

**PENERAPAN KUIS INTERAKTIF BERBASIS QUIZIZZ DALAM
PEMBELAJARAN IPAS MURID KELAS VI SD NEGERI 4 KAWAN,
KECAMATAN BANGLI, KABUPATEN BANGLI**

(I Kadek Wahyu Dwipayana¹), (Ni Nyoman Perni²), (Kadek Dedy Herawan³)

¹²³PGSD Fakultas Dharma Acarya Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus
Sugriwa Denpasar

¹kadekwahyu301@gmail.com, ²nyomanperni80@gmail.com,

³dedykadek@uhnsugriwa.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the implementation of Quizizz-based interactive quizzes in IPAS learning for sixth-grade students at SD Negeri 4 Kawan, Bangli District, Bangli Regency. In addition, this study also aims to identify the obstacles faced during the implementation of Quizizz and the efforts made by teachers to overcome those obstacles. This study used a qualitative approach with a descriptive qualitative research design. The subjects of this study were the sixth-grade teacher and sixth-grade students of SD Negeri 4 Kawan. Data collection techniques were carried out through observation, interviews, documentation, and literature study. The data were analyzed through data reduction, data presentation, conclusion drawing, and verification. The results of the study showed that the implementation of Quizizz-based interactive quizzes in IPAS learning was carried out through the stages of preparation, implementation, and learning evaluation. Teachers used Quizizz as a learning medium to create a more interesting and enjoyable learning atmosphere. The use of Quizizz also helped students become more active and enthusiastic during the learning process. In its implementation, several obstacles were found, such as unstable internet connections, limited devices used by students, and the fact that some students were still unfamiliar with digital learning media. To overcome these obstacles, teachers provided guidance to students and adjusted the learning activities to classroom conditions. The implementation of Quizizz gave positive impacts on IPAS learning because it increased students' participation, motivation, and interest in learning during the learning process.

Keywords: Quizizz, interactive quiz, IPAS learning, elementary school

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan kuis interaktif berbasis Quizizz dalam pembelajaran IPAS murid kelas VI SD Negeri 4 Kawan, Kecamatan Bangli, Kabupaten Bangli. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui kendala yang dihadapi selama penerapan Quizizz serta upaya yang dilakukan guru dalam mengatasi kendala tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Subjek penelitian yaitu guru kelas VI dan murid kelas VI SD Negeri 4 Kawan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi kepustakaan. Analisis data dilakukan dengan reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan kuis

interaktif berbasis Quizizz dalam pembelajaran IPAS dilakukan melalui tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Guru memanfaatkan Quizizz sebagai media pembelajaran untuk membuat suasana belajar menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Penggunaan Quizizz juga membantu murid lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Dalam pelaksanaannya, terdapat beberapa kendala, seperti jaringan internet yang kurang stabil, keterbatasan perangkat yang digunakan murid, dan masih adanya murid yang belum terbiasa menggunakan media digital. Untuk mengatasi kendala tersebut, guru memberikan pendampingan kepada murid serta menyesuaikan pelaksanaan pembelajaran dengan kondisi di kelas. Penerapan Quizizz memberikan dampak positif terhadap pembelajaran IPAS karena dapat meningkatkan partisipasi, motivasi, dan minat belajar murid selama proses pembelajaran berlangsung.

Kata Kunci: Quizizz, kuis interaktif, pembelajaran IPAS, sekolah dasar.

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah proses pengembangan potensi individu secara menyeluruh, meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik melalui usaha sadar untuk membantu peserta didik berkembang secara optimal sesuai dengan nilai-nilai sosial dan budaya yang berlaku. Pendidikan tidak hanya terpusat pada memberi ilmu saja, tetapi juga pada pembentukan karakter, keterampilan hidup, dan penguatan nilai-nilai moral yang penting untuk membentuk manusia yang utuh. Dalam pendidikan modern, proses ini menekankan pentingnya murid untuk berperan aktif dalam belajar sehingga mereka dapat menghadapi berbagai tantangan hidup dan memberikan kontribusi yang baik bagi masyarakat. Dengan demikian, pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam

menciptakan sumber daya manusia yang terampil, berbudi pekerti, dan siap bersaing dalam kehidupan sosial dan karier (Habsy et al., 2024). Salah satunya pendidikan dasar.

