

Pengaruh Penggunaan Media Digital Berbasis Quizizz terhadap Peningkatan Keterlibatan Siswa Sekolah Dasar

INFO PENULIS

Windi Putri Handina
Universitas Sulawesi Tenggara
windiputrihandina@gmail.com

Kasmawati
Universitas Sulawesi Tenggara
Kasmawati@gmail.com

Chairan Zibar L.Parisu
Universitas Sulawesi Tenggara
chairanzibarl.parisu@gmail.com

INFO ARTIKEL

ISSN: 2807-9558
Vol. 5, No. 1 April 2025
<http://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajup>

© 2025 Arden Jaya Publisher All rights reserved

Saran Penulisan Referensi:

Handina, W. P., Kasmawati., & Parisu, C. Z. L. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Digital Berbasis Quizizz terhadap Peningkatan Keterlibatan Siswa Sekolah Dasar. *Arus Jurnal Pendidikan*, 5(1), 23-30.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media digital berbasis Quizizz terhadap peningkatan partisipasi aktif siswa sekolah dasar. Quizizz, sebagai platform pembelajaran interaktif, memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui kuis berbasis permainan yang memotivasi siswa untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan kualitatif, melibatkan 20 siswa kelas VI sebagai sampel. Data dikumpulkan melalui observasi dan angket untuk mengukur tingkat partisipasi aktif siswa sebelum dan sesudah penggunaan Quizizz dalam pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada partisipasi aktif siswa setelah diterapkannya Quizizz sebagai media pembelajaran. Siswa terlihat lebih antusias, fokus, dan terlibat dalam diskusi kelas. Dengan demikian, media digital berbasis Quizizz terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa sekolah dasar, yang pada akhirnya berkontribusi positif terhadap hasil belajar mereka.

Kata Kunci: Quizizz, Media Digital, Partisipasi Aktif, Pembelajaran Interaktif, Siswa Sekolah Dasar

Abstract

This study aims to analyze the impact of using Quizizz-based digital media on improving the active participation of elementary school students. Quizizz, as an interactive learning platform, provides a fun learning experience through game-based quizzes that motivate students to be more engaged in the learning process. The method used in this research is qualitative, involving 20 sixth-grade students as the sample. Data was collected through observation and questionnaires to measure students' active participation levels before and after using Quizizz in the classroom. The results showed a significant increase in students' active participation after the implementation of Quizizz as a learning tool. Students appeared more enthusiastic, focused, and involved in classroom discussions. Therefore, Quizizz-based digital media has been proven effective in enhancing elementary students' active participation, ultimately contributing positively to their learning outcomes.

Keywords: Quizizz, Digital Media, Active Participation, Interactive Learning, Elementary School Students

A. Pendahuluan

Pendidikan di era digital telah mengalami transformasi yang sangat signifikan. Seiring dengan kemajuan teknologi, muncul berbagai platform digital yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran, terutama di sekolah dasar. Salah satu aspek penting dalam pendidikan dasar adalah keterlibatan aktif siswa selama pembelajaran. Partisipasi aktif tidak hanya mencerminkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan, tetapi juga membantu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan sosial mereka. Sayangnya, metode pembelajaran tradisional sering kali kurang efektif dalam mendorong partisipasi siswa secara maksimal, terutama dengan pendekatan satu arah yang minim interaksi.

Untuk menjawab tantangan tersebut, penggunaan media digital interaktif dalam pembelajaran mulai berkembang. Salah satu media yang populer adalah **Quizizz**, sebuah platform pembelajaran berbasis kuis yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan materi secara menyenangkan dan kompetitif Ashari, M. K., Athoillah, S., & Faizin, M. (2023). Quizizz menggunakan elemen gamifikasi yang menarik, seperti poin, peringkat, dan batas waktu, yang dapat meningkatkan motivasi siswa untuk berpartisipasi lebih aktif. Penggunaan aplikasi ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk terlibat secara langsung dalam pembelajaran, sekaligus memberikan umpan balik instan kepada guru terkait pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Dalam konteks sekolah dasar, di mana anak-anak berada pada tahap awal perkembangan kognitif dan sosial, penggunaan media digital interaktif seperti Quizizz dianggap mampu memberikan dampak positif terhadap keterlibatan mereka dalam pembelajaran rahayu, S. (2024). Siswa yang lebih aktif berpartisipasi diharapkan tidak hanya lebih tertarik dengan materi pelajaran, tetapi juga dapat mengembangkan keterampilan penting lainnya seperti kerja sama dan komunikasi.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media digital berbasis Quizizz terhadap peningkatan partisipasi aktif siswa sekolah dasar. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan mampu merangsang keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar.

