

PENGARUH PENGGUNAAN QUIZIZZ BERBASIS KEARIFAN LOKAL TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS IV SDN 8 CAKRANEGARA

Arifah Zakiyah¹, Syaiful Musaddat², Aisa Nikmah Rahmatih³
^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Mataram
1arifahzakiyah@gmail.com, 2syaiful_musaddat@unram.ac.id,
3aisanikmahrahma07@unram.ac.id

ABSTRACT

This research aims to find out whether or not there is an effect of using local wisdom-based Quizizz media on the learning outcomes of Indonesian language learning students in Class IV at SDN 8 Cakranegara. The method used in this research is an experimental method with a form of experimental design, namely Quasi Experimental Design type Nonequivalent Control Group Design. The research sample amounted to 46 students consisting of IV B 25 students as an experimental class and IV C 21 students as a control class. The results of testing as a prerequisite analysis, normality test of experimental and control classes are normally distributed and homogeneity test results get Sig. of 0.631 which means > 0.05 declared homogeneous data. The results of hypothesis testing obtained independent sample t test value Sig. (2-tailed) $0.000 < 0.05$ and the value of $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ which is $2,313 \geq 2,015$ and the dependent sample t test in the experimental class, obtained the value of $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ which is $11,612 \geq 2,063$ with a significance value of $0.000 < 0.05$, which means H_a is accepted H_o is rejected and the acquisition of the effect size test is 0.70, it can be concluded that there is an effect of using local wisdom-based Quizizz media on student learning outcomes in grade IV Indonesian language learning at SDN 8 Cakranegara of 0.70 which is included in the moderate category.

Keywords: Quizizz, Learning Outcomes, Indonesian Language

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media Quizizz berbasis kearifan lokal terhadap hasil belajar peserta didik pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV di SDN 8 Cakranegara. Metode yang digunakan dalam penelitian ini berupa metode eksperimen dengan bentuk desain eksperimen yaitu *Quasi Experimental Design* tipe *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel penelitian berjumlah 46 peserta didik terdiri dari IV B 25 peserta didik sebagai kelas eksperimen dan IV C 21 peserta didik sebagai kelas kontrol. Hasil pengujian sebagai prasyarat analisis, uji normalitas kelas eksperimen dan control berdistribusi normal dan uji homogenitas mendapatkan hasil Sig. sebesar 0,631 yang artinya $> 0,05$ dinyatakan data homogen. Hasil pengujian hipotesis diperoleh uji t independent sample nilai Sig. (2-tailed) $0,025 < 0,05$ dan nilai $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ yaitu sebesar $2,313 \geq 2,015$ dan uji t dependent sample pada kelas eksperimen, diperoleh nilai $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ yaitu $11,612 \geq 2,063$ dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang artinya H_a diterima H_o ditolak dan perolehan uji effect size sebesar 0,70, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media Quizizz berbasis kearifan lokal terhadap hasil belajar peserta didik pada

pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di SDN 8 Cakranegara sebesar 0,70 yang termasuk kategori sedang.

Kata Kunci: *Quizizz*; Hasil Belajar; Bahasa Indonesia

A. Pendahuluan

Literasi telah menjadi bagian kebutuhan yang sangat penting. Oleh karena itu, banyak negara khususnya negara maju dan juga berkembang menjadikan kemampuan literasi sebagai agenda utama pembangunan sumber daya manusia agar mampu bersaing dalam era modern (Mutji and Suoth 2021). Peningkatan literasi dapat dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya melakukan inovasi terhadap media pembelajaran. Media pembelajaran dibuat dengan memperhatikan keadaan peserta didik, tujuan yang ingin dicapai, serta media harus bersifat inovatif dan komunikatif.

Media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media *game* edukasi. Bermain *game* memiliki beberapa manfaat salah satunya meningkatkan daya ingat peserta didik karena mereka menikmati bermain *game* yang kemudian peserta didik tersebut banyak mengingat peristiwa yang terjadi pada permainan, hal tersebut memungkinkan pembelajaran yang disisipkan ke dalam *game* dapat diingat pula (Makki

et al. 2021). Salah satu media *game* edukasi adalah Media *Quizizz*.

