

PENGGUNAAN QUIZZ SEBAGAI PENDUKUNG MEDIA PEMBELAJARAN IPAS YANG MENARIK DI SEKOLAH DASAR

Mirna Astuti², Nor Hapipah², Farahah Kamilatun Nuha³, Suci Skar Kinanti⁴

¹Pascasarjana FTIK Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta

²Pascasarjana FTIK Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta

²Pascasarjana FTIK Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta

²Pascasarjana FTIK Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta

¹23204081006@student.uin-suka.ac.id, ²23204081006@student.uin-suka.ac.id

³23204081012@student.uin-suka.ac.id, ⁴23204081004@student.uin-suka.ac.id

ABSTRACT

Technological developments include the world of education. Learning is also attempted to involve the presence of technology in the process. In the midst of technological advances, teachers are still found teaching in the old way which can be said to be monotonous without involving technology or media in the learning process. Whereas current technological developments allow teachers to utilize technology in learning. One of the technological media that teachers can utilize is smartphones by using quizizz media to create fun learning. This research was conducted to find out how to use quizizz media in the learning process so that it can create fun learning. . Supporting factors for the use of quizizz at Nadhlatul Ulama Elementary School Palangka Raya are the availability of school facilities to carry out this quizizz on learning in the form of a computer. The inhibiting factor in the use of quizizz is the lack of students' personal facilities to support the learning process including the procurement of smartphones, apart from that there are. The advantage of using the quizizz application is that it makes it easier for teachers and students in the learning process, teachers easily explain the material and students easily understand and are interested in learning. The drawback is that if you continue to use online-based learning, it will be difficult for students to control offline learning because students will continue to demand online learning, so it will be difficult for students to control offline learning.

Keywords: media, engaging learning, quizizz, primary school, IPAS

ABSTRAK

Perkembangan teknologi termasuk pada dunia pendidikan. Pembelajaran pun di upayakan untuk melibatkan kehadiran teknologi dalam prosesnya. Di tengah kemajuan teknologi masih ditemukan guru yang mengajar dengan cara lama yang dapat dikatakan monoton tanpa melibatkan teknologi atau media pada proses pembelajaran. Padahal perkembangan teknologi saat ini memungkinkan guru untuk memanfaatkan teknologi pada pembelajaran. salah satu media teknologi yang dapat guru manfaatkan adalah *smartphone* dengan menggunakan media quizizz untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana penggunaan media quizizz dalam proses pembelajaran sehingga mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. . Faktor pendukung penggunaan quizizz di Sekolah Dasar Nadhlatul Ulama Palangka Raya tersedianya fasilitas sekolah untuk melaksanakan quizizz ini pada pembelajaran dalam bentuk komputer. Faktor penghambat pada penggunaan

quizizz kurangnya sarana pribadi siswa untuk mendukung dalam proses pembelajaran diantaranya pengadaan *smartphone*, terlepas dari itu ada. Kelebihan pada penggunaan aplikasi quizizz adalah memudahkan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran, guru mudah menjelaskan materi serta peserta didik mudah memahami dan tertarik pada pembelajaran. Kekurangannya adalah jika terus menerus menggunakan pembelajaran berbasis *online* siswa akan sulit mengontrol pada pembelajaran *offline* karena siswa akan terus menuntut pembelajaran *online* maka perlu imbang terhadap hal ini.

Kata Kunci: pembelajaran menarik, media quizizz, sekolah dasar, IPAS

A. Pendahuluan

Pembelajaran yang cenderung monoton menjadikan peserta didik terbiasa asik sendiri dalam pembelajaran sehingga dalam hal ini dunia pendidikan mencari cara bagaimana proses belajar mengajar agar tercapainya tujuan pembelajaran. Perubahan pada proses pendidikan dalam sebuah pembelajaran, jika awalnya proses pembelajaran hanya bersentral kepada guru kini berubah kepada siswa yang menjadi sentralnya (Puteri dkk., 2023). Guru diharuskan memaksimalkan penggunaan perkembangan teknologi ini untuk mencapai tujuan dalam pembelajaran (Juliandari dkk., 2023). Perubahan pada dunia pendidikan ini mempengaruhi adanya perubahan pada proses pembelajaran termasuk pada Sekolah Dasar Nadhlatul Ulama Palangka Raya menggunakan cara baru dalam pembelajaran agar memicu semangat belajar siswa dan mencapai tujuan pembelajaran dan turut aktif dalam proses pembelajaran yang diharapkan maka digunakan quizizz untuk menjadikan pembelajaran bervariasi.