Isma, C. N., Rahmi, R., & Jamin, H. (2022) Di era globalisasi dan digitalisasi ini, siswa diharapkan mampu beradaptasi dengan teknologi sejak dini. Sistem pendidikan modern tidak lagi hanya berfokus pada transfer pengetahuan secara pasif, melainkan lebih pada membangun pengalaman belajar yang aktif dan partisipatif Erikson, (2023). Guru dituntut untuk menggunakan metode yang inovatif dan adaptif, di mana teknologi menjadi salah satu alat yang efektif untuk mencapai tujuan tersebut. Salah satu tantangan besar dalam pendidikan dasar adalah bagaimana menciptakan suasana kelas yang tidak hanya informatif, tetapi juga interaktif dan menyenangkan bagi siswa Andriyanto,(2021). Hal ini sangat penting karena pada usia sekolah dasar, motivasi belajar siswa sering kali ditentukan oleh lingkungan belajar yang mendukung.

Novela, (2024). Media digital menawarkan berbagai keuntungan dalam proses pembelajaran. Tidak hanya mampu menyajikan informasi dengan cara yang menarik, tetapi juga memberikan fleksibilitas bagi guru untuk menyusun materi sesuai kebutuhan siswa. Selain itu, media digital mampu menghadirkan elemen interaktif yang mengubah pembelajaran menjadi pengalaman yang lebih menyenangkan dan menarik. Ariani ,(2023) Dengan adanya platform seperti Quizizz, pembelajaran tidak hanya sekedar menyampaikan materi, tetapi juga dapat melibatkan siswa secara aktif dalam setiap langkah proses belajar. Rahmania, (2023) Quizizz menggunakan pendekatan berbasis permainan, yang membuat siswa tertarik dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran, sekaligus memberikan tantangan yang meningkatkan keterlibatan mereka.

Pada beberapa penelitian sebelumnya, terbukti bahwa penggunaan media berbasis digital seperti Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini disebabkan oleh adanya elemen gamifikasi yang mendorong siswa untuk lebih kompetitif secara sehat dan lebih terlibat dalam pembelajaran. Selain itu, fitur umpan balik instan pada Quizizz memberikan siswa informasi langsung mengenai pemahaman mereka, sehingga mereka bisa segera memperbaiki kekurangan Wibowo, H. S. (2023). Dalam konteks sekolah dasar, pembelajaran berbasis permainan seperti ini sangat cocok karena sifat alami anak-anak yang lebih tertarik pada aktivitas yang melibatkan permainan dan visualisasi menarik.

Namun, meskipun banyak keuntungan yang telah terbukti, masih ada beberapa kendala dalam penerapan media digital ini di sekolah dasar, terutama di daerah-daerah yang memiliki

keterbatasan akses teknologi. Tantangan lain juga muncul dari sisi guru yang mungkin belum sepenuhnya terlatih atau terbiasa menggunakan platform digital dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penting untuk mengevaluasi secara menyeluruh dampak penggunaan media digital, termasuk Quizizz, dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa sekolah dasar. Penelitian ini tidak hanya akan melihat seberapa besar pengaruh Quizizz terhadap keterlibatan siswa, tetapi juga akan mengeksplorasi faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas media digital dalam lingkungan pendidikan dasar.

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh penggunaan Quizizz terhadap peningkatan partisipasi aktif siswa di kelas VI Sekolah Dasar. Pada kelas VI, siswa berada di tahap transisi menuju pendidikan menengah yang membutuhkan keterlibatan lebih tinggi dalam proses pembelajaran. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi sejauh mana media digital dapat membantu guru dalam menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif dan bagaimana hal ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas VI. Dengan demikian, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan rekomendasi yang bermanfaat bagi guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran sehari-hari di kelas VI.