Menurut Mudatsir (2023), *Quizizz* adalah salah satu media pembelajaran berbasis web dan berbentuk permainan yang membantu pendidik dalam membuat pembelajaran yang interaktif di dalam kelas. Media *Quizizz* ini berisi tentang serangkaian pertanyaan yang mampu meningkatkan konsentrasi, kecakapan dan keaktifan serta ketepatan untuk menyelesaikan masalah. Menurut Sukeshi & Janattaka (2022), media *Quizizz* dapat mengubah pembelajaran yang membosankan menjadi menyenangkan karena pembelajaran dengan *basic game* edukasi. Media *Quizizz* dapat diterapkan pada semua mata pelajaran kurikulum merdeka, salah satunya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi sangat penting di dalam proses pembelajaran di Indonesia, karena pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi garda terdepan dalam mempermudah penguasaan ilmu pengetahuan (Parmini 2020).

Pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk membimbing peserta didik agar dapat berkomunikasi dan memahami Bahasa lisan dan tertulis dengan meningkatkan aspek kecakapan menyimak, membaca, berbicara serta menulis. Pembelajaran Bahasa Indonesia juga perlu memuat nilai-nilai kearifan lokal pada konten materi yang disajikan. Nilai-nilai kearifan lokal yang diajarkan memberikan pengalaman belajar dan pembentukan karakter berdasarkan Pancasila bagi peserta didik yang kemudian mengarahkan peserta didik untuk menghargai dan mencintai budaya bangsa (Nurasiah *et al.* 2022).

Berdasarkan hasil wawancara di lapangan, seringkali menggunakan buku ajar membuat pembelajaran menjadi monoton dan kurangnya pemberian media pembelajaran khususnya pembelajaran Bahasa Indonesia berdampak kepada hasil belajar menjadi rendah dibuktikan dari sebagian besar mendapatkan nilai STS yang dibawah KKTP. Maka diperlukanlah sebuah perubahan dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia, mulai dari penggunaan metode, strategi, model, ataupun media pembelajaran. Salah satunya dapat menggunakan media pembelajaran *Quizizz* berbasis

kearifan lokal. Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan muatan bacaan yang banyak memungkinkan peserta didik bosan membacanya, maka media *Quizizz* berbasis kearifan lokal akan memuat materi pembelajaran Bahasa Indonesia yang dikemas secara interaktif, dari segi penampilan dan juga penerapannya. Hal ini diperkuat dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rahma Annisa & Erwin (2021), dengan judul "Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Quizizz* terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar" dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh dalam menggunakan aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar IPA.

Selain menyajikan materi, media ini memuat *quiz* yang akan disajikan dalam bentuk permainan paper mode dengan perolehan skor setiap peserta didik ditampilkan di layar. Media ini diharapkan membuat peserta didik termotivasi untuk mendapatkan skor tinggi dengan cara menjawab soal dengan benar. Hal tersebut juga kemudian akan berpengaruh pada hasil belajar peserta didik. Dari permasalahan diatas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan mencari tahu pengaruh penggunaan media *Quizizz* berbasis kearifan lokal

terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 8 Cakranegara.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian yaitu penelitian eksperimen. Bentuk desain eksperimen yang diambil adalah *Quasi Experimental Design* tipe desain *Nonequivalent Control Group Design* yang digunakan dengan cara memberikan *pre-test* (tes awal) dan *post-test* (tes akhir) kepada kedua kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian ini dilakukan di SDN 8 Cakranegara tahun ajaran 2023/2024 dengan populasi penelitian yaitu 77 peserta didik kelas IV SDN 8 Cakranegara. Penentuan kelas eksperimen dan kontrol dilakukan dengan cara *purposive sampling* yaitu dengan pertimbangan nilai STS peserta didik kelas IV. Dalam penelitian ini, kelas IV B sebagai kelas eksperimen yang diberikan perlakuan berupa penggunaan media *Quizizz* berbasis kearifan lokal dan kelas IV C sebagai kelas kontrol yang diberikan perlakuan berupa tidak menggunakan media *Quizizz* berbasis kearifan lokal.

