

GAME ONLINE (QUIZIZZ) SEBAGAI TANTANGAN BARU DALAM MEMBANGUN KARAKTER DISIPLIN SISWA KELAS III MADRASAH IBTIDAIYAH

Faizatul Widat¹, Isyatur Rodiyah²

^{1,2}Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Nurul Jadid
Universitas Nurul Jadid, Indonesia

[1widat@unuja.ac.id](mailto:widat@unuja.ac.id), [2isyaturrodiyah5@gmail.com](mailto:isyaturrodiyah5@gmail.com)

ABSTRACT

This study aims to describe the influence of online gaming habits on student discipline and the use of Quizizz-based learning media in improving the discipline of grade III B students of Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah. This study uses a qualitative approach with data collection techniques through observation, interviews, and documentation. The subjects of the study were 21 students of class III B and class teachers. The results of the study showed that some students have the habit of playing online games with quite high intensity which has an impact on declining learning discipline, such as lack of focus, delay in collecting assignments, and low learning responsibility. On the other hand, the use of Quizizz as a learning medium has a positive impact on increasing student engagement and discipline. Learning becomes more interactive, fun, and able to encourage students to be more punctual and responsible in completing tasks. Quizizz features such as time limits, scoring systems, and rankings also play a role in shaping students' discipline attitudes. Thus, Quizizz can be an alternative innovative learning media that supports the formation of student discipline character in elementary school. However, the effectiveness of the use of this media is greatly influenced by the role of teachers, parents, and the conditions of the learning environment so that it cannot be generalized to all educational institutions.

Keywords:Online Games, Student Discipline, Quizizz, Interactive Learning, Digital Learning Media

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh kebiasaan bermain game online terhadap kedisiplinan siswa serta pemanfaatan media pembelajaran berbasis Quizizz dalam meningkatkan kedisiplinan siswa kelas III B Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian adalah siswa kelas III B yang berjumlah 21 orang serta guru kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian siswa memiliki kebiasaan bermain game online dengan intensitas cukup tinggi yang berdampak pada menurunnya kedisiplinan belajar, seperti kurang fokus, keterlambatan mengumpulkan tugas, dan rendahnya tanggung jawab belajar. Di sisi lain, penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterlibatan dan kedisiplinan siswa. Pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, serta mampu mendorong siswa untuk lebih tepat waktu dan bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas. Fitur Quizizz seperti batasan waktu, sistem skor, dan peringkat turut berperan dalam membentuk sikap disiplin siswa. Dengan demikian, Quizizz dapat menjadi alternatif media pembelajaran inovatif yang mendukung pembentukan karakter disiplin siswa di sekolah dasar. Namun demikian, efektivitas

penggunaan media ini sangat dipengaruhi oleh peran guru, orang tua, serta kondisi lingkungan belajar sehingga tidak dapat digeneralisasikan pada semua lembaga pendidikan.

Kata Kunci: Game Online, Kedisiplinan Siswa, Quizizz, Pembelajaran Interaktif, Media Pembelajaran Digital

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam kehidupan anak-anak, terutama melalui kemudahan akses terhadap berbagai bentuk hiburan, termasuk game online. Kehadiran game online tidak hanya menjadi sarana rekreasi, tetapi juga telah menjadi bagian dari keseharian anak-anak usia sekolah dasar. Akses yang semakin luas melalui perangkat seperti smartphone dan jaringan internet memungkinkan anak-anak bermain kapan saja dan di mana saja. Menurut Kiniret & Susilowati, (2021), penggunaan internet pada anak usia sekolah dasar terus mengalami peningkatan, yang sebagian besar dimanfaatkan untuk bermain game online. Kondisi ini memberikan dampak ganda, di satu sisi dapat melatih kemampuan kognitif, strategi, dan pemecahan masalah, namun di sisi lain berpotensi menimbulkan ketergantungan apabila tidak disertai dengan pengawasan dan pengendalian yang baik dari lingkungan sekitar.