B. Metodologi

Penelitian ini menggunakan metode **kualitatif** dengan pendekatan deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena bertujuan untuk memahami dan menggali secara mendalam pengalaman serta persepsi siswa kelas VI terkait penggunaan media digital berbasis **Quizizz** dalam pembelajaran, serta dampaknya terhadap partisipasi aktif siswa. Penelitian ini berfokus pada fenomena yang terjadi di lapangan, bagaimana siswa berinteraksi dengan teknologi pembelajaran, dan bagaimana guru serta siswa merespons media digital dalam proses belajar mengajar.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Hasil Observasi

Berdasarkan observasi yang dilakukan di kelas VI, ditemukan bahwa penggunaan media digital berbasis **Quizizz Berdampak** positif pada partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Observasi ini dilakukan selama beberapa sesi pembelajaran untuk memantau perubahan perilaku siswa ketika menggunakan Quizizz dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional Fauziah, R., & Hadi, M. S. (2023).

Berikut beberapa temuan penting dari hasil observasi:

- a. **Antusiasme dan Respons Cepat:** Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi ketika menggunakan Quizizz. Mereka tampak lebih responsif dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang disajikan secara interaktif di platform tersebut. Dibandingkan dengan metode tanya jawab tradisional, siswa lebih cepat merespons pertanyaan yang muncul dalam bentuk kuis, terutama karena fitur waktu yang mendorong siswa untuk segera memberikan jawaban.
- b. **Partisipasi dalam Diskusi:** Setelah sesi kuis selesai, siswa terlihat lebih aktif dalam berdiskusi terkait jawaban yang mereka berikan. Mereka saling bertukar pendapat dan mencoba memahami jawaban yang benar maupun salah, yang menciptakan suasana diskusi yang dinamis di kelas.
- c. **Peningkatan Kerja Sama:** Beberapa siswa, terutama yang sebelumnya kurang aktif, mulai terlibat dalam aktivitas kelompok saat menggunakan Quizizz. Mereka terlihat berkolaborasi dalam kelompok kecil untuk menjawab pertanyaan kuis dengan berdiskusi dan saling membantu. Quizizz juga memungkinkan siswa untuk berkompetisi secara sehat, sehingga meningkatkan kerja sama sekaligus partisipasi mereka.
- d. **Motivasi Belajar yang Meningkat:** Penggunaan Quizizz membuat siswa lebih termotivasi untuk mengikuti pelajaran Yustina, A., & Khosiyono, B. H. C. (2023). Format kuis interaktif yang disajikan dalam bentuk permainan membuat mereka lebih terlibat dan bersemangat untuk belajar. Bahkan siswa yang sebelumnya cenderung pasif menunjukkan minat yang lebih besar dalam berpartisipasi aktif.

2. Hasil Wawancara

Wawancara dilakukan dengan beberapa siswa dan guru kelas VI untuk mendapatkan pandangan mendalam mengenai penggunaan media digital berbasis **Quizizz** dalam pembelajaran. Wawancara ini bertujuan untuk memahami persepsi siswa dan guru terhadap efektivitas media tersebut dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa di kelas.

Berikut adalah temuan utama dari hasil wawancara:

a. Pandangan Siswa:

- **Menarik dan Menyenangkan:** Mayoritas siswa menyatakan bahwa mereka merasa lebih tertarik dan bersemangat mengikuti pelajaran saat menggunakan Quizizz. Mereka menyebut bahwa format permainan dan kompetisi dalam kuis memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, berbeda dari metode pembelajaran tradisional. Siswa juga mengakui bahwa mereka tidak merasa bosan dan lebih fokus selama pelajaran berlangsung.
- **Meningkatkan Kepercayaan Diri:** Beberapa siswa yang sebelumnya enggan berpartisipasi dalam kelas mengatakan bahwa Quizizz membantu mereka menjadi lebih percaya diri. Dengan adanya elemen permainan, siswa merasa tidak takut membuat kesalahan dan lebih berani mencoba menjawab pertanyaan.
- **Pembelajaran Lebih Interaktif:** Siswa merasa bahwa Quizizz membuat mereka lebih terlibat secara langsung dalam pembelajaran. Mereka dapat berkompetisi dengan teman-teman mereka, yang mendorong mereka untuk lebih aktif dalam memberikan jawaban. Selain itu, mereka mengaku bahwa dengan adanya penilaian real-time, mereka bisa langsung mengetahui hasilnya, yang memberikan kepuasan tersendiri.

