

ANALISIS KEAKTIFAN SISWA KELAS 4 SDN PALEBON 02 PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MELALUI MEDIA QUIZZZ

Putri Arum Widayati*, Joko Siswanto

Program Studi Pendidikan Profesi Guru, Universitas PGRI Semarang, Indonesia

*Corresponding author email: animfarabanim17@gmail.com

Article History

Received: 29 July 2024

Revised: 9 August 2024

Published: 31 August 2024

ABSTRACT

Improving one's perception of mathematics is vital, and as an implement, its manifestations might indeed seem diverse - an imperative embellishment of anticipation during the explanation of the study material. The established concepts generated by students would be agents to accentuating fundamental facts - of the mentioned material investigation! Students' excitement during learning is immensely critical. Implements, from these, arose influence. The knowledge process and students' engagements embody the totality as a student indicator, hence "activity". Teachers fulfill a fundamental function in this scholastic drama - the teachers and students' connection emphasizes the necessity of the learning process for an energy spark. Students, the audience, are observed to be of an active nature, not merely static observers. Interactive knowledge resources, such as Quizizz, are paradigms of enthusiasm igniters for learning Mathematics, despite being less tangible. This examination methodology encompasses a periodic focal point, not subdivided into rational factors, on a handful of dissimilar opinions. Examinations, colloquy reports, and instances of observation, although nonsensical, are elements of this investigation. The exemplar is the category of 4th-grade pupils from SDN Palebon 02, where elation and enthusiasm were epitomized predominantly in their involvement in maths studies, encompassing the use of Quizizz knowledge sources. The link and simpler interpretation of these concepts are distant from progressive. This qualitative research method attempts to evaluate the knowledge dynamics and the resulting fervor. The inferences, notwithstanding, retain obscurity, with lapses in grammar and the merging of instances still ambiguous.

Keywords: *Activeness, Mathematic Learning, Quizizz's Game*

Copyright © 2024, The Author(s).

How to cite: Widayati, P. A., & Siswanto, J. (2024). Analisis Keaktifan Siswa Kelas 4 SDN Palebon 02 Pada Pembelajaran Matematika Melalui Media Quizizz. *NUSRA : Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 5(3), 1261–1269. <https://doi.org/10.55681/nusra.v5i3.3152>



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

LATAR BELAKANG

Dalam era teknologi tak jarang kita temui penggunaan teknologi di berbagai bidang industry dan kalangan masyarakat. Salah satu bidang yang erat kaitannya dengan penggunaan teknologi adalah bidang Pendidikan. Dalam bidang Pendidikan pemanfaatan teknologi bertujuan sebagai penunjang fasilitas belajar siswa. Harapannya dengan penggunaan teknologi Pendidikan dapat lebih maju guru beserta siswa menjadi open minded dengan perkembangan zaman. Teknologi dalam bidang Pendidikan sangat berpengaruh pada saat proses pembelajaran. Meskipun sudah ada fasilitas penunjang yaitu teknologi yang canggih, kompetensi guru dalam memilih, memilah, dan mengoperasikan teknologi juga sangat berperan pada keberhasilan pembelajaran di kelas. Salah satu ciri keberhasilan pembelajaran di kelas dapat dilihat dari keaktifan siswa. Seperti yang dikemukakan oleh Eko widiyanto, (2015) bahwa dalam sebuah pembelajaran aktifitas siswa sangat berperan penting. Menurut Haryanto, (2012) keaktifan siswa di kelas dapat dipengaruhi beberapa factor diantaranya, siswa, guru, materi dan media pembelajaran. Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang berkesinambungan antara keaktifan siswa di kelas dengan media pembelajaran yang dipilih oleh guru. Pembelajaran akan berjalan sesuai dengan rancangan pembelajaran yang dibuat oleh guru apabila siswa ikut aktif terlibat dalam proses pembelajaran, baik dalam bentuk individu maupun kelompok. Pemilihan media pembelajaran yang inovatif atau sebelumnya belum digunakan dalam pembelajaran juga sangat mempengaruhi keaktifan siswa di kelas. Meski sudah menggunakan teknologi dalam proses pembelajarannya, guru tetap