Perkembangan teknologi saat ini merupakan salah satu media yang dapat dimanfaatkan pada proses pembelajaran dan dapat memberikan stimulus yang baik

bagi siswa (Praditama dkk., 2023). Penggunaan quizizz dalam pembelajaran IPAS ini memanfaatkan perkembangan teknologi, media quizizz menjadikan siswa terlibat secara langsung untuk turut aktif serta mengoptimalkan peran siswa dalam proses pembelajaran dengan kehadiran IT (Syarifuddin dkk., 2022). Pembelajaran IPAS materi gaya adalah salah satu materi yang bersifat abstrak sehingga dapat memanfaatkan IT dalam proses pembelajarannya agar mudah dipahami bagi siswa. Mengkonkritkan materi dapat dilakukan dengan menampilkan gambar, video dan suara dan hal ini dapat dilakukan dengan IT (Suryani, 2015).

Pembelajaran adalah sesuatu yang amat penting dalam kehidupan. Sebagaimana yang dikatakan Dewey (dalam Suriansyah, 2011) pendidikan adalah sebuah usaha yang dilakukan untuk memberikan pengalaman kehidupan dan membantu pertumbuhan tanpa batas usia. Pada penjelasan ini diketahui bahwa pendidikan adalah aktivitas yang dilakukan untuk menjadikan kehidupan yang baik berdasar pada pertumbuhan intelektual dan spiritual tanpa melihat batas usia dalam proses belajarnya. Proses yang

menjadikan manusia itu lebih baik adalah melalui pembelajaran. Pembelajaran atau dikenal dengan *instruction* yang mempunyai arti yang luas dan tidak terbatas pada belajar antara guru dan murid pada ruang kelas saja, tapi sampai pada proses belajar dimana memuat usaha-usaha yang terencana atau manipulasi sumber belajar yang tercipta guna terjadinya proses belajar pada diri siswa disebut pembelajaran (Asrori, 2013).

Mencapai pembelajaran yang baik tentu membutuhkan proses pembelajaran yang baik salah satunya melalui penyampaian materi yang baik, penyampaian materi yang baik adalah materi yang mudah dipahami oleh peserta didik atau dalam artian pembelajaran sesuai dengan tahapan perkembangan peserta didik (Sutikno, 2021). Pada tahapan usia sekolah jenjang Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah anak menyukai hal yang baru dan menarik (Hamdanah, 2017), pada umumnya pembelajaran yang diterima oleh peserta didik di sekolah adalah pembelajaran konvensional yang dapat menimbulkan kejenuhan belajar dikarenakan aktivitas yang berulang pada setiap harinya.

Pembelajaran konvensional biasanya ceramah yang hanya berpusat pada guru dan siswa hanya fokus mendengarkan (Puspitasari dkk., 2022), suasana kelas yang monoton dan tidak menyenangkan menjadikan peserta didik mengalami kesulitan pada proses belajar (Nuraidah1 dkk., 2023), pembelajaran yang seperti ini juga membuat siswa kurang berperan sehingga saat hanya mendengarkan siswa akan mudah teralih dengan aktivitas asik

sendiri bahkan saling berbincang bersama teman sebangku.

Pembelajaran harus dikemas dengan sebaik dan semenarik mungkin agar sesuai dengan proses perkembangannya yang menyukai sesuatu yang menarik agar siswa dapat fokus dalam mengikuti pembelajaran sehingga menjadikan tujuan pembelajaran itu tersampaikan. Proses belajar dan mengajar yang menarik pada pembelajaran dapat dilakukan oleh guru melalui penyampaian materi yang menarik sehingga siswa tidak bosan pada proses pembelajaran.