b. Pandangan Guru:

- **Memudahkan Pengelolaan Kelas:** Guru merasa bahwa penggunaan Quizizz mempermudah mereka dalam mengelola kelas dan meningkatkan keterlibatan siswa. Guru dapat memantau jawaban siswa secara langsung dan memberikan umpan balik dengan cepat. Mereka juga menyatakan bahwa siswa menjadi lebih fokus dan tidak mudah terganggu saat mengikuti kuis berbasis Quizizz.
- **Meningkatkan Partisipasi Siswa Pasif:** Guru mencatat bahwa siswa yang biasanya pasif dalam kelas menjadi lebih berpartisipasi saat menggunakan Quizizz. Fitur permainan dan tantangan waktu membuat siswa tersebut terdorong untuk ikut serta dalam kegiatan kuis, meskipun mereka cenderung kurang berpartisipasi dalam metode pembelajaran tradisional.
- **Mempermudah Evaluasi Pembelajaran:** Guru juga menyatakan bahwa Quizizz memudahkan mereka dalam melakukan evaluasi. Dengan adanya hasil yang bisa langsung dilihat, guru dapat segera mengetahui sejauh mana siswa memahami materi yang diajarkan dan bisa memberikan perbaikan atau tindak lanjut yang lebih tepat.

3. Analisis Partisipasi Aktif

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, partisipasi aktif siswa di kelas VI mengalami peningkatan signifikan setelah penggunaan media digital berbasis **Quizizz**. Partisipasi aktif ini dapat dianalisis melalui beberapa indikator yang mencakup keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, kemampuan siswa dalam bekerja sama, serta intensitas siswa berinteraksi dengan guru maupun teman sekelas.

Berikut adalah analisis dari beberapa aspek partisipasi aktif siswa:

a. Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran:

- Sebelum penggunaan Quizizz, sebagian besar siswa cenderung pasif dalam kelas, terutama ketika pembelajaran berlangsung dalam format ceramah atau tanya jawab. Namun, setelah diperkenalkannya Quizizz Siswa tampak lebih tertarik dan bersemangat untuk mengikuti kegiatan kuis interaktif yang disajikan dalam bentuk permainan.
- Antusiasme ini terlihat dari peningkatan jumlah siswa yang secara aktif menjawab pertanyaan, berpartisipasi dalam diskusi setelah kuis, serta memberikan tanggapan yang lebih cepat dibandingkan metode sebelumnya. Hal ini menunjukkan bahwa media digital berbasis Quizizz efektif dalam merangsang keterlibatan kognitif dan emosional siswa.

b. Kerja Sama Antar Siswa:

- Salah satu dampak positif yang terlihat dari penggunaan Quizizz adalah peningkatan kerja sama antarsiswa. Selama proses pembelajaran menggunakan Quizizz, siswa sering bekerja dalam kelompok kecil untuk mendiskusikan jawaban kuis. Mereka saling berbagi informasi, mendiskusikan pilihan jawaban, dan memberikan dukungan satu sama lain.
- Kerja sama ini terlihat lebih nyata terutama pada siswa yang sebelumnya cenderung enggan berkolaborasi dengan teman-temannya. Dengan format kuis berbasis permainan, siswa lebih mudah untuk berkomunikasi dan saling membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran.

c. Interaksi dengan Guru:

- Peningkatan partisipasi aktif juga dari meningkatnya interaksi siswa dengan guru. Quizizz memungkinkan guru untuk memberikan umpan balik secara langsung, dan hal ini mendorong siswa untuk lebih sering berkomunikasi dengan guru terkait hasil kuis atau materi yang kurang dipahami.
 - Siswa menjadi lebih terbuka dalam mengajukan pertanyaan dan meminta klarifikasi kepada guru, yang sebelumnya jarang terjadi pada metode pembelajaran tradisional. Interaksi yang lebih intens ini mencerminkan peningkatan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.
- c. Motivasi dan Inisiatif Siswa:**
- Partisipasi aktif juga dapat diukur dari seberapa besar motivasi dan inisiatif siswa dalam mengambil peran dalam pembelajaran. Setelah penggunaan Quizizz, siswa terlihat lebih termotivasi untuk mengambil inisiatif menjawab pertanyaan, tanpa menunggu arahan langsung dari guru. Mereka juga lebih bersemangat dalam mengikuti kegiatan kuis, dan bahkan merasa senang ketika mereka dapat menyelesaikan tantangan dalam waktu yang lebih cepat.
 - Motivasi ini juga tercermin dari keinginan siswa untuk meningkatkan skor mereka di Quizizz, yang menciptakan lingkungan belajar yang kompetitif namun tetap sehat. Kompetisi ini memicu siswa untuk terus berpartisipasi aktif dalam setiap sesi pembelajaran.

