

**SKRIPSI**

**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ  
DI KELAS IV SDIT WAHDATUL UMMAH METRO**

**Oleh:**

**CINDI NOVITA SARI  
NPM. 1801051016**



**Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO  
1443 H / 2022 M**

**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ  
DI KELAS IV SDIT WAHDATUL UMMAH METRO**

Diajukan Untuk memenuhi Tugas dan Memenuhi Sebagian Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh:

**CINDI NOVITA SARI**  
NPM. 1801051016

Pembimbing: Edo Dwi Cahyo, M.Pd

Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO**  
**1443 H / 2022 M**



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telp. (0726) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.metrouniv.ac.idE-mailiaainmetro@metrouniv.ac.id

**NOTA DINAS**

Nomor : -  
Lampiran : 1 (satu) berkas  
Perihal : Permohonan Dimunaqosyahkan

Kepada Yth.  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro  
Di Metro

*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Setelah kami mengadakan pemeriksaan dan bimbingan seperlunya, maka skripsi penelitian yang telah disusun oleh:

Nama : Cindi Novita Sari  
NPM : 1801051016  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Yang berjudul : IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ DI KELAS IV SDIT WAHDATUL UMMAH METRO

Sudah kami setuju dan dapat diajukan ke Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro untuk di munaqosyahkan.

Demikian harapan kami dan atas perhatiannya, kami ucapkan terima kasih.

*Wassalammu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Mengetahui,  
Ketua Jurusan PGMI

**H. Nindia Yuliwulandana, M.Pd**  
NIP. 19700721 199903 1 003

Metro, 02 Juni 2022  
Dosen Pembimbing

**Edo Dwi Cahyo, M.Pd**  
NIP. 19900715 201801 1 002

## PERSETUJUAN

Judul : IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ DI  
KELAS IV SDIT WAHDATUL UMMAH METRO

Nama : Cindi Novita Sari  
NPM : 1801051016  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

## DISETUJUI

Untuk diajukan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan  
Ilmu Keguruan IAIN Metro.

Metro, 02 Juni 2022

Dosen Pembimbing



**Edo Dwi Cahyo, M.Pd**

NIP. 19900715 201801 1 002



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

**PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI**

Nomor: *B-2919/1n.28.1/ED/PP.509/06/2022*

Skrripsi dengan Judul: “IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN QUIZZ DI KELAS IV SDIT WAHDATUL UMMAH METRO”, disusun Oleh: Cindi Novita Sari, NPM: 1801051016 Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), telah diujikan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada Hari/Tanggal: Rabu, 15 Juni 2022

**TIM PENGUJI:**

Ketua/Moderator : Edo Dwi Cahyo, M.Pd  
Penguji I : Suhendi, M.Pd  
Penguji II : Yunita Wildaniati, M.Pd  
Sekretaris : Ulia Anisatur Rosidah, M.Pd



Mengetahui,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



## ABSTRAK

### IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ DI KELAS IV SDIT WAHDATUL UMMAH METRO

Oleh: Cindi Novita Sari

Media merupakan salah satu komponen utama dalam proses pembelajaran. Pada era saat ini guru dituntut untuk memiliki kreativitas dan inovasi yang tinggi terkait dengan pelaksanaan pembelajaran dengan peserta didik, termasuk dalam penggunaan media pembelajaran agar peserta didik lebih memiliki minat dan semangat dalam belajar, salah satunya dengan menggunakan media Quizizz. Namun, dalam penerapannya terdapat kendala dalam penggunaan Quizizz yaitu aplikasi ini membutuhkan kestabilan jaringan internet dalam penggunaannya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi media pembelajaran Quizizz dan mengetahui kendala-kendala yang dihadapi dalam implementasi media pembelajaran Quizizz serta solusi yang digunakan dalam mengatasi kendala yang dihadapi dalam implementasi media pembelajaran Quizizz di kelas IV SDIT Wahdatul Ummah Metro.

Jenis penelitian ini adalah kualitatif lapangan dengan sifat penelitian deskriptif kualitatif. Sumber data menggunakan data primer dan data sekunder dengan informan pada data primer adalah kepala sekolah, guru, orang tua, dan siswa terkait dengan implementasi media pembelajaran Quizizz di kelas IV SDIT Wahdatul Ummah Metro. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik penjamin keabsahan data menggunakan triangulasi teknik. Teknik analisis data menggunakan reduksi data, *display* data (penyajian data), dan kesimpulan (verifikasi).

Hasil penelitian ini berkaitan dengan implementasi media pembelajaran Quizizz di kelas IV yang mencakup tahap yang dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran dengan media Quizizz yakni tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap penutup. Kendala yang dihadapi dalam implementasi media pembelajaran Quizizz di kelas IV meliputi penurunan peringkat siswa di Quizizz, kebutuhan guru untuk mempelajari Quizizz secara detail, adanya orang tua yang mengerjakan soal Quizizz anaknya, tidak serentak siswa dalam mengerjakan Quizizz, dan kendala jaringan internet. Solusi untuk mengatasi kendala dalam implementasi media pembelajaran Quizizz di kelas IV yakni dengan mengadakan forum KKG pada guru untuk saling mengajarkan penggunaan Quizizz, menghimbau siswa untuk lebih konsentrasi dalam mengerjakan Quizizz, untuk menghindari adanya orang tua yang mengerjakan Quizizz anak maka guru menasihati siswa secara *face to face* dan menekankan kepada orang tua siswa bahwa nilai Quizizz bukanlah nilai resmi untuk rapor, membiarkan siswa untuk tetap masuk dalam permainan Quizizz selama guru belum mengklik *stop* pada permainan Quizizz sesuai waktu yang telah ditentukan, dan mengerjakan Quizizz di bagian rumah yang memiliki jaringan internet yang bagus serta menyediakan kuota sebelum pembelajaran dengan Quizizz dimulai.

**Kata Kunci:** Implementasi, Media pembelajaran, Quizizz, Kualitatif

## ORISINALITAS PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Cindi Novita Sari  
NPM : 1801051016  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa Skripsi ini secara keseluruhan adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Metro, 02 Juni 2022  
Yang menyatakan,



**Cindi Novita Sari**  
NPM 1801051016

## MOTTO

إِنَّ أَحْسَنَتُمْ أَحْسَنْتُمْ لِأَنْفُسِكُمْ... ﴿٧﴾ (سورة الإسراء, ٧)

“Jika kamu berbuat baik (berarti) kamu berbuat baik untuk dirimu sendiri.”<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> QS. Al-Isra (17) : 7



## **PERSEMBAHAN**

Syukur Alhamdulillah, setulus hati dan penuh rasa syukur kehadiran Allah SWT. yang selalu melimpahkan rahmat dan karunia-Nya untuk terus mengiringi langkah peneliti dalam mencapai cita-cita.

1. Kedua orang tua tercinta, Ayahanda Ribowo dan Ibunda Kartini, terima kasih sudah selalu menyayangi anak bungsumu ini dan selalu memberi nasihat untuk hidup serta tak pernah jemu mendo'akan dan memberi semangat untuk keberhasilan penulis.
2. Mas dan mbakku tersayang, Bripka Indra Setiawan, Cerly Anggraini, S.E dan suami Fadly Kurniawansyah S.Pd, serta keponakan tercinta yaitu Shidqi Setiawan, Cyrilla Kaureen Setiawan, Akhdan Rasyid Kurniawansyah, dan Alinka Rayya Kurniawansyah, yang selalu menjadi motivasi bagi penulis untuk senantiasa menjadi sosok pribadi yang lebih baik.
3. Sahabat-sahabat seperjuanganku di kampus yaitu Clara, Dewi, Adel, Emy, Zellin, Ilah, Ais, Atika, terima kasih sudah selalu kebersamaiku dalam perjuangan menempuh pendidikan S1 di IAIN Metro.
4. Rekan-rekan mahasiswa PGMI angkatan 2018 yang saling memotivasi mendukung satu sama lain.
5. Almamater Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.

## KATA PENGANTAR


Syukur *Alhamdulillah* peneliti haturkan kepada Allah SWT. atas taufik hidayah dan inayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Skripsi ini adalah sebagai salah satu bagian dari persyaratan untuk menyelesaikan pendidikan program Strata Satu (S1) Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) FTIK IAIN Metro guna memperoleh gelar S.Pd.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Dr. Hj. Siti Nurjanah, M.Ag selaku rektor IAIN Metro Lampung, Dr. Zuhairi, M.Pd selaku dekan FTIK IAIN Metro Lampung, H. Nindia Yuliwulandana, M.Pd selaku ketua jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, dan bapak Edo Dwi Cahyo, M.Pd selaku pembimbing yang telah memberi bimbingan yang sangat berharga dalam mengarahkan dan memberi motivasi bagi penulis.

Ucapan terima kasih tak lupa peneliti haturkan kepada orang tua, keluarga, sahabat, bapak Sarifudin, M.Pd.I selaku kepala SDIT Wahdatul Ummah Metro, Dewan Guru terutama bu Eka Adinia selaku wali kelas IV Tuanku Imam Bonjol, beserta Staf Tata Usaha SDIT Wahdatul Ummah Metro, salah satu orang tua siswi kelas IV Tuanku Imam Bonjol, siswa-siswi kelas IV Tuanku Imam Bonjol SDIT Wahdatul Ummah Metro serta pihak-pihak lain yang telah membantu dalam penelitian ini.

Masukan dan saran demi perbaikan skripsi ini sangat diharapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua. Aamiin. Akhir kata penulis ucapkan terima kasih.

Metro, 02 Juni 2022  
Penulis,



**Cindi Novita Sari**  
NPM. 1801051016

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>ii</b>
<b>NOTA DINAS</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERSETUJUAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>PENGESAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vi</b>
<b>ORISINILITAS PENELITIAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>viii</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>ix</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Pertanyaan Penelitian.....	5
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	6
D. Penelitian Relevan .....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Media Pembelajaran .....	9
1. Pengertian Media Pembelajaran .....	9
2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran .....	10
3. Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran .....	11
4. Jenis-jenis Media Pembelajaran .....	15
B. Quizizz .....	17
1. Pengertian Quizizz .....	17
2. Cara Penggunaan Quizizz .....	20
3. Kelebihan dan Kekurangan Quizizz beserta Solusinya.....	27

<b>BAB III</b>	<b>METODOLOGI PENELITIAN</b>	
	A. Jenis dan Sifat Penelitian.....	31
	B. Sumber Data.....	32
	C. Teknik Pengumpulan Data.....	33
	D. Teknik Penjamin Keabsahan Data .....	36
	E. Teknik Analisis Data.....	38
<b>BAB IV</b>	<b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
	A. Hasil Penelitian .....	41
	1. Temuan Umum Lokasi Penelitian .....	41
	a. Sejarah Berdirinya SDIT Wahdatul Ummah Metro .....	41
	b. Struktur Organisasi di SDIT Wahdatul Ummah Metro .....	43
	c. Visi, Misi, dan Tujuan SDIT Wahdatul Ummah Metro.....	44
	d. Data Pendidik dan Peserta Didik SDIT Wahdatul Ummah Metro.....	45
	e. Sarana dan Prasarana SDIT Wahdatul Ummah Metro .....	49
	f. Denah Lokasi SDIT Wahdatul Ummah Metro .....	50
	2. Temuan Khusus Penelitian .....	51
	a. Implementasi Media Pembelajaran Quizizz di Kelas IV SDIT Wahdatul Ummah Metro .....	51
	b. Kendala yang Dihadapi dalam Implementasi Media Pembelajaran Quizizz di Kelas IV SDIT Wahdatul Ummah Metro.....	61
	c. Solusi yang Digunakan untuk Mengatasi Kendala dalam Implementasi Media Pembelajaran Quizizz di kelas IV SDIT Wahdatul Ummah Metro.....	64
	B. Pembahasan .....	68
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP</b>	
	A. Kesimpulan.....	84
	B. Saran.....	86
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>		
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>		
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP</b>		

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1. Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan SDIT Wahdatul Ummah Metro .....	45
Tabel 4.2. Data Peserta Didik SDIT Wahdatul Ummah Metro.....	47
Tabel 4.3. Sarana dan Prasarana SDIT Wahdatul Ummah Metro.....	49
Tabel 4.4. Keterangan Denah SDIT Wahdatul Ummah Metro .....	50

## **DAFTAR GAMBAR**

	Halaman
Gambar 4.1. Struktur Organisasi SDIT Wahdatul Ummah Metro.....	43
Gambar 4.2. Denah SDIT Wahdatul Ummah Metro .....	50

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
1. Foto-Foto Dokumentasi Penelitian .....	92
2. Out Line .....	108
3. Alat Pengumpul Data .....	110
4. Petikan Hasil Wawancara .....	120
5. Petikan Hasil Observasi .....	135
6. ATP Pembelajaran IPAS .....	137
7. Modul IPAS Materi Siklus Air .....	140
8. Surat Izin Pra-Survey .....	147
9. Surat Balasan Izin Pra-Survey .....	148
10. Surat Keterangan Bimbingan Skripsi.....	149
11. Surat Tugas .....	150
12. Surat Izin Research .....	151
13. Surat Balasan Izin Research.....	152
14. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian.....	153
15. Surat Keterangan Bebas Pustaka Perpustakaan IAIN Metro Lampung....	154
16. Bukti Bebas Pustaka Jurusan PGMI .....	155
17. Bukti Lulus Uji Plagiasi Turnitin .....	156
18. Kartu Konsultasi Bimbingan Skripsi .....	158

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting bagi kehidupan manusia. Pendidikan dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 mengandung makna bahwa pendidikan merupakan usaha dasar dan terencana untuk mewujudkan dan melahirkan manusia sebagai peserta didik dalam suasana pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya sehingga memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian, pengendalian diri sebagai manusia, kecerdasan, keterampilan, akhlak mulia yang berguna bagi masyarakat, bangsa dan negara.<sup>1</sup> Adapun secara terminologi pendidikan merupakan suatu upaya menyiapkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang mumpuni, sehingga berguna untuk pembangunan bangsa dan negara.

Pendidikan sebagai *leading sector* pembangunan manusia memiliki peran signifikan dalam menjawab persaingan global serta perubahan kondisi sosial ekonomi masyarakat dunia. Oleh karena itu pendidikan harus mengikuti perkembangan dan tuntutan kebutuhan manusia. Beberapa para ahli berpendapat bahwa perkembangan sistem pendidikan mengikuti perkembangan revolusi industri. Tanpa kita sadari, sekarang kita sudah masuk ke dalam pusaran revolusi industri 4.0. Sekolah sebagai penanggung jawab

---

<sup>1</sup> Chomaidi dan Salamah, Pendidikan dan Pengajaran: Strategi Pembelajaran Sekolah (Jakarta: PT Grasindo, 2018), 10.



utama dalam menciptakan manusia yang siap dengan era digital ini, harus bekerja secara ekstra dalam menyiapkan manusia pada generasi ini.<sup>2</sup>

Pendidikan juga tidak dapat dilakukan dengan asal-asalan, pendidikan sendiri mempunyai sistem terencana yang di dalamnya terdapat standar proses pendidikan. Pendidikan tidak dapat dilaksanakan secara autodidak karena memiliki sistem yang terencana. Menurut Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2015 Bab 1 Pasal 1 Ayat 6, standar proses pendidikan adalah standar nasional pendidikan yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran dan standar kompetensi lulusan. Standar proses pendidikan terdiri dari pelaksanaan pembelajaran yang berkaitan dengan kegiatan belajar dan pembelajaran, sedangkan standar kompetensi kelulusan merupakan indikator untuk menentukan pelaksanaan pembelajaran.<sup>3</sup> Standar proses pendidikan merupakan suatu sistem yang di dalamnya mengatur proses belajar dan pembelajaran untuk mencapai kompetensi kelulusan.

Belajar dan pembelajaran adalah dua proses yang tidak dapat dipisahkan. Belajar adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu siswa. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman. Belajar juga merupakan proses melihat, mengamati, menalar, mencobakan, mengomunikasikan, dan memahami sesuatu. Pembelajaran merupakan usaha untuk memengaruhi siswa agar terjadi perbuatan belajar. Kegiatan pembelajaran dilakukan oleh dua orang pelaku, yaitu guru dan siswa. Perilaku

---

<sup>2</sup> Qusthalani, *Pendidikan Tanpa Kertas Abad 21* (Bogor: Guepedia, 2019), 10–12.

<sup>3</sup> Gamar Al Haddar dan Maulana Adam Juliano, “Analisis Media Pembelajaran Quizizz dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar” 3, no. 6 (2021): 4795.

guru adalah menciptakan kondisi lingkungan untuk belajar dan perilaku siswa adalah belajar.<sup>4</sup> Pelaksanaan pembelajaran pun tidak dapat dilakukan dengan asal-asalan. Sebelum melaksanakan kegiatan mengajar guru harus menyiapkan materi ajar, metode, dan media pembelajaran yang akan membantu proses belajar peserta didik.

Media pembelajaran merupakan salah satu penunjang dalam proses belajar peserta didik. Media pembelajaran adalah perantara untuk menyampaikan pesan oleh guru sebagai fasilitator kepada siswa sebagai pembelajar yang berupa pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor), dan sikap serta nilai-nilai positif (afektif) sehingga kegiatan pembelajaran dapat sesuai dengan tujuan dan indikator yang ingin dicapainya.<sup>5</sup> Berkaitan dengan perkembangan pendidikan yang sudah memasuki era revolusi industri 4.0, media pembelajaran yang digunakan oleh guru pun menyesuaikan dengan perkembangan pendidikan yang ada. Di mana pada generasi ini lebih senang menggunakan *gadget* ataupun *smartphone* yang terhubung dengan jaringan internet, sehingga penggunaan media pembelajaran di generasi ini pun dapat diimplementasikan dengan penggunaan *smartphone* yang terhubung dengan jaringan internet.

Berdasarkan hasil *pra survey* dengan mewawancarai guru kelas IV Tuanku Imam Bonjol di SDIT Wahdatul Ummah Metro pada 10 Januari 2022, guru menginformasikan bahwa di era saat ini guru dituntut untuk memiliki

---

<sup>4</sup> Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2017), 1.

<sup>5</sup> Mustofa Abi Hamid dkk., *Media Pembelajaran* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), 1.

keaktivitas dan inovasi yang tinggi terkait dengan pelaksanaan pembelajaran dengan peserta didik termasuk dalam penggunaan media pembelajaran agar peserta didik lebih memiliki minat dan semangat dalam belajar. Dan dengan adanya pandemi Covid-19 selama 2 tahun ini, guru melihat bahwa peserta didik sudah sangat akrab dengan penggunaan *gadget* dalam kesehariannya. Namun, penggunaan *gadget* tersebut dirasa masih kurang bermanfaat, karena kerap kali peserta didik hanya bermain *game* dan bermain *social media* lainnya. Adanya permasalahan pemanfaatan *smartphone* bagi siswa terutama ketika di rumah yang tidak terkendali penuh, sehingga mereka mempunyai proporsi waktu untuk bermain *game online* melalui smart phone dan *social media* yang tidak begitu mengandung manfaat. Hal ini membuat guru tertarik untuk mencari media pembelajaran yang cocok digunakan oleh peserta didik dengan menyesuaikan keadaan mereka saat ini. Untuk menyikapi itu, maka guru berinisiatif untuk menerapkan media Quizizz dalam pembelajaran. Aplikasi Quizizz yang dianggap guru cocok dengan keadaan peserta didik dan dirasa mampu untuk membuat peserta didik lebih memanfaatkan penggunaan *gadgetnya* dengan baik. Selain itu, dengan adanya aplikasi Quizizz ini membuat siswa lebih memiliki minat dan semangat dalam belajar karena mereka dapat mengulas materi yang telah dipelajarinya dalam aplikasi Quizizz ini.<sup>6</sup>

Quizizz merupakan salah satu media pembelajaran berbasis *game* yang menghadirkan aktivitas banyak pemain dalam kelas virtual dengan cara yang

---

<sup>6</sup> Pra survey pada tanggal 10 Januari 2022 dengan Ibu Eka Adinia, S.Pd selaku Wali Kelas IV Tuanku Imam Bonjol di SDIT Wahdatul Ummah Metro

menyenangkan. Quizizz memungkinkan siswa untuk saling bersaing dan memotivasi mereka untuk giat belajar.