Pendidikan dasar adalah jenjang pertama dalam sistem pendidikan formal yang memberikan pondasi pengetahuan dan keterampilan dasar kepada murid sebelum mereka melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Pendidikan ini bertujuan untuk membantu mengembangkan potensi akademik, keterampilan sosial, emosional, dan karakter murid agar mereka dapat terus belajar dan menyesuaikan diri di masyarakat. Di tahap ini, murid diajarkan kemampuan dasar seperti membaca, menulis, berhitung, serta keterampilan hidup yang menjadi dasar bagi perkembangan akademis dan pribadi mereka di masa depan.

Selain itu, pendidikan dasar juga bertujuan untuk membentuk sikap yang bertanggung jawab, bermoral, dan memiliki kemampuan dasar yang sesuai dengan kebutuhan hidup bermasyarakat dan pendidikan selanjutnya (Irsalulloh & Maunah, 2023).

Pendidikan dasar memiliki peran penting dalam membangun dasar pengetahuan, keterampilan, dan karakter anak. Oleh karena itu, pengembangan pendidikan di sekolah dasar perlu diarahkan agar setiap anak dapat belajar sesuai dengan kemampuan dan minatnya. Dalam beberapa tahun terakhir, sistem pendidikan di Indonesia mengalami perubahan kebijakan melalui penerapan Kurikulum Merdeka. Kurikulum ini dirancang untuk memberikan fleksibilitas dalam pembelajaran serta mendorong guru lebih inovatif dalam menyesuaikan materi dengan kebutuhan murid dan konteks lokal. Penerapan Kurikulum Merdeka di tingkat sekolah dasar menjadi krusial karena pendidikan dasar merupakan fondasi utama bagi pembentukan karakter dan kompetensi murid di masa depan (Suryadi et al., 2021).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk di lingkungan sekolah. Pemanfaatan teknologi digital memungkinkan terciptanya pembelajaran yang lebih aktif, variatif, dan menarik, sehingga murid tidak lagi bergantung sepenuhnya pada buku teks sebagai satu-satunya sumber belajar. Di era pembelajaran abad ke-21, teknologi berperan sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas pendidikan dengan mendorong keterlibatan aktif murid dalam proses belajar, baik secara mandiri maupun kolaboratif. Dalam implementasi Kurikulum Merdeka, teknologi menjadi alat pendukung untuk mewujudkan pembelajaran yang lebih bermakna dan berpusat pada murid. Namun demikian, penggunaan media digital harus direncanakan secara tepat dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran agar dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar murid secara optimal (Nurbayanni et al., 2023).

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) memiliki peran penting dalam membentuk pola pikir murid sekolah dasar karena mengintegrasikan konsep sains dan

sosial yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Melalui pembelajaran IPAS, murid tidak hanya dituntut memahami konsep, tetapi juga mengembangkan kemampuan bernalar serta memecahkan masalah secara ilmiah. Dalam Kurikulum Merdeka, penggabungan IPA dan IPS menjadi IPAS dilakukan karena keduanya memiliki kesamaan dalam pendekatan berpikir ilmiah dan analitis. Penerapan pembelajaran berbasis proyek melalui diskusi antara guru dan murid dapat meningkatkan keaktifan, tanggung jawab, serta kemampuan murid dalam mengidentifikasi dan menyelesaikan masalah. Keterlibatan murid secara langsung dalam kegiatan kreatif, seperti merancang dan mempresentasikan produk, terbukti efektif dalam menumbuhkan kreativitas, kolaborasi, dan komitmen belajar tanpa adanya paksaan (Rahman & Fuad, 2023).