Quizizz sebagai Alat Pembelajaran Interaktif

Quizizz merupakan salah satu platform digital yang dirancang untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif Sinaga, N. T., (2024). Sebagai alat pembelajaran berbasis kuis, Quizizz memungkinkan guru dan siswa untuk berpartisipasi dalam kuis interaktif secara real-time, baik secara individu maupun kelompok. Platform ini memberikan suasana pembelajaran yang menyenangkan, dimana siswa dapat menjawab soal sambil bersaing secara sehat dengan teman-teman sekelas mereka. Dengan tampilan yang penuh warna, animasi, dan elemen gamifikasi seperti skor langsung serta peringkat, Quizizz membuat proses belajar menjadi lebih dinamis dan menghibur Kurniawati, N. (2023).

Salah satu keunggulan utama **Quizizz** adalah kemampuannya untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Sistem umpan balik langsung dalam bentuk skor dan peringkat memberikan dorongan positif bagi siswa untuk terus berpartisipasi aktif. Selain itu, karena formatnya yang mirip dengan permainan, siswa tidak merasa seperti sedang diuji, melainkan sedang bermain, sehingga mengurangi tekanan yang biasa muncul dalam ujian formal. Guru juga dapat memanfaatkan **Quizizz** untuk mengevaluasi pemahaman siswa secara cepat dan efisien, sekaligus memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dari kesalahan mereka.

Sebagai alat pembelajaran interaktif, **Quizizz** tidak hanya berfungsi untuk menguji pengetahuan siswa, tetapi juga sebagai media yang mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan **Quizizz** dapat diintegrasikan ke dalam berbagai mata pelajaran, seperti Matematika, Bahasa Indonesia, dan Ilmu Pengetahuan Alam, serta dapat disesuaikan dengan kurikulum dan tingkat kesulitan tertentu. Dengan fitur bank soal yang luas dan kemampuan untuk membuat soal sendiri, guru dapat menyesuaikan materi sesuai kebutuhan siswa di kelas mereka.

Lebih lanjut, **Quizizz** menawarkan fleksibilitas bagi siswa untuk belajar secara mandiri atau dalam kelompok. Dengan mode pengulangan soal, siswa dapat memanfaatkan platform ini untuk melatih diri di luar jam pelajaran, membantu mereka meningkatkan pemahaman terhadap materi yang sulit. Sitorus, (2022) Quizizz juga dapat digunakan sebagai alat untuk pembelajaran jarak jauh, karena platform ini mendukung penggunaan secara online, yang memungkinkan siswa dan guru tetap terhubung meskipun tidak berada dalam ruang kelas fisik. Integrasi fitur multimedia seperti gambar, video, dan suara juga membantu siswa dalam memahami materi lebih baik, terutama bagi siswa dengan gaya belajar visual atau auditori.

Oleh karena itu, **Quizizz** tidak hanya menjadi alat untuk meningkatkan keterampilan kognitif siswa, tetapi juga sebagai media yang mempromosikan keterlibatan aktif, kolaborasi, dan motivasi dalam proses pembelajaran. Penggunaannya yang fleksibel dan interaktif menjadikannya alat pembelajaran yang sangat relevan dan efektif di era digital saat ini, terutama dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar.

4. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian melalui observasi dan wawancara, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media digital berbasis **Quizizz** dalam pembelajaran di kelas VI memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan partisipasi aktif siswa. Pada bagian ini, pembahasan difokuskan pada bagaimana **Quizizz** mempengaruhi aspek-aspek pembelajaran

dan partisipasi aktif siswa, serta relevansinya dengan teori pendidikan dan penggunaan teknologi dalam proses belajar mengajar. Hertina, (2024)

a. Pengaruh Quizizz Terhadap Keterlibatan Siswa

Dari hasil observasi, terlihat bahwa penggunaan **Quizizz** mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Hal ini selaras dengan teori pembelajaran interaktif yang menekankan pentingnya keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Menurut teori konstruktivisme, siswa cenderung belajar lebih baik ketika mereka aktif terlibat dalam pembelajaran dan memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu belajar Muflihah, M. (2024). Quizizz, dengan format kuis interaktifnya, berhasil menarik perhatian siswa dan membuat mereka lebih tertarik untuk berpartisipasi.