Teknik pengumpulan data menggunakan tes pilihan ganda *pretest* dan *posttest* dan lembar observasi keterlaksanaan

pembelajaran. Adapun teknik analisis data berupa uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Pada pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji *t independent sample test*, uji *t dependent sampel test*, dan uji *effect size*.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Data penelitian diperoleh menggunakan tes *pre-test* dan *post-test* serta lembar keterlaksanaan pembelajaran. Dalam pelaksanaan *pre-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 1 Hasil *Pre-test* Kelas Eksperimen dan Kontrol

No	Data	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1.	Jumlah peserta didik	25	21
2.	Nilai tertinggi	78,95	78,95
3.	Nilai terendah	10,53	10,53
4.	Rata-rata	38,95	41,85

Berdasarkan tabel 1 diatas, dapat dilihat nilai rata-rata kelas kontrol dan kelas eksperimen tidak jauh berbeda yaitu kelas kontrol dengan nilai rata-rata 41,85 dan kelas eksperimen dengan nilai rata-rata 38,95. Maka dari itu kemampuan awal antara kelas kontrol dengan kelas

eksperimen memiliki kesetaraan, dibuktikan dengan uji t dengan membandingkan nilai signifikansi p sebesar $0,550 > 0,05$ dan $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ yaitu $0,602 \leq 2,015$, sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Menurut Sugiyono (2018), pengujian menggunakan t-test untuk mengukur kemampuan awal diharapkan mendapatkan hasil tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan awal kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 2 Hasil Post-test Kelas Eksperimen dan Kontrol

No	Data	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1.	Jumlah peserta didik	25	21
2.	Nilai tertinggi	100	89,47
3.	Nilai terendah	52,63	26,32
4.	Rata-rata	71,16	61,15

Berdasarkan tabel 2 diatas, diperoleh perbedaan hasil yang signifikan antara nilai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata yaitu 71,16 sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol yaitu 64,91. Hal ini menunjukkan bahwa adanya perbedaan kemampuan hasil belajar

peserta didik di kedua kelas pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Pemberian perlakuan dengan menggunakan media *Quizizz* berbasis kearifan lokal pada kelas eksperimen dilakukan bersamaan dengan kegiatan observasi. Observer dalam penelitian ini adalah guru kelas IV B dengan pelaksanaan pembelajaran sebanyak tiga kali pertemuan. Adapun hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran media *Quizizz* berbasis kearifan lokal yakni diperoleh presentase sebesar 82,53% yang tergolong kriteria sangat baik.

Sebelum melakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil uji normalitas disajikan pada tabel 3 berikut.

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas

	Kelas	Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	Pre-Test Eksperimen	.951	25	.259
	Post-test Eksperimen	.931	25	.091
	Pre-Test Kontrol	.936	21	.180
	Post-test Kontrol	.956	21	.441

Berdasarkan tabel 4 diatas, diketahui nilai df masing-masing kelas dibawah 50 sehingga untuk

mendeteksi kenormalan data digunakan teknik *shapiro wilk*. Kemudian dari hasil diatas diketahui nilai Sig. *pre-test* eksperimen sebesar 0,259, *post-test* eksperimen sebesar 0,091, *pre-test* kontrol sebesar 0,180, *post-test* kontrol sebesar 0,441. Karena nilai Sig. untuk masing-masing $\geq 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Selanjutnya uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui homogen atau tidaknya sebuah data pada kedua kelas. Hasil uji homogenitas disajikan pada tabel 4 berikut.

Tabel 4 Hasil Uji Homogenitas

Hasil Belajar				
Levene Statistic	df1	df2	Sig.	
.234	1	44	.631	

Berdasarkan tabel 4 diatas, diketahui nilai Sig. hasil belajar Bahasa Indonesia pada kelas eksperimen dan kontrol adalah sebesar 0,631 yang artinya $> 0,05$. Maka, dapat disimpulkan bahwa varians data adalah homogen (sama).

Tahap selanjutnya adalah uji hipotesis. Hipotesis pada penelitian ini diuji menggunakan *Independent Sample Test* untuk melihat perbedaan nilai hasil belajar kelas eksperimen

dan kelas kontrol dan *Dependent Sample Test* untuk melihat pengaruh penggunaan media *Quizizz* pada kelas eksperimen, pengujian dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS 22.