Game online kini menjadi

tantangan baru dalam membangun karakter disiplin siswa, khususnya pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah. Penggunaan yang tidak terkontrol dapat menyebabkan siswa mengabaikan tanggung jawab belajar, mengurangi waktu istirahat, serta menurunkan konsentrasi saat mengikuti pembelajaran di kelas (Februati et al., 2024). Selain itu, kebiasaan bermain yang berlebihan juga dapat mempengaruhi perilaku sehari-hari, seperti kurangnya kepatuhan terhadap aturan dan jadwal. Hal ini sejalan dengan pendapat Burhan, (2025) dan Mubarak et al., (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan media digital yang berlebihan dapat berdampak pada penurunan kedisiplinan dan kontrol diri pada anak. Oleh karena itu, diperlukan peran aktif dari guru dan orang tua dalam membimbing, mengawasi, serta menanamkan nilai-nilai disiplin agar siswa mampu memanfaatkan teknologi secara bijak tanpa mengabaikan kewajiban utamanya sebagai pelajar.

Daya tarik game online yang tinggi menjadi salah satu faktor utama yang

mempengaruhi perilaku siswa. Game online menawarkan tampilan visual yang menarik, alur permainan yang menantang, serta sistem reward yang memberikan kepuasan instan kepada pemain (Hidayat, 2023). Selain itu, adanya fitur interaksi sosial membuat anak merasa lebih terlibat secara emosional. Menurut Boini et al., (2024) dan Permana, (2022) generasi digital native cenderung lebih tertarik pada pembelajaran yang bersifat interaktif, cepat, dan berbasis teknologi. Hal ini menyebabkan aktivitas belajar yang bersifat konvensional sering dianggap kurang menarik, sehingga siswa lebih memilih bermain game dibandingkan menyelesaikan tugas akademik. Akibatnya, siswa menjadi kurang disiplin dalam mengatur waktu dan tanggung jawabnya, seperti menunda pekerjaan rumah, kurang fokus saat pembelajaran, hingga melanggar aturan sekolah.

Fenomena tersebut juga ditemukan berdasarkan hasil pengamatan awal di Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiah, khususnya pada kelas III B dengan jumlah 21 siswa. Sebagian siswa menunjukkan perilaku kurang disiplin yang diduga berkaitan dengan kebiasaan bermain game online, seperti keterlambatan

dalam mengumpulkan tugas, kurangnya perhatian saat pembelajaran berlangsung, serta kondisi fisik yang kurang optimal akibat bermain game hingga larut malam. Temuan ini diperkuat oleh penelitian terdahulu, seperti penelitian Ritonga et al., (2025) (Holili et al., 2024) yang menyatakan bahwa intensitas bermain game online memiliki hubungan dengan menurunnya disiplin belajar siswa sekolah dasar. Selain itu, penelitian Hasibuan et al., (2025) menunjukkan bahwa penggunaan game yang tidak terarah dapat menyebabkan penurunan konsentrasi dan tanggung jawab belajar siswa.

Namun demikian, perkembangan teknologi juga menghadirkan peluang inovatif dalam dunia pendidikan, salah satunya melalui penggunaan game edukasi. Salah satu platform yang dapat dimanfaatkan adalah Quizizz, yang menyediakan pembelajaran berbasis kuis interaktif, permainan edukatif, dan sistem evaluasi yang menarik. Quizizz tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran yang menyenangkan, tetapi juga dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab siswa dalam mengerjakan tugas secara mandiri dan tepat waktu. Menurut penelitian Tupen et al., (2025), penggunaan Quizizz dalam pembelajaran terbukti mampu

meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam mengikuti proses belajar. Selain itu, penelitian Handina & Parisu, (2025) juga menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis game seperti Quizizz dapat membantu meningkatkan hasil belajar sekaligus membangun keterlibatan siswa secara aktif.