Secara psikologis, format permainan yang kompetitif dalam **Quizizz** merangsang motivasi intrinsik siswa untuk belajar dan berpartisipasi. Teori motivasi menyatakan bahwa motivasi intrinsik dapat ditingkatkan melalui lingkungan yang mendukung keterlibatan, seperti permainan edukatif yang diusung oleh Quizizz. Siswa merasa lebih termotivasi karena mereka dapat bersaing secara sehat dengan teman-teman mereka dan melihat hasil pencapaiannya secara langsung.

b. Peningkatan Kerja Sama Antarsiswa

Salah satu efek penting dari penggunaan **Quizizz** adalah peningkatan kerja sama antarsiswa. Siswa sering berdiskusi dalam kelompok untuk memecahkan soal-soal kuis yang diberikan. Hal ini mendukung teori pembelajaran sosial (social learning theory), yang menyatakan bahwa interaksi sosial memainkan peran penting dalam proses belajar Sumianto, S., (2024). Dalam konteks ini, **Quizizz** memberikan kesempatan bagi siswa untuk bekerja sama, berbagi pengetahuan, dan belajar dari satu sama lain.

Penggunaan media digital seperti **Quizizz** juga mendukung pembelajaran kolaboratif, yang dikenal dapat meningkatkan pemahaman materi karena siswa saling bertukar informasi dan memberikan dukungan. Dalam hal ini, media digital tidak hanya berperan sebagai alat bantu belajar, tetapi juga sebagai media untuk meningkatkan interaksi dan komunikasi di antara siswa.

c. Efektivitas Quizizz dalam Meningkatkan Interaksi Guru dan Siswa

Quizizz memberikan keuntungan tambahan dalam hal interaksi antara guru dan siswa. Dengan hasil penilaian yang dapat dilihat secara real-time, guru dapat memberikan umpan balik langsung kepada siswa, yang membantu mereka memahami kelemahan mereka dan segera memperbaiki kesalahan. Hal ini sesuai dengan teori pembelajaran behavioristik yang menekankan pentingnya umpan balik segera dalam memperkuat perilaku yang diinginkan Maharani, (2024).

d. Relevansi Penggunaan Quizizz dengan Pembelajaran Modern

Penggunaan media digital seperti **Quizizz** sangat relevan dengan perkembangan pembelajaran abad ke-21, di mana teknologi memainkan peran penting dalam proses pendidikan. Mashudi, M. (2021) Pembelajaran digital yang berbasis teknologi bukan hanya membantu memfasilitasi transfer pengetahuan, tetapi juga meningkatkan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kerja sama, dan komunikasi.

Quizizz, sebagai platform digital, mampu menyediakan lingkungan belajar yang menyesuaikan dengan kebutuhan siswa generasi digital. Siswa merasa lebih nyaman dan tertarik untuk belajar melalui media yang familiar dengan kehidupan sehari-hari mereka. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pendidikan, khususnya melalui **Quizizz**, adalah langkah yang tepat dalam menciptakan metode pembelajaran yang lebih relevan dan efektif di era modern.

e. Dampak Terhadap Motivasi dan Prestasi Siswa

Siswa yang terlibat dalam proses pembelajaran berbasis **Quizizz** menunjukkan peningkatan motivasi, yang secara tidak langsung juga berpengaruh pada prestasi akademik mereka. Kompetisi dalam kuis interaktif meningkatkan keinginan siswa untuk terus belajar dan berusaha mencapai hasil yang lebih baik. Menurut Rumbewas, S. (2018). motivasi, keberhasilan dan pengakuan yang diperoleh siswa dari permainan ini dapat meningkatkan motivasi ekstrinsik mereka.

