ini berdasarkan fokus pada pengalaman peserta didik kelas 1 SD dalam menggunakan *Quizizz* sebagai sarana

belajar interaktif. Proses pengumpulan data dilakukan melalui *purposive sampling* dimana peneliti memutuskan dengan menentukan individu dan lokasi untuk mempelajari dan memahami fenomena sentral. Penelitian ini dilakukan di SD Muhammadiyah Tonggalan Klaten yaitu pada kelas 1D dengan 1 guru dan 10 peserta didik. Peneliti memilih kelas 1D karena kelas tersebut sering menggunakan media *Quizizz* dalam proses pembelajarannya. Proses pengumpulan data dilakukan dengan wawancara terstruktur secara mendalam kepada guru kelas 1D. Selanjutnya untuk 10 peserta didik dilakukan dengan *focus group discussion* (FGD) yang dibagi menjadi 2 sesi dengan masing-masing sesi terdiri dari 5 peserta didik. Sehubungan peserta didik kelas 1D terdapat 1 atau 2 anak yang masih kurang dalam kemampuan membaca dan tidak diperkenankannya membawa maupun menggunakan *smartphone* di sekolah, maka media *Quizizz* yang digunakan adalah *Quizizz mode kertas* yang sering disebut dengan *Quizizz Paper Mode* berupa tes pilihan ganda. Media *Quizizz Paper Mode* ini dapat dihubungkan dengan laptop dan dapat ditampilkan dengan layar LCD sehingga peserta didik menjawab soal tersebut hanya dengan mengangkat selebar kertas berisi *barcode* dari jawaban soal yang sudah dicetak oleh guru, kemudian peserta didik menyesuaikan jawabannya dan guru menscan jawaban melalui *smartphone* yang sudah terkoneksi aplikasi *Quizizz* yang dihubungkan juga dengan layar LCD. Dengan demikian, proses tersebut mempermudah peserta didik kelas 1 SD untuk menggunakan aplikasi *Quizizz* di sekolah.

Hasil dan Pembahasan

Pengalaman Peserta Didik Kelas 1 SD Dalam Menggunakan Quizizz

Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik kelas 1D memiliki pengalaman positif dalam menggunakan *Quizizz Paper Mode* sebagai sarana belajar interaktif. Mayoritas peserta didik menyatakan bahwa platform ini memberikan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan menarik, hal ini sesuai yang disampaikan oleh Irwansyah dan Izzati bahwa *Quizizz* memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan (Irwansyah & Izzati, 2021). Selaras dengan pernyataan peserta didik PD1, PD2, PD3, PD4, PD6, PD7, PD8, PD9 dan PD10 dalam proses wawancara sebagai berikut:

Tabel 1. Pernyataan Informan
PD1, PD2, PD3, PD4, PD6, PD7, PD8, PD9, dan PD 10

Informan	Jawaban Pertanyaan
PD1	"Seneng, kan seru bolak balik kertas."
PD2	"Seneng sama seru, bisa jawab pertanyaan, banyak pertanyaannya, bisa jawab semua."
PD3	"Seru, soalnya bolak balik kertas, ganti jawaban dibolak balik."

PD4	<i>“Seru sama seneng. Kayak ketawa ketawa gitu, terus pertanyaannya banyak.”</i>
PD6	<i>“Seneng, bahagia, karena kayak enak ada soal-soalnya gitu.”</i>
PD7	<i>“Seneng, bahagia, lagi tahu mau kuis.”</i>
PD8	<i>“Seru, bahagia, seneng.”</i>
PD9	<i>“Seneng, bahagia, kayak mau tambahan pelajaran.”</i>
PD10	<i>“Seneng, bahagia, kayak mau nambah kuis.”</i>

