

**PENERAPAN QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
DARING PADA KELAS IV DI SD NEGERI 02 INDRALAYA
UTARA**

SKRIPSI

Oleh:

Zahra Efrillia

NIM:

06131281823028

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU

PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2022

**PENERAPAN QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
DARING PADA KELAS IV DI SD NEGERI 02 INDRALAYA
UTARA**

SKRIPSI

Zahra Efrillia

NIM: 06131281823028

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana

Menyetujui:

Pembimbing

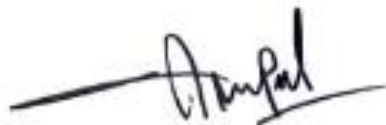


Dr. Maksum Rahnurjo, M.Sn.

NIP. 197001232006041001

Mengetahui:

Plh. Koordinator Program Studi



Drs. Marwan Pulungan, M.Pd.

NIP. 195911181986031004

**PENERAPAN QUIZZ SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
DARING PADA KELAS IV DI SD NEGERI 02 INDRALAYA
UTARA**

SKRIPSI

Zahra Efrillia

NIM: 06131281823028

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengesahkan:

Pembimbing



Dr. Maknum Raharjo, M.Sn.

NIP. 197001237006041001

Mengetahui

Ketua Jurusan



Dr. Azizah Husin, M.Pd.

NIP. 196006111987032001

Plh. Koordinator Program Studi



Drs. Marwan Pulungan, M.Pd.

NIP. 195911181986031004

**PENERAPAN QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
DARING PADA KELAS IV DI SD NEGERI 02 INDRALAYA
UTARA**

SKRIPSI

Zahra E'rillia

NIM: 06131281823028

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Selasa

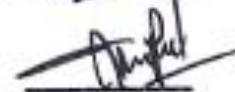
Tanggal : 19 Juli 2022

TIM PENGUJI

Ketua : Dr. Makmum Raharjo, M.Sn.



Anggota : Drs. Marwan Pulungan, M.Pd.



Indralaya, Juli 2022

Mengetahui,

Pih Koordinator Program Studi



Drs. Marwan Pulungan, M.Pd.

NIP. 195911181986031004

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Zahra Efrillia
NIM : 06131281823028
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Penerapan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Daring Pada Kelas IV di SD Negeri 02 Indralaya Utara”, ini adalah benar-benar karya saya dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Jika di kemudian hari, ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, Juli 2022

Yang membuat

Pernyataan,



Zahra Efrillia

NIM. 06131281823028

PRAKATA

Skripsi dengan judul "Penerapan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Daring Pada Kelas IV di SD Negeri 02 Indralaya Utara" disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam Mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Makmum Raharjo, M.Sn., sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Hartono, MA. Dekan FKIP Universitas Sriwijaya. Ibu Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd., Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk penulis khususnya dan dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Sekolah Dasar dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

Indralaya, Juli 2022

Penulis



Zahra Efrillia

NIM. 06131281823028

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PENGESAN SKRIPSI	iii
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI	iv
PERNYATAAN.....	v
PRAKATA.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR DIAGRAM.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
ABSTRAK	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Identifikasi Masalah	5
1.3. Rumusan Masalah	5
1.4. Tujuan Penelitian	6
1.5. Manfaat Penelitian	6
1.5.1. Manfaat Teoritis	6
1.5.2. Manfaat Praktis	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1. Belajar & Pembelajaran	8
2.5.1. Belajar	8
2.5.2. Pembelajaran	9
2.2. Pembelajaran Daring	9