Motivasi yang lebih tinggi ini berkorelasi dengan partisipasi aktif siswa, di mana mereka menjadi lebih giat dalam belajar, lebih cepat merespon pertanyaan, dan lebih aktif berinteraksi dengan teman serta guru. Dengan demikian, **Quizizz** tidak hanya memengaruhi aspek partisipasi, tetapi juga mendorong peningkatan hasil belajar siswa secara keseluruhan.

kelas VI terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa. **Quizizz** mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, meningkatkan motivasi siswa, memperkuat kerja sama antar siswa, dan memperdalam interaksi antara siswa dan guru. Hal ini sejalan dengan prinsip-prinsip pembelajaran modern yang menekankan pentingnya teknologi dalam pendidikan. Quizizz tidak hanya berperan sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai media yang mendukung keterampilan abad ke-21, seperti kolaborasi, komunikasi, dan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.

D. Kesimpulan

Penggunaan media digital berbasis Quizizz dalam pembelajaran interaktif di sekolah dasar telah terbukti memberikan dampak yang sangat positif terhadap peningkatan partisipasi aktif siswa. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, terlihat bahwa penerapan Quizizz sebagai alat pembelajaran mampu merangsang minat siswa untuk lebih terlibat dalam proses belajar mengajar. Keunggulan platform ini terletak pada sifatnya yang interaktif, menyenangkan, dan kompetitif, sehingga siswa merasa lebih termotivasi untuk belajar dan berpartisipasi aktif dalam setiap kegiatan yang diberikan oleh guru.

Salah satu faktor utama yang mendukung peningkatan partisipasi aktif siswa melalui penggunaan Quizizz adalah integrasi elemen gamifikasi yang menciptakan suasana belajar yang berbeda dari metode tradisional. Siswa dapat langsung melihat hasil kinerja mereka dalam bentuk skor dan peringkat, yang mendorong rasa kompetitif sekaligus memperkuat motivasi mereka untuk terus berpartisipasi. Selain itu, Quizizz juga memberikan ruang bagi siswa untuk belajar dari kesalahan melalui fitur umpan balik langsung, yang memungkinkan mereka memperbaiki pemahaman mereka terhadap materi yang telah diajarkan.

Dari perspektif guru, Quizizz tidak hanya memudahkan dalam penyampaian materi, tetapi juga mempercepat proses evaluasi siswa secara real-time. Guru dapat melihat hasil jawaban siswa secara langsung, memonitor partisipasi mereka, dan mengidentifikasi kelemahan atau kesulitan yang dihadapi siswa. Hal ini memungkinkan guru untuk melakukan penyesuaian dalam strategi pembelajaran sehingga lebih sesuai dengan kebutuhan masing-masing siswa.

Platform Quizizz juga memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri di luar jam sekolah. Dengan adanya fitur pengulangan soal, siswa dapat mengakses kembali kuis-kuis yang telah diberikan oleh guru dan menggunakannya sebagai bahan latihan tambahan. Hal ini tentunya memberikan dampak positif bagi peningkatan hasil belajar siswa, karena mereka dapat belajar secara fleksibel sesuai dengan tempo dan gaya belajar masing-masing.

Selain itu, Quizizz memberikan kemudahan dalam pembelajaran jarak jauh, terutama di era digital seperti saat ini. Dengan kemampuannya yang dapat digunakan secara online, platform ini mendukung keberlanjutan proses belajar meskipun siswa dan guru tidak berada di dalam kelas fisik. Fitur multimedia seperti gambar, video, dan suara yang tersedia di Quizizz juga membantu memperkaya konten pembelajaran, khususnya bagi siswa dengan gaya belajar visual dan auditori.

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran digital memberikan banyak manfaat dalam meningkatkan keterlibatan dan partisipasi aktif siswa di kelas, khususnya di tingkat sekolah dasar. Platform ini efektif dalam mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar, memperkuat motivasi mereka, serta memberikan kemudahan bagi guru dalam proses evaluasi. Oleh karena itu, disarankan agar Quizizz diintegrasikan secara lebih luas ke dalam strategi pembelajaran di sekolah dasar, guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan relevan dengan kebutuhan pendidikan di era digital.