Namun, berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas 4 Tuanku Imam Bonjol pada proses *pra survey*, terdapat kendala dalam penggunaan Quizizz yaitu aplikasi ini membutuhkan kestabilan jaringan internet dalam penggunaannya. Jika koneksi internet tidak stabil, maka pembelajaran dengan menggunakan media Quizizz ini akan kurang maksimal dalam penerapannya.<sup>7</sup>

Berdasarkan seluruh uraian di atas, peneliti ingin melakukan penelitian kualitatif dengan judul “Implementasi Media Pembelajaran Quizizz di Kelas IV SDIT Wahdatul Ummah Metro”

## **B. Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas, maka beberapa masalah yang dapat dikemukakan antara lain:

1. Bagaimana implementasi media pembelajaran Quizizz di kelas IV SD IT Wahdatul Ummah Metro?
2. Apa kendala yang dihadapi dalam implementasi media pembelajaran Quizizz di Kelas IV SDIT Wahdatul Ummah Metro?
3. Bagaimana solusi yang digunakan untuk mengatasi kendala dalam implementasi media pembelajaran Quizizz di kelas IV SDIT Wahdatul Ummah Metro?

---

<sup>7</sup> Pra survey pada tanggal 10 Januari 2022 dengan Ibu Eka Adinia, S.Pd selaku Wali Kelas IV Tuanku Imam Bonjol di SDIT Wahdatul Ummah Metro

### C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan penelitian ini sebagai dasar untuk meningkatkan pengetahuan serta sasaran yang ingin dicapai dalam mengungkapkan hal-hal yang perlu diketahui dalam penelitian. Adapun beberapa tujuan yang ingin dicapai adalah:

1. Untuk mengetahui implementasi media pembelajaran Quizizz di kelas IV SD IT Wahdatul Ummah.
2. Untuk mengetahui kendala-kendala yang dihadapi dalam implementasi media pembelajaran Quizizz.
3. Untuk mengetahui solusi yang digunakan dalam mengatasi kendala yang dihadapi dalam implementasi media pembelajaran Quizizz.

Manfaat dari penelitian ini adalah:

#### 1. Manfaat Teoritis:

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan kajian ilmu pengetahuan tentang implementasi Quizizz khususnya sebagai media pembelajaran.

#### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi SDIT Wahdatul Ummah Metro, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai rujukan pengembangan pendidikan ke depan.
- b. Bagi guru, penelitian ini dapat menjadi tolak ukur untuk meningkatkan profesionalitas serta menambah wawasan.
- c. Bagi lembaga almamater, penelitian ini dapat dijadikan tambahan bahan pustaka berupa hasil penelitian.

#### D. Penelitian Relevan

Penelitian ini akan dilakukan dengan mempertimbangkan beberapa penelitian yang telah dilakukan beberapa peneliti terdahulu. Dengan melihat beberapa penelitian terdahulu yang memiliki kesamaan tema dengan peneliti. Berikut akan dijabarkan beberapa penelitian terdahulu yang memiliki kesamaan dengan judul peneliti.

Penelitian relevan yang pertama telah dilakukan oleh Yoselia Alvi Kusuma dengan judul skripsi “*Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Daring (Online) Fisika pada Materi Usaha dan Energi Kelas X MIPA di SMA Masehi Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020*”. Keterkaitan judul penelitian yang telah peneliti lakukan adalah sama-sama membahas tentang aplikasi Quizizz. Tetapi, penelitian ini mengarah kepada tingkat SMA pada mata pelajaran Fisika dengan menggunakan jenis penelitian kombinasi dengan menggabungkan teknik pengumpulan data kuantitatif dan kualitatif.<sup>8</sup> Sedangkan pada penelitian yang telah peneliti lakukan mengarah kepada tingkat SD/MI di kelas IV dengan menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif lapangan.

Selanjutnya penelitian relevan yang kedua telah dilakukan oleh Arini Meliza dengan judul skripsi “*Keefektifan Quizizz sebagai Alternatif Media Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar*”. Keterkaitan judul penelitian yang telah peneliti lakukan adalah sama-sama membahas tentang aplikasi Quizizz di tingkat Sekolah Dasar. Tetapi, tujuan dari penelitian tersebut adalah untuk

---

<sup>8</sup> Yoselia Alvi Kusuma, *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Daring (Online) Fisika pada Materi Usaha dan Energi Kelas X MIPA di SMA Masehi Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020* (Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma, 2020), 8.

mengetahui apakah Quizizz efektif digunakan sebagai alternatif media pembelajaran daring di Sekolah Dasar serta analisis data dalam penelitian tersebut dilakukan dengan menggunakan analisis korelasi yakni *korelasi product moment*.<sup>9</sup> Sedangkan pada penelitian yang telah peneliti lakukan memiliki tujuan untuk mengetahui praktik implementasi Quizizz di kelas IV SD IT Wahdatul Ummah, serta analisis data yang digunakan peneliti pada penelitian kualitatif ada tiga tahap, yaitu tahap reduksi data, *display* data, dan kesimpulan atau verifikasi

Penelitian relevan yang ketiga telah dilakukan oleh Endang Ngatiningsih dengan judul skripsi "*Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Online Menggunakan Quizizz dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Pembelajaran Akidah Akhlak di MAN Kota Magelang*". Keterkaitan judul penelitian yang telah peneliti lakukan adalah sama-sama membahas tentang implementasi Quizizz dan pendekatan penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan jenis penelitian lapangan. Tetapi, penelitian ini mengarah kepada tingkat MAN pada pembelajaran akidah akhlak.<sup>10</sup> Sedangkan pada penelitian yang telah peneliti lakukan mengarah kepada tingkat SD/MI dan di kelas IV

---

<sup>9</sup> Arini Meliza, *Keefektifan Quizizz Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Daring* (Jambi: Universitas Jambi, 2021), 7.

<sup>10</sup> Endang Ngatiningsih, *Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Online Menggunakan Quizizz dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Pembelajaran Akidah Akhlak di MAN Kota Magelang* (Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia, 2020), 9.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Media Pembelajaran

##### 1. Pengertian Media Pembelajaran

Media, bentuk jamak dari perantara (medium), merupakan sarana komunikasi. Berasal dari bahasa latin medium ('antara'), istilah ini merujuk pada apa saja yang membawa informasi antara sebuah sumber dan sebuah penerima. Menurut Rossi dan Breidle, mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat digunakan untuk tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya.<sup>1</sup>

Menurut Hamka, media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun *non* fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Sehingga materi pembelajaran lebih cepat diterima peserta didik dengan utuh serta menarik minat peserta didik untuk belajar lebih lanjut.<sup>2</sup>

Menurut H. Malik, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan

---

<sup>1</sup> M. Ilyas Ismail, *Teknologi Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran* (Makasar: Cendekia Publisher, 2020), 43.

<sup>2</sup> Septy Nurfadhillah dan 4A Pendidikan Guru Sekolah Dasar, *Media Pembelajaran: Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran* (Sukabumi: CV Jejak, 2021), 13–14.



pembelajaran dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.<sup>3</sup>

Dari berbagai pendapat mengenai media pembelajaran, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, dan keinginan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

## 2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Saat ini dalam era informasi, media telah memengaruhi seluruh aspek kehidupan, walaupun dalam derajat yang berbeda. Selanjutnya, Sadiman menyampaikan fungsi media pembelajaran secara umum, sebagai berikut:<sup>4</sup>

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat visual.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra, misal objek yang terlalu besar untuk dibawa ke kelas dapat diganti dengan gambar, *slide*, dan sebagainya. Peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat film, video, foto atau film bingkai.
- c. Meningkatkan kegairahan belajar, memungkinkan siswa belajar sendiri berdasarkan minat dan kemampuannya, dan mengatasi sikap pasif siswa.

---

<sup>3</sup> M. Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran* (Jember: CV Pustaka Abadi, 2017), 10.

<sup>4</sup> Nizwardi Jalinus dan Ambyar, *Media dan Sumber Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2016), 5–6.

- d. Memberikan rangsangan yang sama, dapat menyamakan pengalaman dan persepsi siswa terhadap isi pelajaran.

Secara umum, penggunaan media untuk keperluan mengomunikasikan pengetahuan dan informasi akan memberikan beberapa manfaat terhadap penggunaannya, yaitu:<sup>5</sup>

- a. Penyampaian isi pesan dan pengetahuan menjadi bersifat standar.
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- c. Proses pembelajaran berlangsung lebih interaktif.
- d. Penggunaan waktu dan tenaga dalam memperoleh informasi dan pengetahuan menjadi lebih efisien.
- e. Meningkatkan kualitas proses belajar.
- f. Proses belajar menjadi lebih fleksibel.
- g. Meningkatkan sikap positif terhadap isi atau materi pembelajaran.

### 3. Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran

Astriani menjelaskan delapan prinsip yang perlu diperhatikan saat memilih media pembelajaran, yaitu:<sup>6</sup>

- a. Prinsip efektivitas dan efisiensi

Makna efektivitas di sini adalah tingkat ketercapaian tujuan atau capaian pembelajaran setelah pembelajaran selesai dilaksanakan. Pembelajaran dikatakan efektif apabila seluruh tujuan atau capaian pembelajaran telah tercapai. Sedangkan makna efisiensi adalah penggunaan media, sumber daya lain, dan waktu seminimal mungkin

---

<sup>5</sup> Benny A. Pribadi, *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2017), 24.

<sup>6</sup> Aria Indah Susanti, *Media Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)* (Pekalongan: PT Nasya Expanding Management, 2021), 71–75.

untuk mencapai tujuan atau capaian pembelajaran. Media yang efektif dan efisien akan menambah ketertarikan siswa dalam belajar dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran karena materinya lebih mudah diserap dan dipahami peserta didik.

b. Prinsip taraf berpikir siswa

Media berfungsi sebagai alat bantu yaitu sarana yang memberikan pengalaman visual dalam rangka membangkitkan motivasi belajar dan memperjelas konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkrit, dan mudah dipahami. Media pembelajaran juga harus dipilih berdasarkan prinsip taraf berpikir peserta didik. Jika tingkat kerumitan tidak sesuai dengan taraf berpikir peserta didik maka akan membuat peserta didik menjadi bingung dan tidak fokus pada materi ajar dan tujuan pembelajaran, sehingga hasil pembelajaran yang diharapkan tidak tercapai.

c. Prinsip interaktivitas media pembelajaran

Interaktivitas di sini adalah tentang seberapa sering peserta didik berinteraksi dengan media. Semakin interaktif suatu media maka akan semakin bagus media tersebut karena mendorong peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran. Contohnya pada pembelajaran bahasa Indonesia tentang sinonim dan antonim. Jika peserta didik diberikan materi dengan penjelasan dari guru kemudian diminta mengerjakan soal di buku maka sebagian siswa akan merasa bosan dan guru akan lebih aktif dalam pembelajaran. Pendidik atau guru bisa menggunakan

media interaktif berupa aplikasi yang di dalamnya disajikan materi dan latihan soal. Materi yang disajikan dapat berupa teks yang dilengkapi dengan audio ataupun video. Soal latihan yang disajikan dapat langsung dikerjakan peserta didik dengan mengklik jawaban yang dirasa benar dan di akhir latihan akan tampil skor peserta didik dari hasil pengerjaan latihan dan jawaban yang benar. Peserta didik dapat lebih aktif dan mandiri jika diberikan media interaktif seperti ini.

d. Ketersediaan media pembelajaran

Sebelum pendidik berencana menggunakan suatu media pembelajaran, terlebih dahulu pendidik harus melihat bagaimana ketersediaan media tersebut agar pembelajaran dapat berjalan sesuai rencana. Jika media yang direncanakan tidak tersedia maka pendidik harus mempertimbangkan kembali yaitu mencari di internet, membuat sendiri, membeli, atau akan meminjam. Selain itu, juga harus dipertimbangkan apakah perlu biaya atau tidak dan apakah perlu diperbanyak atau tidak (penggunaan secara individu atau berkelompok).

e. Kemampuan guru menggunakan media pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran harus disesuaikan dengan keterampilan dan kemampuan pendidik dalam mengoperasikannya. Akan lebih baik dan efektif apabila guru memiliki sendiri media pembelajarannya baik diperoleh dari orang atau tempat lain maupun diperoleh dengan membuat sendiri. Guru harus senantiasa

meningkatkan keterampilan dan kompetensinya terlebih lagi saat ini perkembangan informasi dan teknologi sangat pesat. Dengan demikian nantinya pendidik mampu menyediakan media pembelajaran yang *up to date* sesuai perkembangan informasi dan teknologi.

f. Alokasi waktu

Sering kali dalam mengajar, pendidik dikejar waktu untuk menyelesaikan materi ajar sesuai tuntutan kurikulum. Penggunaan media pembelajaran yang dikenal efektif dalam membantu pencapaian tujuan pembelajaran memiliki relevansi yang baik dengan materi pelajaran. Media pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran sehingga pendidik mampu mengalokasikan waktu untuk proses belajar mengajar dengan baik. Pendidik yang sudah berpengalaman mampu mensiasati dan mengatur alokasi waktu mengajar dengan baik.

g. Fleksibilitas (kelenturan) media pembelajaran

Media pembelajaran yang digunakan pendidik harus memiliki fleksibilitas yang baik. Media pembelajaran dikatakan memiliki fleksibilitas yang baik jika dapat dipergunakan dalam berbagai kondisi dan situasi. Pendidik juga harus siap dengan rencana cadangan jika terjadi perubahan situasi dan mengakibatkan tidak dapat digunakannya media pembelajaran tersebut.

#### h. Keamanan penggunaan media pembelajaran

Dalam pemilihan media pembelajaran, pendidik harus berhati-hati karena ada media pembelajaran yang dalam penggunaan dan penerapannya membutuhkan kehati-hatian penggunanya. Media pembelajaran haruslah aman baik bagi pendidik maupun bagi peserta didik sehingga tidak terjadi hal-hal yang tidak diinginkan selama pembelajaran berlangsung. Misalnya saja media pembelajaran yang tajam, panas, mudah terbakar, atau berupa bahan-bahan kimia.

#### 4. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Direktorat Tenaga Kependidikan mengungkapkan banyak cara untuk melakukan identifikasi media serta mengklasifikasikan karakter fisik, sifat, kompleksitas, ataupun klasifikasi menurut kontrol pada pemakai. Namun demikian, secara umum media bercirikan tiga unsur pokok, yaitu: suara, visual, dan gerak. Menurut Sadiman, media pembelajaran dapat diklasifikasikan ke beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya:<sup>7</sup>

- a. Berdasarkan sifatnya, media dapat dibagi ke dalam:
  - 1) Media audio yakni media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki suara seperti radio dan rekaman suara.
  - 2) Media visual yakni media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Yang termasuk ke dalam media ini

---

<sup>7</sup> Ramen A. Purba dkk., *Pengantar Media Pembelajaran* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), 9–10.

adalah film slide, foto, transparansi, lukisan, gambar dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis, dan sebagainya.

- 3) Media audiovisual yakni jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, *slide* suara, dan sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua.

b. Berdasarkan jarak jangkauannya, media-media dapat pula dibagi dalam:

- 1) Media yang memiliki daya jangkau yang luas dan serentak seperti radio dan televisi. Melalui media ini peserta didik dapat mempelajari hal-hal atau kejadian-kejadian yang aktual secara serentak tanpa harus menggunakan ruangan khusus.
- 2) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu seperti film *slide*, film, video, dan sebagainya.

c. Berdasarkan trik atau teknik pemakainya, media dapat dibagi ke dalam:

- 1) Media yang dapat ditata atau diatur seperti film, *slide*, film strip, dan transparansi. Jenis media yang demikian memerlukan alat proyeksi khusus seperti film *projector* untuk memproyeksikan film, *slide projector* untuk memproyeksikan film *slide*, *overhead projector* (OHP) untuk memproyeksikan transparansi. Tanpa

dukungan alat proyeksi semacam ini, maka media semacam ini tidak akan berfungsi apa-apa.

- 2) Media yang tidak dapat ditata atau diatur seperti gambar, foto, lukisan, radio dan sebagainya.

## B. Quizizz

### 1. Pengertian Quizizz

Menurut Wulandari dan Almenda, Quizizz merupakan aplikasi digital yang dapat digunakan untuk mengukur prestasi dan menilai pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Permainan Quizizz ini dapat dimainkan secara *online* dan siswa akan dengan senang hati mempelajari materi yang diajarkan. Guru dapat membuat kelompok bermain atau grup. Siswa dapat segera mengetahui skor yang diperoleh dan soal salah yang mereka jawab.<sup>8</sup>

Menurut Purba, Quizizz merupakan aplikasi pembelajaran berbasis game yang menghadirkan aktivitas *multiplayer* ke dalam kelas virtual dengan cara yang interaktif dan menyenangkan. Berbeda dengan aplikasi pembelajaran lainnya, *game* Quizizz memiliki fitur permainan seperti *avatar*, tema, dan musik yang menghibur dalam proses pembelajaran.<sup>9</sup> Quizizz memungkinkan siswa untuk saling bersaing dan memotivasi mereka untuk belajar sehingga meningkatkan hasil belajar serta selama ini ujian hanya menggunakan kertas.

---

<sup>8</sup> Putri Surya Damayanti, *Tetap Kreatif dan Inovatif di Tengah Pandemi Covid-19 (Jilid 2)* (Pekalongan: PT Nasya Expanding Management, 2021), 195.

<sup>9</sup> Minhajul Ngabidin, *Mekar Berseri di Masa Pandemi (Kumpulan Best Practices Inovasi Pembelajaran pada Sekolah Model di Masa Pandemi Covid 19) SMP, SMA, SMK* (Yogyakarta: Deepublish, 2021), 206.



Quizizz adalah aplikasi yang dapat digunakan dalam dunia pendidikan. Dengan menggunakan aplikasi ini, memungkinkan siswa menjadi lebih interaktif. Aplikasi Quizizz adalah sebuah *web tool* yang dapat digunakan untuk membuat *game* kuis interaktif, yang dapat dimainkan di *smartphone* atau komputer serta dapat diakses melalui situs *web*.<sup>10</sup>

Quizizz merupakan media pembelajaran berupa media *online* untuk membuat sebuah paparan materi dalam bentuk kuis interaktif yang diperkaya dengan animasi dan interaksi yang sangat menarik dan juga mudah digunakan. Aplikasi ini dapat diakses di situs [www.Quizizz.com](http://www.Quizizz.com). Penggunaan aplikasi Quizizz yang dapat menghasilkan media pembelajaran sudah selanjutnya dapat dikembangkan dengan memahami cara pembuatannya dan memanfaatkannya dalam pembelajaran.<sup>11</sup>

Mengacu pada *Learning By Playing* yang masih satu aliran dengan teori perkembangan Piaget. Usia siswa sekolah dasar pada umumnya adalah enam sampai dua belas tahun yang artinya termasuk fase operasional konkret, yaitu siswa masih berpikir hal-hal konkret. Quizizz dapat digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran untuk siswa sekolah dasar yang masih senang belajar sambil bermain. Selain bisa di *setting* durasi pengerjaan tiap soalnya, Quizizz tidak hanya menampilkan soal pilihan ganda tapi esai juga bisa. Hasil evaluasi juga bisa *download*

---

<sup>10</sup> Anis Habibah dan Eva Siswanti, *Pembelajaran untuk Menjaga Ketertarikan Siswa di Masa Pandemi (Antologi Esai Mahasiswa Pendidikan Biologi)* (Yogyakarta: UAD Press, 2021), 209.