harus berinovasi dalam penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran berbasis teknologi yang sering digunakan adalah Power Point. Power Point (PPT) sering digunakan guru untuk menampilkan video pembelajaran, sebagai bentuk strategi untuk menarik minat belajar siswa. Akan tetapi apabila hanya PPT saja sebagai media pembelajarannya, maka akan menimbulkan pembelajaran yang monoton sehingga harus dilakukan inovasi media pembelajaran berbasis teknologi jenis lainnya seperti teknologi berbasis game. Seperti di SDN Palebon 02 kelas 4 pada proses pembelajaran sudah memanfaatkan teknologi yaitu PPT, tetapi ketika pembelajaran matematika siswa terlihat pasif dan merasa jenuh karena hanya mendengarkan, melihat, dan menyimak paparan guru di layar LCD. Ketika guru menampilkan video pembelajaran dari 27 siswa hanya 30% siswa yang menyimak. Hal ini dikarenakan tidak ada tantangan bagi siswa setelah menonton video pembelajaran tersebut sehingga siswa bersikap tak acuh dengan apa yang ditampilkan guru. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam penggunaan teknologi. Karena teknologi itu banyak macamnya salah satunya teknologi yang berbasis game yaitu Quizizz. Dengan adanya tantangan dapat menarik rasa ingin tahu siswa dan menggugah semangat belajar siswa karena ada tantangan tersendiri bagi siswa yaitu untuk mendapatkan skor tertinggi.

Pada artikel ini akan dibahas lebih lanjut mengenai pengaruh penggunaan teknologi berbasis game : Quizizz terhadap keaktifan siswa kelas 4 dalam pembelajaran matematika.

Dari uraian di atas dapat ditarik rumusan masalah yaitu :

1. Bagaimana proses pelaksanaan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi berbasis game Quizizz ?
2. Bagaimana keaktifan siswa kelas 4 SDN Palebon 02 sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran Quizizz?
3. Apa dampak penggunaan Quizizz pada pembelajaran matematika terhadap keaktifan siswa kelas 4 SDN Palebon 02?

Adapun tujuan dari penelitian artikel adalah

1. Untuk mengetahui proses penggunaan teknologi berbasis game Quizizz pada pembelajaran matematika di kelas 4 SDN Palebon 02
2. Untuk mengetahui keaktifan siswa kelas 4 SDN Palebon 02 sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran Quizizz.

Pengertian Belajar: Slameto (2015) menyatakan bahwa belajar adalah proses mengubah tingkah laku dengan berinteraksi dengan lingkungannya, dan Skinner menyatakan bahwa belajar meningkatkan respons. Sebaliknya, Ihsana (2017) menggambarkan belajar sebagai proses dari tidak tahu menjadi tahu untuk mencapai hasil yang optimal. Singkatnya, belajar adalah upaya untuk memperbaiki diri sendiri.

Pembelajaran Aktif: Amri (2015) menyatakan bahwa pembelajaran aktif termasuk aktivitas di mana siswa terlibat secara aktif sejak awal. Hal ini sejalan dengan Safa'at (2012) yang menyatakan bahwa interaksi siswa-guru dan materi juga termasuk dalam kategori ini. Departemen Pendidikan menetapkan standar untuk pengembangan keterampilan intelektual, sosial, dan fisik. Oleh karena itu, pembelajaran aktif melibatkan siswa dari awal hingga akhir proses.

Media Pembelajaran: Menurut Syaiful Bahari Djamarah dan Azwan Zain (2020), media pembelajaran adalah alat yang membantu seseorang mencapai tujuan akademik mereka. Azhar (2011) menyatakan bahwa itu termasuk dalam sumber pendidikan yang mendorong siswa untuk belajar. Hal ini sejalan dengan Riri Okra (2019) menyatakan bahwa media pembelajaran digital adalah alat fisik dan komunikasi yang membantu siswa belajar lebih baik, menurut. Lauty Bella (2020) menyatakan bahwa media digital memiliki unsur permainan. Alat pembelajaran digital membantu guru menyampaikan pelajaran dan meningkatkan semangat siswa.