2.3. Media Pembelajaran	10
2.3.1. Pengertian Media Pembelajaran	10
2.3.2. Ciri-ciri Media Pembelajaran	11
2.3.3. Jenis Media Pembelajaran	12
2.3.4. Manfaat Media Pembelajaran	14
2.4. Hasil Belajar	16
2.5. Platform Media Pembelajaran	16
2.4.1. Kahoot	17
2.4.2. Quizlet	18
2.4.3. Quizizz	19
2.6. Model-model Pengembangan	20
2.7. Metode-metode Penelitian	25
2.7.1. Penelitian Kualitatif	25
2.7.2. Penelitian Kuantitatif	26
2.7.3. Penelitian Campuran (<i>Mixed Methods</i>).....	27
2.8. Penelitian yang Relevan	29
2.9. Kerangka Berpikir	31
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	33
3.1. Jenis Penelitian	33
3.2. Lokasi dan Jadwal Penelitian	33
3.3. Prosedur Penelitian	34
3.4. Subjek Penelitian	36
3.4.1. Populasi	36
3.4.2. Sampel	37
3.5. Teknik Pengumpulan Data	37

3.5.1. Teknik Tes	37
3.5.2. Teknik Dokumen	37
3.6. Instrumen Penelitian	38
3.6.1. Instrumen Validasi Ahli	38
3.6.2. Instrumen Uji Coba Produk	43
3.7. Teknik Analisis Data	44
3.7.1. Teknik Analisis Deskriptif	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	50
4.1. Hasil Penelitian	50
4.1.1. Analisis Kebutuhan	50
4.1.2. Desain	51
4.1.3. Pengembangan dan Implementasi	53
4.2. Pembahasan	82
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	89
5.1. Kesimpulan	89
5.2. Saran	90
DAFTAR PUSTAKA	92

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Jadwal Penelitian.....	34
Tabel 3. 2 Populasi Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 02 Indralaya Utara..	36
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Validasi Ahli Media	38
Tabel 3. 4 Lembar Validasi Ahli Media.....	39
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Validasi Ahli Materi.....	40
Tabel 3. 6 Lembar Validasi Ahli Materi.....	40
Tabel 3. 7 Kisi-kisi Validasi Ahli Soal.....	41
Tabel 3. 8 Lembar Validasi Ahli Soal	42
Tabel 3. 9 Kisi-kisi Hasil Belajar Tema 8 Subtema 3	43
Tabel 3. 10 Persentase Kelayakan Produk	45
Tabel 3. 11 Kriteria Interpretasi Tingkat Kesukaran.....	45
Tabel 3. 12 Klasifikasi Daya Pembeda	46
Tabel 4. 1 Storyboard	51
Tabel 4. 2 Hasil Pengembangan Media.....	55
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Materi.....	57
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Media.....	58
Tabel 4. 5 Presentase Kelayakan Produk	61
Tabel 4. 6 Rangkuman Presentase Rata-rata Hasil Validasi.....	61
Tabel 4. 7 Jumlah Contoh Skor Nomor 1 & 2.....	62
Tabel 4. 8 Kriteria Tingkat Kesukaran.....	62
Tabel 4. 9 Pengelompokan Tingkat Kesukaran Soal.....	63
Tabel 4. 10 Klasifikasi Daya Pembeda	64
Tabel 4. 11 Pengelompokan Daya Pembeda Soal.....	64
Tabel 4. 12 Kesimpulan Hasil Uji Coba.....	65
Tabel 4. 13 Frekuensi Absolut & Frekuensi kumulatif	67
Tabel 4. 14 Harga Mean	68
Tabel 4. 15 Harga Simpangan Baku.....	69
Tabel 4. 16 Rangkuman Pengujian Normalitas	72
Tabel 4. 17 Hasil Uji Normalitas Pretest.....	73

Tabel 4. 18 Hasil Uji Normalitas Posttest	73
Tabel 4. 19 Hasil Data Pretest dan Posttest	74
Tabel 4. 20 Varians Pretest dan Posttest.....	75
Tabel 4. 21 Data Hasil Pretest & Posttest	78
Tabel 4. 22 Penolong	79
Tabel 4. 23 Kesimpulan Hasil Uji Coba	85
Tabel 4. 24 Kesimpulan Hasil Pretest dan Posttest.....	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Model Hannafin dan Peck	36
Gambar 4. 1 Tampilan awal Quizizz.com.....	55
Gambar 4. 2 Input judul dan kategori pembelajaran.....	55
Gambar 4. 3 Input tema.....	55
Gambar 4. 4 Input background.....	55
Gambar 4. 5 Impor background	56
Gambar 4. 6 Input teks dan gambar	56
Gambar 4. 7 Input audio penjelasan materi pembelajaran	56
Gambar 4. 8 Input quiz, dan soal evaluasi	57
Gambar 4. 9 Tampilan sebelum direvisi	59
Gambar 4. 10 Tampilan setelah direvisi	60
Gambar 4. 11 Tampilan sebelum direvisi	60
Gambar 4. 12 Tampilan setelah direvisi	60