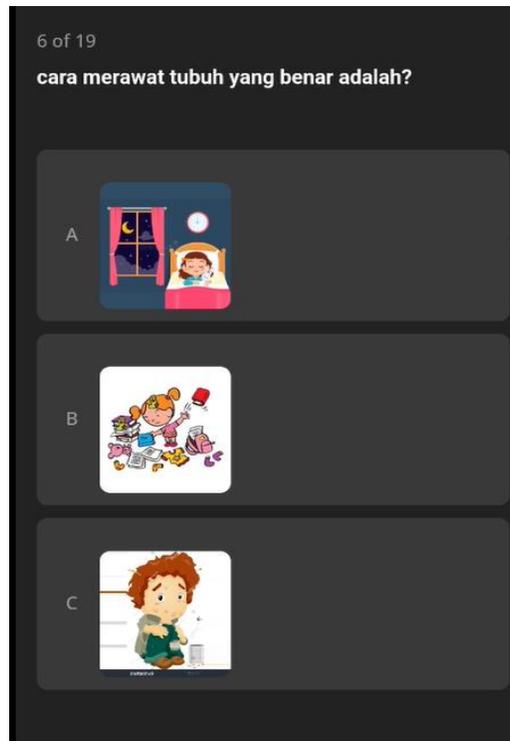
Sesuai dengan yang disampaikan oleh Guru Kelas 1D sebagai berikut :

“Sejauh ini anak-anak seneng kalau dibilang kuis, kan identiknya terus sama Quizizz. Mereka jadi seneng, oh mau kuis mau kuis bukan yang malah takut, lebih ke pelajaran IPAS dan Pancasila. Jadi setiap pelajaran itu, anak-anak pasti minta sih.”

Menurut Rizki dan Kurniawati (Novia Rizki & Kurniawati, 2022) Quizizz adalah aplikasi yang memiliki banyak fitur dan mudah dioperasikan. Aplikasi ini sangat membantu guru dan siswa untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan bermanfaat. Peserta didik kelas 1D menikmati format kuis yang interaktif dari Quizizz melalui layar LCD di kelas. Peserta didik juga mengungkapkan bahwa Quizizz membantu meningkatkan minat mereka terhadap pembelajaran, terutama karena elemen permainan yang terkandung di dalamnya. Hal tersebut sesuai dengan yang diungkapkan oleh peserta didik PD1, PD2, PD3, PD4, PD6, PD7, PD8, PD9 dan PD10 sebagai berikut:

Tabel 2. Pernyataan Informan
PD1, PD2, PD3, PD4, PD6, PD7, PD8, PD9 dan PD10

Informan	Jawaban Pertanyaan
PD1	<i>“Warnanya...bagus.”</i>
PD2	<i>“Warnanya...karena bagus, ada ungu, biru, pink sama putih.”</i>
PD3	<i>“Suka gambarnya, ada gambar orang.”</i>
PD4	<i>“Aku suka nama yang ungu-ungu.namanya muncul ungu, pas kasih jawaban masuk di hp warnanya ungu.”</i>
PD6	<i>“Pertanyaannya bagus sekali.”</i>
PD7	<i>“Pertanyaannya mudah-mudah.”</i>
PD8	<i>“Warnanya, warnanya cantik-cantik.”</i>
PD9	<i>“Warnanya, warna-warni.”</i>
PD10	<i>“Gambarnya, menarik, bagus-bagus.”</i>