Meskipun demikian, penggunaan Quizizz tetap memerlukan pengelolaan yang tepat agar tidak hanya berfokus pada aspek permainan semata. Guru memiliki peran penting dalam mengarahkan siswa agar tetap disiplin, seperti mengikuti aturan permainan, mengelola waktu dengan baik, serta memahami tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Dengan pengelolaan yang tepat, Quizizz tidak hanya menjadi media pembelajaran yang menyenangkan, tetapi juga dapat menjadi sarana untuk menanamkan karakter disiplin pada siswa.

Oleh karena itu, game online perlu dipandang tidak hanya sebagai tantangan, tetapi juga sebagai peluang dalam dunia pendidikan. Diperlukan strategi dan pendekatan yang inovatif dari guru dalam memanfaatkan teknologi secara bijak, salah satunya melalui integrasi game edukasi seperti Quizizz dalam pembelajaran. Dengan demikian, diharapkan penggunaan

teknologi tidak hanya mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa, tetapi juga dapat mendukung pembentukan karakter disiplin yang menjadi salah satu tujuan utama pendidikan di Madrasah Ibtidaiyah.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan tujuan untuk memahami secara mendalam fenomena kedisiplinan siswa yang berkaitan dengan penggunaan game online serta pemanfaatan media pembelajaran berbasis Quizizz di kelas. Pendekatan kualitatif dipilih karena mampu menggambarkan kondisi nyata yang terjadi di lapangan secara holistik, khususnya terkait perilaku, sikap, dan perubahan karakter disiplin siswa selama proses pembelajaran. Penelitian ini berfokus pada deskripsi aktivitas siswa, interaksi dalam pembelajaran, serta respons mereka terhadap penggunaan media Quizizz sebagai upaya menanamkan nilai-nilai disiplin. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati secara langsung perilaku disiplin siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung, seperti

ketepatan waktu, kepatuhan terhadap aturan, dan tanggung jawab dalam mengerjakan tugas. Wawancara dilakukan kepada guru dan beberapa siswa untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai kebiasaan bermain game online dan dampaknya terhadap kedisiplinan. Sementara itu, dokumentasi digunakan untuk melengkapi data berupa foto kegiatan, catatan pembelajaran, serta hasil pekerjaan siswa. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dinamika Kebiasaan Bermain Game Online dalam Kehidupan Siswa

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di kelas III B Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah, diperoleh gambaran bahwa sebagian besar siswa memiliki kebiasaan bermain game online sebagai bagian dari aktivitas harian mereka. Intensitas bermain yang ditemukan berada pada kisaran 1–3 jam per hari, bahkan beberapa siswa mengaku bermain hingga larut malam, terutama ketika tidak ada pengawasan

dari orang tua. Kebiasaan ini secara langsung memengaruhi kondisi fisik siswa saat berada di sekolah. Dalam proses pembelajaran, terlihat beberapa siswa mengalami kelelahan, mengantuk, serta menunjukkan tingkat konsentrasi yang rendah. Selain itu, siswa juga cenderung kurang responsif terhadap penjelasan guru dan tidak menunjukkan antusiasme yang optimal dalam mengikuti kegiatan belajar.

Lebih lanjut, hasil wawancara mengungkapkan bahwa game online menjadi pilihan utama siswa dalam mengisi waktu luang karena dianggap lebih menarik dibandingkan aktivitas belajar. Hal ini tidak terlepas dari karakteristik game online yang menawarkan tampilan visual yang atraktif, tantangan yang berjenjang, serta sistem reward yang memberikan kepuasan instan kepada pemain. Kondisi tersebut secara tidak langsung membentuk pola kebiasaan baru pada siswa, dimana mereka lebih terdorong untuk mencari kesenangan melalui permainan dibandingkan menjalankan tanggung jawab belajar. Fenomena ini menunjukkan adanya pergeseran pola aktivitas anak di era digital, yang sebelumnya lebih banyak diisi dengan kegiatan belajar atau bermain secara langsung, kini beralih ke aktivitas

berbasis teknologi.