Kurikulum merdeka fokus pada membantu hasil belajar yang terbaik sesuai dengan kemampuan murid. Oleh karena itu, dibutuhkan cara pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan murid. Penilaian dapat dilakukan di awal atau di akhir pembelajaran. Mengetahui kebutuhan

murid dalam kurikulum merdeka dilakukan melalui penilaian di awal pembelajaran. Ada beberapa jenis penilaian yang dilakukan dalam kurikulum merdeka. Penilaian adalah proses sistematis dan terus-menerus untuk mengumpulkan informasi tentang bagaimana murid belajar dan hasilnya, agar bisa membuat keputusan berdasarkan kriteria tertentu (Hatip & Budiono, 2023).

Kurikulum Merdeka adalah kebijakan baru yang dibuat untuk menyelesaikan berbagai masalah dalam pembelajaran, terutama yang muncul selama pandemi. Kurikulum ini memberikan fleksibilitas kepada guru dan kepala sekolah untuk merancang dan menjalankan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan karakter murid. Dengan pendekatan merdeka belajar dan penguatan Profil Pelajar Pancasila, kurikulum ini fokus pada materi penting dan pembelajaran yang lebih bermakna. Perubahan ini juga bertujuan memberikan otonomi yang lebih besar kepada guru dalam mengatur proses pembelajaran tanpa terikat pada pola yang sama di semua sekolah. Selain itu, Kurikulum Merdeka juga mendorong murid untuk lebih mandiri dalam menentukan apa

yang mereka ingin pelajari, memikirkan kemampuan sendiri, dan bertanggung jawab atas kesuksesan belajar mereka (Alimuiddin, 2023).

Penerapan Kurikulum Merdeka memberi peluang bagi pengajar untuk merencanakan, melaksanakan, serta menilai dengan cara yang beragam dan inovatif. Sejalan dengan kemajuan teknologi dan sistem informasi, diharapkan para guru dapat memasukkannya dalam proses pembelajaran yang dilakukan. Salah satu cara penerapannya dapat dilihat dalam aspek penilaian atau asesmen. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, asesmen didefinisikan sebagai proses mengumpulkan, menganalisis, serta menginterpretasi data atau informasi mengenai murid dan lingkungan mereka untuk mendapatkan gambaran mengenai kondisi individu serta pengembangan program layanan bimbingan dan konseling yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Salah satu asesmen yang sejalan dengan kemajuan teknologi adalah Quizizz (Dewanto et al., 2023).

Quizizz adalah platform pembelajaran yang interaktif, dirancang dengan banyak fitur menarik seperti karakter, tema,

gambar lucu, dan musik yang bikin menghibur. Platform ini mendorong murid berpartisipasi aktif dan bersaing dengan cara yang baik untuk mendapatkan hasil belajar yang lebih baik. Dengan cara menampilkan materi yang mudah dimengerti serta kuis yang menarik, Quizizz membantu murid tetap terlibat dan termotivasi saat belajar. Umpan balik yang diberikan langsung juga membantu murid untuk mengerti seberapa baik mereka memahami materi dan memperbaiki kesalahan dengan cepat. Dengan pendekatan pembelajaran yang berbasis permainan, Quizizz bisa jadi cara belajar yang efektif karena bisa merangsang penglihatan dan pendengaran murid sekaligus (Lestari et al., 2022).

Berdasarkan observasi awal yang sudah dilakukan di SD Negeri 4 Kawan, Kecamatan Bangli, Kabupaten Bangli, terlihat bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis digital, khususnya Quizizz, dalam pelajaran IPAS masih belum sepenuhnya efektif. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian ini untuk mempelajari lebih lanjut tentang penggunaan kuis interaktif yang berbasis Quizizz, masalah yang