Menurut Piaget, siswa di SD (usia 7-12) berada di tahap operasional konkrit dan membutuhkan alat peraga untuk berpikir logis. Menurut Sumarjan (2017), ada dua komponen internal yang memengaruhi hasil belajar matematika: minat, motivasi, perhatian, kecakapan, kondisi fisik, dan faktor eksternal seperti lingkungan kelas, media pembelajaran, dan suasana kelas.

Game Edukasi dalam Pembelajaran: Haruna (2019) menunjukkan bahwa game menarik minat siswa untuk belajar, dan Yulia et al. (2019) menemukan bahwa game membuat pembelajaran lebih seru dan kreatif. Quizizz adalah salah satu aplikasi berbasis game terbaik. Purba (2019) menyatakan bahwa Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game yang membuat latihan menjadi interaktif dan menyenangkan dengan fitur permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik. Dengan aplikasi ini, siswa dimotivasi untuk berkompetisi dan belajar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Menurut

Sugiyono (2020:9) menyatakan bahwa ada banyak kebenarannya dalam penelitian kualitatif. Metode kualitatif berpusat pada pengamatan fenomena dan penelitian lebih lanjut tentang karakteristik dan maknanya. Kekuatan kata dan kalimat yang digunakan sangat memengaruhi analisis dan ketelitian penelitian kualitatif. Hal ini sejalan dengan Basri (2014), yang menyatakan bahwa penelitian kualitatif berpusat pada proses dan hasil. Menurut Saryono (2010), penelitian kualitatif berpusat pada unsur manusia, objek, institusi, dan hubungan dan interaksi mereka untuk memahami peristiwa, tindakan, dan fenomena. Agar penelitian menggunakan metode kualitatif dapat mencapai tujuan, diperlukan pengumpulan data yang beralasan dan bermakna. Pendekatan kualitatif dipilih untuk mengetahui gambaran keaktifan siswa kelas 4 SDN Palebon 02 dalam penggunaan media Quizizz pada pembelajaran matematika.

Studi kasus, naratif, dan etnografi adalah beberapa strategi penelitian kualitatif, menurut Saryono (2010). Penelitian ini menggunakan strategi studi kasus, yang merupakan pendekatan penelitian di mana peneliti mempelajari secara menyeluruh suatu peristiwa, program, aktivitas, proses, atau sekelompok orang. Studi kasus ini dibatasi oleh waktu dan aktivitas, dan berbagai metode pengumpulan data digunakan selama waktu yang ditentukan untuk mengumpulkan informasi. Penelitian kualitatif mengutamakan proses daripada hasil. Ini disebabkan oleh fakta bahwa hubungan antara komponen yang sedang diteliti akan menjadi lebih jelas saat diamati selama proses. Karena metode ini kualitatif, data yang dikumpulkan terdiri dari kata-kata dan gambar daripada angka.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Penerapan Quizizz dalam Pembelajaran matematika

Pada pembelajaran matematika di kelas 4 SDN Palebon 02 guru menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning yang mana guru memberikan permasalahan pada siswa dengan menampilkan gambar bangun datar di layar LCD. Kemudian guru mengajukan beberapa pertanyaan pemantik untuk menggugah pengetahuan siswa. Apabila siswa sudah mulai terpancing untuk mencari solusi dari permasalahan yang diberikan, guru menampilkan video pembelajaran. Pada saat menampilkan video pembelajaran tidak semua siswa perhatiannya bisa focus tertuju pada video, ada beberapa siswa yang asyik dengan dirinya sendiri atau asyik dengan teman di sebelahnya. Oleh karena itu, sebelum video ditayangkan guru memberikan himbauan kepada siswa untuk tidak melakukan aktivitas apapun selama video ditayangkan supaya bisa fokus memperhatikan dan memahami apa yang disampaikan dari video pembelajaran tersebut yang nantinya akan ada quiz yang jawabannya ada dalam video pembelajaran tersebut sehingga siswa yang tidak fokus memperhatikan video akan kesulitan menjawab soal quiz. Sebelumnya guru sudah menyiapkan beberapa soal untuk Quizizz yang jawabannya ada dalam video pembelajaran. Quizizz yang dipakai di kelas 4 SDN Palebon 02 adalah quizizz yang bermode kertas.