Kebiasaan bermain game online yang tidak terkontrol berpotensi mempengaruhi pola belajar siswa, terutama dalam hal manajemen waktu, tanggung jawab, dan konsistensi dalam menjalankan kewajiban akademik. Oleh karena itu, diperlukan adanya pengawasan serta pendampingan yang intensif dari orang tua dan guru agar penggunaan teknologi dapat diarahkan ke arah yang lebih positif dan mendukung perkembangan siswa secara optimal.

Potret Kedisiplinan Siswa dalam Konteks Pembelajaran

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kedisiplinan siswa di kelas III B Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah masih berada pada kategori bervariasi. Hal ini terlihat dari adanya perbedaan perilaku yang cukup mencolok antar siswa dalam menjalankan kewajiban belajar. Sebagian siswa telah menunjukkan sikap disiplin yang baik, seperti mengerjakan dan mengumpulkan tugas tepat waktu, memperhatikan penjelasan guru dengan serius, serta mengikuti aturan kelas yang telah ditetapkan. Siswa dalam kategori ini cenderung memiliki kesadaran belajar yang lebih

tinggi dan mampu mengelola waktu dengan cukup baik.

Namun demikian, masih terdapat sejumlah siswa yang menunjukkan perilaku kurang disiplin. Hal ini tampak dari kebiasaan menunda pengerjaan tugas, keterlambatan dalam pengumpulan pekerjaan rumah, serta kurangnya perhatian saat proses pembelajaran berlangsung. Beberapa siswa juga terlihat kurang aktif dan mudah terdistraksi, sehingga tidak dapat mengikuti pembelajaran secara optimal. Bahkan, dalam beberapa kasus ditemukan siswa yang melanggar aturan kelas, seperti berbicara sendiri saat guru menjelaskan atau tidak menyelesaikan tugas yang diberikan. Kondisi ini menunjukkan bahwa kedisiplinan siswa belum terbentuk secara merata dan masih memerlukan pembinaan yang berkelanjutan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan siswa, diketahui bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi rendahnya kedisiplinan tersebut adalah kebiasaan bermain game online yang berlebihan. Siswa cenderung lebih memprioritaskan aktivitas bermain dibandingkan menyelesaikan tugas-tugas akademik. Hal ini menyebabkan siswa sering menunda pekerjaan, kurang siap mengikuti pembelajaran, serta tidak

memiliki manajemen waktu yang baik. Selain itu, kebiasaan bermain hingga larut malam juga berdampak pada kondisi fisik siswa yang menjadi kurang optimal, sehingga berpengaruh terhadap konsentrasi dan keterlibatan mereka di kelas.

Transformasi Pembelajaran melalui Integrasi Quizizz

Penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran di kelas III B Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah menunjukkan respon yang sangat positif dari siswa. Berdasarkan hasil observasi, siswa tampak lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran dibandingkan dengan penggunaan metode konvensional. Hal ini terlihat dari meningkatnya partisipasi siswa selama kegiatan berlangsung, seperti keaktifan dalam menjawab soal, keterlibatan dalam setiap sesi kuis, serta perhatian yang lebih terfokus pada materi yang disampaikan. Suasana kelas juga menjadi lebih hidup dan interaktif, karena siswa merasa pembelajaran tidak lagi monoton, melainkan lebih menyenangkan dan menantang.

Selain itu, hasil wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa mereka merasa lebih termotivasi ketika pembelajaran menggunakan Quizizz.

Siswa mengungkapkan bahwa tampilan visual yang menarik, penggunaan warna yang cerah, serta adanya elemen permainan membuat mereka merasa seperti sedang bermain, bukan sekadar belajar. Kondisi ini memberikan pengalaman belajar yang berbeda, dimana siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, Quizizz mampu menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif dan menyenangkan bagi siswa.