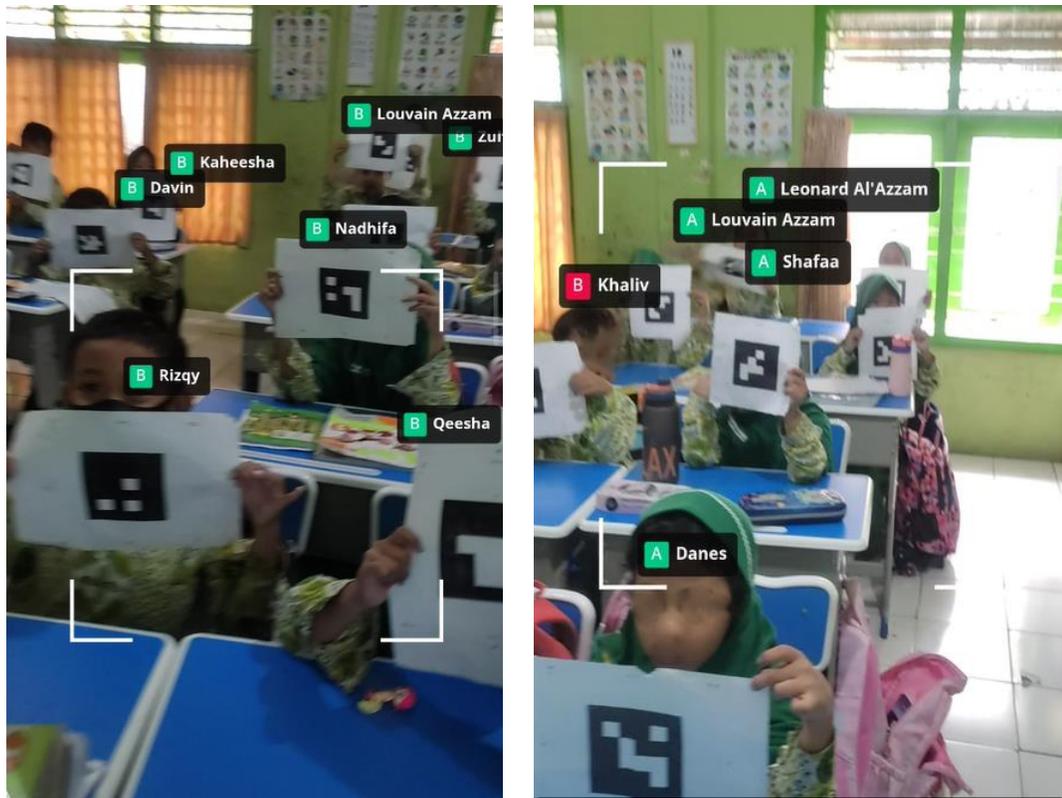


Gambar 1. Contoh Soal Pilihan Ganda

Peserta didik juga menyoroti kemudahan penggunaan *Quizizz*. Antarmuka yang sederhana dan ramah anak membuat mereka merasa nyaman dan tidak kesulitan untuk berpartisipasi. Adanya variasi pertanyaan dan keberagaman dalam konten kuis juga disebutkan sebagai faktor yang menarik bagi siswa kelas 1 SD (Rizki dan Syari, 2019). Beberapa siswa bahkan menyatakan bahwa mereka lebih suka belajar melalui *Quizizz* dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Pernyataan yang mendukung hal tersebut adalah berdasarkan hasil wawancara peserta didik PD1, PD2, PD3, PD6 dan PD7 sebagai berikut:

Tabel 3. Pernyataan Informan PD1, PD2, PD3, PD6, dan PD7

Informan	Jawaban Pertanyaan
PD1	<i>"Karena pertanyaannya seru."</i>
PD2	<i>"Karena bolak balik kertasnya sama, karena bisa jawab pertanyaan, pertanyaannya itu ada IPAS, Pancasila."</i>
PD3	<i>"Pertanyaan bagian-bagian tubuh, pelajaran IPAS."</i>
PD6	<i>"Quis lebih gampang, karena pertanyaan quis banyak jadi seru."</i>
PD7	<i>"Quizizz pertanyaannya gampang-gampang."</i>