<sup>11</sup> Herlina Ahmad, Abdul Latif, dan Al Yakin Ahmad, *Media Quizizz sebagai Aplikasi Assessment Pembelajaran* (Makasar: Penerbit Nas Media Pustaka, 2021), 105.

dalam bentuk *excel*, bila memungkinkan, guru juga bisa mengirimkan hasil Quizizz kepada email orang tua. Adanya menu *Review Question* membuat siswa dapat menemukan kesalahan yang telah ia lakukan sebelumnya. Tidak perlu risau bagi guru yang kurang bisa membuat soal di aplikasi Quizizz, karena adanya menu *teleport* guru bisa mengambil soal lain yang sudah pernah dibuat oleh pengguna Quizizz lainnya.<sup>12</sup>

Quizizz juga merupakan sebuah *web tool* untuk membuat permainan kuis interaktif untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas misalnya saja untuk Penilaian Harian (PH), Penilaian Tengah Semester (PTS) dan Penilaian Akhir Semester (PAS). Penggunaannya sangat mudah, kuis *interaktif* yang dibuat memiliki empat atau lebih pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar. Kita juga dapat menambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan dan menyesuaikan pengaturan pertanyaan sesuai keinginan.<sup>13</sup>

Quizizz juga menyediakan data dan statistik nilai siswa. Guru dapat melacak jumlah siswa yang menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru, pertanyaan yang dijawab, dan sebagainya. Guru juga dapat mengunduh statistik ini dalam bentuk *spreadsheet Excel*. Fitur “pekerjaan rumah” juga merupakan tambahan yang menarik. Pekerjaan rumah memungkinkan guru untuk memberikan kuis sebagai PR dan membatasi

---

<sup>12</sup> Fasih Dwi Yuani, *Quizizz Aplikasi Seru untuk Evaluasi di Masa Pandemi* (Karanganyar: Penerbit YLGI, 2021), 526–27.

<sup>13</sup> Tony Suhartatik, *Best Practice Implikasi Media Quizizz Berbasis Android Terhadap Kualitas Pembelajaran dalam Mencetak Siswa Berprestasi di Tingkat Nasional* (Malang: Ahlimedia Book, 2020), 7.

waktu yang mereka gunakan untuk mengerjakan PR hingga dua minggu.<sup>14</sup> Quizizz memungkinkan siswa untuk bermain kapan saja dan di mana saja.

Dari uraian di atas dapat kita simpulkan bahwa Quizizz merupakan media pembelajaran berupa aplikasi berbasis *game* yang dapat digunakan dalam dunia pendidikan. Quizizz dapat digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran untuk siswa sekolah dasar yang masih senang belajar sambil bermain. Quizizz juga merupakan sebuah *web tool* untuk membuat permainan kuis interaktif untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas misalnya saja untuk Penilaian Harian (PH), Penilaian Tengah Semester (PTS) dan Penilaian Akhir Semester (PAS). Di dalam Quizizz terdapat fitur “pekerjaan rumah”. Pekerjaan rumah memungkinkan guru untuk memberikan kuis sebagai PR dan membatasi waktu yang mereka gunakan untuk mengerjakan PR hingga dua minggu. Quizizz memungkinkan siswa untuk bermain kapan saja dan di mana saja.

## 2. Cara Penggunaan Quizizz

Impelementasi Quizizz dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:<sup>15</sup>

### a. Tahap Persiapan Pembelajaran dengan Media Quizizz

Dalam tahap persiapan pembelajaran dengan media Quizizz, guru mempersiapkan materi dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan dan jawaban alternatif dalam aplikasi Quizizz. Setelah selesai menyusun

---

<sup>14</sup> Desi Ariyanti, *Be a Smart Teacher with Smartphone Bukan Sekedar Selfie* (Ponorogo: Penerbit Uwais Inspirasi Indonesia, 2019), 66.

<sup>15</sup> Cici Adila Fiaski dkk., “Implementasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Secara Daring Di SDN 181/II Cilodang,” t.t., 407.

materi ke dalam pertanyaan dengan seluruh konten lainnya, kemudian guru membuka dan masuk pada aplikasi Quizizz melalui *webnya* di [www.Quizzizz.com](http://www.Quizzizz.com).<sup>16</sup>

b. Tahap Pelaksanaan Pembelajaran dengan Media Quizizz

Pada tahap pelaksanaan pembelajaran dengan media Quizizz, guru membagikan *link* Quizizz melalui *whatsapp group* dan menginstruksikan siswa untuk menjawab soal dengan memberikan petunjuk-petunjuk dengan jelas.<sup>17</sup>

c. Tahap Penutup Pembelajaran dengan Media Quizizz

Pada tahap penutup pembelajaran dengan media Quizizz, guru melihat hasil jawaban siswa di Quizizz yang dapat *download* dalam bentuk *spreadsheet excel*.<sup>18</sup>

Berikut akan dijelaskan cara penggunaan Quizizz untuk Guru:<sup>19</sup>

a. Cara Mendaftar Quizziz

- 1) Kunjungi *website* Quizziz di <http://quizziz.com>
- 2) Klik daftar atau *Sign Up* di pojok kanan atas
- 3) Atau dapat langsung menggunakan Google untuk mendaftar
- 4) Pilih akun Google yang digunakan untuk mendaftar Quizizz.

---

<sup>16</sup> Unik Hanifah Salsabila dkk., "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA," *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi/JIITUJ/* 4, no. 2 (31 Desember 2020): 168, <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>.

<sup>17</sup> Vera Dwi Putri, "Aplikasi Daring Quizizz Sebagai Solusi Pembelajaran Menyenangkan di Masa Pandemi," *LP3MKIL: Jurnal Science Education*, No. 1, Vol. 2 (Agustus 2021): 12.

<sup>18</sup> Ariyanti, *Be a Smart Teacher with Smartphone Bukan Sekedar Selfie*, 66.

<sup>19</sup> Rahmi Ramadhani dkk., *Platform Asesmen untuk Pembelajaran Daring: Teori & Praktik* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), 42–44.

b. Cara Membuat Kuis Baru

- 1) Klik menu buat kuis baru atau *create new quiz* di sebelah kiri
- 2) Masukkan nama kuis
- 3) Pilih Bahasa
- 4) Tambahkan gambar kuis atau *add quiz image*
- 5) Pilih simpan atau *save*

Klik buat pertanyaan atau *create new question* untuk membuat soal kuis. Kita akan masuk ke halaman seperti di bawah ini. *Single answer* merupakan soal dengan satu jawaban yang benar. *Mutly select* merupakan soal yang memiliki beberapa jawaban yang benar. Silakan membuat soal kuis sebanyak yang diinginkan. Kemudian, beri tanda centang pada kolom jawaban yang benar. Atur durasi pengerjaan dalam setiap soal. Setelah itu, silakan klik selesaikan kuis atau *finish quiz* lalu isi *grade* (keterangan siswa kelas berapa) dan *choose relevance subject* (yang menerangkan topik/tema kuis).

c. Cara Menyimpan Kuis

- 1) Pilih rentang kelas atau *grade range*
- 2) Silakan pilih *subject* yang relevan
- 3) Pilih topik yang terkait dengan soal yang kita buat
- 4) Pilih simpan atau *save detail*

Beberapa macam *game* kuis dan cara memainkannya:

- 1) *Live Game*: dimainkan secara langsung di kelas, dan siswa akan mengerjakan kuis bersama-sama. Sebaiknya gunakan LCD untuk

memantau, tetapi bisa juga memantau langsung melalui *laptop/handphone* tanpa LCD.

- 2) *Homework Game*: sebagai pekerjaan rumah (PR), siswa dapat mengerjakan PR tersebut di rumah dalam dengan waktu yang telah ditentukan.
  - 3) *Solo Game*: mencoba memainkan kuis sendiri, ini digunakan untuk uji coba pertama jika kuis telah selesai dibuat.
- d. Masukkan *deadline* pengerjaan kuis (tanggal dan jam, lalu klik *proceed*).<sup>20</sup>
- e. Kemudian muncul kode (enam digit) yang dapat digunakan untuk mengerjakan kuis.
- f. Cara Memberikan Soal Quizziz kepada Siswa<sup>21</sup>

Jika kuis sudah selesai dibuat, langkah selanjutnya yaitu memberikan kuis kepada siswa. Untuk memberikan kuis kepada siswa, kita perlu melakukan langkah berikut:

- 1) Buka kuis yang sudah disalin atau dibuat. Soal kuis bisa dibuka dari menu *Collections* atau *My Quizziz*.
- 2) Setelah dibuka, ada tiga menu utama *practice*, *play live*, dan *assign HW*. *Practice* atau latihan digunakan untuk mencoba mengerjakan kuis yang sudah dibuat (demo). *Play live* atau main langsung digunakan jika kuis dikerjakan saat itu juga secara klasikal. *Assign*

---

<sup>20</sup> Eddy, Ari Usman, dan Haida Dafitri, "Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Alternatif Media Evaluasi Pembelajaran Jarak Jauh," *Jurnal TUNAS: Jurnal Ilmiah Pengabdian kepada Masyarakat*, No. 2, Vol. 2 (April): 60.

<sup>21</sup> Ramadhani dkk., *Platform Asesmen untuk Pembelajaran Daring: Teori & Praktik*, 45–48.

*HW* atau jadikan *PR* digunakan jika kuis dikerjakan secara bebas dalam waktu tertentu (sampai beberapa jam atau hari).

- 3) Setelah memilih *play live* (main langsung) atau assign *HW* (jadikan *PR*) lakukan beberapa pengaturan seperti *deadline* pengerjaan kuis (jika dijadikan sebagai *PR*), berapa kali siswa dapat mengerjakan kuis, memperlihatkan jawaban yang benar di setiap akhir kuis, menampilkan *ranking* setiap siswa, acak soal dan jawaban, hingga menampilkan *meme* di setiap jawaban siswa.
- 4) Jika sudah klik lanjutkan atau *continue*.
- 5) Klik bagikan tautan atau *share link* dan *copy link* yang disediakan. Siswa dapat mengklik *link* untuk mengerjakan kuis tersebut.
- 6) Atau bagikan kode angka yang tersedia. Siswa membuka laman <http://quizziz.com/join> dan memasukkan kode angka tersebut untuk mengerjakan kuis.

Berikut beberapa hal yang perlu diperhatikan saat melakukan pengaturan pada *point* ke-tiga) di atas:

- 1) Peserta didik harus mendaftar dan *login* ke akun Quizziz, jika pembuat kuis:
  - a) Membatasi setiap peserta didik hanya bisa mengerjakan satu sampai lima kali saja.
  - b) Kuis hanya akan diberikan kepada satu kelas *online* yang telah dibuat sebelumnya.

2) Peserta tidak perlu *login*, jika pembuat kuis:

- a) Tidak membatasi kesempatan peserta didik dalam mengerjakan kuis (*unlimited*).
- b) Tidak dipilhkan kelas *online*.

Guru dapat mengunduh data dan statistik hasil pekerjaan siswa dan menggunakannya sebagai data evaluasi. Kuis ini dapat digunakan sebagai PR siswa dan dapat diselesaikan dalam waktu hingga dua minggu. Siswa juga dapat mengerjakan kuis kapan saja dan di mana saja, dalam batas waktu yang telah ditentukan. Di akhir pengerjaan kuis, siswa dapat mengetahui peringkat semua siswa yang mengerjakan kuis tersebut. Siswa juga dapat mengetahui soal dan jawaban yang benar dari soal yang telah dikerjakannya, dan mereka tidak dapat menyontek, karena soal yang diberikan kepada siswa telah diberikan secara acak satu sama lain.

g. Pengaturan Akun

- 1) *Require login*, jika *on* maka peserta harus mendaftar atau *login*.
- 2) Jumlah percobaan oleh siswa tidak terbatas. *Unlimited*: tidak terbatas.
- 3) Apakah jawaban yang benar ditampilkan? Jika OFF, maka tidak akan ditampilkan.
- 4) Papan pemenang ditampilkan.
- 5) Dapatkah siswa *mereview* soal, jika *game* selesai? Jika *on*, maka peserta dapat melihat *review*.



h. Pengaturan *Game Play*

- 1) Bermain di kelas, untuk seluruh siswa secara bersama-sama.
- 2) Klik pada permainan langsung atau *live game*.
- 3) Sebelum klik *proceed* periksa *question setting*.
- 4) Apakah dibutuhkan *shuffle questions* (acak nomor).
- 5) *Shuffle answer* (acak jawaban), dan lain-lain.
- 6) Jika sudah, kemudian klik *proceed*.

i. Membuat Kelas

- 1) Klik *classes*.
- 2) Klik buat kelas atau *create class* di sudut kanan atas.
- 3) Beri nama *class* (kelas).

Berikut cara penggunaan Quizizz untuk siswa:<sup>22</sup>

- a. Siswa dapat *login* di [www.quizizz.com](http://www.quizizz.com).
- b. Siswa dapat memilih *login page* dengan mengklik *login*.
- c. Setelah itu siswa dapat memilih akun gmail yang akan digunakan untuk *login*.
- d. Kemudian akan tampil halaman “pilihan pengguna Quizizz”. Dalam pilihan pengguna, siswa dapat memilih *at school* dan *personal use*.
- e. Setelah itu siswa akan diarahkan ke halaman pengisian tanggal lahir tahap satu dan tahap dua.
- f. Kemudian, siswa akan diarahkan ke halaman pilihan jenjang pendidikan tahap satu dan tahap dua.

---

<sup>22</sup> Andi Asrifan dkk., *Modul Tutorial Penggunaan Quizizz pada Pembelajaran di Kelas* (Sidenreng Rappang: Universitas Muhammadiyah Sidenreng Rappang, 2020), 23–27.

- g. Selanjutnya, siswa akan di arahkan ke halaman pengguna. Pada halaman ini siswa dapat mengisi kode yang telah dibagikan oleh guru pada bagian *enter a game code*, lalu klik *proceed*.
- h. Lalu, siswa menuliskan nama masing-masing kemudian klik *start*.
- i. Siswa dapat mengerjakan soal sesuai dengan durasi waktu untuk tiap soal yang telah ditentukan oleh guru.
- j. Setelah selesai menjawab seluruh soal, siswa dapat melihat nilai yang mereka peroleh serta peringkat siswa ketika menjawab soal Quizizz tersebut.

### 3. Kelebihan dan Kekurangan Quizizz beserta Solusinya

Quizizz memiliki beberapa kelebihan, berikut kelebihan dari Quizizz:<sup>23</sup>

- a. *Pertama*, mudah dikerjakan di mana saja. Kemudahan penggunaan aplikasi belajar Quizizz, karena tidak harus dikerjakan melalui komputer atau *laptop*, tetapi Quizizz juga bisa dikerjakan melalui *smartphone*. Selain itu, aplikasi ini juga dapat dikerjakan di mana saja dan kapan saja, seperti di rumah, di sekolah, di lapangan, di tempat kerja, di tempat ibadah, bahkan di rumah sakit sekali pun.
- b. *Kedua*, terdapat sistem perangkingan. Quizizz ini terdapat pula sistem perangkingan. Setelah selesai mengisi jawaban, sistem juga dapat memberikan poin setiap pemain berdasarkan jumlah jawaban yang tepat dan kecepatan menjawab setiap pertanyaan. Hal ini akan

---

<sup>23</sup> Reza Baktiar Ramadhan dkk., *Harmoni Lintas Mazhab: Menjawab Problem Covid-19 dalam Ragam Perspektif* (Yogyakarta: Lembaga Ladang Kata, 2021), 193–99.

membangkitkan motivasi setiap siswa untuk menjawab pertanyaan dengan benar sebanyak mungkin. Dengan adanya poin ini dapat membuat mahasiswa lebih serius lagi berpikir untuk menjawab soal-soal yang ada. Dengan kata lain, siswa akan berebut dan berkompetisi dengan teman-temannya untuk mendapatkan kedudukan. Setiap siswa akan berlomba-lomba untuk menjadi juara pertama dengan menjawab pertanyaan secara benar dan cepat.

- c. *Ketiga*, terdapat pengaturan waktu. Pada aplikasi Quizizz, tersedia pengaturan waktu dalam pengerjaannya. Guru dengan leluasa dapat mengatur batas waktu bagi siswa dalam menjawab setiap soal yang diberikannya. Setiap soal memiliki batas waktu pengerjaan yang berbeda sesuai dengan bobot pengerjaannya. Kecekatan dan ketangkasan siswa dalam menjawab soal akan diuji dalam fitur ini. Dengan diaturnya batas waktu pengerjaan, siswa akan merasa terpacu untuk segera menyelesaikan dan menjawab soal yang diberikan guru.
- d. *Keempat*, sulit dalam hal menyontek. Karena adanya fitur batas waktu pada setiap soal, dan dalam peringkat dalam pengerjaan soal kuis di Quizizz akan langsung terlihat, maka siswa harus bergerak cepat dalam menjawab setiap soalnya. Hal inilah yang membuat siswa akan sulit menyontek, karena ketika mereka menyontek akan membuang-buang waktu. Sebab di dalam Quizizz harus memiliki kecepatan dan ketepatan untuk bisa menduduki peringkat pertama.

- e. *Kelima*, bentuk pertanyaan yang menarik. Bentuk soal yang dapat dimanfaatkan guru dalam Quizizz ini tidak hanya soal yang berbentuk tulisan seperti biasa, namun guru dapat pula memanfaatkan fitur pembuat soal dengan video, audio, bahkan gambar. Hal ini dapat menarik minat siswa untuk mengikuti pembelajaran.
- f. *Keenam*, terdapat gambar-gambar yang menarik. Pada Quizizz juga tersedia gambar-gambar yang menarik dan memikat hati siswa. Gambar-gambar ini dapat muncul pada situasi-situasi tertentu, seperti: pada awal permainan dimulai, saat menjawab benar, saat menjawab salah, dan saat permainan berakhir. Selain gambar, terdapat pula penghitung waktu mundur saat permainan akan dimulai. Siswa juga dapat menyiapkan diri dan mulai berkonsentrasi pada fase ini.

Selain kelebihan, Quizizz juga memiliki beberapa kekurangan dalam penggunaannya. Berikut kekurangan dari penggunaan Quizizz beserta solusinya:<sup>24</sup>

- a. Dipengaruhi oleh kekuatan internet. Kekuatan atau kecepatan internet sangat mempengaruhi pengerjaan soal di Quizizz. Jika internet terjadi gangguan, maka dapat menghambat siswa dalam mengisi soal maupun guru dalam membuat soal di Quizizz. Untuk mengatasi kendala koneksi internet, maka peserta didik maupun guru mau tidak mau harus mencari daerah yang terjangkau dengan kestabilan internet yang baik.

---

<sup>24</sup> Jumanto dan Herminarto Sofyan, "Efektifitas Penggunaan Media Quizizz Fitur Gamefikasi Melalui Daring pada Pembelajaran PSPTKR Materi Kopling dan Transmisi di SMK N 2 Wonosari," *Jurnal Pendidikan Vokasi Teknik Otomotif*, 1, 4 (November 2021): 43–44.

- b. Terkadang kurang ada niatan guru dalam mempelajari penggunaan aplikasi Quizizz ini, sehingga pelaksanaan pembelajaran dengan media Quizizz ini kurang maksimal. Solusi dari masalah ini adalah adanya upaya yang dilakukan sekolah untuk memberikan pelatihan dalam penggunaan aplikasi Quizizz kepada guru.
- c. Mengalami penurunan pada peringkat.<sup>25</sup> Siswa mungkin saja mengalami penurunan ranking walaupun semua soal sudah dikerjakan. Hal ini disebabkan oleh lama cepatnya pengerjaan soal yang mempengaruhi hasil yang didapat. Jika siswa mengerjakan soal lebih cepat. Maka, hasil yang diperoleh juga akan sangat baik.