Salah satu fitur Quizizz adalah mode kertas, yang memungkinkan siswa memainkan quiz di kelas tanpa menggunakan smartphone mereka. Guru harus mempunyai akun Quizizz terlebih dahulu dan bertindak sebagai administrator teacher, selanjutnya guru menginput nama

siswa satu kelas ke dalam aplikais Quiziz. Quiziz mode kertas ini bisa digunakan untuk soal berjenis pilihan ganda. Setelah siswa menyimak video pembelajaran guru membagikan pola jawaban yang dicetak sebagai alat siswa untuk menjawab soal Quizizz. Soal dipaparkan di aplikasi Quizizz melalui LCD , kemudian menjawab soal terssebut dengan mengangkat kertas sesuai dengan pola jawaban yang siswa anggap benar, lalu guru menyecan menggunakan smartphone pola jawaban masing – masing siswa. Hasil jawaban siswa akan otomatis terdata di aplikasi Quizizz.

2. Analisis keaktifan siswa selama menggunakan Quizizz

Berdasarkan hasil penelitian dengan instrument yang telah disajikan sebelumnya berupa observasi lapangan, wawancara, dan dokumentasi yang dilakukan di SDN Palebon 02 Semarang, yang bersumber dari guru kelas 4 dan siswa kelas 4 SDN Palebon 02. Dalam penelitian yang dilakukan, diperoleh hasil penelitian di SDN Palebon 02 Semarang berupa analisis keaktifan siswa kelas 4 SDN Palebon 02 pada pembelajaran matematika melalui media Quizizz. Hasil wawancara dengan 5 siswa kelas 4 SDN Palebon 02 terkait pelaksanaan pembelajaran matematika ssebelum digunakannya Quizizz dan sesudah menunjukkan perbedaan yang sangat signifikan. Dibuktikan dengan pernyataan siswa kelas 4 yang mengatakan bahwa pembelajaran matematika itu sangat sulit dan kadang membosankan, tetapi setelah ada Quizizz di tengah – tengah pembelajaran membuat siswa menjadi tertantang dan semangat belajar matematika. Selain itu, ada juga siswa yang menyatakan bahwa pembelajaran matematika sangat seru karena ada gamenya dan merasa ketagihan dengan game matematika di Quizizz tersebut.

Ketika di akhir pembelajaran guru melakukan refleksi dengan menanyakan bagaimana perasaan selama pembelajaran matematika. Sebagian besar siswa mengatakan bahwa mereka merasa senang belajar matematika terutama pada bagian Quizizz mode kertas karena siswa merasa tertantang dengan soal Quizizz yang membutuhkan kecepatan dan ketepatan dalam menjawab supaya mendapatkan skor yang maksimal. Hal ini sejalan dengan pendapat (Purba, 2019 : 5) bahwa dengan adanya media pembelajaran berbasis game Quizizz dapat memungkinkan siswa saling bersaing dan memotivasi untuk belajar sehingga menggugah semangat belajar siswa.

Tabel 1.1 Aspek keaktifan siswa

No	Aspek keaktifan siswa	Aktif	Kurang aktif
1.	Keaktifan siswa dalam semua proses pembelajaran matematika		
2.	Sikap siswa selama proses pembelajaran matematika		
3.	Kedisiplinan siswa selama proses pembelajaran		
4.	Kerjasama dalam kelompok		
5.	Keberanian mengungkapkan ide dan gagasan dalam menjawab pertanyaan.		
6.	Mengerjakan soal formatif melalui media pembelajaran teknologi digital : Quiziz		

Presentase Aktif : Kurang Aktif :
--

teknologi digital : Quizizz				
-----------------------------	--	--	--	--

Aktif	Jika siswa mengikuti proses pembelajaran dengan melakukan aktivitas psikomotorik, kognitif dan afektif sesuai dengan perencanaan pembelajaran
Kurang Aktif	Jika siswa mengikuti proses pembelajaran dengan kurang melakukan aktivitas psikomotorik, kognitif, dan afektif sesuai dengan perencanaan pembelajaran.