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4. 1 Flowchart Media Pembelajaran Quizizz 54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Usul Judul Skripsi.....	97
Lampiran 2 Surat Kesiediaan Membimbing Skripsi.....	98
Lampiran 3 Sk Pembimbing	99
Lampiran 4 Izin Penelitian dari FKIP UNSRI	101
Lampiran 5 Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan	102
Lampiran 6 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian.....	103
Lampiran 7 Surat Permohonan Menjadi Validator Instrumen Penelitian	104
Lampiran 8 Lembar Validasi Instrumen Penelitian	105
Lampiran 9 Surat Permohonan Menjadi Validator Instrumen Penelitian	108
Lampiran 10 Lembar Validasi Instrumen Penelitian.....	109
Lampiran 11 Surat Permohonan Menjadi Validator Instrumen Penelitian	111
Lampiran 12 Lembar Validasi Instrumen Penelitian.....	112
Lampiran 13 Kisi-kisi Soal Uji Coba, Pretest, & Posttest.....	115
Lampiran 14 Soal dan Kunci Jawaban Uji Coba, Pretest, & Posttest.....	119
Lampiran 15 Perangkat Pembelajaran.....	131
Lampiran 16 Dokumentasi.....	153
Lampiran 17 Rekapitulasi Uji Coba Instrumen Penelitian	156
Lampiran 18 Kartu Bimbingan Skripsi.....	158
Lampiran 19 Hasil Pengecekan Similarity	160
Lampiran 20 Surat Pengecekan Similarity	161
Lampiran 21 Bukti Perbaikan SKripsi.....	163
Lampiran 22 Tabel Perbaikan Skripsi.....	164
Lampiran 23 Surat Izin Penjilidan.....	167

PENERAPAN QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DARING PADA KELAS IV DI SD NEGERI 02 INDRALAYA UTARA

Zahra Efrillia (06131281823028)

zahraefrillia@gmail.com

Pembimbing: Makmun Raharjo

makmunraharjo@unsri.ac.id

Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui prosedur pengembangan Quizizz sebagai media pembelajaran daring pada peserta didik kelas IV di SD Negeri 02 Indralaya Utara. Serta penelitian ini juga mengetahui pengaruh penerapan Quizizz sebagai media pembelajaran daring pada kelas IV SD Negeri 02 Indralaya Utara dan mengetahui mengetahui perbandingan hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah diterapkannya Quizizz sebagai media pembelajaran daring pada kelas IV di SD Negeri 02 Indralaya Utara. Prosedur pengembangan media pembelajaran daring Quizizz ini mengadaptasi dari model Hannafin dan Peck. Dimana terdapat tiga tahapan yang dilaksanakan yaitu tahap analisis kebutuhan, tahap desain, dan tahap pengembangan dan implementasi. Teknik pengumpulan data menggunakan tes hasil belajar dan dokumentasi. Sebelum mengimplikasikan produk media pembelajaran, terlebih dahulu dilaksanakan proses validasi. Validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli soal, serta diuji cobakan kepada 30 peserta didik kelas IV. Hasil penilaian validasi dari ahli materi diperoleh nilai rata-rata 80% dengan kategori baik. Hasil penilaian validasi dari ahli media diperoleh nilai rata-rata 95% dengan kategori sangat baik. Hasil penilaian validasi dari ahli soal didapati bahwa memenuhi keseluruhan tiga belas kriteria sehingga soal dikatakan valid. Nilai rata-rata hasil belajar peserta didik sebelum diterapkannya Quizizz adalah sebesar 62,88. Sementara itu, setelah diterapkannya Quizizz rata-rata hasil belajar peserta didik sebesar 83,76. Sehingga dapat dikatakan bahwa penerapan quizizz sebagai media pembelajaran daring secara signifikan mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Selanjutnya, dari perhitungan uji hipotesis diperoleh nilai nilai t_{hitung} sebesar 8,874 sedangkan nilai t_{tabel} dengan signifikansi α 5% dan d.b = 24 sebesar 2,064, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah diterapkannya Quizizz.