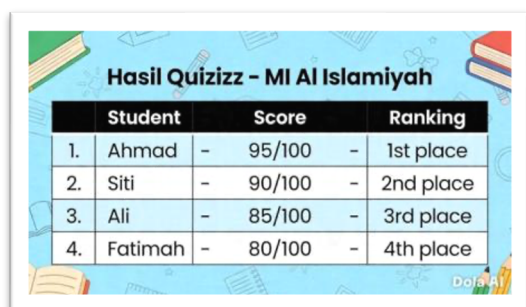
Fitur-fitur yang terdapat dalam Quizizz, seperti batasan waktu, sistem skor, dan peringkat, memberikan pengalaman belajar yang kompetitif sekaligus menantang. Adanya batasan waktu mendorong siswa untuk berpikir cepat dan tepat, sementara sistem skor dan peringkat memacu semangat siswa untuk memperoleh hasil terbaik. Hal ini secara tidak langsung melatih siswa untuk lebih fokus, disiplin, serta bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Dengan adanya unsur kompetisi yang sehat, siswa juga menjadi lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dan berusaha meningkatkan hasil belajarnya. Sebagaimana terlihat pada aktivitas siswa selama pembelajaran

menunjukkan keterlibatan yang tinggi. Siswa tampak menggunakan perangkat masing-masing untuk mengerjakan soal yang diberikan melalui Quizizz. Mereka terlihat fokus, antusias, dan berusaha menyelesaikan soal sesuai batas waktu yang ditentukan, tampak pada gambar berikut:



Gambar 1. Siswa mengerjakan kuis Quizizz secara individu di dalam kelas

Selain itu, terdapat suasana kompetitif yang sehat di antara siswa saat mereka melihat perolehan skor secara langsung. Hal ini mendorong siswa untuk lebih serius dan bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.



	Student	Score	Ranking
1.	Ahmad	- 95/100	- 1st place
2.	Siti	- 90/100	- 2nd place
3.	Ali	- 85/100	- 3rd place
4.	Fatimah	- 80/100	- 4th place

Gambar 2. Tampilan hasil skor dan

peringkat siswa pada Quizizz

Dari dokumentasi tersebut dapat dilihat bahwa pembelajaran tidak hanya bersifat satu arah, tetapi melibatkan partisipasi aktif siswa secara langsung. Hal ini memperkuat hasil observasi bahwa Quizizz mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan bermakna.

Quizizz tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana inovatif yang mampu mengintegrasikan unsur permainan ke dalam proses belajar. Penggunaan yang tepat dapat membantu meningkatkan motivasi, keaktifan, serta keterlibatan siswa secara optimal, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna.

Rekonstruksi Kedisiplinan Siswa melalui Dukungan Teknologi dan Lingkungan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz memberikan dampak positif terhadap peningkatan kedisiplinan siswa di kelas III B Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah. Hal ini terlihat dari adanya perubahan perilaku siswa yang sebelumnya kurang teratur menjadi lebih tertib dalam mengikuti

pembelajaran. Siswa mulai menunjukkan sikap yang lebih bertanggung jawab, seperti mengerjakan tugas tepat waktu, mengikuti instruksi guru dengan baik, serta lebih fokus selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, suasana kelas menjadi lebih kondusif karena siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran yang berbasis kuis interaktif.

Perubahan ini tidak terjadi secara tiba-tiba, melainkan melalui proses pembiasaan yang terjadi selama penggunaan Quizizz dalam pembelajaran. Sistem yang terdapat dalam Quizizz, seperti batasan waktu pengerjaan, pemberian skor, serta peringkat, secara tidak langsung mendorong siswa untuk lebih disiplin dalam mengatur waktu dan menyelesaikan tugas. Dengan adanya elemen permainan tersebut, siswa merasa tertantang untuk menyelesaikan soal dengan cepat dan tepat, sehingga secara tidak langsung terbentuk sikap tanggung jawab dan kedisiplinan dalam diri mereka. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dapat menjadi sarana efektif dalam pembentukan karakter siswa jika digunakan secara tepat.