Usaha yang dilakukan bertujuan menjadikan pembelajaran itu bermakna bagi peserta didik sehingga tercapainya keberhasilan pembelajaran yang diharapkan. Pembelajaran dapat dikatakan bermakna ketika siswa mempelajari sendiri serta memperoleh pengalaman baru pada proses pembelajaran (Rahmah, 2013). Sebuah terobosan yang dikembangkan untuk menyampaikan pembelajaran agar menarik dan tidak membosankan bagi siswa adalah dengan adanya media pembelajaran.

Salah satu media yang dapat memberikan pengalaman baru secara langsung pada siswa pada proses pembelajaran adalah media *quizizz*. *Quizizz* yang digunakan dalam pembelajaran menyediakan berbagai variasi metode belajar yang menyenangkan. Serta mampu menyampaikan maksud dari materi yang ingin diberikan kepada siswa. Terlebih pada penyampaian materi yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari agar mudah dipahami dan tentu dapat diimplementasikan oleh peserta didik di kehidupan nyata atau diluar sekolah. Materi yang

cukup sulit dipahami karena bersifat abstrak pada pembelajaran salah satunya adalah pembelajaran tematik materi gaya. Dalam hal ini gaya yang mereka pelajari dan sulit mereka pahami jika hanya sekedar dijelaskan, maka dari itu pemilihan materi ini diharapkan peserta didik dapat dengan mudah memahami serta mengerti konsep gaya yang terjadi dalam kehidupan serta contoh gaya itu sendiri dalam kehidupan sehari-hari (S. N. Sefti, komunikasi pribadi, 25 September).

Semakin majunya dunia pendidikan saat ini sehingga guru pun harus mengimbangi hal tersebut agar pembelajaran yang didapatkan oleh siswa tidak berbeda dari apa yang dialami dalam kehidupannya. Maka dari sebab itu penggunaan media quizizz ini menjadi pilihan yang digunakan untuk mengimbang hal itu. Berdasarkan hal ini maka penelitian ini dilakukan guna mengetahui bagaimana penerapannya dari penggunaan quizizz sebagai pendukung dalam penyampaian materi yang menarik di kelas IV Sekolah Dasar Islam Nahdlatul Ulama Palangka Raya.

B. Metode Penelitian

Penelitian penggunaan quizizz sebagai pendukung dalam penyampaian materi pembelajaran yang menarik di Sekolah Dasar Islam Nahdlatul Ulama Palangka Raya ini menggunakan metode studi kasus dengan pendekatan kualitatif. Dimana akan dilakukan dampak atas tindakan yang dilakukan (Anggito & Setiawan, 2018). Dalam penelitian ini kualitatif dilakukan untuk menganalisis bagaimana penerapan media quizizz dalam pembelajaran, sehingga menjadikan pembelajaran tersebut menarik. Pengumpulan data pada penelitian ini melalui

wawancara semi terstruktur (Patimilia, 2013) yang diajukan kepada pendidik untuk mengetahui lebih dalam terhadap penerapan aplikasi quizizz dalam pembelajaran.

Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui wawancara bersama guru kelas yang sudah mengajar kurang lebih dua tahun di sekolah tersebut dan merupakan guru muda yang banyak memunculkan ide atau terobosan terbaru dalam pembelajaran yang menarik (S. N. Sefti, komunikasi pribadi, 25 September) wawancara dan sesuai dengan keadaan sesungguhnya. Pemaparan pada penelitian ini berfokus pada penggunaan aplikasi quizizz dalam pembelajaran. Penelitian ini dilakukan di kelas IV Sekolah Dasar Islam Nahdlatul Ulama Palangka Raya serta menjadikan guru kelas yang menerapkan media quizizz sebagai narasumber dalam kegiatan wawancara. Hasil wawancara kemudian disimpulkan untuk menarik hal pokok yang kemudian dipaparkan dalam bentuk data teks yang dinaratifkan lalu disimpulkan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Media quizizz yang digunakan dalam pembelajaran mampu membantu siswa tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran, media quizizz yang pengunanaanya menggandalkan IT sangat disenangi oleh siswa, media quizizz juga mampu menjadikan siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran (S. N. Sefti, komunikasi pribadi). Selaras dengan peran media yang digunakan dalam pembelajaran sebagai perantara atau sebuah pengantar (Batubara, 2020). Mendorong upaya peranan siswa dalam proses pembelajaran adalah

upaya yang dilakukan dunia pendidikan (N. Shelton dkk., 202M).