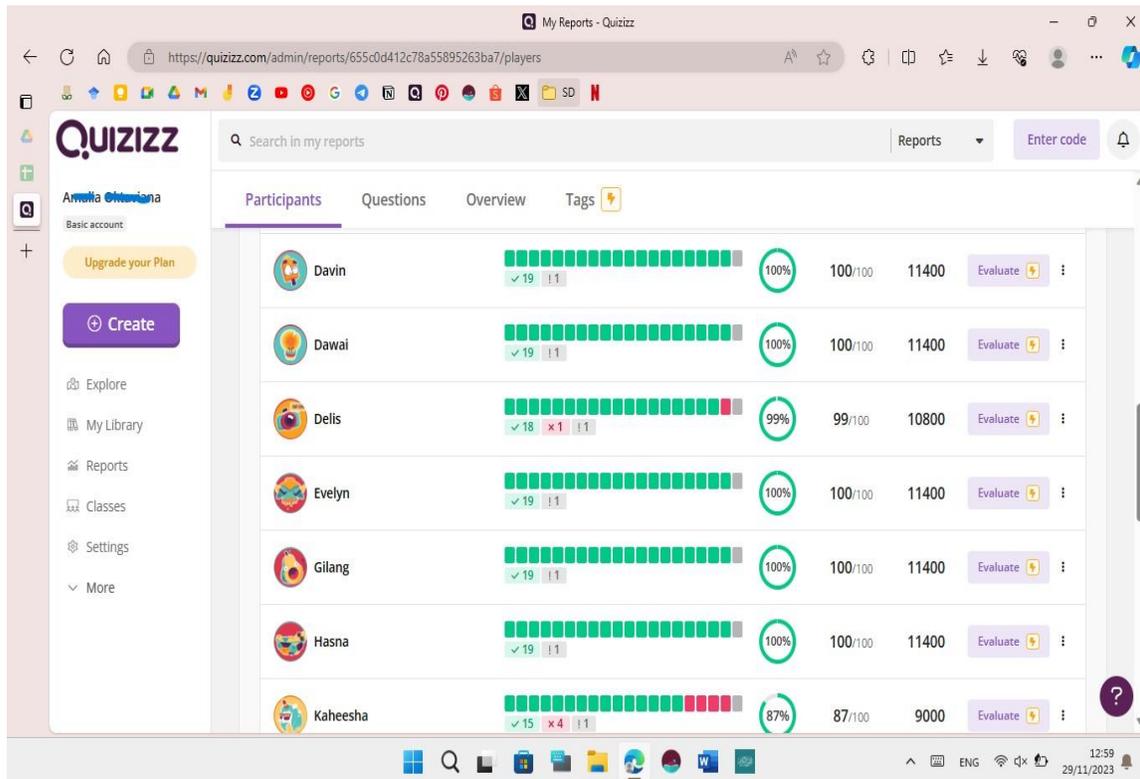
Gambar 2. Partisipasi Aktif Peserta Didik Menggunakan *Quizizz Paper Mode*

Dampak Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik

Quizizz juga memiliki fitur persaingan dan penskoran. Peserta didik bisa langsung melihat skor mereka dan beradu dengan teman-teman sekelas. Hal ini menumbuhkan rasa penasaran dan motivasi peserta didik untuk belajar lebih rajin dan menguasai materi pembelajaran. Penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran kelas 1 SD memiliki dampak positif terhadap motivasi belajar peserta didik. Partisipasi aktif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran meningkat secara signifikan. Adanya skor dan poin dalam setiap kuis memberikan tantangan positif bagi peserta didik untuk berkompetisi dengan teman sekelasnya. Hal ini mendorong semangat belajar dan keterlibatan peserta didik dalam materi pembelajaran. Berikut pernyataan peserta didik PD2, PD3 dan PD4 sesuai dengan penjelasan tersebut:

Tabel 4. Pernyataan Informan PD2, PD3, dan PD4

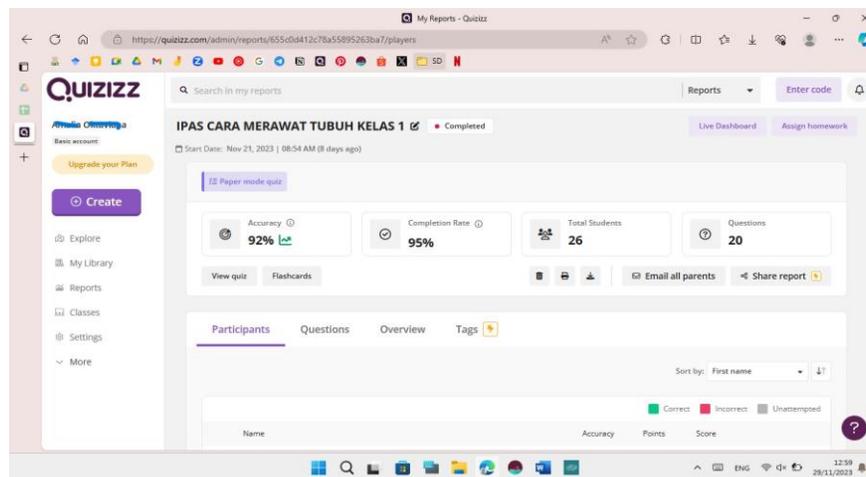
Informan	Jawaban Pertanyaan
PD2	<i>“Bisa menjawab soal soalnya ...kalau benar itu hijau”</i>
PD3	<i>“Kalau lihat rangkingnya suka, rangkingnya 1 sama 2, rangkingnya bagus. Bisa lihat nilainya, kalau salah itu merah, terus nanti silang.”</i>
PD4	<i>“Bisa lihat rangkingnya, kalau miring abu-abu.”</i>



Gambar 3. Skor Peserta Didik Menjawab Soal Quizizz Paper Mode

Selain itu, keberhasilan peserta didik dalam menjawab pertanyaan kuis meningkatkan rasa percaya diri mereka. Pujian otomatis dan umpan balik instan dari Quizizz memberikan pengakuan terhadap pencapaian peserta didik, yang secara positif memengaruhi persepsi mereka terhadap kemampuan belajar. Motivasi intrinsik, seperti keinginan untuk memahami materi dengan lebih baik, juga muncul sebagai hasil dari pengalaman menggunakan Quizizz. Hal ini sesuai dengan pernyataan Lim dan Yunus (Lim & Yunus, 2021) bahwa Quizizz juga memberi siswa umpan balik langsung dan kesempatan untuk berhubungan dengan materi. Hal ini karena setiap kali siswa menyelesaikan soal kuis, mereka akan langsung tahu jawaban mereka benar atau salah. Sejalan dengan penyampaian Guru kelas 1D sebagai berikut:

“Ehm...langsung kayak misalnya seneng gitu. Anak-anak langsung memposisikan diri, kemudian minta kertasnya yang untuk menjawab Bu mana kertasnya? Lembar jawab yang dipakai untuk menjawab Quizizz”. “Ehm...karena kalau udah ada asesmen, dilakukan asesmen terus apalagi kalau formatif ya biasanya berpengaruh pada hasil dari keberhasilan metode yang kita pakai untuk menyampaikan materi pembelajaran. Jadi kalau ada kekurangan di asesmen berarti kan sedikit banyak berasal dari metode yang kita ajarkan. Misalnya hasilnya kurang baik, ya berarti metode yang saya pakai juga kurang. Jadi berpengaruh untuk melakukan perubahan metode untuk pembelajaran berikutnya, kemudian saya merasa Quizizz inilah yang sesuai. Selain meningkatkan motivasi, minat belajar anak, juga dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi itu sendiri. Di sisi lain Quizizz juga dapat menumbuhkan kemandirian, rasa bersaing yang sehat antar teman, meningkatkan komunikasi juga serta kemampuan pemecahan masalah. Karena setelah menyampaikan Quizizz saya mereview kembali jawaban-jawaban mereka sehingga anak-anak paham kok bisa dikatakan benar ataupun ternyata itu jawaban yang salah.”