---

<sup>25</sup> Hendrik Pandu Paksi dan Lita Ariyanti, *Sekolah dalam Jaringan* (Surabaya: Scopindo Media Pustaka, 2021), 15.

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### A. Jenis dan Sifat Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif lapangan (*field research*) yaitu penelitian di mana peneliti terjun langsung dan terlibat dengan masyarakat setempat. Terlibat dengan peserta atau komunitas berarti turut merasakan apa yang mereka rasakan sekaligus mendapatkan gambaran yang lebih lengkap tentang situasi setempat.<sup>1</sup> Peneliti harus mempunyai pengetahuan tentang situasi, pergolakan hidup, dan kondisi partisipan yang diteliti.

Sifat penelitian ini adalah deskriptif kualitatif, penelitian deskriptif merupakan metode penelitian yang berusaha menggambarkan dan menjelaskan objek menurut sifat objeknya. Penelitian deskriptif biasanya dilakukan dengan tujuan utama, yaitu mendeskripsikan secara sistematis fakta-fakta dan ciri-ciri objek atau subjek yang diteliti.<sup>2</sup> Peneliti juga menggunakan metode penelitian deskripsif secara ekstensif karena dua alasan. Pertama, dari pengamatan empiris, sebagian besar laporan penelitian bersifat deskriptif. Kedua, metode deskriptif sangat berguna untuk memperoleh berbagai pertanyaan yang berkaitan dengan pendidikan dan perilaku manusia.

Penelitian ini mengungkapkan bagaimana implementasi media pembelajaran Quizizz di kelas IV SDIT Wahdatul Ummah Metro dengan penjelasan yang jelas dan rinci, menggunakan kata-kata yang tidak

---

<sup>1</sup> Conny R. Semiawan, *Metode Penelitian Kualitatif* (Jakarta: Grasindo, 2010), 9.

<sup>2</sup> M. Sukardi, *Metode Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya* (Jakarta: Bumi Aksara, 2018), 200–201.

menekankan pada angka. Melalui jenis penelitian kualitatif dan menggunakan pendekatan fenomenologi, dapat diasumsikan bahwa sifat penelitian ini adalah deskriptif kualitatif lapangan.

## **B. Sumber Data**

Sumber data utama dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata, dan tindakan, selebihnya adalah data pelengkap seperti dokumen dan lain-lain.<sup>3</sup> Berdasarkan sumbernya, penelitian ini menggunakan sumber data primer dan data sekunder.

### **1. Data Primer**

Data dan sumber data primer adalah data yang diperoleh langsung dari lokasi penelitian atau sumber data pertama dari objek penelitian.<sup>4</sup> Dalam penelitian ini, peneliti mendapatkan data primer melalui wawancara langsung terhadap kepala sekolah, guru, orang tua, dan siswa terkait dengan implementasi Quizizz di kelas IV SDIT Wahdatul Ummah Metro.

### **2. Data Sekunder**

Data dan sumber data sekunder adalah data yang diperoleh dari sumber sekunder atau sumber kedua dari data yang dibutuhkan.<sup>5</sup> Sumber data sekunder yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini, terdiri dari dokumen yang meliputi: sejarah berdirinya sekolah, visi dan misi

---

<sup>3</sup> Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), 157.

<sup>4</sup> Burhan Bungin, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Jakarta: Kencana, 2017), 132.

<sup>5</sup> Bungin, 132.

sekolah, struktur organisasi, data guru dan siswa, kurikulum sekolah, serta data sarana dan prasarana yang terdapat di SDIT Wahdatul Ummah Metro.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa peneliti menggunakan sumber data primer dan sumber data sekunder, sehingga data yang dikumpulkan sesuai dengan kebutuhan peneliti dalam penelitian.

### **C. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan untuk mengumpulkan informasi atau fakta-fakta yang ada di lapangan.<sup>6</sup> Dalam penelitian ini menggunakan beberapa macam teknik pengumpulan data, yaitu:

#### **1. Wawancara**

Wawancara adalah pertemuan antara dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab sehingga dapat dikonstruksikan makna pada topik tertentu. Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan penelitian pendahuluan guna menemukan permasalahan yang perlu diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mendapatkan informasi yang lebih mendalam dari responden.<sup>7</sup> Teknik pengumpulan data ini didasarkan pada laporan tentang diri sendiri atau setidaknya pada pengetahuan dan keyakinan pribadi. Melalui wawancara peneliti dapat mengetahui bagaimana implementasi Quizizz di kelas IV SDIT Wahdatul Ummah Metro tersebut.

---

<sup>6</sup> Muhammad Ramdhan, *Metode Penelitian* (Surabaya: Cipta Media Nusantara (CMN), 2021), 14.

<sup>7</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2012), 231.



Ada beberapa macam wawancara, yaitu sebagai berikut:<sup>8</sup>

a. Wawancara Terstruktur (*Structured Interview*)

Wawancara terstruktur digunakan sebagai teknik pengumpulan data, jika peneliti mengetahui dengan pasti tentang informasi apa yang akan diperoleh. Oleh karena itu, ketika melakukan wawancara, pengumpul data menyiapkan instrumen penelitian berupa pertanyaan tertulis dan menyiapkan alternatif jawaban untuknya. Melalui wawancara terstruktur ini, setiap responden ditanyai pertanyaan yang sama dan pengumpul data akan mencatatnya.

b. Wawancara Semiterstruktur (*Semistruktur Interview*)

Jenis wawancara ini termasuk dalam kategori wawancara mendalam. Dibandingkan dengan wawancara terstruktur, wawancara ini lebih bebas dalam pelaksanaannya. Tujuan dari wawancara jenis ini adalah untuk menemukan masalah secara lebih terbuka dan untuk menanyakan pendapat serta ide dari pihak yang diajak untuk wawancara. Saat melakukan wawancara, peneliti perlu mendengarkan dengan seksama dan mencatat apa yang dikatakan oleh orang yang sedang diwawancarai.

c. Wawancara Tak Berstruktur (*Unstructured Interview*)

Wawancara tidak terstruktur adalah wawancara bebas di mana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang sistematis dan terstruktur sepenuhnya untuk pengumpulan data. Pedoman wawancara

---

<sup>8</sup> Hengki Wijaya, *Analisis Data Kualitatif Ilmu Pendidikan Teologi* (Makasar: Sekolah Tinggi Theologia Jaffray, 2018), 38–39.

yang digunakan hanyalah garis besar masalah yang akan diajukan dalam pertanyaan.

Dalam penelitian ini, metode wawancara yang digunakan yaitu wawancara semiterstruktur. Hal ini karena seluruh kerangka pertanyaan telah peneliti sediakan, dan ketika responden menjawab, mereka dapat memberikan pendapat serta ide-idenya. Dengan metode wawancara ini peneliti ingin memperoleh data tentang bagaimana implementasi Quizizz di kelas IV SDIT Wahdatul Ummah Metro, serta yang akan peneliti wawancarai yaitu kepala sekolah, wali kelas, orang tua, dan peserta didik.

Peneliti melakukan wawancara kepada kepala sekolah, satu wali kelas, satu orang tua peserta didik, dan satu peserta didik karena penggalan informasi tentang implementasi media pembelajaran Quizizz di kelas IV SDIT Wahdatul Ummah Metro ini berfokus pada penjelasan wali kelas secara mendalam. Dan peran kepala sekolah, orang tua, dan peserta didik dalam penelitian ini adalah sebagai informan pendukung dalam pemberian informasi terkait dengan implementasi media pembelajaran Quizizz di Kelas IV SDIT Wahdatul Ummah Metro.

## **2. Observasi**

Observasi merupakan bagian dari pengumpulan data. Observasi berarti mengumpulkan data langsung dari lapangan. Dalam tradisi kualitatif, data tidak akan diperoleh dari belakang meja saja, akan tetapi harus terjun ke lapangan, organisasi, tetangga, komunitas.<sup>9</sup> Data yang

---

<sup>9</sup> Semiawan, *Metode Penelitian Kualitatif*, 112.

diamati dapat berupa penggambaran sikap, tindakan, perilaku, serta interaksi manusia secara keseluruhan. Data observasi juga dapat berupa interaksi di dalam organisasi atau pengalaman anggota di dalam organisasi.

Peneliti menggunakan metode observasi untuk mengetahui secara langsung apa yang terjadi di lapangan terkait dengan implementasi Quizizz di kelas IV SDIT Wahdatul Ummah Metro. Bentuk observasi yang peneliti gunakan adalah observasi langsung pada saat implementasi Quizizz dilakukan dan setelah implementasi Quizizz dilakukan.

### **3. Dokumentasi**

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan memperoleh informasi dari berbagai macam sumber tertulis atau dokumen yang ada pada responden/subjek atau tempat, di mana subjek/responden bertempat tinggal atau melaksanakan kegiatan sehari-hari. Dokumen tersebut dapat berupa tulisan, gambar, atau karya monumental seseorang.<sup>10</sup>

Dokumen yang diperlukan dalam penelitian ini adalah dokumen sekolah seperti data tentang sejarah berdirinya sekolah, struktur organisasi, visi dan misi sekolah, data pendidik dan peserta didik, denah lokasi, dan data sarana prasarana yang terdapat di SDIT Wahdatul Ummah Metro.

#### **D. Teknik Penjamin Keabsahan Data**

Teknik penjamin keabsahan data merupakan hal penting yang harus dinyatakan pada bagian akhir proposal. Hal ini penting dilakukan sebab

---

<sup>10</sup> Mardawani, *Praktis Penelitian Kualitatif Teori Dasar dan Analisis Data dalam Perspektif Kualitatif* (Yogyakarta: Deepublish, 2020), 59.

pertanggungjawaban kepercayaan data terletak pada kriteria dan teknik penjamin keabsahan data. Pemeriksaan keabsahan data didasarkan atas kriteria tertentu. Kriteria itu terdiri atas derajat kepercayaan (kredibilitas), keteralihan, kebergantungan, dan kepastian. Kriteria derajat kepercayaan pemeriksaan datanya dilakukan dengan beberapa teknik, yaitu:<sup>11</sup>

1. Perpanjangan keikut-sertaan
2. Ketekunan pengamatan
3. Triangulasi
4. Pemeriksaan sejawat melalui diskusi
5. Analisis kasus negatif
6. Pengecekan anggota
7. Uraian rinci

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan triangulasi untuk mengetahui keabsahan data dengan menggunakan triangulasi teknik. Triangulasi teknik adalah penggunaan bermacam teknik pengungkapan data untuk sumber data yang sama. Triangulasi teknik ini dapat dilakukan dengan mengombinasikan teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi.<sup>12</sup>

Berdasarkan uraian di atas peneliti menggunakan triangulasi teknik untuk memperoleh kredibilitas data pada saat wawancara, observasi, dan dokumentasi ketika melakukan kegiatan implementasi Quizizz di kelas IV SDIT Wahdatul Ummah Metro untuk memastikan data yang diperoleh sudah benar dan valid adanya.

---

<sup>11</sup> Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, 327.

<sup>12</sup> Helaluddin dan Hengki Wijaya, *Analisis Data Kualitatif* (Makasar: Sekolah Tinggi Theologia Jaffray, 2019), 95.

## E. Teknik Analisis Data

Analisis data kualitatif adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari wawancara, observasi, dan dokumentasi. Dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori-kategori yang diuraikan menjadi unit-unit, melakukan sintesis, menyusun menjadi pola-pola memilih mana yang penting dan yang ingin dipelajari serta membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri dan orang lain. Dalam penelitian kualitatif, data diperoleh dari sumber yang berbeda dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang bermacam-macam (triangulasi), dan dilakukan terus menerus sampai datanya jenuh.<sup>13</sup>

Analisis data kualitatif banyak terjadi selama proses pengumpulan data daripada setelah pengumpulan data. Aktivitas dalam analisis data kualitatif ada tiga tahap, yaitu tahap reduksi data, *display* data, dan kesimpulan atau verifikasi. Berikut penjabaran dari ketiganya:<sup>14</sup>

### 1. Reduksi Data

Data yang diperoleh dari lapangan jumlahnya cukup banyak, serta perlu dicatat dengan cermat dan detail. Oleh karena itu, perlu segera dilakukan analisis data dengan cara mereduksi data. Reduksi data artinya merangkum, memilih hal-hal yang utama, memfokuskan pada hal yang penting, serta mencari tema dan polanya. Oleh karena itu, data yang direduksi memberikan gambaran yang lebih jelas dan memudahkan peneliti untuk mengumpulkan lebih banyak data dan menemukannya saat

---

<sup>13</sup> Umrati dan Hengki Wijaya, *Analisis Data Kualitatif Teori Konsep dalam Penelitian Pendidikan* (Makasar: Sekolah Tinggi Theologia Jaffray, 2020), 85.

<sup>14</sup> Wijaya, 88–89.

dibutuhkan. Reduksi data dapat dibantu dengan perangkat seperti komputer dan *notebook*.

## **2. Display Data (Penyajian Data)**

Setelah data direduksi, langkah selanjutnya adalah menyajikan data. Penyajian data yang paling sering digunakan dalam penelitian kualitatif biasanya disajikan dalam bentuk teks naratif. Penyajian data memudahkan untuk memahami apa yang terjadi dan merencanakan pekerjaan lebih lanjut berdasarkan pemahaman tersebut.

## **3. Kesimpulan atau verifikasi**

Kesimpulan dalam penelitian kualitatif merupakan temuan baru yang belum pernah ada sebelumnya. Temuan bisa berupa deskripsi atau gambaran suatu objek yang sebelumnya masih redup atau bahkan gelap, sehingga menjadi jelas setelah diteliti.

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan pengumpulan data dengan melakukan wawancara secara semistruktur dengan kepala SDIT Wahdatul Ummah Metro, wali kelas IV Tuanku Imam Bonjol, salah satu orang tua siswa, dan satu orang siswa kelas IV Tuanku Imam Bonjol di SDIT Wahdatul Ummah Metro. Wawancara tersebut dilakukan untuk mengetahui implementasi Quizizz pada siswa kelas IV. Selain dengan menggunakan wawancara, peneliti juga telah melakukan observasi pada kegiatan pembelajaran dengan Quizizz. Setelah melakukan pengumpulan data, peneliti telah melakukan reduksi data dengan berpedoman kepada tujuan penelitian dengan melakukan proses kualifikasi yang berfokus pada implementasi

Quizizz. Dengan proses menulis kembali hasil wawancara dan mengaitkannya kepada tujuan penelitian. Setelah mendapatkan jawaban dari hasil reduksi data, peneliti menyajikan data dalam bentuk kata-kata deskriptif dan naratif. Setelah itu peneliti menyimpulkan hasil penelitian untuk menjawab tujuan penelitian yang terkait dengan implementasi media pembelajaran Quizizz di kelas IV SDIT Wahdatul Ummah Metro.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

##### **1. Temuan Umum Lokasi Penelitian**

###### **a. Sejarah Berdirinya SDIT Wahdatul Ummah Metro**

SDIT Wahdatul Ummah Metro didirikan pada tahun 2004 atas inisiasi beberapa ustadz yang terhimpun dalam Yayasan Wahdatul Ummah Metro di antaranya, ust. Agus Wibowo, S.Ag, Yulianto, S.E, Drs. Sujadi, Drs. Nasrianto. Di awal ini dipimpin oleh ust. Fajar Trihandoko, S.Ag sebagai kepala sekolah dengan dibantu oleh beberapa orang guru di antaranya Habthin, Nurniati, Fajar, Uswatun Hasanah.

Berawal dari kegundahan terhadap pendidikan di Indonesia sekaligus ingin membuat sekolah yang dapat memberikan kekhususan belajar keislaman kepada putra-putri Islam. Dalam pelaksanaannya, hanya beberapa siswa saja yang dimulai dari kelas I. Anak-anak yang masuk di kelas I adalah anak-anak yang dipindahkan oleh orang tuanya dari sekolah asalnya dengan jumlah siswa ada sepuluh anak. Mereka menurunkan level belajarnya dari sekolah asalnya yang sudah kelas II. Berdasarkan surat keputusan Kepala Dinas Pendidikan Kota Metro, Drs. A. Fikri Fahrie, S.H, M.M no 420/302/01/D.3/2006 tentang izin operasional SDIT Wahdatul Ummah Metro, maka SDIT Wahdatul Ummah Metro melanjutkan perjuangan pendidikan.



Di tahun 2005, SDIT Wahdatul Ummah Metro menerima 18 orang peserta didik baru dengan lokal yang masih memprihatinkan. Kelas yang digunakan adalah lokal bekas asrama santri pondok pesantren Wahdatul Ummah dengan tambahan guru Siti Kholifah. Beranjak ke tahun 2006, jumlah guru bertambah seiring bertambahnya jumlah peserta didik dua puluh delapan anak di kelas I dengan tambahan guru Amar Fatkhulloh, Fitriyaningsih, Lina Eni, Nur Maimunah, dan Pinuji Rahayu.

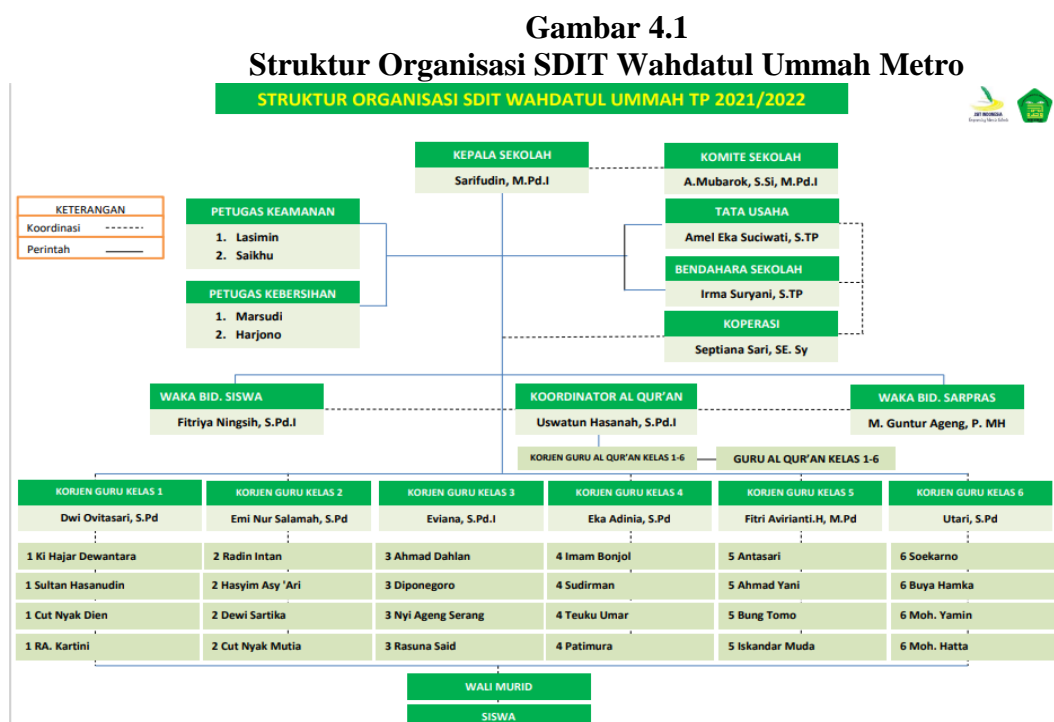
Kegiatan-kegiatan yang aktraktif, kreatif, menantang, *outbound* dan berkemah membuat seluruh peserta didik semakin semangat untuk belajar. Masa ini banyak sekali prestasi yang ditorehkan oleh peserta didik SDIT Wahdatul Ummah Metro baik di bidang akademik maupun non akademik. Pada tahun 2006 ini, SDIT Wahdatul Ummah Metro dinahkodai oleh pak Ismanto, S.Pd yang juga guru negeri di SMP Negeri 8 Metro. Namun dedikasinya sangat besar untuk kemajuan SDIT Wahdatul Ummah Metro. Tahun 2009, SDIT Wahdatul Ummah Metro meluluskan angkatan pertamanya dengan jumlah siswa dua belas orang yang digelar dengan Laskar Pelangi. Pelepasan siswa angkatan pertama ini dilaksanakan dengan kegiatan Pasar Kreasi Siswa yang berisi berbagai kegiatan.