Kata kunci: Penerapan, Quizizz, Media Pembelajaran, Pembelajaran Daring

**APPLICATION OF QUIZIZZ AS ONLINE LEARNING MEDIA
AT CLASS IV IN PUBLIC ELEMENTARY SCHOOL NUMBER 02
INDRALAYA UTARA**

Zahra Efrillia (06131281823028)
zahraefrillia@gmail.com

Supervisor: Makmum Raharjo
makmunraharjo@unsri.ac.id

Elementary School Education Study Program

ABSTRACT

This study aims to determine the procedure for developing Quizizz as an online learning medium for fourth grade students at Public Elementary school number 02 Indralaya Utara. And this study also finds out the effect of applying Quizizz as an online learning medium in grade IV Public Elementary school number 02 Indralaya Utara and knowing the comparison of student learning outcomes before and after the implementation of Quizizz as an online learning medium in class IV at Public Elementary school number 02 Indralaya Utara. The procedure for developing Quizizz's online learning media is based on Hannafin and Peck's model. Where there are three stages carried out, namely the needs analysis stage, the design stage, and the development and implementation stage. Data collection techniques using learning outcomes tests and documentation. Before imposing learning media products, the validation process is carried out first. Validation was carried out by material experts, media experts, and questions experts, and tested on 30 fourth grade students. The results of the validation assessment from material experts obtained an average value of 80% with a good category. The results of the validation assessment from media experts obtained an average value of 95% with a very good category. The results of the validation assessment from the question experts found that they met all thirteen criteria so that the questions were said to be valid. The average value of student learning outcomes before the implementation of Quizizz was 62.88. Meanwhile, after the implementation of Quizizz, the average student learning outcomes were 83.76. So it can be said that the application of Quizizz as an online learning media significantly affects student learning outcomes. Furthermore, from the calculation of the hypothesis test, the value of t_{count} is 8.874 while the value of t_{table} with a significance of 5% and $d.b = 24$ is 2.064, so it can be concluded that there are differences in student learning outcomes before and after the implementation of Quizizz.

Keywords: Application, Quizizz, Learning Media, Online Learning

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Setiap individu tentunya memiliki pemaknaan tersendiri tentang belajar. Beberapa ahli banyak mengemukakan pandangannya tentang belajar, salah satu contoh menurut Bruner belajar merupakan proses aktif yang dilakukan manusia guna menemukan hal-hal baru selain informasi yang diberikan kepada dirinya. Sedangkan Skinner berpendapat bahwa belajar merupakan suatu perilaku. Selain itu pendapat lain datang dari Gagne, ia mengatakan bahwa belajar merupakan kegiatan yang kompleks. Dari sudut pandang psikologis, belajar dikatakan sebagai sebuah proses perubahan yakni perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungan demi memenuhi kebutuhan hidup.

Dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pembelajaran didefinisikan sebagai proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik dan juga sumber belajar yang terjadi dalam suatu lingkungan belajar (Aprida Pane, 2017). Proses pembelajaran yakni kegiatan interaksi edukatif antara guru dengan peserta didik yang didasari adanya tujuan dapat berupa pengetahuan, sikap, ataupun keterampilan (Sunhaji, 2014). Menurut Oemar Hamalik (dalam Fakhurrazi, 2018) dikatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang tersusun atas unsur-unsur manusiawi (siswa dan guru), material (buku, papan tulis, kapur, dan alat belajar), fasilitas (ruang kelas, audio visual), dan proses yang berkesinambungan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 pasal 40 ayat 2 yang menyebutkan bahwa pendidik dan tenaga pendidik berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis. Menciptakan pembelajaran yang menyenangkan satu di antaranya dapat dilakukan dengan menggunakan media dalam pembelajaran. Media menjadi suatu yang penting dalam proses pembelajaran karena hal tersebut memacu semangat

belajar siswa. Selain itu, penggunaan media juga mampu meningkatkan efektifitas pembelajaran karena pesan yang ingin disampaikan guru dapat diterima atau disalurkan melalui media pembelajaran tersebut.