Media sebagai perantara informasi dari pemberi informasi kepada penerima dan sebagai salah satu cara yang dapat digunakan untuk membangun keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Karisdi, 2018). Selaras dengan Arsyad (dalam Nurrita, 2018) menyampaikan bahwa media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga memperlancar dan membantu proses belajar serta mampu menjadikan pembelajaran bervariasi atau tidak hanya sebatas pada komunikasi verbal yang sebatas oleh guru saja dan membantu agar siswa tidak mengalami kebosanan saat mengikuti kegiatan pembelajaran.

Penyampaian materi yang menarik dapat dilakukan oleh pendidik menggunakan cara teknologi informasi dalam pembelajaran dengan menggunakan aplikasi quizizz. Adanya IT untuk menyampaikan pembelajaran sangat membantu mengingat IT membantu dalam kehidupan manusia termasuk dalam dunia pendidikan yang mampu membuat, mengubah, dan menyimpan bahan pembelajaran dengan mudah (Pamungkas, 2014). Pemanfaatan IT pada pembelajaran salah satunya dengan penggunaan media quizizz media yang tepat untuk menyampaikan materi agar mudah dipahami. Berdasarkan penelitian (Wijayanti dkk., 2021) menyatakan bahwa penggunaan media quizizz sangat efektif dalam proses pembelajaran serta mampu menjadikan pembelajaran menarik (S. N. Sefti, komunikasi pribadi). Selaras dengan yang dinyatakan bahwa media quizizz membuat

pembelajaran menjadikan menyenangkan dan banyak fitur yang mampu menarik perhatian siswa dan menumbuhkan semangat belajar (Al Haddar & Juliano, 2021). Dalam hal ini media quizizz juga mampu menarik perhatian siswa karena kemenarikan fitur dan mampu meningkatkan keaktifan belajar (Salsabila dkk., 2020).

Penggunaan quizizz mampu menjadikan pembelajaran menarik karena fitur-fitur yang ada pada aplikasi ini yang dapat diolah dan dimaksimalkan oleh guru dalam proses pembelajaran. Penggunaan quizizz dalam pembelajaran juga mampu menarik perhatian siswa dan tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini selaras dengan teori yang disampaikan oleh Arsyad (dalam Nurrita, 2018) yang menyatakan bahwa media mampu menghilangkan kebosanan siswa dalam mengikuti pembelajaran dikarenakan banyaknya fitur quizizz yang mampu menunjang pembelajaran menjadi menarik. Selama penggunaan quizizz peserta didik antusias dan tertarik dalam penggunaan media ini pada pembelajaran dikarenakan di dalam quizizz ini ada berbagai metode pembelajaran serta games yang menyenangkan. Media atas hal ini dinyatakan mampu membantu siswa dalam penyelesaian permasalahan pembelajaran

Proses perencanaan dalam pembelajaran perlu dilakukan sebelum menerapkan quizizz dalam aktivitas belajar mengajar. sebagaimana teori yang disampaikan Sanjaya (dalam Ananda, 2019) bahwa perencanaan adalah hal yang penting dalam proses pembelajaran perencanaan yang matang menentukan efektif dan efisiennya sebuah pembelajaran.

Melihat pentingnya sebuah perencanaan dalam sebuah aktivitas pembelajaran ini maka tentu penggunaan quizizz ini juga perlu ada sebuah kesiapan yang matang melalui sebuah perencanaan. Adapun perencanaan dan tahapan penggunaan quizizz dalam pembelajaran adalah dengan melihat terlebih dahulu materi yang akan diajarkan, kemudian mengemas materi yang telah ditentukan untuk menjadi lebih baik, lalu tentukan penggunaan metode yang akan disampaikan ke siswa (S. N. Sefti, komunikasi pribadi, 25 September).