muncul selama pelaksanaannya, dan cara-cara yang dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan bisa memberikan manfaat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS yang lebih efektif, kreatif, dan berpusat pada murid di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam penerapan kuis interaktif berbasis Quizizz dalam pembelajaran IPAS pada murid kelas VI SD Negeri 4 Kawan, Kecamatan Bangli, Kabupaten Bangli. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian berfokus pada pemahaman fenomena pembelajaran secara alami, meliputi proses penerapan Quizizz, kendala yang dihadapi, upaya mengatasi kendala tersebut, serta implikasinya terhadap partisipasi dan motivasi belajar murid. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 4 Kawan dengan subjek penelitian yang terdiri atas guru kelas VI dan murid kelas VI yang terlibat langsung dalam penggunaan Quizizz pada pembelajaran IPAS.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk memperoleh gambaran langsung mengenai pelaksanaan kuis interaktif berbasis Quizizz selama proses pembelajaran berlangsung. Wawancara dilakukan secara mendalam kepada guru dan beberapa murid untuk memperoleh informasi mengenai pengalaman, kendala, serta manfaat penggunaan Quizizz dalam pembelajaran IPAS. Sementara itu, dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa perangkat pembelajaran, hasil kuis, foto kegiatan pembelajaran, serta dokumen lain yang relevan dengan pelaksanaan penelitian.

Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis data kualitatif yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi data, peneliti menyeleksi dan mengelompokkan data sesuai fokus penelitian. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk uraian naratif yang sistematis sehingga memudahkan pemahaman terhadap fenomena yang diteliti. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi untuk memperoleh gambaran yang

valid mengenai penerapan kuis interaktif berbasis Quizizz dalam pembelajaran IPAS, kendala yang muncul beserta solusi yang diterapkan, serta implikasinya terhadap motivasi dan partisipasi belajar murid. Untuk menjamin keabsahan data, penelitian menggunakan teknik triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 4 Kawan, Kecamatan Bangli, Kabupaten Bangli, tepatnya pada kelas VI. Hasil penelitian akan diuraikan dalam tiga bagian, yaitu bagian penerapan kuis interaktif, bagian kendala dan cara mengatasinya, serta implikasi penerapan kuis interaktif.

Kuis interaktif adalah media pembelajaran memanfaatkan teknologi yang digunakan untuk mengevaluasi pembelajaran. Kuis ini dirancang agar murid dapat berpartisipasi secara langsung melalui pertanyaan-pertanyaan yang disajikan dengan cara menarik dan menyenangkan. Biasanya, kuis interaktif memiliki gambar, suara, animasi, skor, dan umpan balik segera, sehingga dapat membuat

murid lebih termotivasi untuk belajar (Damanik & Mariya, 2023). Kuis interaktif menggunakan Quizizz mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan membantu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Maka dari itu penelitian ini berfokus pada penggunaan Quizizz.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas VI dan beberapa murid kelas VI SD Negeri 4 Kawan, penerapan kuis interaktif berbasis Quizizz dalam pembelajaran IPAS memberikan pengaruh yang positif terhadap proses pembelajaran. Penggunaan Quizizz membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan mampu meningkatkan keterlibatan murid selama kegiatan pembelajaran berlangsung.



Gambar 1 Kegiatan Pembelajaran Menggunakan Quizizz

Guru kelas VI menjelaskan bahwa penggunaan Quizizz sangat membantu dalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dibanding dengan pembelajaran menggunakan metode ceramah biasa. Menurut guru, Ketika pembelajaran menggunakan Quizizz, murid terlihat lebih aktif dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Guru menyampaikan:

“Penggunaan Quizizz dalam pembelajaran IPAS sangat membantu proses pembelajaran karena mampu membuat suasana belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Ketika menggunakan Quizizz, murid terlihat lebih aktif mengikuti pembelajaran dibandingkan dengan pembelajaran menggunakan metode ceramah biasa.” (Wawancara, 6 Mei 2026, Ibu Ni Luh Putu Yuni Suantini, S.Pd.).

Hasil wawancara dengan murid juga menunjukkan bahwa Sebagian besar murid merasa senang belajar menggunakan Quizizz karena pembelajarannya terasa seperti bermain game. Murid menjadi lebih semangat dalam menjawab soal

karena adanya skor dan peringkat nilai

“Saya senang belajar menggunakan Quizizz karena tampilannya menarik dan pembelajarannya terasa seperti bermain game. Selain itu, saya menjadi lebih semangat menjawab soal ketika menggunakan Quizizz.” (Wawancara, 6 Mei 2026, I Made Andy Sastarawan).