Kata media berasal dari Bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam Bahasa Arab media diartikan sebagai pengantar pesan dari pengirim kepada penerima. Menurut Gerlach & Ely (dalam Azhar Arsyad: 3) dijelaskan bahwa secara garis besar guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara khusus, media dalam proses pembelajaran cenderung dimaknai sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis guna menangkap, memproses, serta Menyusun Kembali informasi baik visual maupun verbal. Jenis media pembelajaran dikelompokkan kedalam tiga bagian yaitu media visual (dapat dilihat) contohnya gambar, diagram, peta. Media audio (dapat didengar) contohnya radio, kaset, tape recorder. Media audio visual (dapat didengar dan dilihat) contohnya film, televisi, dan video animasi pembelajaran.

Banyak dijumpai fakta di lapangan bahwa kurang optimalnya guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, beberapa guru enggan membawa media pembelajaran dikarenakan berbagai sebab, seperti yang dikatakan oleh Junal (2016) guru enggan menggunakan media pembelajaran karena berasumsi bahwa media pembelajaran tidak terlalu penting, serta kesalahan persepsi bahwa media pembelajaran harus identik dengan teknologi yang canggih dan mahal. Kurang inovatifnya guru dalam mengkondisikan suasana belajar akan membuat motivasi belajar siswa menurun. Hal tersebut dapat dibuktikan dari tidak fokusnya siswa pada pembelajaran dan kurangnya persiapan belajar siswa pada materi yang akan diajarkan. Selain itu, siswa akan jenuh dengan pembelajaran yang monoton. Membuat suasana kelas yang menyenangkan dan menggunakan media yang menarik dalam pembelajaran berpotensi dapat menumbuhkan minat belajar siswa sehingga bahan pelajaran yang diajarkan akan lebih mudah dipahami dan dipelajari oleh siswa. Perlu adanya pembaharuan media pembelajaran berupa media berbasis permainan dan teknologi yang digunakan guru agar mampu menarik siswa secara maksimal (Halimatus Solikah, 2020).

Sejak pemerintah mengumumkan kasus pertama Coronavirus Disease (Covid-19) pada Maret 2020, Covid-19 menyebar begitu cepat dan telah menyebar hampir ke seluruh negara termasuk Indonesia, sehingga World Health Organization (WHO) menetapkan wabah tersebut sebagai pandemi global pada 11 Maret 2020. Hampir semua sektor kehidupan terkena dampaknya, dampak penyebaran virus ini memaksa pemerintah Indonesia untuk menegakkan kebijakan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) PP. Nomor 21 Tahun 2020. Salah satu pembatasan tersebut meliputi ruang lingkup pendidikan, pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud) telah menerapkan kebijakan *learning from home* atau belajar dari rumah, terutama bagi satuan pendidikan yang berada di wilayah zona kuning, oranye dan merah (Asmuni, 2020).

Asmuni (2020) juga menambahkan bahwa belajar di rumah dilakukan melalui sistem pembelajaran jarak jauh (PJJ). Dalam pasal 20 ayat 1 ayat 15 UU No. 2003 disebutkan bahwa PJJ adalah pendidikan yang peserta didiknya terpisah dari pendidik dan pembelajarannya menggunakan berbagai sumber belajar melalui teknologi komunikasi, informasi dan media lain. PJJ terbagi menjadi dua cara dalam pelaksanaannya, yaitu pembelajaran jarak jauh dalam jaringan (*daring*) dan pembelajaran jarak jauh luar jaringan (*luring*). Dalam melaksanakan PJJ, satuan pendidikan dapat memilih pendekatan (*daring* atau *luring* atau kombinasi keduanya) sesuai karakteristik dan ketersediaan, kesiapan sarana dan prasarana. Dari penjabaran tersebut, salah satu jenis PJJ adalah pembelajaran *daring*. Di dalam penelitiannya Asmuni (2020) juga menjelaskan sistem pembelajaran *daring* merupakan sistem pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antar guru dan peserta didik, melainkan secara online yang menggunakan jaringan internet. Oleh karena itu, keberlangsungan pembelajaran *daring* tidak dapat dilepaskan dari keberadaan infrastruktur internet sebagai teknologi utamanya.