E. Referensi

- Andriyanto, O. D., Hardika, M., Yulianto, B., Subandiyah, H., & Tjahjono, T. (2021). Tantangan dan strategi pembelajaran BIPA bagi pemelajar anak-anak di sekolah satuan pendidikan kerjasama. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Metalingua*, 6(2), 59-66.
- Ariani, M., Zulhawati, Z., Haryani, H., Zani, B. N., Husnita, L., Firmansyah, M. B., ... & Hamsiah, A. (2023). Penerapan media pembelajaran era digital. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Ashari, M. K., Athoillah, S., & Faizin, M. (2023). Model E-Asesmen Berbasis Aplikasi pada Sekolah Menengah Atas di Era Digital: Systematic Literature Review. *TA'DIBUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6(2), 132-150.

- Erikson, J. P., Naibaho, L., & Rantung, D. A. (2023). Memahami Peran Pendidikan Di Era Post Modern Melalui Pandangan John Dewey. *Jurnal Kolaboratif Sains*, 6(11), 1572-1578.
- Fauziah, R., & Hadi, M. S. (2023). Analisis Efektivitas dan Manfaat Quizizz Paper Mode dalam Pembelajaran Interaktif di Kelas III SDN Singabraja 02. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(3), 2721-2730.
- Hertina, D., Nurhidaya, M., Gaspersz, V., Nainggolan, E. T. A., Rosmiati, R., Sanulita, H., ... & Ferdinan, F. (2024). Metode Pembelajaran Inovatif Era Digital: Teori dan Penerapan. PT. Green Pustaka Indonesia.
- Isma, C. N., Rahmi, R., & Jamin, H. (2022). Urgensi digitalisasi pendidikan sekolah. *AT-TA'DIB: Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam*, 129-141.
- Kurniawati, N. (2023). STRATEGI PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL BAHASA INGGRIS SMP. *Strategi Pembelajaran Berbasis Digital: Berbagai Bidang Ilmu Pengetahuan*, 63.
- Maharani, A. C., Rachmadani, F. N., Zulfa, I., Alfarizi, M. R., & Suryanda, A. (2024). Penggunaan Teori Belajar Behaviorisme Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Biologi Di Sekolah Menengah Atas. *Pragmatik: Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa dan Pendidikan*, 2(1), 58-69.
- Mashudi, M. (2021). Pembelajaran modern: membekali peserta didik keterampilan abad ke-21. *Al-Mudarris (Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam)*, 4(1), 93-114
- Muflihah, M. (2024). Peningkatan motivasi belajar siswa melalui inovasi pembelajaran SKI berbasis smart TV di MTs Irsyadun Nasyi'in. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (Jppi)*, 4(4), 1539-1554.
- Novela, D., Suriani, A., & Nisa, S. (2024). Implementasi pembelajaran inovatif melalui media digital di sekolah dasar. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 4(2), 100-105.
- Rahayu, S. (2024). Media Pembelajaran Konsep Dasar, *Teknologi Dan Implementasi Dalam Model Pembelajaran*. umsu press.
- Rahmania, S., Soraya, I., & Hamdani, A. S. (2023). Pemanfaatan gamification Quizizz terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 11(2), 114-133.
- Rumbewas, S. S., Laka, B. M., & Meokbun, N. (2018). Peran Orang Tua Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di Sd Negeri Saribi. *EduMatSains: Jurnal Pendidikan, Matematika Dan Sains*, 2(2), 201-212.
- Sinaga, N. T., Verentia, C. L., Sitanggang, B. A., Siahaan, I. N., & Manurung, A. A. (2024). Digital dharma: Transformasi digitalisasi pendidikan di SMA Swasta Dharma Karya Beringin Deli Serdang melalui peningkatan pembelajaran digital dan pengembangan non-akademik siswa. *Jurnal Pengabdian Nasional (JPN) Indonesia*, 5(2), 418-425.
- Sitorus, D. S., & Santoso, T. N. B. (2022). Pemanfaatan Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis game pada masa pandemi Covid-19. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(2), 81-88.
- Sumianto, S., Admoko, A., & Dewi, R. S. I. (2024). Pembelajaran Sosial-Kognitif di Sekolah Dasar: Implementasi Teori Albert Bandura. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(4), 102-109.
- Wibowo, H. S. (2023). Pengembangan Teknologi Media Pembelajaran: Merancang Pengalaman Pembelajaran yang Inovatif dan Efektif. *Tiram Media*.
- Yustina, A., & Khosiyono, B. H. C. (2023). Pengaruh media pembelajaran quizizz terhadap motivasi belajar siswa kelas VI SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 593-598.