Gambar 4. Keakuratan Menjawab Soal Quizizz Paper Mode

Persepsi Guru terhadap Efektivitas Quizizz

Dari perspektif guru, penggunaan Quizizz di kelas 1 SD dinilai efektif dalam meningkatkan partisipasi peserta didik dan hasil pembelajaran. Guru menyaksikan peningkatan antusiasme peserta didik terhadap pembelajaran dan melihat bahwa Quizizz mampu mempertahankan perhatian peserta didik selama sesi pembelajaran. Kemudahan dalam pemantauan kemajuan peserta didik melalui laporan hasil kuis juga memudahkan guru dalam menyesuaikan pendekatan pengajaran sesuai dengan kebutuhan individu. Hal ini sesuai dengan pernyataan Yunus dan Hua (Yunus & Hua, 2021) bahwa Quizizz juga memberi guru

kemampuan untuk menyesuaikan kuis sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan materi pembelajaran. Hal ini sangat bermanfaat karena guru bisa membuat soal-soal yang cocok dengan tingkat kesulitan dan kebutuhan peserta didik, serta menambahkan materi-materi yang penting dalam kuis (Munawir & Hasbi, 2021). Guru juga bisa memilih tipe soal yang dikehendaki, seperti soal pilihan ganda, benar/salah, atau esai. Selaras dengan pernyataan Guru Kelas 1D sebagai berikut:

“Ini berhubungan dengan nilai atau prosesnya penggunaan Quizizz? Kalau ada kendala langsung saya kasih tahu setelah pembelajaran itu. Oh ini kamu tadi masih banyak yang salah, posisinya nggak pas jadinya tidak terdetek di kamera kayak gitu. Kemudian nilai yang sudah terecode dapat menjadi acuan saya untuk mengetahui seberapa besar kemampuan dan pemahaman anak terhadap materi yang saya sampaikan melalui soal di Quizizz. Menurut saya penggunaan Quizizz ini lebih ke meningkatkan ketertarikan anak terhadap materi pelajaran, meningkatkan semangat belajarnya. “Anak-anak nggak takut dengan ujian. Anak-anak kalau ada ujian senang bawaannya, tidak takut misalnya hasilnya jelek. Mereka bisa menerimalah apapun hasilnya kalau bagus ya senang kalau kurang bagus berarti ada hal-hal yang belum dia pahami. Ini diferensiasi pendidikan, daripada monoton lewat kertas, Quizizz ini merupakan hal yang barulah. Mungkin dari Tk belum pernah menggunakan, kemudian dari kakak-kakak yang lain belum pernah mendengar juga cenderung dengan kertas, menulis dengan tangan. Jadi Quizizz ini merupakan hal yang baru. “

Guru juga mencatat bahwa Quizizz dapat menjadi alat evaluasi yang efektif. Hasil kuis memberikan gambaran yang jelas tentang pemahaman siswa terhadap materi, dan guru dapat dengan cepat mengidentifikasi area-area yang memerlukan penekanan lebih lanjut. Oleh karena itu, dari perspektif guru, Quizizz bukan hanya merupakan sarana belajar interaktif, tetapi juga alat yang mendukung proses evaluasi pembelajaran.

Dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di Sekolah Dasar (SD), beberapa cara dapat diimplementasikan. Perlu dilakukan pengembangan konten kuis yang lebih sesuai dengan kurikulum SD. Dengan menyusun kuis-kuis yang terintegrasi dengan kurikulum, materi pembelajaran akan menjadi lebih relevan dengan pembelajaran formal di sekolah. Hal ini dapat membantu siswa dalam memahami dan mengaplikasikan konsep yang diajarkan. Selanjutnya, penting untuk melibatkan orang tua dalam proses pembelajaran dengan mengajak mereka untuk menggunakan platform seperti Quizizz. Dengan demikian, dukungan di rumah terhadap pembelajaran anak dapat diperkuat. Orang tua dapat memonitor kemajuan anak, memberikan dukungan, dan merangsang diskusi tentang materi pembelajaran, menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih holistik.

Pengembangan materi pembelajaran yang lebih beragam juga menjadi kunci. Menambahkan variasi dalam bentuk materi, seperti video, gambar, atau audio, dapat memperkaya pengalaman belajar siswa. Hal ini tidak hanya membantu siswa dengan gaya belajar yang berbeda, tetapi juga dapat mempertahankan minat mereka dalam proses pembelajaran. Selain itu, perlu memberikan pelatihan kepada guru dalam pengelolaan dan analisis data hasil kuis. Dengan demikian, guru dapat efektif menggunakan informasi tersebut dalam menilai kemajuan siswa. Pemanfaatan laporan hasil kuis dapat membantu guru menyesuaikan metode pengajaran sesuai kebutuhan siswa, meningkatkan efektivitas pembelajaran, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih personal dan mendalam.