Namun demikian, keberhasilan

peningkatan kedisiplinan siswa tidak hanya dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran semata, tetapi juga oleh peran guru dan orang tua. Guru memiliki peran penting dalam mengarahkan, membimbing, serta mengelola proses pembelajaran agar tetap sesuai dengan tujuan pendidikan. Guru juga berfungsi sebagai fasilitator yang memastikan bahwa penggunaan Quizizz tidak hanya berorientasi pada permainan, tetapi juga pada pencapaian nilai-nilai pendidikan, khususnya kedisiplinan. Sementara itu, orang tua memiliki peran dalam mengawasi penggunaan perangkat digital di rumah agar siswa tidak kembali terjebak dalam penggunaan game online secara berlebihan yang dapat mengganggu pola belajar mereka.

Keberhasilan implementasi media ini sangat bergantung pada kolaborasi antara guru, siswa, dan orang tua. Oleh karena itu, sinergi antara lingkungan sekolah dan keluarga menjadi faktor penting dalam memastikan bahwa teknologi dapat dimanfaatkan secara optimal untuk mendukung pembelajaran sekaligus pembentukan karakter siswa.

PEMBAHASAN

Dalam konteks pembahasan, temuan ini sejalan dengan pendapat

Tatasari et al., (2025) dan Widat et al., (2022) yang menyatakan bahwa generasi digital (digital natives) memiliki kecenderungan lebih tinggi untuk tertarik pada aktivitas yang bersifat interaktif, cepat, dan berbasis teknologi. Selain itu, menegaskan bahwa penggunaan media digital yang berlebihan dapat berdampak pada menurunnya kontrol diri serta kedisiplinan belajar siswa (Agustina & Hanif, 2025).

Pendapat Mumbaasithoh et al., (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan media digital yang berlebihan dapat mempengaruhi kontrol diri serta kedisiplinan belajar siswa. Selain itu, Ikhlash et al., (2025) melalui teori behavioristik menjelaskan bahwa perilaku individu, termasuk kedisiplinan, dipengaruhi oleh kebiasaan yang terbentuk melalui penguatan (reinforcement). Dalam hal ini, game online memberikan penguatan positif berupa kesenangan dan kepuasan instan, sehingga siswa cenderung mengulang perilaku tersebut dan mengabaikan tanggung jawab belajar. Oleh karena itu, tanpa adanya kontrol dan pembiasaan yang tepat, penggunaan game online dapat membentuk pola perilaku yang kurang disiplin. Hal ini menegaskan pentingnya

peran guru dan orang tua dalam memberikan arahan, pengawasan, serta pembiasaan yang konsisten agar siswa mampu mengelola waktu dan tanggung jawab belajarnya secara seimbang.

Temuan ini sejalan dengan pendapat Marc Prensky yang menyatakan bahwa siswa pada era digital lebih tertarik pada pembelajaran yang bersifat interaktif, cepat, dan berbasis teknologi. Selain itu, penggunaan media pembelajaran berbasis game juga didukung oleh teori motivasi belajar yang dikemukakan oleh Rozi et al., (2022) dan Jazilurrahman et al., (2022) yang menyatakan bahwa lingkungan belajar yang menyenangkan dan menantang dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Lebih lanjut, hasil penelitian ini juga relevan dengan temuan Castanelli et al., (2022). yang menjelaskan bahwa penerapan elemen gamifikasi, seperti poin, level, dan leaderboard, dapat meningkatkan keterlibatan (engagement) serta partisipasi aktif dalam pembelajaran.

Selanjutnya Ali et al., (2025) menyatakan bahwa pengalaman belajar yang melibatkan aktivitas langsung dan interaktif akan lebih mudah dipahami serta berpengaruh terhadap perubahan perilaku siswa. Selain itu, Raharja, (2023) menegaskan bahwa pendidikan

yang efektif adalah pendidikan yang menghubungkan pengalaman belajar dengan kehidupan nyata siswa, sehingga mampu membentuk kebiasaan dan karakter, termasuk kedisiplinan. Lebih lanjut, Fatimah et al., (2024) menjelaskan bahwa perkembangan perilaku siswa sangat dipengaruhi oleh lingkungan sosial, termasuk interaksi dengan guru dan orang tua dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, penggunaan Quizizz tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran yang inovatif, tetapi juga sebagai sarana dalam membentuk karakter disiplin siswa