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar	Equal variances assumed	.234	.631	2.313	44	.025	10.00665	4.32553	1.28912	18.72417
	Equal variances not assumed			2.288	40.392	.027	10.00665	4.37271	1.17173	18.84156

Gambar 1 Uji T Independent Sample Test

Berdasarkan gambar 1 diatas, diperoleh t hitung dan t tabel adalah $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ yaitu $2,313 \geq 2,015$ pada $df = 44$ dengan taraf signifikansi 5% dan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,025 < 0,05$, maka sebagaimana pengambilan keputusan dalam uji t *independent sample test* dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan (nyata) antara rata-rata hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kontrol.

Paired Samples Test										
		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)		
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference					
					Lower	Upper				
Paired	Pre-Test - 1 Kelas	-32.21000	13.86944	2.77389	-37.93502	-26.48498	11.612	2	.000	

Gambar 2 Uji T *Dependent Sample Test*

Berdasarkan gambar 2 diatas, dapat dilihat nilai $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ yaitu sebesar $11,612 \geq 2,063$ dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, maka dapat menunjukkan ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil belajar *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen yang artinya H_0 diterima yaitu terdapat pengaruh penggunaan media *Quizizz* berbasis kearifan lokal terhadap hasil belajar peserta didik pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDN 8 Cakranegara.

Selanjutnya pengujian *effect size* bertujuan untuk mengetahui besar pengaruh penggunaan media *Quizizz* berbasis kearifan lokal terhadap hasil belajar peserta didik pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDN 8 Cakranegara. Hasil dapat diketahui dengan menggunakan rumus dari *effect size cohan's* didapatkan hasil sebesar 0,70 yang menempati kriteria $0,5 \leq d \leq 0,8$ berada pada kriteria efek

sedang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Quizizz* berbasis kearifan lokal berpengaruh sedang terhadap hasil belajar peserta didik pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDN 8 Cakranegara.

Media *Quizizz* merupakan sebuah media pembelajaran online yang dapat dengan mudah diakses melalui jaringan internet yang baik sehingga dapat membantu guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran (Sukeshi & Janattaka, 2022). Media *Quizizz* juga merupakan media dengan *basic web* yang dapat digunakan dalam menciptakan permainan interaktif yang dapat dimainkan secara langsung di kelas dan dapat diakses melalui laptop ataupun gawai (Deviana and Sulistyani 2021). Media *Quizizz* berbasis kearifan lokal mampu menarik perhatian peserta didik. Hal tersebut dapat dilihat dari cara peserta didik melakukan tanya jawab secara

aktif bersama guru di awal maupun di akhir pembelajaran dan fokus peserta didik saat menjawab soal, serta fokus menunggu tahapan - tahapan pembelajaran yang akan dilakukan. Sependapat dengan Palupi Retno (2021), mengatakan bahwa media *Quizizz* memiliki salah satu kelebihan yaitu pembelajaran bersifat interaktif dan menarik yang membuat peserta didik tertarik akan pembelajaran. Selain itu dalam pelaksanaannya, media *Quizizz* berbasis kearifan lokal juga berdampak pada diperolehnya proses pembelajaran yang terstruktur dan terorganisir. Menurut Rahmawati *et al.* (2022), media *Quizizz* berbasis kearifan lokal yang dikemas menarik dan menyenangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sesuai. Media *Quizizz* yang di desain seperti game dalam tahapannya, membuat peserta didik tidak merasa bosan dan memberikan stimulus pemahaman materi ataupun soal dengan baik (Lim

and Yunus 2021). Berikut bentuk dari media *Quizizz* berbasis kearifan lokal beserta dengan *paper mode*.



Gambar 3 Quizizz dan Paper Mode

Berdasarkan gambar 3 diatas, media *Quizizz* berbasis kearifan lokal yang di desain berbentuk materi atau kuis membuat pembelajaran bervariasi. Peserta didik menggunakan media *Quizizz* berbasis kearifan lokal untuk menjawab soal berbentuk *paper mode* yaitu dengan cara soal yang ditampilkan di layar dijawab dengan cara mengangkat kertas yang sebelumnya telah diatur agar menampilkan nama di layar ketika telah menjawab pertanyaan. Setelah itu, guru memindai jawaban melalui gawai dan poin akan muncul setelah semua peserta didik telah menjawab soal. Pelaksanaan

pembelajaran berlangsung secara efisien sesuai dengan waktu yang telah diperkirakan sebelumnya. Selain itu, didapati peserta didik sangat antusias dalam menjawab pertanyaan dan berusaha memahami soal dengan baik. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Palupi Retno (2021), bahwa media *Quizizz* memiliki kelebihan-kelebihan, antara lain; (1) tidak memerlukan waktu yang lama; (2) terdapat laporan penguasaan peserta didik dengan terperinci untuk guru; (3) kuis interaktif berbentuk fleksibel. Menurut Haddar and Juliano, (2021), media *Quizizz* memiliki kelebihan yaitu peserta didik dapat secara langsung melihat skor dan rankingnya dan guru mendapat rekapan nilainya.