Untuk meningkatkan efektivitas penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran di kelas 1 SD, beberapa rekomendasi dapat diterapkan secara holistik. Dianjurkan untuk menjadikan *Quizizz* sebagai bagian rutin dalam pembelajaran sehari-hari di kelas 1 SD. Langkah ini tidak hanya menciptakan kebiasaan positif terkait penggunaan teknologi dalam pembelajaran, tetapi juga dapat mengoptimalkan manfaat dari alat ini dalam memperkuat pemahaman konsep-konsep pembelajaran. Selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan komunitas pembelajaran online yang melibatkan siswa, guru, dan orang tua. Komunitas ini dapat menjadi platform untuk berbagi pengalaman, tips, dan dukungan, memperkuat konsep pembelajaran kolaboratif, dan meningkatkan keterlibatan semua pihak dalam proses pembelajaran.

Evaluasi berkala terhadap dampak penggunaan *Quizizz* juga diusulkan. Melibatkan siswa, guru, dan orang tua dalam evaluasi ini dapat memberikan umpan balik holistik, yang berguna untuk mengidentifikasi area yang perlu ditingkatkan dalam penggunaan *Quizizz*. Selain itu, disarankan untuk mendorong penelitian lanjutan mengenai efek jangka panjang dari penggunaan *Quizizz* pada siswa kelas 1 SD. Penelitian ini dapat memberikan wawasan lebih mendalam mengenai kontribusi *Quizizz* terhadap kemampuan akademis, motivasi belajar, dan perkembangan kognitif siswa dalam jangka panjang. Penting untuk membuka kanal kolaborasi antara sekolah dan pengembang platform *Quizizz*. Kolaborasi ini dapat memfasilitasi perbaikan dan pengembangan fitur-fitur yang lebih sesuai dengan kebutuhan pendidikan di tingkat SD, menciptakan solusi yang lebih baik dan lebih adaptif. Dengan menerapkan saran dan rekomendasi ini, diharapkan penggunaan *Quizizz* dapat menjadi lebih efektif, relevan, dan berkelanjutan dalam mendukung pembelajaran di era digital kelas 1 SD.

Simpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan *Quizizz* sebagai sarana belajar interaktif pada siswa kelas 1 SD memberikan pengalaman positif dan berdampak pada motivasi belajar mereka. Siswa menikmati keinteraktifan, variasi

pertanyaan, dan elemen permainan yang ditawarkan oleh platform ini. Dampak positif juga terlihat dalam peningkatan partisipasi aktif, rasa percaya diri, dan motivasi intrinsik siswa. Dari perspektif guru, *Quizizz* dianggap efektif dalam meningkatkan pembelajaran dan memberikan alat evaluasi yang berguna. Oleh karena itu, integrasi *Quizizz* dalam pembelajaran kelas 1 SD dapat dianggap sebagai langkah yang positif untuk meningkatkan kualitas pendidikan melalui pemanfaatan teknologi secara efektif.

Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Kepala SD Muhammadiyah Tonggolan serta Guru Kelas 1D yang telah memberikan kesempatan untuk penelitian ini dan semua pihak yang telah membantu sehingga tulisan ini dapat dipublikasikan. Semoga artikel ini dapat bermanfaat bagi perkembangan keilmuan, utamanya pada pendidikan sekolah dasar.