Di tahun 2011-2012, kepemimpinan SDIT Wahdatul Ummah Metro dipegang oleh Ahmad Jazuli, S.Sos.I. Kemudian dilanjutkan oleh Amar Fatkhulloh, S.Pd.I, pada periode 2012-2015. Dikarenakan

difokuskan di SMA Negeri 2 Metro, maka pak Amar mengundurkan diri dari SDIT Wahdatul Ummah Metro yang langsung dilanjutkan estafet kepemimpinannya oleh bapak Sarifuddin, M.Pd.I sampai sekarang. Di tahun 2020, SDIT Wahdatul Ummah Metro telah memiliki dua puluh empat rombongan belajar dengan jumlah peserta didik 753 anak yang berasal dari kota Metro dan sekitarnya. Jumlah yang tidak sedikit ini diampu tidak kurang dari lima puluh guru dan staff serta karyawan.

#### b. Struktur Organisasi di SDIT Wahdatul Ummah Metro

Adapun struktur organisasi di SDIT Wahdatul Ummah Metro seperti pada gambar berikut:



**c. Visi, Misi, dan Tujuan SDIT Wahdatul Ummah Metro**

Setiap institusi atau organisasi dalam melaksanakan kegiatannya selalu bertumpu pada garis-garis besar kebijakan yang telah ditetapkan. Salah satu garis besar dijadikan tumpuan dalam setiap usaha yang dilakukan adalah visi dan misi yang diemban oleh institusi atau organisasi tersebut sebagaimana halnya dengan SDIT Wahdatul Ummah Metro di dalam aktivitasnya juga mempunyai landasan visi dan misi yang akan dicapai. Adapun visi dan misi SDIT Wahdatul Ummah Metro adalah sebagai berikut:

1) Visi

“Menjadi Sekolah yang Unggul dalam Spiritual, Emosional, Intelektual dan Mencintai Lingkungan”

2) Misi

- a) Menciptakan suasana sekolah yang kompetitif dalam belajar dan menghafal Al-Qur'an.
- b) Membiasakan warga sekolah untuk melakukan ibadah yang benar dan tepat waktu serta dalam suasana yang menyenangkan.
- c) Melatih sopan santun dan akhlak mulia seperti yang dicontohkan oleh Nabi Muhammad Sallahu 'Alaihi Wasallam dalam kehidupan sehari-hari.
- d) Melatih siswa untuk berani tampil dan mengemukakan pendapatnya di dalam kelas maupun di muka umum.

- e) Melatih siswa secara teratur dan berkesinambungan untuk mendalami materi pelajaran Matematika, IPA, dan Bahasa Inggris.
  - f) Memberikan pendalaman materi pelajaran dengan menitik-beratkan pada konsep dasar materi pelajaran.
  - g) Menumbuhkan karakter peduli dan mencintai lingkungan.
- 3) Tujuan
- a) Memiliki kemampuan membaca dan menghafal Al-Qur'an dengan baik dan benar.
  - b) Terbiasa sholat fardhu dan sunnah.
  - c) Berkepribadian matang dan berakhlak mulia.
  - d) Memiliki wawasan yang luas dan keterampilan hidup.

**d. Data Pendidik dan Peserta Didik SDIT Wahdatul Ummah Metro**

1) Data Pendidik dan Karyawan

Adapun data pendidik dan karyawan yang terdapat di SDIT Wahdatul Ummah Metro adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.1**  
**Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan**  
**SDIT Wahdatul Ummah Metro**  
**Tahun Pelajaran 2021/2022**

No	Nama Pendidik/Tendik	Tugas
1	Uswatun Hasanah, S.Pd.I	Koord Al Qur'an
2	Siti Kholifah, S.Pd.I	Guru Kelas 3
3	Fitriya ningsih, S.Pd.I	Guru Al Qur'an kelas 1
4	Amar Fatkhulloh, S.Pd.I	Administrasi sekolah
5	Winarti, S.Si	Guru Al Qur'an Kelas 2
6	Utari, S.Pd	Guru Kelas 6
7	Haspiati, S.Pd	Guru Al Qur'an Kelas 2
8	Naniatul Fauzah, S.Si	Guru Kelas 6
9	Adri Yusro, S.Pd.I	Guru Al Qur'an Kelas 6

No	Nama Pendidik/Tendik	Tugas
10	M. Guntur Ageng Prayogi, MH.	WU Mart
11	Sri Hidayati, S.Pd.I	Guru Kelas 2
12	Latifah, S.Pd.I	Guru Al Qur'an Kelas 6
13	Sri Haryani, S.Pd	Guru Kelas 2
14	Rahmiyati, S.Pd	Guru Kelas 1
15	Sarifudin, M.Pd.I	Kepala Sekolah
16	Endang Lestari, S. Psi	Guru Al Gur'an Kelas 1
17	Ika Agus DJ, S.Pd.I	Guru Al Qur'an Kelas 3
18	Perwitasari, S.Pd.I	Guru Kelas 6
19	Eka Adinia, S.Pd	Guru Kelas 4
20	Ahmad Nurwahid, A.Md	Guru Al Qur'an Kelas 3
21	Dwi Ovita Sari, S.Pd.I	Guru Kelas 1
22	Lasimin, A.Md	Petugas Keamanan
23	Agus Mushodiq, S.Pd.I	Guru PJOK
24	Nining Ariani, S.Pd	Guru Al Quran Kelas 5
25	Dian Hasna, S.Pd.I	Guru Al Qur'an Kelas 4
26	Wiwin Oktaviani, S.Pd.I	Guru Al Qur'an Kelas 4
27	Eviyana, S.Pd.I	Guru Kelas 3
28	Septi Arianingsih, S.Pd	Guru Kelas 3
29	Ita Agus Aini, S.Pd.I	Guru Al Qur'an Kelas 4
30	Supriyanto, M.Pd	Guru Al Qur'an Kelas 6
31	Fitri Avirianti Handayani, M.Pd	Guru Kelas 5
32	Tina Purnamasari, S.Pd.I	Guru Al Qur'an Kelas 6
33	Vita Eviyanti, S.sos.I	Guru Al Qur'an Kelas 5
34	Mutia Retno Maharti, S.Pd	Guru Al Qur'an Kelas 2
35	Irma Suryani, S.TP	Bendahara
36	Firda Aziza, S.Si	Guru Kelas 3
37	Maya Yuliana, S.Pd	Guru Al Qur'an Kelas 4
38	Al Furqon, S.Pd.I	Guru Al Qur'an Kelas 3
39	Hilyatul Fikriyah, Sthi	Guru Al Quran Kelas 5
40	Miftahul Jannah	Guru Al Qur'an Kelas 2
41	Mutiatul Karimah, S.Pd	Guru Kelas 5
42	Ati' Wahyuni S.Pd	Guru Kelas 6
43	Isah Nur Chasisa	Guru Al Qur'an Kelas 1
44	Umi Karimah, SE	Guru Al Qur'an Kelas 1
45	Khusnul Khotimah, S.Pd.I	Guru Al-Qur'an Kelas 3
46	Sugiarti	Guru kelas 1
47	Agustin Rahmawati, A.Md	Perpustakaan
48	Harjono	Petugas Kebersihan
49	Marsudi	Petugas Kebersihan
50	Shanaz Ma'rivani, S.Pd	Guru Kelas 2
51	Cialing Susanti, S.Pd	Guru Kelas 5
52	Restika Anggun, S.Mat	Guru Kelas 5

No	Nama Pendidik/Tendik	Tugas
53	Tika Noviana sari, S.Si	Guru Kelas 4
54	Zainab Fitri Al Ghozali, S.Pd.I	Guru Kelas 1
55	Dinda Savira Maharti, S.P	Guru Kelas 4
56	Amelia Eka Suci, S.Pd	Staf TU
57	Indah Permatasari, S.Pd	Guru
58	Yegi Gicella, S.Pd	Guru
59	Anis Sekar Malinda, S.Pd	Guru
60	Annisa Wulandari, S.Pd	Guru
61	Prana Dwi Tama	Petugas Keamanan
62	Ahmad Farid	WU Mart

Sumber: Dokumentasi SDIT Wahdatul Ummah Metro

## 2) Data Peserta Didik

Adapun data peserta didik yang terdapat di SDIT Wahdatul

Ummah Metro adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.2**  
**Data Peserta Didik SDIT Wahdatul Ummah Metro**  
**Tahun Pelajaran 2021/2022**

Kelas 1			Kelas 2		
<b>1</b>	<b>Ki Hajar Dewantara</b>		<b>1</b>	<b>Cut Mutia</b>	
	Jumlah Ikhwan	<b>18</b>		Jumlah Ikhwan	<b>14</b>
	Jumlah Akhwat	<b>12</b>		Jumlah Akhwat	<b>19</b>
	Jumlah Keseluruhan	<b>30</b>		Jumlah Keseluruhan	<b>33</b>
<b>2</b>	<b>Hasanudin</b>		<b>2</b>	<b>Dewi Sartika</b>	
	Jumlah Ikwan	<b>16</b>		Jumlah Ikhwan	<b>16</b>
	Jumlah Akhwat	<b>14</b>		Jumlah Akhwat	<b>17</b>
	Jumlah keseluruhan	<b>30</b>		Jumlah Keseluruhan	<b>33</b>
<b>3</b>	<b>Cut Nyak Dien</b>		<b>3</b>	<b>Raden Intan</b>	
	Jumlah Ikhwan	<b>19</b>		Jumlah Ikhwan	<b>11</b>
	Jumlah Akhwat	<b>12</b>		Jumlah Akhwat	<b>22</b>
	Jumlah Keseluruhan	<b>31</b>		Jumlah Keseluruhan	<b>33</b>
<b>4</b>	<b>RA Kartini</b>		<b>4</b>	<b>Hasyim Asyari</b>	
	Jumlah Ikwan	<b>18</b>		Jumlah Ikhwan	<b>17</b>
	Jumlah Akhwat	<b>12</b>		Jumlah Akhwat	<b>15</b>
	Jumlah Keseluruhan	<b>30</b>		Jumlah Keseluruhan	<b>32</b>
	<b>Jumlah Seluruhnya Kelas 1</b>	<b>121</b>		<b>Jumlah Seluruhnya Kelas 2</b>	<b>131</b>

<b>Kelas 3</b>			<b>Kelas 4</b>		
<b>1</b>	<b>Ahmad Dahlan</b>		<b>1</b>	<b>Jendral Sudirman</b>	
	Jumlah Ikhwan	<b>21</b>		Jumlah Ikhwan	<b>19</b>
	Jumlah Akhwat	<b>11</b>		Jumlah Akhwat	<b>11</b>
	Jumlah Keseluruhan	<b>32</b>		Jumlah Keseluruhan	<b>30</b>
<b>2</b>	<b>Rasuna Said</b>		<b>2</b>	<b>Tuanku Imam Bonjol</b>	
	Jumlah Ikwan	<b>14</b>		Jumlah Ikhwan	<b>15</b>
	Jumlah Akhwat	<b>18</b>		Jumlah Akhwat	<b>14</b>
	Jumlah keseluruhan	<b>32</b>		Jumlah Keseluruhan	<b>29</b>
<b>3</b>	<b>Nyi Ageng Serang</b>		<b>3</b>	<b>Teuku Umar</b>	
	Jumlah Ikhwan	<b>16</b>		Jumlah Ikhwan	<b>20</b>
	Jumlah Akhwat	<b>15</b>		Jumlah Akhwat	<b>11</b>
	Jumlah Keseluruhan	<b>31</b>		Jumlah Keseluruhan	<b>31</b>
<b>4</b>	<b>Pangeran Diponegoro</b>		<b>4</b>	<b>Pattimura</b>	
	Jumlah Ikwan	<b>20</b>		Jumlah Ikhwan	<b>23</b>
	Jumlah Akhwat	<b>12</b>		Jumlah Akhwat	<b>7</b>
	Jumlah Keseluruhan	<b>32</b>		Jumlah Keseluruhan	<b>30</b>
<b>Jumlah Seluruhnya Kelas 3</b>		<b>127</b>	<b>Jumlah Seluruhnya Kelas 4</b>		<b>120</b>
<b>Kelas 5</b>			<b>Kelas 6</b>		
<b>1</b>	<b>Bung Tomo</b>		<b>1</b>	<b>Buya Hamka</b>	
	Jumlah Ikhwan	<b>18</b>		Jumlah Ikhwan	<b>15</b>
	Jumlah Akhwat	<b>13</b>		Jumlah Akhwat	<b>17</b>
	Jumlah Keseluruhan	<b>31</b>		Jumlah Keseluruhan	<b>33</b>
<b>2</b>	<b>Sultan Iskandar Muda</b>		<b>2</b>	<b>Sukarno</b>	
	Jumlah Ikhwan	<b>20</b>		Jumlah Ikhwan	<b>22</b>
	Jumlah Akhwat	<b>10</b>		Jumlah Akhwat	<b>10</b>
	Jumlah Keseluruhan	<b>30</b>		Jumlah Keseluruhan	<b>32</b>
<b>3</b>	<b>Ahmad Yani</b>		<b>3</b>	<b>Muhammad Yamin</b>	
	Jumlah Ikhwan	<b>18</b>		Jumlah Ikhwan	<b>10</b>
	Jumlah Akhwat	<b>13</b>		Jumlah Akhwat	<b>22</b>
	Jumlah Keseluruhan	<b>31</b>		Jumlah Keseluruhnya	<b>32</b>
<b>4</b>	<b>Pangeran Antasari</b>		<b>4</b>	<b>Muhammad Hatta</b>	
	Jumlah Ikhwan	<b>14</b>		Jumlah Ikhwan	<b>22</b>
	Jumlah Akhwat	<b>18</b>		Jumlah Akhwat	<b>12</b>
	Jumlah Keseluruhan	<b>32</b>		Jumlah Keseluruhnya	<b>33</b>
<b>Jumlah Seluruhnya Kelas 5</b>		<b>124</b>	<b>Jumlah Seluruhnya Kelas 6</b>		<b>130</b>

Sumber: Dokumentasi SDIT Wahdatul Ummah Metro

**e. Sarana dan Prasarana SDIT Wahdatul Ummah Metro**

Sarana dan prasarana merupakan salah satu komponen yang ikut menentukan keberhasilan proses pendidikan dan pengajaran. Penyelenggaraan dan penyajian yang ditunjang dengan sarana dan prasarana yang memadai dan lengkap, maka proses pembelajaran akan berjalan dengan lancar.

Hambatan dapat diatasi sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Serta sarana dan prasarana yang baik diharapkan dapat menciptakan kondisi yang menyenangkan baik bagi pendidik maupun peserta didik untuk berada di sekolah. Dengan adanya sarana dan prasarana yang memadai dapat dimanfaatkan secara optimal untuk kepentingan proses pendidikan dan pengajaran, baik bagi pendidik sebagai pengajar maupun peserta didik sebagai pelajar

**Tabel 4.3**  
**Sarana dan Prasarana SDIT Wahdatul Ummah Metro**  
**Tahun Pelajaran 2021/2022**

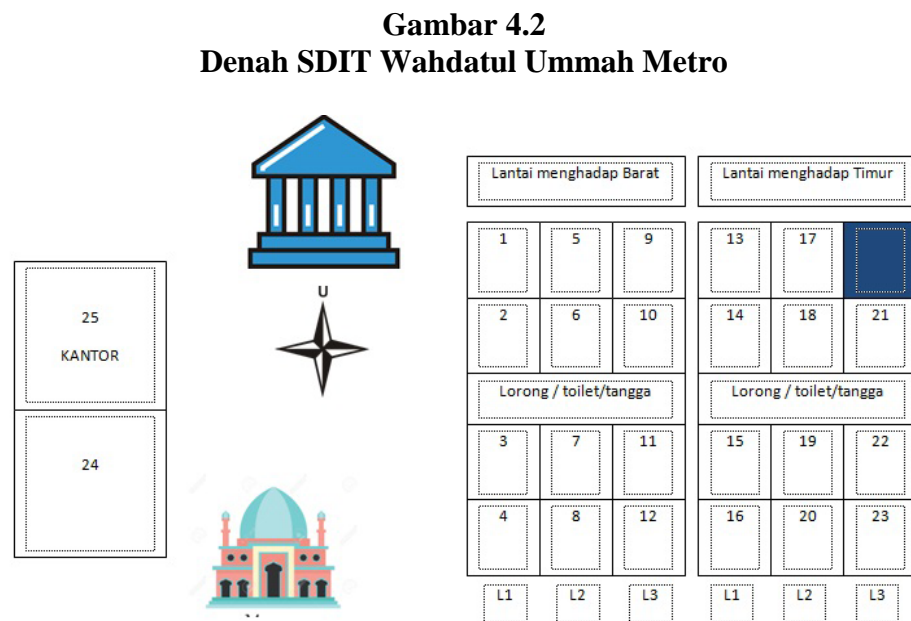
No	Jenis	Jumlah
1	Ruang Belajar	24
2	Ruang Kepala Sekolah	1
3	Ruang Guru	1
4	Ruang Bendahara	1
5	Ruang TU	1
6	Ruang Koperasi	1
7	WC/Kamar Mandi	9
8	Perpustakaan	1
9	UKS	1
10	Masjid	1
11	Halaman Upacara	1
12	Halaman Parkir	1
13	Kantin	2
14	Pompa Air	1
15	Gudang	1

Sumber: Dokumentasi SDIT Wahdatul Ummah Metro



#### f. Denah Lokasi SDIT Wahdatul Ummah Metro

Adapun denah SDIT Wahdatul Ummah Metro adalah sebagai berikut:



**Tabel 4.4**  
**Keterangan Denah SDIT Wahdatul Ummah Metro**

<b>1</b>	1 Cut Nyak Dien	<b>13</b>	2 Raden Intan
<b>2</b>	1 Hasanuddin	<b>14</b>	2 Dewi Sartika
<b>3</b>	1 Ki Hajar Dewantara	<b>15</b>	2 Cut Mutia
<b>4</b>	1 RA Kartini	<b>16</b>	2 Hasyim Asy'ari
<b>5</b>	3 Ahmad Dahlan	<b>17</b>	4 Tuanku Imam Bonjol
<b>6</b>	3 Rasuna Sa'id	<b>18</b>	4 Jenderal Soedirman
<b>7</b>	3 Pangeran Diponegoro	<b>19</b>	4 Kapitan Pattimura
<b>8</b>	3 Nyi Ageng Serang	<b>20</b>	4 Teuku Umar
<b>9</b>	5 Pangeran Antasari	<b>21</b>	6 Mohammad Hatta
<b>10</b>	5 Sultan Iskandar Muda	<b>22</b>	6 Soekarno
<b>11</b>	5 Bung Tomo	<b>23</b>	6 Mohammad Yamin
<b>12</b>	5 Ahmad Yani	<b>24</b>	6 Buya Hamka

Sumber: Dokumentasi SDIT Wahdatul Ummah Metro

## **2. Temuan Khusus Penelitian**

### **a. Implementasi Media Pembelajaran Quizizz di kelas IV SDIT Wahdatul Ummah Metro**

Pemaparan tentang implementasi media pembelajaran Quizizz di kelas IV SDIT Wahdatul Ummah Metro merupakan hasil penemuan penelitian di lapangan yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi di kelas IV SDIT Wahdatul Ummah Metro.