Keterlaksanaan media *Quizizz* berbasis kearifan lokal yang baik, berdampak pada hasil belajar peserta didik yang meningkat, Hal tersebut sejalan dengan pendapat Muliya (2022), dengan memanfaatkan media

Quizizz peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga hasil belajar peserta didik meningkat. Hasil belajar adalah pencapaian peserta didik dalam menyelesaikan belajar dari sejumlah mata pelajaran yang dibuktikan melalui hasil tes yang berbentuk nilai hasil belajar (Sinar 2018). Selain itu, hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh oleh peserta didik setelah melakukan kegiatan belajar mengajar, perolehan tersebut menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Susanto 2019).

Media *Quizizz* berbasis kearifan lokal yang juga digunakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia membuat peserta didik termotivasi atau menstimulus peserta didik dalam melakukan pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Sitorus & Santoso (2022), menyatakan bahwa media *Quizizz* dapat membuat pembelajaran

lebih antusias dan menstimulus siswa memahami soal lebih baik dari pada soal berbasis buku teks. Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan pemberian ilmu pengetahuan dengan membelajarkan keterampilan berbahasa Indonesia kepada peserta didik dengan baik dan benar sehingga mencapai tujuan dan sesuai dengan fungsinya (Ali 2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia adalah pemberian pengalaman berbahasa dan bersastra secara bermakna sebagai umpan balik positif dalam mewujudkan kompetensi berbahasa mereka sehingga mampu mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Suwandi 2019).

Dalam pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media Quizizz berbasis kearifan lokal diperoleh empat keterampilan berbahasa peserta didik yaitu: (1) menyimak, hal ini dilihat dari peserta didik menyimak bacaan yang dibacakan oleh peserta didik yang lain

dibantu oleh media visual dilayar. (2) Berbicara, dilihat dari peserta didik dilatih untuk berbicara sesuai gambar yang ditampilkan dilayar. (3) Membaca, peserta didik membaca bacaan agar dapat menjawab pertanyaan. (4) Menulis, peserta didik dilatih untuk menulis jawaban dari pertanyaan yang telah disediakan. Menurut Dewanta (2020), pembelajaran Bahasa Indonesia memuat empat aspek keterampilan berbahasa yaitu keterampilan menyimak, keterampilan membaca, keterampilan berbicara, dan keterampilan menulis. Begitu juga dengan pendapat Santika dan Nasution (2021), ruang lingkup pembelajaran Bahasa Indonesia memuat empat aspek keterampilan berbahasa yaitu keterampilan menyimak, keterampilan membaca, keterampilan berbicara, dan keterampilan menulis.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media *Quizizz* berbasis kearifan lokal terhadap hasil belajar peserta didik pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDN 8 Cakranegara sebesar 0,70 termasuk kategori sedang. Hal ini dapat dilihat dari uji hipotesis yang telah dilakukan menggunakan aplikasi SPSS 22, diperoleh uji *t independent sample* nilai Sig. (2-tailed) $0,025 < 0,05$ dan nilai $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ yaitu sebesar $2,313 \geq 2,015$ dan uji *t dependent sample* pada kelas eksperimen, diperoleh nilai $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ yaitu $11,612 \geq 2,063$ dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ yang artinya H_a diterima dan H_o ditolak. Selanjutnya, hasil pengujian *effect size* yaitu 0,70 yang menempati kriteria $0,5 \leq d \leq 0,8$ berada pada kriteria efek sedang. Selain itu, penggunaan media *Quizizz*