Daftar Pustaka

- Astari, Z. (2023). *Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. 1(2), 59–65.
- Dewi, C., Asrori, M., & Yuline. (2019). Analisis Pembelajaran Dalam Mengembangkan Dikemandirian Pada Anak Usia 5-6. *Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, vol 3, 1–15.
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika*, 21(1), 33–54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>
- Fricticarani, A., Hayati, A., R, R., Hoirunisa, I., & Rosdalina, G. M. (2023). Strategi Pendidikan Untuk Sukses Di Era Teknologi 5.0. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 4(1), 56–68. <https://doi.org/10.52060/pti.v4i1.1173>
- Gunawan, I. (2019). Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi. *Seminar Nasional-Jurusan Administrasi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang. Revitalisasi Manajemen Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Di Era Revolusi Industri 4.0*, 116–120.
- Gusmayanti, E., & Dimyati, D. (2021). Analisis Kegiatan Mendongeng dalam Meningkatkan Perkembangan Nilai Moral Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 903–917. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1062>
- Irwansyah, R., & Izzati, M. (2021). Implementing Quizizz as Game Based Learning and Assessment in the English Classroom. *TEFLA Journal (Teaching English as Foreign Language and Applied Linguistic Journal)*, 3(1), 13–18.
- Juhriati, I., & Rahmi, A. (2021). Implementasi Nilai Agama dan Moral melalui Metode Esensi Pembinaan Perilaku pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal*

- Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 1070–1076.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1147>
- Khaulani, F., Neviyarni, S., & Murni, I. (2020). Fase Dan Tugas Perkembangan Anak Sd. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 51–59.
- Lestari, A. C., & Annizar, A. M. (2020). Proses Berpikir Kritis Siswa dalam Menyelesaikan Masalah PISA Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Komputasi. *Jurnal Kiprah*, 8(1), 46–55. <https://doi.org/10.31629/kiprah.v8i1.2063>
- 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>
- Lim, T. M., & Yunus, M. M. (2021). Teachers' perception towards the use of Quizizz in the teaching and learning of English: A systematic review. *Sustainability (Switzerland)*, 13(11). <https://doi.org/10.3390/su13116436>
- Munawir, A., & Hasbi, N. P. (2021). the Effect of Using Quizizz To Efl Students' Engagement and Learning Outcome. *English Review: Journal of English Education*, 10(1), 297–308. <https://doi.org/10.25134/erjee.v10i1.5412>
- Novia Rizki, E., & Kurniawati, W. (2022). The Use of Quizizz Applications and Its Impact on Higher Order Thinking Skills of Elementary School Teacher Education Students in Elementary Science Learning. *International Journal of Elementary Education*, 6(2), 282–289. <https://doi.org/10.23887/ijee.v6i2.47686>
- 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>
- Sabani, F. (2019). Perkembangan Anak - Anak Selama Masa Sekolah Dasar (6 - 7 Tahun). *Didakta: Jurnal Kependidikan*, 8(2), 89–100.
- Sefriani, R., Sepriana, R., Radyuli, P., & Hakiki, M. (2022). Android-Based Blended Learning Media for Computer Maintenance Lectures. *Journal of Education Technology*, 6(1), 119–125. <https://doi.org/10.23887/jet.v6i1.42514>
- Setiawan, A., Wigati, S., & Sulistyaningsih, D. (2019). Implementasi Media Game Edukasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas X Ipa 7 Sma Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019 / 2020. *Edusainstek*, 167–173. <http://prosiding.unimus.ac.id>
- Shodiq, I. J., & Zainiyati, H. S. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran E-Learning Menggunakan Whatsapp Sebagai Solusi Ditengah Penyebaran Covid-19 Di Mi Nurulhuda Jelu. *Al-Insiyroh: Jurnal Studi Keislaman*, 6(2), 144–159. <https://doi.org/10.35309/alinsiyroh.v6i2.3946>
- Syafriaedi, N., & Riau, U. (2023). *Jurnal Pendidikan THE ROLE OF QUIZZZ*

APPLICATION IN LEARNING : A LITERATURE REVIEW. 14(1), 126–138.

Yunus, C. C. A., & Hua, T. K. (2021). Exploring a gamified learning tool in the ESL classroom: The case of Quizizz. *Journal of Education and E-Learning Research*, 8(1), 103–108. <https://doi.org/10.20448/JOURNAL.509.2021.81.103.108>