Dalam melaksanakan implementasi media pembelajaran Quizizz, guru melakukan persiapan sebelum menggunakan media Quizizz dalam pembelajaran. Penerapan media Quizizz ini dilaksanakan di rumah masing-masing siswa yang pelaksanaannya biasanya dilakukan setelah ba'da magrib ataupun menjelang buka puasa pada bulan ramadhan. Quizizz sering digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran untuk siswa saat menjelang PH (Penilaian Harian), PTS (Penilaian Tengah Semester), dan PAS (Penilaian Akhir Semester). Setelah siswa belajar dengan menggunakan media Quizizz di rumah masing-masing, keesokan harinya atau beberapa hari kemudian, mereka akan melaksanakan PH, PTS, ataupun PAS di kelas. Sebelum ulangan dilaksanakan, guru akan mengulas kembali soal dan jawaban di permainan Quizizz sebelumnya.

Dalam melakukan wawancara untuk mengumpulkan data terkait dengan implementasi media pembelajaran Quizizz di kelas IV SDIT Wahdatul Ummah Metro, peneliti melakukan wawancara kepada

empat pihak yang mencakup kepala sekolah, guru kelas IV SDIT Wahdatul Ummah Metro kelas Tuanku Imam Bonjol, satu orang tua siswa, dan satu orang siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala SDIT Wahdatul Ummah Metro yang terlampir pada halaman 120 dan 121 nomor 1 sampai 5, peneliti mendapatkan temuan penelitian bahwasannya implementasi media pembelajaran Quizizz secara nyata dilakukan di sekolah tersebut. Walaupun pada dasarnya kepala sekolah tidak mewajibkan implelementasi media Quizizz kepada masing-masing guru, namun memberikan kebebasan kepada guru untuk berkreasi dan mengeksplorasi penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran.<sup>1</sup>

Selain itu kepala sekolah juga memaparkan bahwa terdapat perbedaan intensitas penggunaan Quizizz pada masa PPKM dengan adanya totalitas pembelajaran di rumah dan pada masa pembelajaran yang dipadupadankan *online* dan *offline*. Hal itu dikarenakan berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah, beliau menyatakan bahwa pada masa pandemi hampir semua guru menggunakan Quizizz. Namun, setelah masa pandemi berangsur membaik, Quizizz tetap digunakan untuk latihan di rumah akan tetapi intensitasnya tidak sebanyak saat pandemi Covid-19. Selain itu,

---

<sup>1</sup> Hasil wawancara dengan Bapak Sarifudin, M.Pd.I selaku Kepala SDIT Wahdatul Ummah Metro, pada tanggal 21 April 2022

peneliti juga mendapatkan informasi dari kepala sekolah bahwa penerapan media pembelajaran di SDIT Wahdatul Ummah Metro, merupakan hal yang mutlak harus dilakukan oleh guru sebagai mediasi untuk memperkuat tercapainya tujuan pembelajaran yang menunjang ke-efektifitasannya.<sup>2</sup>

Dalam pengumpulan data terkait dengan implementasi media Quizizz pada siswa kelas IV SDIT Wahdatul Ummah Metro yang terlampir pada halaman 122 nomor 1 dan 2, peneliti juga melakukan wawancara dengan guru kelas IV Tuanku Imam Bonjol. Hasil wawancara tersebut, diketahui alasan pemilihan media Quizizz sebagai media pembelajaran untuk siswa adalah karena Quizizz merupakan aplikasi termudah yang dapat diakses oleh wali murid dan didukung dengan pemahaman siswa dalam menggunakan *smartphone* di era saat ini. Oleh karena itu sebagai alternatif agar siswa tidak menyalahgunakan *smartphone* sebagai sosial media, maka guru berinisiatif menggunakan media pembelajaran yang berbasis *smartphone* melalui implementasi media pembelajaran Quizizz yang dapat membangkitkan semangat anak didik dalam proses pembelajaran. Pada khususnya berdasarkan hasil wawancara dapat diketahui bahwa penggunaan media Quizizz secara spesifik dilakukan sebelum adanya penilaian ulangan harian atau PTS ataupun PAS pada suatu pokok bahasan. Hal itu dikarenakan Quizizz ini dapat dijadikan

---

<sup>2</sup> Hasil wawancara dengan Bapak Sarifudin, M.Pd.I selaku Kepala SDIT Wahdatul Ummah Metro, pada tanggal 21 April 2022

motivasi bagi siswa dalam belajar sebelum menghadapi ujian yang sebenarnya, karena guru menjanjikan akan memberikan hadiah bagi siswa yang menduduki peringkat 1, 2, dan 3 dalam permainan di Quizizz. Hal ini dapat membuat siswa semakin semangat dalam belajar.<sup>3</sup>

Hasil wawancara dengan guru kelas IV Tuanku Imam Bonjol yang terlampir pada halaman 130 dan 131 nomor 1 sampai 3, diketahui bahwa guru menggunakan mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) dengan materi Siklus Air pada pembelajaran sebelum menggunakan Quizizz. Model pembelajaran yang guru gunakan pada pembelajaran di kelas adalah PBL (Problem Based Learning) untuk memancing siswa berpikir kritis dalam menjawab soal-soal yang ada. Strategi pembelajaran yang guru gunakan adalah diskusi kelompok dan kemudian siswa akan presentasi setelahnya. Diketahui juga, media pembelajaran lain yang digunakan guru dalam pembelajaran di kelas sebelum menggunakan media pembelajaran Quizizz di rumah adalah guru menggunakan *power point* dan video dari youtube untuk menunjang pembelajaran di kelas.<sup>4</sup>

Hasil wawancara dengan guru kelas IV Tuanku Imam Bonjol yang terlampir pada halaman 131 dan 132 nomor 4, diketahui bahwa proses pembelajaran mata pelajaran IPAS di kelas dimulai setelah

---

<sup>3</sup> Hasil wawancara dengan Ibu Eka Adinia, S.Pd selaku Guru Kelas IV Tuanku Imam Bonjol di SDIT Wahdatul Ummah Metro, pada tanggal 19 April 2022

<sup>4</sup> Hasil wawancara dengan Ibu Eka Adinia, S.Pd selaku Guru Kelas IV Tuanku Imam Bonjol di SDIT Wahdatul Ummah Metro, pada tanggal 17 Juni 2022

siswa istirahat. Saat awal pembelajaran dimulai, guru akan menayangkan terlebih dahulu video tentang proses hujan sebagai apersepsi di awal agar anak-anak mulai fokus pada pembelajaran. Kemudian guru melakukan *ice breaking* dengan siswa. Lalu, guru menampilkan *power point* tentang materi siklus air. Setelah itu, guru melakukan evaluasi di kelas dengan memberikan soal-soal pada siswa untuk mereka kerjakan di buku tulis mereka masing-masing. Setelah itu, guru akan menilai jawaban siswa dan memberi nilai pada buku siswa masing-masing. Namun, ketika mengerjakan soal terkadang siswa lupa dengan kata atau istilah-istilah baru dalam pelajaran IPAS yang baru mereka pelajari sebelumnya. Setelah mengetahui bahwa ada beberapa siswa yang mendapatkan nilai kurang memuaskan, maka guru akan memberitahu siswa bahwa nanti sore akan ada Quizizz di rumah dan keesokan harinya siswa akan melaksanakan ulangan harian di kelas. Jadi, guru menghimbau siswa untuk serius dalam mengerjakan Quizizz dan belajar materi Siklus Air lebih serius sebelum bermain Quizizz di rumah.<sup>5</sup>

Hasil wawancara dengan guru kelas IV Tuanku Imam Bonjol yang terlampir pada halaman 132 dan 133 nomor 5 dan 6, diketahui bahwa alasan guru menggunakan Quizizz pada materi Siklus Air di pelajaran IPAS adalah karena ada beberapa kata atau istilah sulit pada materi tersebut. Menurut guru, jika tidak menggunakan Quizizz, maka

---

<sup>5</sup> Hasil wawancara dengan Ibu Eka Adinia, S.Pd selaku Guru Kelas IV Tuanku Imam Bonjol di SDIT Wahdatul Ummah Metro, pada tanggal 17 Juni 2022

siswa akan malas untuk belajar lagi dan menghafal istilah sulit tersebut. Karena menurut guru, siswa lebih semangat jika menggunakan Quizizz dalam pembelajaran. Adapun tujuan guru menggunakan Quizizz pada Siklus Air di pelajaran IPAS adalah agar siswa lebih memahami dan mau untuk mempelajari kembali materi tentang siklus air pada masalah kata atau istilah sulit tersebut. Karena pada saat kelas 5 atau 6 nanti, mereka pasti akan diingatkan lagi oleh materi tentang Siklus Air dengan istilah-istilah seperti kondensasi, evaporasi, dan transpirasi. Menurut guru kalau siswa sudah belajar melalui Quizizz, InsyaAllah biasanya mereka akan lebih paham dan ingat meskipun hanya ingat kata kuncinya saja yang penting mereka sudah paham, walaupun seharusnya dijelaskan secara lengkap tapi setidaknya mereka jadi tahu dan paham.<sup>6</sup>

Hasil wawancara dengan guru kelas IV Tuanku Imam Bonjol yang terlampir pada halaman 133 nomor 7 sampai 10 diketahui bahwa guru membuat soal Quizizz sebelum pembelajaran di kelas dengan materi Siklus Air dimulai. Guru juga sudah menganalisis soal mana yang menurut siswa sulit. Kemudian, setelah guru mengetahui nilai evaluasi siswa di kelas, dan soal mana yang ternyata mudah. Maka guru akan mengganti soal tersebut dengan soal yang menurut siswa lebih sulit. Hal ini dilakukan agar siswa dapat sambil belajar dalam mengerjakan soal di Quizizz, karena di Quizizz akan dijelaskan

---

<sup>6</sup> Hasil wawancara dengan Ibu Eka Adinia, S.Pd selaku Guru Kelas IV Tuanku Imam Bonjol di SDIT Wahdatul Ummah Metro, pada tanggal 17 Juni 2022

jawaban yang benar. Guru juga menjelaskan manfaat yang dirasakan ketika menggunakan Quizizz pada materi Siklus Air di pelajaran IPAS yaitu pertama, siswa jadi mau belajar dan mau membuka kembali bukunya untuk belajar. Kedua, siswa akan berlomba-lomba dalam memahami materi pelajaran karena guru telah menjanjikan bagi pemenang juara 1, 2, dan 3 akan mendapatkan hadiah. Ketiga, siswa akhirnya mendapatkan nilai yang bagus-bagus pada ulangan harian mereka untuk mengisi rapor. Diketahui, bahwa guru juga mengonfirmasi dan mengingatkan pada siswa tentang pelaksanaan media pembelajaran Quizizz untuk di rumah.<sup>7</sup>

Hasil wawancara dengan guru kelas IV Tuanku Imam Bonjol yang terlampir pada halaman 133 dan 134 nomor 11 diketahui bahwa menurut guru penerapan media pembelajaran Quizizz dengan materi Siklus Air pada mata pelajaran IPAS sangat berhubungan sekali. Karena Quizizz merupakan media yang asyik untuk digunakan dan mata pelajaran IPAS merupakan mata pelajaran yang sedikit membosankan karena terdapat kata atau istilah sulit untuk siswa pelajari. Jadi, dengan menggunakan media Quizizz sebagai media pembelajaran yang asyik bagi siswa, maka siswa akan bersemangat untuk mempelajari, memahami dan menghafal kata atau istilah sulit pada materi Siklus Air di mata pelajaran IPAS tersebut.<sup>8</sup>

---

<sup>7</sup> Hasil wawancara dengan Ibu Eka Adinia, S.Pd selaku Guru Kelas IV Tuanku Imam Bonjol di SDIT Wahdatul Ummah Metro, pada tanggal 17 Juni 2022

<sup>8</sup> Hasil wawancara dengan Ibu Eka Adinia, S.Pd selaku Guru Kelas IV Tuanku Imam Bonjol di SDIT Wahdatul Ummah Metro, pada tanggal 17 Juni 2022



Hasil wawancara dengan guru kelas IV Tuanku Imam Bonjol yang terlampir pada halaman 122 dan 123 nomor 3, 4, dan 6 diketahui bahwa, implementasi media pembelajaran Quizizz ini dilaksanakan di rumah masing-masing dan biasanya dilaksanakan setelah Magrib. Saat awal pertama kali menggunakan media Quizizz di kelas IV Tuanku Imam Bonjol, guru menjelaskan tata cara bermain Quizizz melalui *whatsapp group* kelas. Adapun sarana dan prasarana yang dibutuhkan guru dalam implementasi media Quizizz adalah *laptop* dan kuota.<sup>9</sup>

Hasil wawancara yang terlampir pada halaman 122 dan 123 nomor 5 dan 6, guru menjelaskan persiapannya sebelum memulai pembelajaran dengan menggunakan media Quizizz, yaitu: *Pertama*, guru membuat soal Quizizz sesuai materi yang akan diujikan. *Kedua*, guru membagikan *link* Quizizz melalui *whatsapp group* kelas. *Ketiga*, guru memulai Quizizz sesuai jadwal yang telah ditentukan. Guru menjelaskan setelah membagikan *link* Quizizz, guru akan menunggu siswa untuk masuk ke dalam Quizizz. Ketika Quizizz akan dimulai, guru akan menginfokannya di *whatsapp group* kelas. Jika sudah waktunya mulai, guru akan menekan tombol mulai di aplikasi Quizizz.<sup>10</sup>

Hasil wawancara yang terlampir pada halaman 124 nomor 8 sampai 10, guru menjelaskan bahwa, beliau memberikan waktu kepada

---

<sup>9</sup> Hasil wawancara dengan Ibu Eka Adinia, S.Pd selaku Guru Kelas IV Tuanku Imam Bonjol di SDIT Wahdatul Ummah Metro, pada tanggal 19 April 2022

<sup>10</sup> Hasil wawancara dengan Ibu Eka Adinia, S.Pd selaku guru Kelas IV Tuanku Imam Bonjol di SDIT Wahdatul Ummah Metro, pada tanggal 19 April 2022

siswa untuk mengakses *link* Quizizz yang telah diberikan selama 1 jam. Jika setelah 1 jam guru mengklik tombol selesai dalam Quizizz, maka siswa tidak dapat lagi mengakses *link* Quizizz yang telah dibagikan oleh wali kelas. Selain itu, guru menjelaskan bahwa siswa harus mengerjakan setiap soal secepat mungkin sesuai dengan waktu yang telah ditentukan oleh guru. Oleh karena itu, untuk 1 soal guru akan memberikan waktu 60 detik untuk soal Matematika dan 15-45 detik untuk mata pelajaran selain matematika. Sebab menurut guru, media Quizizz ini seperti permainan cepat tepat yang memerlukan konsentrasi lebih dalam pengerjaannya. Setelah siswa selesai mengerjakan semua soal yang ada di Quizizz, mereka akan otomatis keluar dari soal yang telah mereka kerjakan tersebut.<sup>11</sup>

Hasil wawancara yang terlampir pada halaman 124 nomor 11, guru menjelaskan bahwa, terdapat hasil jawaban siswa di Quizizz yang dapat *download* untuk penilaian dalam format pdf atau excel. Guru dapat mengklik unduh untuk mengunduh data siswa yang sudah tersimpan. Kemudian, guru dapat melihat soal yang dijawab benar dan salah oleh siswa. Lalu, jika guru mengklik *stop* pada waktu yang telah ditentukan, siswa tidak dapat lagi masuk ke Quizizz karena tanpa menghentikan permainan Quizizz, siswa masih dapat masuk ke link Quizizz berkali-kali dengan nama yang berbeda. Namun, skor yang

---

<sup>11</sup> Hasil wawancara dengan Ibu Eka Adinia, S.Pd selaku Guru Kelas IV Tuanku Imam Bonjol di SDIT Wahdatul Ummah Metro, pada tanggal 19 April 2022

guru gunakan untuk menentukan peringkat 1, 2, dan 3 adalah skor pertama kali mereka masuk ke Quizizz.<sup>12</sup>

Dalam pengumpulan data terkait dengan implementasi media Quizizz di kelas IV SDIT Wahdatul Ummah Metro yang terlampir pada halaman 128 nomor 1 dan 2, peneliti juga melakukan wawancara dengan salah satu orang tua siswa kelas IV Tuanku Imam Bonjol. Hasil wawancara tersebut peneliti dapat mengetahui bahwa implementasi Quizizz di rumah diawali dari persiapan siswa sebelum menggunakan Quizizz. Diketahui juga bahwa orang tua siswa berperan aktif dalam proses implementasi Quizizz dengan menginformasikan kepada siswa bahwa akan diadakan Quizizz yang diperoleh dari info *whatsapp group* kelas IV Tuanku Imam Bonjol. Sehingga siswa diarahkan oleh orang tuanya untuk membaca terlebih dahulu materi sebelum mengerjakan soal-soal yang ada di Quizizz. Kemudian, siswa mengerjakan soal Quizizz tersebut dengan menggunakan *handphone*. Selain itu, tentu saja peran serta orang tua siswa dalam implementasi Quizizz ini berupa penyediaan sarana dan prasarana berupa *handphone* dan kuota untuk mendukung kelancaran proses implementasi media pembelajaran Quizizz tersebut.<sup>13</sup>

Data hasil penelitian terkait dengan implementasi media pembelajaran Quizizz pada siswa kelas IV SDIT Wahdatul Ummah

---

<sup>12</sup> Hasil wawancara dengan Ibu Eka Adinia, S.Pd selaku Guru Kelas IV Tuanku Imam Bonjol di SDIT Wahdatul Ummah Metro, pada tanggal 19 April 2022

<sup>13</sup> Hasil wawancara dengan Ibu Fitriyaningsih selaku orang tua siswa kelas IV Tuanku Imam Bonjol di SDIT Wahdatul Ummah Metro, pada tanggal 21 April 2022

Metro yang terlampir pada halaman 129 nomor 1 dan 2, didapatkan pula data dari hasil wawancara dengan siswa. Hasil wawancara tersebut diketahui bahwa siswa melakukan persiapan sebelum menggunakan Quizizz dengan membaca materi yang akan dievaluasi dalam media Quizizz dan siswa mempersiapkan *handphone* untuk dapat mengerjakan soal di Quizizz dengan meminjam *handphone* orang tua mereka. Selain itu dari hasil wawancara kepada siswa dapat diketahui bahwa siswa pun serius dalam mengerjakan dan membaca soal di dalam Quizizz untuk mendapatkan jawaban yang benar, karena mereka termotivasi untuk menduduki peringkat 1 dalam mengerjakan soal di Quizizz.<sup>14</sup>

**b. Kendala yang Dihadapi dalam Implementasi Media Pembelajaran Quizizz di Kelas IV SDIT Wahdatul Ummah Metro**

Dalam implementasi media pembelajaran Quizizz di Kelas IV SDIT Wahdatul Ummah Metro tentu memiliki kendala yang dialami. Adapun data hasil penelitian yang terkait dengan kendala dalam mengimplementasikan Quizizz di kelas IV SDIT Wahdatul Ummah Metro, peneliti melakukan wawancara dengan wali kelas IV SDIT Wahdatul Ummah Metro kelas Tuanku Imam Bonjol, satu orang tua siswa, dan satu orang siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SDIT Wahdatul Ummah Metro kelas Tuanku Imam Bonjol yang terlampir

---

<sup>14</sup> Hasil wawancara dengan Haura Azkiya selaku siswa kelas IV Tuanku Imam Bonjol di SDIT Wahdatul Ummah Metro, pada tanggal 19 April 2022

pada halaman 124 dan 125 nomor 12 dan 13, peneliti mendapatkan informasi bahwa kendala-kendala yang dialami dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan Quizizz mencakup keterbatasan waktu bagi para siswa untuk berpikir tentang makna soal yang terkandung dalam Quizizz tersebut. Selain itu, siswa juga memiliki mata pelajaran kesukaannya masing-masing, sehingga terkadang siswa merasa kesulitan untuk menjawab secara cepat dan tepat pada soal yang menurut mereka sulit. Kemudian terkadang ada guru yang butuh untuk mempelajari penggunaan aplikasi Quizizz secara detail, karena jika tidak belajar secara detail biasanya akan bingung dalam penggunaannya apalagi pada saat masa PPKM kemarin sebagian besar guru menggunakan Quizizz dalam pembelajaran.<sup>15</sup>