Dari hasil observasi keaktifan siswa kelas 4 SDN Palebon 02 pada pembelajaran matematika sebelum menggunakan media Quizizz terdapat 10 siswa kurang aktif ketika pembelajaran. kurang aktifnya siswa terdapat pada indikator respon siswa dalam semua proses pembelajaran matematika, kedisiplinan siswa selama proses pembelajaran, serta keberanian mengungkap ide dan gagasan dalam menjawab pertanyaan. Hal ini disebabkan oleh suasana pembelajaran yang kurang menggugah semangat siswa atau cenderung monoton. Hal ini sejalan dengan pendapat (Paramitha, 2017) pembelajaran yang monoton akan cenderung membuat siswa kurang aktif karena siswa belum tergugah semangat belajarnya. Sedangkan hasil observasi keaktifan siswa kelas 4 SDN Palebon 02 pada pembelajaran matematika sesudah menggunakan media Quizizz didapatkan data sebanyak 2 siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran karena sibuk dengan dunianya sendiri dan asyik mengusili teman lainnya. Dari 27 siswa terdapat 25 siswa aktif selama proses pembelajaran karena adanya media Quizizz yang membuat siswa tergugah inat belajarnya kemudian menjadi termotivasi untuk bersaing dengan temannya untuk bisa menjawab soal benar. Denga adanya rasa ingin bersaing dan motivasi untuk bisa menjawab soal bena membuat siswa fokus memperhatikan penjelasan guru dan menyimak video pembelajaran yang ditayangkan oleh guru. Hal ini sejalan dengan pendapat Yulia et al.,(2019) yang menyatakan bahwa game edukasi membuat pembelajaran menjadi lebih seru sehingga membuat siswa termotivassi untuk bisa memenangkan game tersebut dengan saling bersaing. Apabila ada rasa ingin bisa dan

Tabel 1.2 Hasil Observasi Keaktifan Siswa

No .	Aspek Keaktifan	Sebelum		Sesudah	
		A	K	A	K
1.	Keaktifan siswa dalam semua proses pembelajaran matematika	17	10	25	2
2.	Sikap siswa selama proses pembelajaran matematika	17	10	25	2
3.	Kedisiplinan siswa selama proses pembelajaran	23	4	27	0
4.	Kerjasama dalam kelompok	24	3	27	0
5.	Keberanian mengungkapk an ide dan gagasn dalam menjawab pertanyaan.	17	10	25	2
6.	Mengerjakan soal formatif melalui media pembelajaran	-	-	27	0

ingin tahu maka disitulah akan timbul kefokuskan dan kemauan untuk belajar.

Keaktifan siswa juga dapat ditentukan dari segi kesiapan guru dalam mempersiapkan perangkat pembelajaran. Persiapan perangkat pembelajaran meliputi perencanaan pelaksanaan pembelajaran, pemilihan media pembelajaran yang inovatif, melakukan apersepsi, melakukan ice breaking ketika pembelajaran, memberitahukan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, memulai pembelajaran, memberikan tugas sesuai dengan materi yang disampaikan, mengarahkan dan menginstruksikan siswa untuk fokus & menyimak video pembelajaran, dan memberi umpan balik kepada siswa. Dari hasil observasi untuk guru didapatkan data bahwa guru sudah memenuhi beberapa indicator yang telah disebutkan sebelumnya. Sebelum menggunakan media Quizizz, guru lebih sering menggunakan PPT saja untuk menampilkan ilustrasi / video pembelajaran. Hal itu menyebabkan siswa merasa bosan dan jenuh karena hanya menyimak, mendengarkan, lalu diberi lembar soal untuk dikerjakan. Dari peristiwa tersebut diperlukan cara yang berbeda supaya siswa tidak merasa bosan dan jenuh yaitu dengan menyisipi media Quizizz setelah siswa menyimak video pembelajaran supaya siswa merasa tertantang, saling bersaing dan tergugah semangat belajarnya. Hal ini sejalan dengan penelitian Lufty Bella (2020, hlm. 73), yang menyatakan bahwa pemilihan media pembelajaran digital berbasis permainan / game sangat cocok untuk anak usia sekolah dasar karena mampu membuat siswa menjadi aktif dalam pembelajaran sehingga tercipta proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

3. Factor – factor yang mempengaruhi keaktifan siswa

Menurut Maradona (2016), ada dua komponen yang mempengaruhi kemampuan siswa untuk belajar. Yang pertama adalah faktor fisiologis (keadaan fisik dan jasmani), yang terdiri dari keadaan fisik (pancaindra) dan keadaan jasmani; dalam hal ini, keadaan fisik (pancaindra) mencakup kondisi pancaindra yang efektif.