Menurut Henry Aditia Rigianti (2020) peralihan pembelajaran, dari yang semula tatap muka menjadi pembelajaran *daring* memunculkan banyak hambatan dalam pelaksanaannya, mengingat hal ini terjadi secara mendadak tanpa adanya persiapan sebelumnya. Bagi guru yang terbiasa melakukan pembelajaran secara

tatap muka, kondisi ini memunculkan ketidaksiapan persiapan pembelajaran. Perubahan yang terjadi secara cepat dan mendadak sebagai akibat penyebaran Covid-19 membuat semua orang dipaksa untuk melek teknologi. Dalam dunia pendidikan, teknologi memiliki dampak positif yang nyata bagi pembelajaran. Siswa dapat mengakses informasi lebih banyak dan lebih cepat dari berbagai sumber. Selain itu, banyak aplikasi yang dapat digunakan guru seperti power point, youtube, ataupun sistem berbasis e-learning sebagai media pembelajaran. Dengan pemanfaatan teknologi, proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan dan inovatif.

Menurut Halimatus Solikah (2020) menghadirkan suasana kelas yang menyenangkan serta menggunakan media yang menarik dalam melaksanakan pembelajaran berpotensi dapat menumbuhkan minat belajar siswa kemudian bahan pelajaran yang diajarkan akan lebih mudah dipahami dan dipelajari oleh siswa. Media pembelajaran yang dipergunakan pun harus mencukupi kriteria agar dapat memikat perhatian siswa agar siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Seperti yang sudah dibahas sebelumnya, perlu adanya pembaharuan media pembelajaran berupa media berbasis permainan dan teknologi yang digunakan guru agar mampu menarik siswa secara maksimal. Selain itu, media berbasis permainan dan teknologi yang mengikuti era 4.0 dapat digunakan sebagai jawaban tantangan pada era revolusi industri yang sedang berkembang. Hal tersebut memberikan peluang untuk meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran. Menanggapi hal tersebut, media pembelajaran interaktif Quizizz dapat dijadikan pilihan oleh guru sebagai media pembelajaran media berbasis permainan dan teknologi.

Quizizz ini masih jarang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran oleh sebagian guru di Indonesia. Halimatus Solikah (2020) mengatakan dalam penelitiannya Quizizz merupakan platform berbasis kuis yang dikombinasikan dalam bentuk permainan dan dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran. Adanya Quizizz ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan juga menambah semangat siswa dalam melaksanakan pembelajaran. Dalam quizizz ini memiliki banyak fungsi yang bukan sekedar ruang kelas, namun dapat pula

menjadi sarana distribusi tugas, submit tugas bahkan menilai tugas-tugas yang telah dikumpulkan dan siswa pun dapat melihat hasil jawaban yang dimilikinya secara langsung. Dengan memanfaatkan quizizz yang ada tentunya ini dapat menambah nilai guna dari Handphone yang dimiliki siswa sebagai alat media pembelajaran dan guru pun dapat merubah proses pembelajaran dari yang tidak menggunakan media akhirnya merubah menjadi menggunakan media pembelajaran yang dapat menambah minat belajar siswa (Humairoh, 2020).