Faktor penghambat penggunaan aplikasi quizizz dalam pembelajaran ini diantaranya adalah kurang tersedianya sarana pendukung dalam proses pembelajaran salah satunya adalah pengadaan *smartphone* serta jaringan yang tidak stabil (S. N. Sefti, komunikasi pribadi, 25 September). Hal ini selaras dengan (Azizah dkk., 2023) bahwa hambatan penggunaan quizizz ini terutama pada keterbatasan jaringan. Namun terlepas dari itu sekolah mengupayakan dengan mendukung untuk penggunaan aplikasi quizizz ini dengan adanya alat yang disediakan oleh sekolah yaitu komputer yang memadai dan mencukupi jumlah siswa yang ada dikelas tersebut meski penggunaan pada komputer sedikit berbeda tampilan dan penggunaannya dari *smartphone*.

Kekurangan quizizz dalam penerapannya di pembelajaran ada beberapa yang pertama adalah kekurangannya yaitu jika sekolah tidak menyediakan sarana dan prasarana yang memadai maka akan sulit menerapkan aplikasi quizizz ini dalam pembelajaran serta jika terus-menerus melakukan

pembelajaran jenis *online* ini maka siswa akan bergantung pada ini saja dan akan sulit mengontrol jika sampai jatuh pada kecanduan gadget meski tujuan awalnya baik tapi jika tidak dikontrol dengan benar maka akan mengakibatkan hal yang patal (S. N. Sefti, komunikasi pribadi, 25 September). Pembelajaran yang terus-menerus dilakukan dengan *online* akan mengakibatkan siswa malas dan uring-uringan saat pembelajaran *offline* atau konvensional tanpa media online tersebut. Maka hal ini juga harus diimbangi antara *online* dan *offline*. Media quizizz yang mudah digunakan melalui *handphone* membuat siswa yang membawa *handphone* dari rumah sulit untuk dikontrol di sekolah.

Kelebihannya penggunaan quizizz dalam proses pembelajaran adalah mampu menjadikan pembelajaran menyenangkan dan bervariasi atau tidak monoton. Siswa menjadi interaktif dalam pembelajaran dengan adanya penerapan aplikasi quizizz ini dalam pembelajaran

E. Kesimpulan

Media quizizz yang digunakan dalam pembelajaran mampu membantu siswa tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran, media quizizz yang penggunaannya menggandakan IT sangat disenangi oleh siswa, media quizizz juga mampu menjadikan siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran (S. N. Sefti, komunikasi pribadi). Selaras dengan peran media yang digunakan dalam pembelajaran sebagai perantara atau sebuah pengantar (Batubara, 2020). Mendorong upaya peranan siswa dalam proses pembelajaran adalah upaya yang dilakukan dunia pendidikan (N. Shelton dkk., 202M).

Media sebagai perantara informasi dari pemberi informasi kepada penerima dan sebagai salah satu cara yang dapat digunakan untuk membangun keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Karisdi, 2018). Selaras dengan Arsyad (dalam Nurrita, 2018) menyampaikan bahwa media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga memperlancar dan membantu proses belajar serta mampu menjadikan pembelajaran bervariasi atau tidak hanya sebatas pada komunikasi verbal yang sebatas oleh guru saja dan membantu agar siswa tidak mengalami kebosanan saat mengikuti kegiatan pembelajaran.

Penyampaian materi yang menarik dapat dilakukan oleh pendidik menggunakan cara teknologi informasi dalam pembelajaran dengan menggunakan aplikasi quizizz. Adanya IT untuk menyampaikan pembelajaran sangat membantu mengingat IT membantu dalam kehidupan manusia termasuk dalam dunia pendidikan yang mampu membuat, mengubah, dan menyimpan bahan pembelajaran dengan mudah (Pamungkas, 2014). Pemanfaatan IT pada pembelajaran salah satunya dengan penggunaan media quizizz media yang tepat untuk menyampaikan materi agar mudah dipahami. Berdasarkan penelitian (Wijayanti dkk., 2021) menyatakan bahwa penggunaan media quizizz sangat efektif dalam proses pembelajaran serta mampu menjadikan pembelajaran menarik (S. N. Sefti, komunikasi pribadi). Selaras dengan yang dinyatakan bahwa media quizizz membuat pembelajaran menjadikan menyenangkan dan banyak fitur yang mampu menarik perhatian siswa dan menumbuhkan

semangat belajar (Al Haddar & Juliano, 2021). Dalam hal ini media quizizz juga mampu menarik perhatian siswa karena kemenarikan fitur dan mampu meningkatkan keaktifan belajar (Salsabila dkk., 2020).