Selain itu, faktor fisiologis berkaitan dengan kondisi kesehatan siswa. Dari hasil pengamatan yang dilakukan guru di kelas 4 SDN Palebon 02 terdapat 3 siswa yang kurang aktif karena merasa masih mengantuk. Ketika guru memberikan pertanyaan responnya lambat dan terkadang tidak memberikan respon. Hal itu disebabkan karena siswa tidur larut malam dengan beberapa alasan. Dari peristiwa tersebut guru memberikan penguatan dan motivasi tentang aturan di rumah di waktu malam hari yang salah satunya adalah tidur malam yang efektif pukul 9 tepat.

2) faktor psikologis (perhatian, ingatan, dan tanggapan)

Menurut Maradona (2016), faktor psikologis menjelaskan perhatian dan respons siswa ketika guru menyampaikan informasi. Di kelas 4 SDN Palebon 02 sebelum diterapkan media Quizizz perhatian siswa sangat lemah pada pembelajaran. sebagian besar siswa asyik bicara sendiri dengan teman sebangku, usil kepada teman, dan memainkan alat tulisnya. Hal ini disebabkan siswa merasa terlalu sering melakukan hal yang sama pada saat pembelajaran. oleh karena itu dibutuhkan cara yang berbeda (inovatif pengembangan) dari biasanya dengan menggunakan aplikasi Quizizz untuk membuat siswa tertantang, timbul rasa saling bersaing yang positif sehingga dapat menarik perhatian siswa untuk memperhatikan / menyimak penjelasan guru.

Faktor eksternal yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa adalah:

1) Faktor nonsosial (tempat dan fasilitas)

Dari segi tempat, kelas 4 SDN Palebon 02 terletak di sebelah pojok sehingga jauh dari pintu masuk dan jalan. Dengan letak yang berada di pojok siswa terhindar dari bisingnya suara kendaraan dan lalu lalang orang lewat. Pengaturan tempat duduk yang membuat siswa nyaman ketika berdiskusi. Fasilitas di kelas 4 SDN Palebon 02 sudah cukup memadai dengan adanya speaker, LCD & proyektor, kipas angin, dan alat peraga lainnya. Kondisi tersebut cukup membuat siswa merasa nyaman dan aman untuk belajar. Hal ini sesuai dengan pendapat Maradona, 2016 yang menyatakan bahwa kondisi tempat yang nyaman dan jauh dari kebisingan serta fasilitas yang memadai untuk siswa belajar. Dari kondisi yang nyaman dan aman menjadi faktor pendukung keaktifan siswa dalam pembelajaran.

2) Faktor sosial (guru dan teman sebaya)

Maradona (2016) menyatakan bahwa teman sebaya dan instruktur merupakan komponen penting dalam proses belajar mengajar di kelas. Guru dapat mengaktifkan proses pembelajaran di kelas dengan menggunakan metode pembelajaran dan media pembelajaran yang bervariasi. Hal ini sesuai dengan hasil observasi dan wawancara siswa kelas 4 SDN Palebon 02 yang mana menyatakan bahwa siswa lebih aktif ketika guru menambahkan media digital berbasis game yaitu Quizizz dalam pembelajaran matematika karena siswa merasa seru dalam belajar, tertantang dan saling bersaing sehingga tergugah semangat belajarnya.