Murid lain juga menyampaikan:

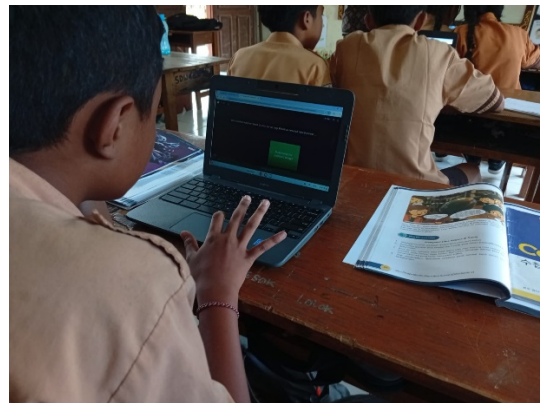
“Kalau belajar menggunakan Quizizz saya jadi tidak cepat bosan karena ada gambar dan peringkat nilainya. Saya juga lebih semangat menjawab soal supaya nilainya bagus.” (Wawancara, 6 Mei 2026, Luh Putu Rida Yanti).

Berdasarkan hasil wawancara, penggunaan Quizizz membuat murid lebih semangat dan tertarik mengikuti pembelajaran IPAS. Murid merasa pembelajaran lebih menyenangkan karena dikemas seperti permainan serta didukung tampilan menarik, skor, dan peringkat nilai. Hal tersebut membuat murid tidak cepat bosan dan lebih aktif dalam menjawab soal. Dengan demikian Quizizz dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan murid dalam proses pembelajarn.

Dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan Quizizz di kelas VI SD Negeri 4 Kawan ini, terdapat beberapa kendala yang ditemukan selama proses pembelajaran berlangsung. Kendala dalam belajar dapat diartikan sebagai berbagai masalah atau hambatan yang dialami selama proses belajar, baik itu yang berhubungan dengan cara mengajar, media pembelajaran, maupun seberapa baik murid memahami materi yang diajarkan (Fikri et al., 2021). Kendala tersebut terdiri atas kendala teknis dan kendala non-teknis.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas VI dan beberapa murid, masih terdapat beberapa kendala teknis saat penggunaan Quizizz dalam pembelajaran IPAS. Kendala tersebut berkaitan dengan jaringan internet dan perangkat yang digunakan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Walaupun penggunaan Quizizz membuat pembelajaran lebih menarik dan membuat murid lebih aktif, dalam pelaksanaannya masih ditemukan beberapa hambatan yang membuat kegiatan kuis kadang berjalan kurang lancar.

Kendala yang muncul memang tidak sampai mengganggu seluruh kegiatan pembelajaran, tetapi cukup memengaruhi jalannya kuis dalam kelas. Dalam beberapa kondisi, guru perlu membantu murid yang mengalami kesulitan agar tetap mengikuti pembelajaran dengan baik. Oleh karena itu, kesiapan perangkat dan jaringan internet menjadi hal penting sebelum pembelajaran menggunakan Quizizz dimulai.



Gambar 2 Kendala Teknis Menggunakan Quizizz

Selain kendala teknis, terdapat juga kendala non-teknis saat penggunaan Quizizz dalam pembelajaran IPAS. Kendala tersebut lebih berkaitan dengan kesiapan murid dan guru selama proses pembelajaran berlangsung. Pada awal penggunaan Quizizz, masih ada beberapa murid yang belum terlalu terbiasa menggunakan aplikasi tersebut sehingga membutuhkan

arahan dari guru sebelum kuis dimulai.

Beberapa murid terlihat masih bingung saat memasukkan kode kuis, memilih jawaban, maupun berpindah ke soal berikutnya. Kondisi tersebut membuat guru perlu memberikan penjelasan secara perlahan agar seluruh murid dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Walaupun demikian, setelah beberapa kali penggunaan, murid mulai lebih memahami cara menggunakan Quizizz dalam kegiatan pembelajaran.