Penggunaan quizizz mampu menjadikan pembelajaran menarik karena fitur-fitur yang ada pada aplikasi ini yang dapat diolah dan dimaksimalkan oleh guru dalam proses pembelajaran. Penggunaan quizizz dalam pembelajaran juga mampu menarik perhatian siswa dan tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini selaras dengan teori yang disampaikan oleh Arsyad (dalam Nurrita, 2018) yang menyatakan bahwa media mampu menghilangkan kebosanan siswa dalam mengikuti pembelajaran dikarenakan banyaknya fitur quizizz yang mampu menunjang pembelajaran menjadi menarik. Selama penggunaan quizizz peserta didik antusias dan tertarik dalam penggunaan media ini pada pembelajaran dikarenakan di dalam quizizz ini ada berbagai metode pembelajaran serta games yang menyenangkan.

Proses perencanaan dalam pembelajaran perlu dilakukan sebelum menerapkan quizizz dalam aktivitas belajar mengajar. sebagaimana teori yang disampaikan Sanjaya (dalam Ananda, 2019) bahwa perencanaan adalah hal yang penting dalam proses pembelajaran perencanaan yang matang menentukan efektif dan efisiennya sebuah pembelajaran. Melihat pentingnya sebuah perencanaan dalam sebuah aktivitas pembelajaran ini maka tentu penggunaan quizizz ini juga perlu ada sebuah kesiapan yang matang melalui sebuah

perencanaan. Adapaun perencanaan dan tahapan penggunaan quizizz dalam pembelajaran adalah dengan melihat terlebih dahulu materi yang akan diajarkan, kemudian mengemas materi yang telah ditentukan untuk menjadi lebih baik, lalu tentukan penggunaan metode yang akan disampaikan ke siswa (S. N. Sefti, komunikasi pribadi, 25 September).

Faktor penghambat penggunaan aplikasi quizizz dalam pembelajaran ini diantaranya adalah kurang tersedianya sarana pendukung dalam proses pembelajaran salah satunya adalah pengadaan *smartphone* serta jaringan yang tidak stabil (S. N. Sefti, komunikasi pribadi, 25 September). Hal ini selaras dengan (Azizah dkk., 2023) bahwa hambatan penggunaan quizizz ini terutama pada keterbatasan jaringan. Namun terlepas dari itu sekolah mengupayakan dengan mendukung untuk penggunaan aplikasi quizizz ini dengan adanya alat yang disediakan oleh sekolah yaitu komputer yang memadai dan mencukupi jumlah siswa yang ada dikelas tersebut meski penggunaan pada komputer sedikit berbeda tampilan dan penggunaannya dari *smartphone*.

Kekurangan quizizz dalam penerapannya di pembelajaran ada beberapa yang pertama adalah kekurangannya yaitu jika sekolah tidak menyediakan sarana dan prasarana yang memadai maka akan sulit menerapkan aplikasi quizizz ini dalam pembelajaran serta jika terus-menerus melakukan pembelajaran jenis *online* ini maka siswa akan bergantung pada ini saja dan akan sulit mengontrol jika sampai jatuh pada kecanduan gadget meski tujuan awalnya baik tapi jika tidak dikontrol dengan benar maka akan

mengakibatkan hal yang patal (S. N. Sefti, komunikasi pribadi, 25 September). Pembelajaran yang terus-menerus dilakukan dengan *online* akan mengakibatkan siswa malas dan uring-uringan saat pembelajaran *offline* atau konvensional tanpa media online tersebut. Maka hal ini juga harus diimbangi antara *online* dan *offline*. Media quizizz yang mudah digunakan melalui *handphone* membuat siswa yang membawa *handphone* dari rumah sulit untuk dikontrol di sekolah.