4. Dampak penggunaan Quizizz terhadap keaktifan siswa

Dari hasil observasi di kelas 4 SDN Palebon 02 didapatkan bahwa dampak penggunaan Quizizz dapat membuat siswa yang awalnya kurang aktif menjadi aktif, yang awalnya asyik sendiri dengan teman sebangku ketika guru menjelaskan materi menjadi lebih tenang dan mau memperhatikan penjelasan guru karena dengan adanya Quizizz siswa memiliki rasa saling bersaing untuk bisa menjawab soal Quizizz dengan benar supaya bisa mendapatkan skor yang maksimal. Hal ini sesuai dengan pendapat Sri Mulyani & Hanif Evendi, 2020 menyatakan bahwa Quizizz memiliki kemudahan penggunaan dan hasil penilaian yang cepat, aplikasi ini sangat disukai oleh siswa dan mendukung revolusi pembelajaran 4.0 membuat siswa memiliki minat dan semangat belajar yang tinggi.

KESIMPULAN

Penggunaan teknologi dalam pendidikan, terutama platform pembelajaran berbasis game seperti Quizizz, memiliki potensi untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam pelajaran. Studi di kelas 4 SDN Palebon 02 menunjukkan bahwa Quizizz dapat meningkatkan minat siswa dalam matematika. Setelah Quizizz digunakan, siswa biasanya pasif dan tidak terlibat dalam pelajaran. Namun, setelah menggunakannya, siswa menjadi lebih aktif dan terlibat dalam pelajaran. Quizizz membuat siswa tertantang dan termotivasi untuk belajar dengan elemen permainan yang menarik seperti quiz mode kertas yang dapat digunakan di kelas tanpa menggunakan smartphone. Kemampuan guru untuk menggunakan teknologi inovatif sangat memengaruhi keberhasilan pembelajaran. Selain itu, faktor internal (seperti keadaan fisik dan psikologis siswa)

dan eksternal (seperti interaksi sosial dan lingkungan tempat belajar) memengaruhi tingkat keaktifan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustiyan, Ryan. (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Software Lectora Inspire pada Materi Matriks*. Universitas Islam Negeri Malik Ibrahim Malang.,
- Aini, Yulia Isratul. (2019). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu*. Jurnal Kependidikan. Vol. 2. hlm. 1-6.
- Amri, S. (2015). *Implementasi Pembelajaran Aktif dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Asshiddiqie, Jimly dan Ali Safa'at. (2012). *Teori Hans Kelsen tentang Hukum*. Jakarta: Konpress.
- Basri. (2014). *Metodologi Penelitian Sejarah*. Bandar Lampung : Restu Agung
- Dimiyati dan Mudjiono. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Haryanto. (2012). *Pengertian Pendidikan Karakter*.
- Ihsana, (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Lufri Bella, dkk., 2020, *Metodologi Pembelajaran*, Malang : CV. IRDH. Hal. 173
- Maradona. (2016). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV B Sd*. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Vol: 17, No: 5 halaman 1.619-1.628.
- Nadya Haruna. (2019). *Game Edukasi*. Jurnal Midwifery, Vol. 1 No. 2 pg. 79-91. Intervensi Non F.
- Okra, Riri, and Yulia Novera. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Digital IPA Di SMP N 3 Kecamatan Pangkalan*. Journal Educative : Journal of Educational Studies, 4.2, 121
- Paramita, A. D., Rusilowati, A., & Sugianto. (2017). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Literasi Sains Sains*. PHENOMENON: Jurnal Pendidikan IPA. Vol. 7, No. 1, 2017: 58-67.
- Purba, L. S. (2019). *Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz pada Mata Kuliah Kimia Fisika I*. Jurnal Dinamika Pendidikan, 12.
- Saryono, (2010). *Metode Penelitian Kualitatif*, PT. Alfabeta, Bandung
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT, Rineka Cipta
- Sri Mulyati dan Haniv Evendi. (2020). *"Pembelajaran Matematika melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegara,"* (GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika, Vol. 03 No.01), 66
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta
- Sumarjan. (2020). *Pembelajaran Matematika Di SD Menyenangkan*. Semarang: Formci Press
- Syaiful Bahari Djamarah Dan Aswan Zain. (2020). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Widiyanto, Eko dan Subyantoro. (2015). *Peningkatan Keterampilan membaca teks klasifikasi menggunakan metode SQ3R dengan media gambar*. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 4 (1), 2-9.