Dari paparan diatas lah penulis menjadi termotivasi mengadakan penelitian dengan judul “Penerapan Quizizz sebagai Media Pembelajaran Daring Pada Kelas IV di SD Negeri 02 Indralaya Utara”

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi masalah pada penelitian sebagai berikut:

1. Diterapkannya kebijakan *learning from home* atau belajar dari rumah akibat dari adanya covid-19 yang menyebar di seluruh dunia termasuk Indonesia yang dalam pelaksanaannya dijumpai banyak hambatan.
2. Perlu adanya pembaharuan media pembelajaran berupa media berbasis permainan dan teknologi yang digunakan guru agar mampu menarik minat belajar siswa secara maksimal.
3. Penelitian ini difokuskan pada Penerapan Quizizz sebagai Media Pembelajaran Daring pada kelas IV di SD Negeri 02 Indralaya Utara.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, dikemukakan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan Quizizz sebagai media pembelajaran daring pada peserta didik kelas IV di SD Negeri 02 Indralaya Utara?
2. Bagaimana perbandingan hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah menggunakan Quizizz sebagai media pembelajaran daring di SD Negeri 02 Indralaya Utara?

3. Bagaimana hasil belajar peserta didik kelas IV setelah dikembangkan Quizizz sebagai media pembelajaran daring di SD Negeri 02 Indralaya Utara?

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan diadakannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan pengembangan Quizizz sebagai media pembelajaran daring pada peserta didik kelas IV di SD Negeri 02 Indralaya Utara.
2. Untuk mendeskripsikan perbandingan hasil belajar peserta didik kelas IV sebelum dan setelah menggunakan Quizizz sebagai media pembelajaran daring di SD Negeri 02 Indralaya Utara.
3. Untuk mendeskripsikan hasil belajar peserta didik kelas IV dengan mengembangkan Quizizz sebagai media pembelajaran daring di SD Negeri 02 Indralaya Utara.

1.5. Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dipaparkan diatas, manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.5.1. Manfaat teoritis

1. Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan referensi guna pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis quiz.
2. Sebagai pijakan dan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan pengembangan media pembelajaran di Sekolah Dasar.

1.5.2. Manfaat praktis

1. Bagi Sekolah: Sebagai bahan evaluasi pembelajaran yang telah dilaksanakan di sekolahnya selama pembelajaran daring.
2. Bagi Guru: Sebagai bahan evaluasi untuk meningkatkan profesionalisme agar dapat menciptakan pembelajaran daring yang lebih bervariasi melalui media internet.
3. Bagi Siswa: Meningkatkan kualitas pembelajaran daring sehingga dapat meningkatkan hasil belajar serta diharapkan dapat memperoleh pengalaman

langsung mengenai pembelajaran secara aktif, kreatif dan menyenangkan melalui media pembelajaran berbasis permainan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu. *Jurnal Kependidikan*, 2(25), 1–6.
- Ananda, Rusydi. Muhammad Fadhli. (2018). *Statistik Pendidikan (Teori Dan Praktik Dalam Pendidikan)*. Medan: CV. Widya Puspita
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Cetakan ke). Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2018). *DASAR-DASAR EVALUASI PENDIDIKAN* (Edisi 3). Bumi Aksara.
- Darmadi, H. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan* (cetakan ke). ALFABETA.
- Dimiyati & Mudjiono. (2009). *BELAJAR DAN PEMBELAJARAN* (cetakan ke). Rineka Cipta.
- Djahir, Y. H. (2015). *Perencanaan dan Media Pembelajaran* (Cetakan ke). Talenta Indonesia Mandiri (TIM).
- Dwijayani, N. M. (2019). Development of circle learning media to improve student learning outcomes. *Journal of Physics: Conference Series*, 1321(2), 171–187. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099>
- Fikri, H. & M. A. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif* (Cetakan I). Samudra Biru.
- Fitriyani, Y., Fauzi, I., & Sari, M. Z. (2020). Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19. *Profesi Pendidikan Dasar*, 7(1), 121–132. <https://doi.org/10.23917/ppd.v7i1.10973>
- Hamzah, Amir. (2019). *METODE PENELITIAN & PENGEMBANGAN (Research & Development)*. Batu: CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Handarini, O. I., & Wulandari, S. S. (2020). Pembelajaran Daring Sebagai Upaya