Gambar 3 Kendala Non-teknis

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas VI, terdapat beberapa cara yang dilakukan untuk mengatasi kendala teknis maupun non-teknis saat penggunaan Quizizz dalam pembelajaran IPAS. Guru berusaha agar kendala yang muncul tidak terlalu mengganggu kegiatan pembelajaran sehingga murid tetap dapat mengikuti kuis dengan baik.



Gambar 4 Solusi yang diterapkan Guru

Dalam pelaksanaannya, guru tidak hanya membantu murid yang mengalami kesulitan, tetapi juga melakukan persiapan sebelum pembelajaran dimulai. Persiapan tersebut dilakukan agar kegiatan pembelajaran menggunakan Quizizz dapat berjalan lebih lancar dan murid merasa lebih nyaman saat mengikuti pembelajaran.

Setelah menerapkan penggunaan kuis interaktif berbasis Quizizz dalam pembelajaran IPAS pada murid kelas IV SD Negeri 4 Kawan, ditemukan beberapa implikasi yang dihasilkan terhadap partisipasi, motivasi, dan minat belajar siswa. Implikasi merupakan dampak atau pengaruh yang muncul dari suatu kegiatan, kebijakan, maupun hasil penelitian terhadap aspek tertentu. Dalam penelitian pendidikan, implikasi berkaitan dengan manfaat hasil

penelitian bagi pengembangan teori dan pelaksanaan pembelajaran di sekolah. Melalui implikasi penelitian, dapat diketahui pengaruh atau kontribusi hasil penelitian terhadap guru, murid, maupun sekolah. Oleh karena itu, hasil penelitian diharapkan dapat membantu meningkatkan kualitas proses pembelajaran menjadi lebih baik.(Supriyanto & Isbandiyah, 2023).

Penerapan kuis interaktif berbasis Quizizz memberikan berbagai implikasi positif terhadap proses pembelajaran IPAS di kelas VI SD Negeri 4 Kawan. Implikasi tersebut terlihat dari meningkatnya partisipasi murid selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Penggunaan media pembelajaran interaktif juga membantu meningkatkan motivasi dan minat belajar murid pada mata pelajaran IPAS. Selain itu, suasana pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan bagi murid.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penerapan kuis interaktif berbasis Quizizz dalam pembelajaran IPAS murid kelas VI SD Negeri 4 Kawan, Kecamatan Bangli, Kabupaten Bangli, ada beberapa

kesimpulan yang didapat oleh penulis. Pertama, penerapan kuis interaktif berbasis Quizizz dalam pembelajaran IPAS di kelas VI SD Negeri 4 Kawan dilaksanakan melalui tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Pada tahap persiapan, guru menyiapkan materi pembelajaran, soal pada aplikasi Quizizz, Chromebook, serta jaringan internet yang digunakan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Pada tahap pelaksanaan, guru terlebih dahulu menyampaikan materi pembelajaran, kemudian murid diarahkan untuk masuk ke aplikasi Quizizz menggunakan kode kuis yang telah dibagikan guru. Selanjutnya murid mengerjakan kuis menggunakan Chromebook yang telah disediakan sekolah. Pada tahap evaluasi, guru memanfaatkan hasil nilai yang diperoleh melalui Quizizz untuk mengetahui tingkat pemahaman murid terhadap materi yang telah dipelajari. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, penggunaan Quizizz mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif. Murid terlihat lebih aktif, lebih antusias, dan lebih bersemangat

saat mengikuti pembelajaran IPAS di kelas.

Kedua, dalam penerapan Quizizz, terdapat beberapa kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran berlangsung, yaitu kendala teknis dan kendala non-teknis. Kendala teknis yang ditemukan berupa jaringan internet yang kurang stabil karena penggunaan satu jaringan wifi untuk seluruh warga sekolah serta beberapa Chromebook yang mengalami loading lambat saat digunakan membuka aplikasi Quizizz. Sementara itu, kendala non-teknis berupa masih adanya beberapa murid yang belum terbiasa menggunakan aplikasi Quizizz sehingga memerlukan arahan dan pendampingan dari guru. Selain itu, terdapat juga murid yang kurang teliti saat mengerjakan soal karena terlalu fokus pada skor dan peringkat nilai. Untuk mengatasi kendala tersebut, guru melakukan pengecekan terhadap perangkat dan jaringan internet sebelum pembelajaran dimulai. Guru juga membantu murid yang mengalami kesulitan selama penggunaan Quizizz serta memberikan penjelasan dan arahan mengenai cara penggunaan aplikasi agar pembelajaran dapat berjalan dengan lebih lancar.