Hasil wawancara yang terlampir pada halaman 125 sampai 127 nomor 15 dan 17, guru menjelaskan bahwa terkadang beliau menebak-nebak bahwa ada orang tua siswa yang mengerjakan soal Quizizz anaknya agar nilai anak mereka bagus. Sebab, menurut sepengetahuan guru, ada siswa yang jika di kelas kemampuan dalam memahami pembelajaran kurang, namun ketika mengerjakan soal Quizizz di rumah, siswa tersebut bisa benar semua. Selain itu terkadang ada siswa yang tidak bisa serentak dalam mengikuti Quizizz, sebab tidak semua siswa sudah memiliki HP sendiri, ada yang telat karena harus menunggu orang tuanya pulang kerja dahulu untuk meminjam HP

---

<sup>15</sup> Hasil wawancara dengan Ibu Eka Adinia, S.Pd selaku Guru Kelas IV Tuanku Imam Bonjol di SDIT Wahdatul Ummah Metro, pada tanggal 19 April 2022

orang tuanya dan mereka juga ada yang telat karena harus membeli kuota terlebih dahulu.<sup>16</sup>

Hasil wawancara yang terlampir pada halaman 134 nomor 12, guru menjelaskan bahwa kendala lain yang dirasakan oleh guru adalah bahwa ada siswa yang ikut Quizizz berkali-kali hanya untuk memperbaiki skor tanpa mempelajari soal dan jawaban yang benar. Karena, menurut guru jika ada siswa yang ikut Quizizz sampai berkali-kali itu tidak apa-apa, sebab Quizizz digunakan sebagai media pembelajaran untuk menambah semangat siswa dalam belajar. Tetapi, jika mereka ikut Quizizz berkali-kali hanya untuk memperbaiki jawaban yang salah dengan tujuan agar nilai di Quizizznya bagus tanpa memahami makna dari soal dan jawaban tersebut, itu akan menjadi kendala, karena siswa jadi tidak paham dengan materi yang ada.<sup>17</sup>

Peneliti juga melakukan wawancara dengan orang tua siswa kelas IV SDIT Wahdatul Ummah Metro yang terlampir pada halaman 128 nomor 3. Adapun kendala yang dirasakan oleh orang tua saat implementasi media pembelajaran Quizizz adalah waktu yang diberikan oleh guru untuk setiap soal dirasa terlalu cepat. Jadi, anak terkadang suka menjawab soal dengan asal atau jika soalnya terlalu sulit mereka akan bertanya jawabannya pada orang tua. Adapun untuk

---

<sup>16</sup> Hasil wawancara dengan Ibu Eka Adinia, S.Pd selaku Guru Kelas IV Tuanku Imam Bonjol di SDIT Wahdatul Ummah Metro, pada tanggal 19 April 2022

<sup>17</sup> Hasil wawancara dengan Ibu Eka Adinia, S.Pd selaku Guru Kelas IV Tuanku Imam Bonjol di SDIT Wahdatul Ummah Metro, pada tanggal 17 Juni 2022

kendala pada jaringan internet, hanya ada di bagian tertentu dalam rumah yang kekuatan sinyalnya bagus.<sup>18</sup>

Dalam pengumpulan data terkait dengan implementasi media Quizizz pada siswa kelas IV SDIT Wahdatul Ummah Metro yang terlampir pada halaman 129 nomor 3, peneliti juga melakukan wawancara dengan siswa kelas IV Tuanku Imam Bonjol. Hasil wawancara tersebut, diketahui bahwa menurut siswa kendala yang mereka rasakan saat implementasi media pembelajaran Quizizz adalah soal yang susah akan membuat mereka kesulitan dalam mengerjakannya. Terkadang juga jaringan internet yang mati membuat siswa kesulitan dalam mengerjakan soal di Quizizz tersebut.<sup>19</sup>

**c. Solusi yang Digunakan untuk Mengatasi Kendala dalam Implementasi Media Pembelajaran Quizizz di Kelas IV SDIT Wahdatul Ummah Metro**

Dalam melakukan wawancara untuk mengumpulkan data terkait dengan solusi yang digunakan untuk mengatasi kendala dalam implementasi media pembelajaran Quizizz di kelas IV SDIT Wahdatul Ummah Metro, peneliti melakukan wawancara kepada tiga pihak yang mencakup kepala sekolah, guru kelas IV SDIT Wahdatul Ummah Metro kelas Tuanku Imam Bonjol, dan orang tua siswa.

---

<sup>18</sup> Hasil wawancara dengan Ibu Fitriyaningsih selaku orang tua siswa kelas IV Tuanku Imam Bonjol di SDIT Wahdatul Ummah Metro, pada tanggal 21 April 2022

<sup>19</sup> Hasil wawancara dengan Haura Azkiya selaku siswa kelas IV Tuanku Imam Bonjol di SDIT Wahdatul Ummah Metro, pada tanggal 19 April 2022

Hasil wawancara dengan kepala SDIT Wahdatul Ummah Metro yang terlampir pada halaman 121 nomor 6, diketahui bahwa sekolah tersebut memiliki forum KKG (Kelompok Kerja Guru) yang biasanya dilaksanakan setiap pekan pada hari Sabtu atau setelah pulang sekolah sesuai dengan kesepakatan guru. Beliau menyebutkan bahwa ada istilah berbagi praktik yang baik. Oleh karena itu, beliau merekomendasikan kepada guru muda yang lebih mampu dan ahli untuk mengajar guru yang lainnya yang belum terlalu paham. Forum KKG ini seperti forum pelatihan guru di mana terdapat 4 rombongan belajar pada setiap jenjang dan di setiap rombongan belajar tersebut ada koordinator yang bertugas untuk mendampingi guru-guru yang lain melalui forum KKG ini. Jadi, jika ada guru yang belum terlalu paham terkait dengan penggunaan suatu media pembelajaran atau yang berkaitan dengan pembelajaran, maka di forum KKG inilah guru tersebut akan dilatih oleh guru yang lebih paham.<sup>20</sup>

Peneliti juga melakukan wawancara dengan guru kelas IV SDIT Wahdatul Ummah Metro yang terlampir pada halaman 125 nomor 14. Adapun solusi dari beberapa kendala yang telah disebutkan sebelumnya dan kendala yang tak terduga seperti jika tiba-tiba guru mengalami kendala dalam jaringan internet yaitu untuk kendala dalam jaringan internet dirasa tidak terlalu berpengaruh bagi guru. Sebab, ketika guru sudah mengklik mulai permainan dalam Quizizz,

---

<sup>20</sup> Hasil wawancara dengan Bapak Sarifudin, M.Pd.I selaku Kepala SDIT Wahdatul Ummah Metro, pada tanggal 21 April 2022



permainan akan tetap berjalan meskipun guru mengalami kendala jaringan internet dan guru akan menginformasikan kepada orang tua siswa di *whatsapp group* bahwa jaringannya terkendala. Hanya saja guru tidak dapat memantau permainan, namun guru tetap bisa mengunduh hasil jawaban siswa di akhir permainan dalam bentuk pdf ataupun excel.<sup>21</sup>

Hasil wawancara yang terlampir pada halaman 125 dan 126 nomor 15 dan 16, terkait solusi untuk kendala jika ada orang tua siswa yang mengerjakan soal Quizizz siswa agar nilai siswa di Quizizz menjadi bagus, maka guru akan mensiasati dengan tidak menggunakan nilai di Quizizz sebagai nilai resmi dalam penilaian di rapor. Sebab, nilai siswa yang akan digunakan dalam penilaian di dalam rapor adalah nilai ulangan siswa di kelas dan bukan di Quizizz, karena bagi guru Quizizz adalah media pembelajaran yang digunakan siswa sebelum mereka melaksanakan ulangan sesungguhnya di kelas. Namun, guru juga akan tetap menasihati siswa bersangkutan secara *face to face* saat di kelas ketika teman-teman siswa tersebut sudah keluar dari kelas. Karena bagi guru hal tersebut tidak boleh terulang kembali, maka guru akan menasihati siswa tersebut dengan bahasa yang tidak menyudutkan dan sebisa mungkin guru harus bisa memosisikan bahwa guru yang salah sehingga siswa mau cerita dengan sendirinya.<sup>22</sup>

---

<sup>21</sup> Hasil wawancara dengan Ibu Eka Adinia, S.Pd selaku Guru Kelas IV Tuanku Imam Bonjol di SDIT Wahdatul Ummah Metro, pada tanggal 19 April 2022

<sup>22</sup> Hasil wawancara dengan Ibu Eka Adinia, S.Pd selaku Guru Kelas IV Tuanku Imam Bonjol di SDIT Wahdatul Ummah Metro, pada tanggal 19 April 2022

Hasil wawancara yang terlampir pada halaman 127 nomor 18, terkait kendala jika ada siswa yang tidak serentak atau telat dalam bermain Quizizz, sebenarnya menurut guru tidak apa-apa jika ada siswa yang telat dalam bermain Quizizz. Sebab, guru juga masih dapat melihat nilai akhir siswa setelah permainan *distop* oleh guru. Selama guru belum mengklik *stop* dalam permainan tersebut, siswa masih dapat mengikuti permainan. Bahkan siswa tersebut juga tetap dapat berada di peringkat 1 jika dalam menjawab soal secara cepat dan tepat. Namun, jika ada siswa yang sama sekali tidak mengikuti permainan dalam Quizizz, maka ketika di kelas guru akan bertanya kepada siswa dan mengajak siswa tersebut untuk bermain di Quizizz selanjutnya. Karena menurut guru Quizizz adalah media bagi siswa untuk belajar sebelum mengikuti ulangan di kelas. Jika siswa tidak berpartisipasi dalam Quizizz, hal itu dapat merugikan siswa itu sendiri. Sebab, terkadang soal-soal di Quizizz mirip dengan soal-soal yang akan diujikan nanti di kelas. Jika siswa tidak belajar, tidak mengikuti Quizizz, dan tidak paham dengan materi, mereka akan kesulitan menjawab soal ulangan di kelas. Jadi sebisa mungkin semua siswa dapat ikut bermain dalam Quizizz.<sup>23</sup>

Hasil wawancara yang terlampir pada halaman 134 nomor 13, adapun solusi yang guru lakukan jika ada siswa yang ikut Quizizz berkali-kali hanya menandai jawaban yang benar saja untuk

---

<sup>23</sup> Hasil wawancara dengan Ibu Eka Adinia, S.Pd selaku Guru Kelas IV Tuanku Imam Bonjol di SDIT Wahdatul Ummah Metro, pada tanggal 19 April 2022

memperbaiki skor tanpa memahami makna dari soal dan jawaban tersebut, maka guru akan mengadakan remedi atau pengayaan pada saat setelah pelaksanaan ulangan harian. Karena biasanya siswa yang hanya menandai jawaban yang benar tanpa memahami makna dari soal dan jawaban tersebut, mereka akan mendapatkan nilai di bawah KKM saat pelaksanaan ulangan di kelas. Maka dari itu, guru akan menasihati siswa tersebut pada saat remedi atau pengayaan nanti.<sup>24</sup>

Peneliti juga melakukan wawancara dengan orang tua siswa kelas IV SDIT Wahdatul Ummah Metro yang terlampir pada halaman 128 nomor 4 dan 5. Adapun solusi yang dapat diberikan oleh orang tua terkait kendala pada waktu yang terlalu cepat adalah biasanya orang tua akan memberikan jawaban kepada anak mereka untuk soal yang dianggap terlalu sulit. Kemudian, untuk kendala jaringan internet yang kurang bagus, orang tua akan menyarankan anak untuk mengerjakan soal Quizizz di bagian rumah yang mempunyai kekuatan *signal* yang baik dan juga tidak lupa untuk memperhatikan kuota yang akan habis untuk segera diisi agar jaringan internet tetap stabil.<sup>25</sup>

## **B. Pembahasan**

Pembahasan hasil penelitian ini mencakup implementasi media pembelajaran Quizizz, kendala yang dihadapi dalam implementasi media pembelajaran Quizizz, dan solusi yang digunakan untuk mengatasi kendala

---

<sup>24</sup> Hasil wawancara dengan Ibu Eka Adinia, S.Pd selaku Guru Kelas IV Tuanku Imam Bonjol di SDIT Wahdatul Ummah Metro, pada tanggal 17 Juni 2022

<sup>25</sup> Hasil wawancara dengan Ibu Fitriyaningsih selaku orang tua siswa kelas IV Tuanku Imam Bonjol di SDIT Wahdatul Ummah Metro, pada tanggal 21 April 2022

dalam implementasi media pembelajaran Quizizz di kelas IV SDIT Wahdatul Ummah Metro. Adapun penjelasan mengenai pembahasan masing-masing hasil penelitian ini yaitu sebagai berikut:

### **1. Impelentasi Media Pembelajaran Quizizz di Kelas IV SDIT Wahdatul Ummah Metro**

Implementasi media pembelajaran Quizizz di Kelas IV SDIT Wahdatul Ummah Metro diteliti menggunakan alat pengumpulan data observasi, wawancara, dan dokumentasi yang secara khusus berfokus pada tahap penggunaan media Quizizz pada siswa kelas IV SDIT Wahdatul Ummah Metro.

Sebelum media pembelajaran Quizizz diimplementasikan di rumah, guru dan siswa telah melaksanakan pembelajaran di ruang kelas IV Tuanku Imam Bonjol SDIT Wahdatul Ummah Metro. Dalam proses pembelajaran tersebut membahas tentang materi Siklus Air pada mata Pelajaran IPAS dengan menggunakan model pembelajaran PBL dan strategi pembelajaran diskusi kelompok. Adapun media pembelajaran selain Quizizz yang digunakan dalam proses pembelajaran tersebut adalah media *power point* dan video dari youtube untuk menyampaikan materi tentang Siklus Air pada mata pelajaran IPAS.

Penerapan media pembelajaran Quizizz dengan materi Siklus Air pada mata pelajaran IPAS sangat berhubungan sekali. Karena Quizizz merupakan media yang asyik untuk digunakan dan mata pelajaran IPAS merupakan mata pelajaran yang sedikit membosankan karena terdapat

glosarium atau istilah sulit untuk siswa pelajari. Jadi, dengan menggunakan media Quizizz sebagai media pembelajaran yang asyik bagi siswa, maka siswa akan bersemangat untuk mempelajari, memahami dan menghafal kata atau istilah-istilah sulit pada materi Siklus Air di mata pelajaran IPAS tersebut. Adapun tahap penggunaan media Quizizz pada siswa kelas IV SDIT Wahdatul Ummah Metro, sebagai berikut:

a. Tahap Persiapan Pembelajaran dengan Media Quizizz

Dalam mengumpulkan data penelitian yang terkait dengan tahap persiapan Quizizz peneliti melakukan wawancara kepada wali kelas, wali murid, dan siswa kelas IV Tuanku Imam Bonjol. Instrumen wawancara tersebut disusun berdasarkan pendapat dari Unik Hanifah Salsabila dkk.,<sup>26</sup> yang menyatakan bahwa dalam mempersiapkan Quizizz, guru mempersiapkan materi dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan dan jawaban alternatif serta mempersiapkan media Quizizz melalui *website* Quizizz tersebut di [www.Quizizz.com](http://www.Quizizz.com). Kedua tahap persiapan Quizizz tersebut dilakukan oleh guru kelas. Dapat dilihat dari hasil wawancara yang bahwa dalam mempersiapkan Quizizz, guru menyiapkan soal Quizizz secara detail sesuai dengan materi yang diajarkan. Selain itu, guru membuka dan masuk ke aplikasi Quizizz untuk memasukkan soal-soal yang sudah disiapkan ke dalam Quizizz.

Selain itu guru juga menyiapkan media *laptop* dan kuota untuk menunjang pembelajaran dengan media Quizizz. Kemudian,

---

<sup>26</sup> Salsabila dkk., "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA," 168.

tahap persiapan yang dilakukan oleh orang tua dan juga siswa yaitu menyiapkan media HP dan juga kuota. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Unik Hanifa Salsabila, dkk., yang menyatakan bahwa dalam pembelajaran *online*, optimalisasi dalam komunikasi jarak jauh tidak terlepas dari penggunaan *handphone*, tablet atau *laptop* dan koneksi internet sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran.<sup>27</sup>

Siswa melakukan persiapan sebelum menggunakan Quizizz dengan membaca materi yang akan dievaluasi dalam media Quizizz. Hal ini selaras dengan teori yang dikemukakan oleh Unik Hanifah Salsabila, dkk., yang menjelaskan bahwa Quizizz adalah media yang membantu siswa untuk menguatkan pemahamannya terhadap materi yang diajarkan oleh guru.<sup>28</sup>

b. Tahap Pelaksanaan Pembelajaran dengan Media Quizizz

Dalam mengumpulkan data penelitian yang terkait dengan tahap pelaksanaan Quizizz peneliti melakukan wawancara kepada guru kelas, orang tua, dan siswa kelas IV Tuanku Imam Bonjol.

Penggunaan media Quizizz secara spesifik dilakukan sebelum adanya penilaian PH, PTS, ataupun PAS pada suatu pokok bahasan. Hal itu dikarenakan Quizizz ini dapat dijadikan motivasi bagi siswa untuk belajar sebelum menghadapi ujian yang sesungguhnya, sehingga dapat membuat siswa semakin semangat dalam belajar. Hal ini sesuai

---

<sup>27</sup> Salsabila dkk., 164.

<sup>28</sup> Salsabila dkk., 167.

dengan teori yang dikemukakan oleh Rahmania Rahman, Erric Kondoy, dan Awaluddin Hasrin yang menjelaskan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz dapat dimanfaatkan sebagai media pemberian kuis kepada siswa yang hasilnya berdampak sangat signifikan terhadap motivasi belajar siswa.<sup>29</sup>

Tahap pelaksanaan Quizizz ini dilaksanakan di rumah masing-masing dan biasanya setelah Magrib. Saat awal pertama kali menggunakan media Quizizz di kelas IV Tuanku Imam Bonjol, guru menjelaskan tata cara bermain Quizizz melalui *WhatsApp Group* kelas dan saat ini, guru hanya menginformasikan saja di kelas pada siswa bahwa nanti sore atau setelah Magrib akan diadakan Quizizz dan jangan lupa untuk bermain Quizizz. Kemudian guru membagikan *link* Quizizz melalui *WhatsApp Group* kelas tersebut. Selanjutnya, guru memulai Quizizz sesuai jadwal yang telah ditentukan. Guru memberikan waktu kepada siswa untuk mengakses *link* Quizizz yang telah diberikan selama 1 jam. Hal ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Vera Dwi Putri bahwa dalam pemberian soal yang terdapat dalam aplikasi Quizizz, dikirimkan melalui link yang disebar di WhatsApp.<sup>30</sup>

---

<sup>29</sup> Rahmania Rahman, Erric Kondoy, dan Awaluddin Hasrin, "Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pemberian Kuis Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa," *Jisip (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)* 4, No. 3 (7 Juli 2020): 66, <https://doi.org/10.36312/jisip.v4i3.1161>.

<sup>30</sup> Putri, "Aplikasi Daring Quizizz Sebagai Solusi Pembelajaran Menyenangkan di Masa Pandemi," 12.

Setelah membagikan *link*, guru akan menunggu siswa untuk masuk ke dalam Quizizz. Beberapa menit sebelum permainan dimulai, guru akan menginfokan ke *WhatsApp Group* bahwa permainan akan segera dimulai. Ketika sudah banyak siswa yang masuk, guru akan menekan tombol mulai pada aplikasi Quizizz.