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran serta kaitannya dengan kedisiplinan siswa di kelas III B Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah, dapat disimpulkan bahwa kebiasaan bermain game online pada sebagian siswa masih cukup tinggi dan berdampak pada kedisiplinan belajar, seperti kurang fokus, keterlambatan mengerjakan tugas, serta rendahnya pengelolaan waktu belajar. Kondisi ini menunjukkan bahwa tanpa pengawasan yang baik, penggunaan

teknologi digital dapat memberikan pengaruh negatif terhadap perilaku belajar siswa.

Di sisi lain, penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran memberikan dampak positif yang signifikan. Pembelajaran menjadi lebih interaktif, menarik, dan mampu meningkatkan partisipasi siswa. Fitur-fitur dalam Quizizz seperti batasan waktu, sistem skor, dan peringkat secara tidak langsung membantu membentuk sikap disiplin, tanggung jawab, serta meningkatkan fokus siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Quizizz tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran berbasis game, tetapi juga sebagai sarana yang efektif dalam mendukung pembentukan karakter disiplin siswa. Keberhasilan penggunaan media ini juga sangat dipengaruhi oleh peran guru dalam mengelola pembelajaran serta peran orang tua dalam mengawasi penggunaan teknologi di rumah. Sinergi antara sekolah dan keluarga menjadi faktor penting dalam mengarahkan penggunaan teknologi agar memberikan dampak positif bagi perkembangan siswa.

Namun, aktivitas ini tidak dapat digeneralisasikan pada semua lembaga

pendidikan, sebab efektivitas penggunaan Quizizz sangat bergantung pada berbagai faktor seperti karakteristik siswa, kesiapan guru dalam mengelola pembelajaran, ketersediaan sarana dan prasarana, serta lingkungan belajar masing-masing sekolah. Oleh karena itu, penerapan media pembelajaran berbasis teknologi perlu disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan setiap lembaga pendidikan.

Meskipun demikian, aktivitas ini dapat dijadikan referensi dan bahan pertimbangan dalam upaya pengembangan (upgrade) strategi pembelajaran di lembaga pendidikan lain. Penggunaan Quizizz dapat menjadi alternatif inovasi pembelajaran digital yang dapat diadaptasi dan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan, sehingga mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, motivasi belajar siswa, serta pembentukan karakter disiplin secara lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, R. W., & Hanif, M. (2025). Pengaruh Kebiasaan Scroll Media Sosial Terhadap Konsentrasi Belajar pada Siswa Sekolah Menengah. *Indonesian Journal of Psychological Studies*, 3(2), 109–118.
- Ali, A., Venica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). Efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1–6.
- Boini, B., Sahrul, S., Wahab, W., & Kurniawan, S. (2024). Strategi Pembelajaran di Era Postmodern: Peningkatan Hasil Belajar Melalui Pendekatan Active Learning pada Generasi Digital Native. *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 7(01), 41–52.
- Burhan, Z. (2025). Peran Ekstrakurikuler Sepak Bola dalam Mengembangkan Disiplin dan Pengendalian Diri pada Remaja Pengguna Gadget Intensif. *Multidisciplinary Research Journal*, 1(2), 68–75.
- Castanelli, D. J., Weller, J. M., Molloy, E., & Bearman, M. (2022). How Trainees Come to Trust Supervisors in Workplace-Based Assessment: A Grounded Theory Study. *Academic Medicine*, 97(5), 704–710. <https://doi.org/10.1097/ACM.00000000000004501>
- Fatimah, F., Jumadi, J., & Asykur, M. (2024). Analisis hubungan antara orang tua dan anak terhadap perilaku sosial peserta didik. *NineStars Education*, 5(2), 87–99.
- Februati, B. M. N., Gusliana, E., Prayitno, H., Ridhwan, M., & Ibrahim, M. M. (2024). Analisis Pengaruh Beban Tugas Akademik Dan Digital Fatigue Terhadap Prestasi Akademik Siswa: Analysis of the Influence of Academic Task Load and Digital Fatigue on Students' Academic Achievement. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(03), 1846–1852.
- Handina, W. P., & Parisu, C. Z. L. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Digital Berbasis Quizizz terhadap Peningkatan Keterlibatan Siswa Sekolah Dasar. *Arus Jurnal*