- Study From Home (SFH). *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(3), 465–503.
- Iskandar, Nehru, Cicyn Riantoni. (2021). *METODE PENELITIAN CAMPURAN*. Pekalongan: NEM
- Jannah, R. (2009). MEDIA PEMBELAJARAN. In *Media Pembelajaran* (Cetakan I). ANTASARI PRESS.
- Komsiyah, I. (2012). *BELAJAR dan PEMBELAJARAN* (Cetakan I). Teras.
- Marissa, N. (2020). Penggunaan Metode Peta Konsep Terhadap Hasil Belajar Geografi. *Jurnal MERETAS*, 7(1), 16–33.
- Neliwati. (2018). *Metodologi Penelitian Kuantitatif (Kajian Teori Dan Praktek)* (Cetakan pe, Issue 57). CV. Widya Puspita.
- Ningrum, W. R. (2018). Pengaruh Peranan Dan Pola Asuh Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Negeri (Sdn) Di Kecamatan Bogor Barat. *Jurnal Pendidikan*, 17(2), 129–137.
<http://jurnal.ut.ac.id/index.php/JP/article/view/621>
- Pohan, A. E. (2020). *KONSEP PEMBELAJARAN DARING BERBASIS PENDEKATAN ILMIAH* (Cetakan Pe). CV. Sarnu Untung.
- Putra, S. R. (2013). *Desain Evaluasi Belajar Berbasis Kinerja* (Cetakan Pe). DIVA Press.
- Rigianti, H. A. (2020). *KENDALA PEMBELAJARAN DARING GURU SEKOLAH DASAR DI KABUPATEN BANJARNEGARA*. 21(1), 1–9.
- Riwahyudin, A. (2015). Pengaruh Sikap Siswa Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kabupaten Lamandau. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 11. <https://doi.org/10.21009/jpd.061.02>
- Rohani. (2019). Diktat Media Pembelajaran. *Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*, 1–95.

- Rusman dkk. (2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru* (cetakan ke). RajaGrafindo Persada.
- Sadikin, A., & Hamidah, A. (2020). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19. *Biodik*, 6(2), 109–119. <https://doi.org/10.22437/bio.v6i2.9759>
- Sadiman, A. S. (dkk). (2014). *MEDIA PENDIDIKAN: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (Cetakan ke). RajaGrafindo Persada.
- 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/JIITUJ*, 4(2), 163–173. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Samsu. (2021). *METODE PENELITIAN: (Teori dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, serta Research & Development)*. Jambi: PUSAKA JAMBI
- Setiawan, A., Wigati, S., & Sulistyaningsih, D. (2019). Implementasi Media Game Edukasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas X Ipa 7 Sma Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019 / 2020. *Seminar Nasional Edusainstek FMIPA UNIMUS 2019 ISBN*, 167–173.
- Setyosari, Punaji. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Jakarta: KENCANA
- Slameto. (1988). *BELAJAR dan faktor-faktor yang mempengaruhinya* (cetakan pe). BINA AKSARA.
- Solikah, H. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019 / 2020 PENGARUH

PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF QUIZIZZ
TERHADAP MOT. *Jurnal Mahasiswa UNESA*, 7(3), 1–8.

- Sudijono, A. (2015). *PENGANTAR EVALUASI PENDIDIKAN* (cetakan ke). RajaGrafindo Persada.
- Sugiyono. (2017). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D* (Cetakan ke). ALFABETA.
- Suyitno, I. (2018). *Penelitian Deskripsi Kelas: Konsep Teoritis-Prosedur Analitis Contoh Praktis* (Cetakan ke). RajaGrafindo Persada.
- Ulhusna, M., Dewimarni, S., & Rismaini, L. (2021). Sosialisasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital pada Masa Pandemi. *Pekodimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 156–165.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran: Landasan dan Aplikasinya* (Cetakan Pe). Rineka Cipta.
- Yaumi, Muhammad. (2018). *MEDIA & TEKNOLOGI PEMBELAJARAN*. Jakarta: KENCANA