memberikan beberapa hasil yaitu peserta didik menjadi lebih fokus, proses pembelajaran yang terstruktur dan terorganisir, serta memberikan pengalaman baru bagi peserta didik dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Muhammad. 2020. "Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar." *PERNIK : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3(1):35–44. doi: 10.31851/pernik.v3i2.4839.
- Annisa, Rahma, and Erwin Erwin. 2021. "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5(5):3660–67.
- Deviana, Tyas, and Nawang Sulistyani. 2021. "Implementasi Kuis Interaktif Berbasis Hots Berorientasi Kearifan Lokal Daerah Melalui Aplikasi Quizizz Di Sekolah Dasar." *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 10(1):159–73. doi: 10.33578/jpkip.v10i1.8174.
- Dewanta, A. 2020. "Pemanfaatan Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa* 9(2):79–85.
- Haddar, Gamar Al, and Maulana Adam Juliano. 2021. "Analisis Media Pembelajaran Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu*

- Pendidikan* 3(6):4794–4801. doi: 10.31004/edukatif.v3i6.1512.
- Lim, Thomas Mason, and Melor Md Yunus. 2021. "Teachers' Perception towards the Use of Quizizz in the Teaching and Learning of English: A Systematic Review." *Sustainability (Switzerland)* 13(11). doi: 10.3390/su13116436.
- Makki, Muhammad, Dyah Indraswati, Muhammad Erfan, Aisa Nikmah Rahmatih, and Vivi Rachmatul Hidayati. 2021. "Workshop Dan Pendampingan Pembuatan Game Edukasi Berbasis Android Bagi Guru SDN 2 Cakranegara." *Jurnal Interaktif: Warta Pengabdian Pendidikan* 1(2):23–29. doi: 10.29303/interaktif.v1i2.10.
- Mudatsir. 2023. "Analisis Model Project Based Learning (PJBL) Dengan Memanfaatkan Platform Quizizz Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa." *Ilmu Pendidikan* 1(2):293–303.
- Muliya, Muliya. 2022. "Penerapan Media Quizizz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X Busana 2." *ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya* 3(1):65–78. doi: 10.37304/enggang.v3i1.7404.
- Mutji, Elsy, and Like Suoth. 2021. "Literasi Baca Tulis Pada Kelas Tinggi Di Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti* 8(1):103–13. doi: 10.38048/jipcb.v8i1.133.
- Nurasiah, Iis, Arita Marini, Maratun Nafiah, and Nugraheni Rachmawati. 2022. "Nilai Kearifan Lokal: Projek Paradigma Baru Program Sekolah Penggerak Untuk Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila." *Jurnal Basicedu* 6(3):3639–48. doi: 10.31004/basicedu.v6i3.2727.
- Palupi Retno. 2021. *Kelas Daring Dengan Quizizz*. Tangerang Selatan: Indocamp.
- Parmini, Ni Putu. 2020. "Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Dengan Pendekatan Saintifik Berbasis Tema Dalam Pembentukan Jati Diri." *Spada Indonesia XX*.
- Rahmawati, Dhian Nuri, Ana Fitrotun Nisa, Dwi Astuti, Fajariyani Fajariyani, and Suliyanti Suliyanti. 2022. "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam." *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD* 2(1):55–66. doi: 10.35878/guru.v2i1.335.
- Santika, Ayu, and Nasution. 2021. "Pengembangan Media Gambar Berseri Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Indonesia Peserta Didik Kelas II SD." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Terpadu (JPPT)* 03(02):83–97.
- Sinar. 2018. *Metode Active Learning (Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa)*. 1st ed. Yogyakarta: Deepublish.
- Sitorus, Destri Sambara, and Tri Nugroho Budi Santoso. 2022. "Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Pada Masa Pandemi Covid-19." *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 12(2):81–88. doi: 10.24246/j.js.2022.v12.i2.p81-88.

Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D.*

Sukeshi, Ruci Anggi, and Nugrananda Janattaka. 2022. "Pemanfaatan Media Quizizz Ditinjau Dari Model Pembelajaran Kooperatif Kelas IV DI SDN 03 Jabalsari." *Sultra Educational Journal* 2(2):172–77. doi: 10.54297/seduj.v2i2.303.

Susanto, Ahmad. 2019. *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar.* 5th ed. Jakarta: Prenadamedia Group.

Suwandi, Sarwijaya. 2019. *Pembelajaran Bahasa Indonesia Era Industri 4.0.* 1st ed. edited by H. Karniawan. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.