- Pendidikan*, 5(1), 23–30.
- Hasibuan, A. D., Jahra, S. S., Indriani, T., & Hasibuan, F. A. (2025). Edukasi Bijak Bermain Game Online untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa. *Aksi Kolektif: Jurnal Pengabdian*, 2(1), 29–42.
- Hidayat, M. S. (2023). Faktor Faktor Penentu Loyalitas Pemain Game Online di Kalangan Milenial. *Jurnal Akuntansi, Ekonomi Dan Manajemen Bisnis*, 11(2), 142–152.
- Holili, M., Shafa, M. F., Widat, F., Listrianti, F., & Walid, A. (2024). Improving The Quality of Student Learning Through Time Management Training: An Experimental Research. *Educazione: Journal of Education and Learning*, 1(2), 91–101.
- Ikhlas, N., Afandi, M., & Subhan, M. (2025). Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Perspektif Teori Belajar Behaviorisme Thorndike, Pavlov, dan Skinner. *An-Nuha*, 5(3), 447–462.
- Jazilurrahman, Widat, F., Tohet, M., Murniati, & Nafi'ah, T. (2022). Implementasi metode bercerita dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3291–3299.
- Kiniret, R. I. A., & Susilowati, T. (2021). Gambaran karakteristik anak yang mengalami kecanduan bermain game online. *ASJN (Aisyiyah Surakarta Journal of Nursing)*, 2(2), 42–46.
- Mubarak, A. F., Noor, W. N., Widat, F., Wafiroh, K., & Hayati, N. (2022). Upaya Guru dalam Membangun Kecerdasan Intrapersonal pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3782–3792.
- Mumbaasithoh, L., Ulya, F. M., & Rahmat, K. B. (2021). Kontrol diri dan kecanduan gadget pada siswa remaja. *Jurnal Penelitian Psikologi*, 12(1), 33–42.
- Permana, N. S. (2022). Game based learning sebagai salah satu solusi dan inovasi pembelajaran bagi generasi digital native. *JPAK: Jurnal Pendidikan Agama Katolik*, 22(2), 313–321.
- Raharja, T. (2023). Kedisiplinan Siswa Sebagai Pendidikan Karakter di Lingkungan Madrasah. *Indonesian Journal of Action Research*, 2(1), 9–15.
- Ritonga, H., Barus, J., & Ma'awiyah, A. (2025). Analisis Dampak Game Online Dalam Pembentukan Karakter Siswa MIN 3 Kota Lhokseumawe. *Primary: Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 17(2), 249–262.
- Rozi, F., Widat, F., Saleha, L., Zainiyah, A., & Aisyah, S. N. (2022). The “Aku Bisa” Program; Efforts to Train Early Childhood Independence. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3218–3231. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2067>
- Tatasari, T., Ambadar, R. T., & Agustin, N. A. F. (2025). Pengaruh Konten Digital Terhadap Generasi Z Dalam Pemanfaatan Media Sosial Dan Digital Native Di Kota Surabaya. *Social Sciences Journal*, 3(1), 59–66.
- Tupen, H. E. B., Wao, E. A., Sara, A. N., & Naki, M. S. (2025). Pengaruh Media Quizizz Terhadap Peningkatan Motivasi Dan Aktivitas Belajar Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Nangapanda Dalam Pembelajaran Matematika. *De Fermat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 223–231.
- Widat, F., Fauzi, A., & Saleha, L. (2022). Strategy For The Development Of

Superior Madrasah By Building
Teacher ' S Commitment To The
Organization. *MANAGERE :
Indonesian Journal of Educational
Management*, 4(2), 213–223.