Ketiga, penerapan kuis interaktif berbasis Quizizz memberikan implikasi positif terhadap partisipasi belajar, motivasi belajar, dan minat belajar murid kelas VI SD Negeri 4 Kawan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, murid terlihat lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, lebih berani menjawab pertanyaan, serta lebih antusias saat mengerjakan kuis yang diberikan guru. Selain itu, penggunaan Quizizz membuat pembelajaran IPAS terasa lebih menarik dan tidak membosankan karena terdapat fitur permainan, skor, dan peringkat nilai yang membuat murid lebih semangat mengikuti pembelajaran. Penggunaan Quizizz juga membantu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif sehingga murid terlihat lebih fokus dan lebih tertarik mengikuti proses pembelajaran IPAS di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Alimuddin, J. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL*, 4(02), 67–75. <https://doi.org/10.46772/kontekstual.v4i02.995>
- Damanik, N. B., & Mariya, S. (2023). Efektivitas Penerapan Aplikasi Quizizz Sebagai Kuis Interaktif Pada Pembelajaran Posisi

- Strategis Indonesia Sebagai Poros Maritim Dunia di SMAN 2 Rantau Utara , Kabupaten Labuhanbatu , Sumatera Utara. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 22944–22951.
- Dewanto, D., Daberty, S., & Handayani, O. (2023). Persepsi Peserta Didik Terhadap Pemanfaatan Quizizz Paper Mode dalam Asesmen Formatif pada Pembelajaran IPAS Kelas V Kurikulum Merdeka. *Jurnal Kiprah*, 11(2), 88–97. <https://doi.org/10.31629/kiprah.v11i2.6450>
- Habsy, B. A., Wahyuni, M. S., & Amanda, D. D. (2024). Hakikat Pendidikan dan Pembelajaran serta Tanggung Jawab dan Kompetensi Guru. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 2(1), 343–353.
- Hatip, M., & Budiono, A. (2023). Asesmen Pembelajaran Pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Axioma: Jurnal Matematika Dan Pembelajaran*, 8(1).
- Irsalulloh, D. B., & Maunah, B. (2023). PERAN LEMBAGA PENDIDIKAN DALAM SISTEM PENDIDIKAN INDONESIA. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 04(02), 17–26.
- Lestari, W., Supandi, A., Liberna, H., Ningsih, R., & Eva, L. M. (2022). Penerapan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran. *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 1462–1465. <https://doi.org/10.31004/cdj.v3i3.7863>
- Nurbayanni, A., Ratnika, D., Waspada, I., & Dahlan, D. (2023). Pemanfaatan Media Dan Teknologi Di Lingkungan Belajar Abad 21. *Jurnal Sosial Humaniora Sigli*, 6(1), 183–189. <https://doi.org/10.47647/jsh.v6i1.1499>
- Rahman, R., & Fuad, M. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Dalam Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *DISCOURSE: Indonesian Journal of Social Studies and Education*, 1(1), 75–80. <https://doi.org/10.69875/djosse.v1i1.103>
- Supriyanto, & Isbandiyah. (2023). IMPLIKASI HASIL-HASIL PENELITIAN PENDIDIKAN TERHADAP TEORI DAN PRAKTIK PENDIDIKAN. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 13(2), 1–14.
- Suryadi, A., Mulyasari, E., Hendriawan, D., & Ulfah, M. (2021). Penerapan Kurikulum Merdeka pada Sekolah Dasar: Tinjauan Literatur Sistematis Ahmad. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(3), 167–186.