Kelebihannya penggunaan quizizz dalam proses pembelajaran adalah mampu menjadikan pembelajaran menyenangkan dan bervariasi atau tidak monoton. Siswa menjadi interaktif dalam pembelajaran dengan adanya penerapan aplikasi quizizz ini dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Haddar, G., & Juliano, M. A. (2021). Analisis Media Pembelajaran Quizizz dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL PENDIDIKAN*, 3(No 6), 4800.
- Ananda, R. (2019). *Perencanaan Pembelajaran*. Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI). <http://repository.uinsu.ac.id/6719/1/5.%20PERENCANAAN%20PEMBELAJARAN%20%28BUKU-PENULIS%29.pdf>
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodelogi Pendidikan Kualitatif*. CV. Jejak.
- Asrori, M. (2013). PENGERTIAN, TUJUAN DAN RUANG LINGKUP STRATEGI PEMBELAJARAN. *MADRASAH*, 5(No 2), 166.
- Azizah, B. Y., Hermawan, I., & Farida, N. A. (2023). Penggunaan

- Aplikasi Quizizz Paper Mode dalam Peningkatan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII SMP Islam Tarbiyyatul Falah Karawang. *Saliha: Jurnal Pendidikan dan Agama Islam*, 6(No 2), 282. <https://doi.org/10.54396/saliha.v6i2.782>
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. FATAWA PUBLISHING.
- Hamdanah. (2017). *Mengenal Psikologi & Fase-Fase Perkembangan Manusia*. Pustaka pelajar.
- Juliandari, Sudira, P., & Mutohhari, F. (2023). Attitudes Changes during the Learning Transition: An Exploratory Study on Vocational Education. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 8(1), 106. <https://doi.org/doi:10.24832/jpnk.v8i1.3853>
- Karisdi, R. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*. PT. REMAJA ROSDAKARYA.
- N. Shelton, R., Rogers, R. M., & L. Wilkerson, T. (202M). Preservice teachers' perceptions of a practiceocused lesson study. *International Journal for Lesson & Learning Studies*, 12(3), 219. <https://doi.org/10.1108/IJLLS-11-2022-0168>
- Nuraidah1, M., Marjo, H. K., & Tatminingsih, S. (2023). PENGARUH PERMAINAN BINGO, EFIKASI DIRI DAN MINAT BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA. *ELSE (Elementary School Education Journal)*, 7(2), 147. <http://dx.doi.org/10.30651/else.v7i2.18509>
- Nurrita, T. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA. *Misykat*, 3(No 1), 177.
- Pamungkas, Y. J. (2014). Pengembangan Teknologi Informasi Mobile Learning Universitas Diponegoro 1 Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer*, 2(4), 250.
- Patimilia, H. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif* (ke 4). CV. ALFABETA.
- Praditama, A. G., Kusmiatun, A., & Rahayu, D. H. (2023). Dongeng sebagai Media Pembentuk Karakter Anti Perundungan pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 6765. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.4264>
- Puspitasari, D. Y., Haryanto, & Sofyan. (2022). EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN SIMULASI BERBANTUKAN GAME WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI ATLETIK. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(No 2), 1104.
- Puteri, A. N., Yoenanto, N. H., & Nawangsari, N. A. F. (2023). Efektivitas Asesmen Autentik dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 8(1), 78. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v8i1.3535>
- Rahmah, N. (2013). BELAJAR BERMAKNA AUSUBEL. *Al-Khwarizmi*, 1(No 1), 44.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4(No 2), 163.

- Sefti, S. N. (25 September). *Penggunaan Media Quizizz dalam Pembelajaran* [Komunikasi pribadi].
- ““““Suriansyah, A. (2011). *Landasan Pendidikan*. Comdes.
- Suryani, N. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis IT*. Prosiding Workshop Nasional.
- Sutikno, M. S. (2021). *STRATEGI PEMBELAJARAN*. CV. Adanu Abimata.
- Syarifuddin, Anjarwati, R. An., Putro, H. P. N., & Triana, Y. (2022). Desain Pembelajaran IPS Berbasis Teknologi Informasi di Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD*, 15(No 1), 23. <https://doi.org/10.33369/pgsd.15.1.23-32>
- Wijayanti, R., Hermanto, Di., & Zainudin. (2021). *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Matakuliah Matematika Sekolah Ditinjau dari Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa*. 5. <https://www.j-cup.org/index.php/cendekia/article/view/470>