Siswa harus menyelesaikan setiap pertanyaan dalam Quizizz secepat mungkin sesuai waktu yang telah ditentukan oleh guru. Dengan demikian, untuk satu soal, guru memberikan waktu 60 detik untuk soal Matematika yang dianggap lebih sulit dan 15-45 detik untuk mata pelajaran selain matematika. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Reza Bakhtiar Ramadhan dkk., yang menjelaskan bahwa salah satu kelebihan Quizizz adalah terdapat pengaturan waktu per soal di mana setiap soal memiliki batas pengerjaan yang berbeda sesuai dengan bobot pengerjaannya.<sup>31</sup> Hal ini juga sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Nafi' Mukharomah bahwa batas waktu setiap soal dalam Quizizz juga dapat disesuaikan dengan tingkat kesulitan masing-masing soal.<sup>32</sup>

Siswa serius dalam mengerjakan dan membaca soal-soal di Quizizz untuk mendapatkan jawaban yang benar karena mereka termotivasi untuk mendapat peringkat pertama dalam menyelesaikan soal-soal di Quizizz. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan

---

<sup>31</sup> Ramadhan dkk., *Harmoni Lintas Mazhab: Menjawab Problem Covid-19 dalam Ragam Perspektif*, 194–95.

<sup>32</sup> Nafi' Mukharomah, "Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Penilaian Berbasis Daring Di Mi Al Muqorrobiyah," *WANIAMBHEY: Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 2, no. 1 (10 Agustus 2021): 19, <https://doi.org/10.53837/waniambey.v2i1.52>.



oleh Reza Baktiar Ramadhan, dkk., bahwa dalam Quizizz terdapat sistem perangkingan atau peringkat, di mana sistem tersebut memberikan poin kepada setiap pemain berdasarkan jawaban yang tepat dan kecepatan menjawab setiap pertanyaan.<sup>33</sup> Hal ini akan memotivasi setiap siswa untuk menjawab pertanyaan sebanyak mungkin dengan benar. Dengan poin-poin tersebut, siswa dapat lebih serius lagi dalam berpikir untuk menjawab pertanyaan. Dengan kata lain, setiap siswa akan berlomba untuk menjadi juara pertama dengan menjawab soal secara benar dan cepat.

c. Tahap Penutup Pembelajaran dengan Media Quizizz

Dalam mengumpulkan data penelitian yang terkait dengan tahap pelaksanaan Quizizz peneliti melakukan wawancara kepada guru kelas dan salah satu siswa kelas IV Tuanku Imam Bonjol SDIT Wahdatul Ummah Metro.

Guru memberikan waktu 1 jam kepada siswa untuk mengerjakan Quizizz. Setelah siswa menyelesaikan semua soal yang ada di Quizizz, siswa secara otomatis keluar dari soal yang telah mereka kerjakan tersebut. Kemudian, jika guru menekan *stop* pada waktu yang telah ditentukan, maka siswa tidak dapat lagi masuk ke Quizizz karena tanpa menghentikan permainan Quizizz, siswa masih dapat masuk ke link Quizizz berkali-kali dengan nama yang berbeda. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Rahmi Ramadhani,

---

<sup>33</sup> Ramadhan dkk., *Harmoni Lintas Mazhab: Menjawab Problem Covid-19 dalam Ragam Perspektif*, 198.

dkk., bahwa jumlah percobaan oleh siswa dalam permainan Quizizz itu tidak terbatas atau unlimited.<sup>34</sup> Maka, sesuai juga dengan teori yang dikemukakan oleh Eddy, Ari Usman, dan Haida Dafitri bahwa guru harus memasukkan batas waktu pengerjaan Quizizz yang meliputi tanggal dan waktu pengerjaan.<sup>35</sup>

Terdapat hasil jawaban siswa pada Quizizz yang dapat diunduh untuk penilaian dan dalam format pdf atau excel. Guru dapat mengklik unduh untuk mengunduh data siswa yang tersimpan. Kemudian, guru dapat melihat soal mana yang dijawab siswa dengan benar dan salah. Hal ini sesuai dengan teori Desi Ariyanti yang menjelaskan bahwa Quizizz juga menyediakan data dan statistik nilai siswa. Guru dapat melacak jumlah siswa yang telah menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru, pertanyaan yang dijawab benar atau salah, dan sebagainya.<sup>36</sup>

Dari hasil atau skor yang diperoleh oleh siswa dalam media pembelajaran Quizizz terdapat lima siswa dari tiga puluh siswa atau sekitar 16,667% siswa yang menjawab soal secara cepat dan tepat serta jawaban benar semua tanpa mengulang Quizizz berkali-kali hanya untuk memperbaiki skor di Quizizz. Sisanya ada yang nilainya besar karena sudah mencoba Quizizz berkali-kali dan ada yang tidak ikut bermain Quizizz.

---

<sup>34</sup> Ramadhani dkk., *Platform Asesmen untuk Pembelajaran Daring: Teori & Praktik*, 46.

<sup>35</sup> Usman dan Dafitri, "Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Alternatif Media Evaluasi Pembelajaran Jarak Jauh," 60.

<sup>36</sup> Ariyanti, *Be a Smart Teacher with Smartphone Bukan Sekedar Selfie*, 66.

## **2. Kendala yang Dihadapi dalam Implementasi Media Pembelajaran Quizizz di Kelas IV SDIT Wahdatul Ummah Metro**

Hasil pembahasan tentang kendala yang dihadapi dalam implementasi media pembelajaran Quizizz di kelas IV SDIT Wahdatul Ummah Metro, dipaparkan melalui wawancara dengan guru kelas, orang tua, dan siswa kelas IV Tuanku Imam Bonjol SDIT Wahdatul Ummah Metro.

Salah satu kendala yang dihadapi dalam implementasi media pembelajaran Quizizz menurut guru adalah penurunan peringkat dalam Quizizz karena terbatasnya waktu bagi para siswa untuk memikirkan makna dari pertanyaan-pertanyaan dalam Quizizz. Selain itu, siswa juga memiliki mata pelajaran *favoritnya* masing-masing, sehingga terkadang siswa kesulitan untuk menjawab secara cepat dan tepat pada soal yang menurut mereka sulit. Hal yang sama juga dirasakan oleh orang tua dan siswa bahwa waktu yang diberikan oleh guru untuk setiap soal dirasa terlalu cepat. Jadi, anak terkadang suka menjawab soal dengan asal atau jika soalnya terlalu sulit mereka akan bertanya jawabannya pada orang tua. Hal ini sesuai dengan teori yang diungkapkan oleh Hendrik Pandu Paksi dan Lita Ariyanti pada salah satu kekurangan Quizizz yang menyebutkan bahwa siswa mungkin saja mengalami penurunan ranking walaupun semua soal telah terjawab. Hal ini disebabkan oleh lama cepatnya pengerjaan soal yang mempengaruhi hasil yang didapat.<sup>37</sup>

---

<sup>37</sup> Paksi dan Ariyanti, *Sekolah dalam Jaringan*, 2021, 15.

Kendala lain yang juga dijelaskan oleh guru adalah terkadang ada guru yang perlu mempelajari penggunaan aplikasi Quizizz secara detail, karena jika tidak belajar secara detail sering kali mengalami kesulitan dalam penggunaannya. Hal ini hampir sesuai dengan teori yang diungkapkan oleh Jumanto dan Hermanto Sofyan, bahwa terkadang kurang ada niatan guru dalam mempelajari penggunaan aplikasi Quizizz ini, sehingga pelaksanaan pembelajaran dengan media Quizizz ini kurang maksimal.<sup>38</sup> Sehingga jika guru tidak mempelajari aplikasi Quizizz secara detail, maka penggunaan media pembelajaran dengan Quizizz akan kurang maksimal.

Kendala selanjutnya yang dihadapi dalam implementasi media pembelajaran Quizizz adalah terkadang guru merasa ada orang tua siswa yang mengerjakan soal Quizizz anaknya di rumah dengan tujuan agar nilai anaknya bagus sehingga mendapatkan peringkat terbaik. Karena, menurut sepengetahuan guru ada siswa yang ketika di kelas kemampuan dalam memahami pembelajaran kurang, namun saat mengerjakan soal Quizizz di rumah, siswa tersebut bisa benar semua dalam menjawab soal. Hal ini hampir sesuai dengan teori yang dijelaskan oleh Indra Bagus Dermawan dan Sri Harmianto bahwa kendala yang dialami dalam melaksanakan pembelajaran *online* yaitu adanya bantuan berlebih dari orang tua. Apabila orang tua membantu siswa dengan mengerjakan tugasnya tentu akan membuat guru kesulitan dalam mendapatkan gambaran mengenai

---

<sup>38</sup> Jumanto dan Sofyan, "Efektifitas Penggunaan Media Quizizz Fitur Gamefikasi Melalui Daring pada Pembelajaran PSPTKR Materi Kopling dan Transmisi di SMK N 2 Wonosari," 44.

pemahaman siswa akan materi yang diajarkan. Beberapa hal yang mendasari orang tua melakukan hal demikian, antara lain ketakutan orang tua jika anaknya tidak berhasil, agar anak berhenti menangis, dan lainnya.<sup>39</sup>

Selanjutnya, kendala lain saat implementasi media pembelajaran Quizizz adalah terkadang ada siswa tidak dapat mengikuti Quizizz secara serentak, karena tidak semua siswa memiliki HP sendiri, ada yang terlambat karena harus menunggu orang tuanya pulang kerja untuk meminjam HP orang tuanya dan ada juga yang terlambat karena harus membeli kuota terlebih dahulu. Hal ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Afip Miftahul Basar yang menerangkan bahwa beberapa kendala dalam pembelajaran *online* bagi siswa adalah sebagian siswa tidak memiliki HP pribadi dan juga keterbatasan kuota.<sup>40</sup>

Adapun kendala lain yang dirasakan oleh guru adalah bahwa ada siswa yang ikut Quizizz berkali-kali hanya untuk memperbaiki skor tanpa mempelajari soal dan jawaban yang benar. Karena, menurut guru jika ada siswa yang ikut Quizizz sampai berkali-kali itu tidak apa-apa, sebab Quizizz digunakan sebagai media pembelajaran untuk menambah semangat siswa dalam belajar. Tetapi, jika mereka ikut Quizizz berkali-kali hanya untuk memperbaiki jawaban yang salah dengan tujuan agar

---

<sup>39</sup> Indra Bagus Dermawan dan Sri Harmianto, "Penerapan Evaluasi Pembelajaran Dalam Pembelajaran Jarak Jauh," *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran* 1, no. 2 (30 Agustus 2021): 201, <https://doi.org/10.51574/jrip.v1i2.81>.

<sup>40</sup> Afip Miftahul Basar, "Problematika Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus di SMPIT Nurul Fajri - Cikarang Barat - Bekasi)," *Edunesia : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, No. 1, Vol. 2 (Januari 2021): 210.

nilai di Quizizznya bagus tanpa memahami makna dari soal dan jawaban tersebut, itu akan menjadi kendala, karena siswa jadi tidak paham dengan materi yang ada.

Selain itu orang tua dan siswa juga menyebutkan bahwa kendala lain dalam implementasi media pembelajaran Quizizz adalah jaringan internet. Menurut orang tua, hanya area tertentu di rumah yang memiliki kekuatan internet yang baik. Sedangkan menurut siswa, terkadang jaringan internet yang mati menyulitkan siswa dalam mengerjakan soal di Quizizz. Hal ini sejalan dengan teori dari Jumanto dan Hermanto Sofyan yang menyebutkan bahwa kekuatan atau kecepatan internet sangat mempengaruhi pengerjaan soal di Quizizz. Jika internet terjadi gangguan, maka dapat menghambat siswa dalam mengisi soal dalam Quizizz.<sup>41</sup>

### **3. Solusi yang Digunakan untuk Mengatasi Kendala dalam Implementasi Media Pembelajaran Quizizz di kelas IV SDIT Wahdatul Ummah Metro**

Hasil pembahasan tentang solusi yang dihadapi dalam implementasi media pembelajaran Quizizz di kelas IV SDIT Wahdatul Ummah Metro, dipaparkan melalui wawancara dengan kepala sekolah, guru kelas, orang tua siswa kelas IV Tuanku Imam Bonjol SDIT Wahdatul Ummah Metro.

Menurut kepala sekolah, jika dalam pelaksanaan pembelajaran ada guru yang kurang kompeten dan perlu dibimbing dalam penggunaan media

---

<sup>41</sup> Jumanto dan Sofyan, "Efektifitas Penggunaan Media Quizizz Fitur Gamefikasi Melalui Daring pada Pembelajaran PSPTKR Materi Kopling dan Transmisi di SMK N 2 Wonosari," 43.

pembelajaran, maka akan dilatih dalam forum KKG (Kelompok Kerja Guru) yang biasanya diadakan setiap pekan pada hari Sabtu atau setelah pulang sekolah sesuai dengan kesepakatan guru. Beliau menyebutkan bahwa ada istilah berbagi praktik yang baik.

Oleh karena itu, beliau menyarankan agar guru muda yang lebih mampu dan ahli untuk mengajar guru lain yang belum terlalu paham. Forum KKG ini seperti forum pelatihan guru di mana terdapat empat rombongan belajar pada setiap jenjang dan di setiap rombongan belajar terdapat koordinator yang bertanggung jawab membantu guru lainnya melalui forum KKG ini. Jadi, jika ada guru yang belum terlalu paham dengan penggunaan media pembelajaran atau yang berkaitan dengan pembelajaran, di forum KKG inilah guru akan dilatih oleh guru yang lebih paham.

Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Jumanto dan Hermanto Sofyan yang menjelaskan bahwa Solusi dari masalah ini adalah adanya upaya yang dilakukan sekolah untuk memberikan pelatihan dalam penggunaan aplikasi Quizizz kepada guru.<sup>42</sup>

Solusi untuk mengatasi kendala dalam implementasi media pembelajaran Quizizz terkait penurunan peringkat yang dialami siswa adalah guru menjelaskan bahwa dalam mengerjakan soal di Quizizz, siswa memang dituntut untuk menjawab soal secara cepat dan tepat. Karena

---

<sup>42</sup> Jumanto dan Sofyan, 44.

menurut guru, media Quizizz ini seperti permainan cepat tepat yang memerlukan konsentrasi lebih dalam pengerjaannya.

Oleh karena itu, agar peringkat siswa tidak turun, maka siswa perlu berkonsentrasi menjawab soal di Quizizz, serta menjawabnya secara cepat dan tepat. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Hendrik Pandu Paksi dan Lita Ariyanti yang menjelaskan bahwa siswa dapat mengalami penurunan peringkat meskipun semua soal telah dikerjakan. Hal ini disebabkan oleh lama cepatnya pengerjaan soal yang mempengaruhi hasil yang didapat. Jika siswa mengerjakan soal lebih cepat. Maka, hasil yang diperoleh juga akan sangat baik.<sup>43</sup>

Adapun solusi jika ada orang tua siswa yang mengerjakan soal Quizizz anaknya agar peringkat anak menjadi naik yaitu guru akan mensiasati dengan tidak menggunakan nilai di Quizizz sebagai nilai resmi dalam penilaian di rapor. Sebab, nilai siswa yang akan digunakan dalam penilaian di dalam rapor adalah nilai ulangan siswa di kelas dan bukan di Quizizz, karena bagi guru Quizizz adalah media pembelajaran yang digunakan siswa untuk belajar sebelum mereka melaksanakan ulangan sesungguhnya di kelas. Hal ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Azzah Amany bahwa hasil dari Quizizz tidak dijadikan patokan penilaian tugas siswa, karena guru beranggapan bahwa Quizizz merupakan sebuah *game* pembelajaran yang dapat menarik siswa untuk belajar.<sup>44</sup>

---

<sup>43</sup> Hendrik Pandu Paksi dan Lita Ariyanti, *Sekolah dalam Jaringan* (Surabaya: Scopindo Media Pustaka, 2021), 15.

<sup>44</sup> Azzah Amany, "Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring Pelajaran Matematika" 2 (2020): 2.



Namun, guru juga akan tetap menasihati siswa bersangkutan secara *face to face* saat di kelas ketika teman-teman siswa tersebut sudah keluar dari kelas. Karena bagi guru hal tersebut tidak boleh terulang kembali, maka guru akan menasihati siswa tersebut dengan bahasa yang tidak menyudutkan dan sebisa mungkin guru harus bisa memosisikan bahwa guru yang salah sehingga siswa mau cerita dengan sendirinya.

Adapun menurut teori yang dikemukakan oleh Tyas Deviana dan Nawang Sulistyani bahwa untuk meminimalisir tingkat dibantu oleh orang tua dalam mengerjakan soal di Quizizz adalah dalam mengerjakan soal di Quizizz diusahakan untuk dikerjakan secara bersama dengan siswa lainnya dan guru dapat memandu melalui *WhatsApp group*.<sup>45</sup>

Selanjutnya, solusi jika ada siswa yang tidak bisa serentak dalam mengikuti Quizizz adalah guru akan mengizinkan siswa tersebut untuk masuk ke dalam Quizizz. Sebab, guru juga masih dapat melihat nilai akhir siswa setelah guru menghentikan permainan. Selama guru belum mengklik *stop* dalam permainan tersebut, siswa tetap dapat mengikuti permainan. Bahkan siswa tersebut juga masih dapat berada di peringkat 1 jika menjawab soal dengan cepat dan tepat. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Eddy, Ari Usman, dan Haida Dafitri bahwa guru sudah

---

<sup>45</sup> Tyas Deviana dan Nawang Sulistyani, "Implementasi Kuis Interaktif Berbasis Hots Berorientasi Kearifan Lokal Daerah Melalui Aplikasi Quizizz Di Sekolah Dasar," *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 10, no. 1 (3 Februari 2021): 171, <https://doi.org/10.33578/jpkip.v10i1.8174>.

memasukkan *deadline* pengerjaan Quizizz yang berupa tanggal dan jam pengerjaan.<sup>46</sup>

Adapun solusi yang guru lakukan jika ada siswa yang ikut Quizizz berkali-kali hanya menandai jawaban yang benar saja untuk memperbaiki skor tanpa memahami makna dari soal dan jawaban tersebut, maka guru akan mengadakan remedi atau pengayaan pada saat setelah pelaksanaan ulangan harian. Karena biasanya siswa yang hanya menandai jawaban yang benar tanpa memahami makna dari soal dan jawaban tersebut, mereka akan mendapatkan nilai di bawah KKM saat pelaksanaan ulangan di kelas. Maka dari itu, guru akan menasihati siswa tersebut pada saat remedi atau pengayaan nanti.

Kemudian, untuk kendala pada jaringan internet yang kurang bagus, orang tua akan menyarankan anak untuk mengerjakan soal Quizizz di bagian rumah yang memiliki kekuatan *signal* yang baik dan juga tidak lupa untuk memperhatikan kuota yang akan habis untuk segera diisi agar jaringan internet tetap stabil. Hal ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Jumanto dan Hermanto Sofyan, bahwa Untuk mengatasi kendala koneksi internet, maka peserta didik maupun guru harus mencari daerah yang terjangkau dengan kestabilan internet yang baik.<sup>47</sup>

---

<sup>46</sup> Usman dan Dafitri, "Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Alternatif Media Evaluasi Pembelajaran Jarak Jauh," 60.

<sup>47</sup> Jumanto dan Sofyan, "Efektifitas Penggunaan Media Quizizz Fitur Gamefikasi Melalui Daring pada Pembelajaran PSPTKR Materi Kopling dan Transmisi di SMK N 2 Wonosari," 43.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini telah menjawab semua pertanyaan dalam penelitian, yaitu sebagai berikut:

1. Implementasi media pembelajaran Quizizz di kelas IV SDIT Wahdatul Ummah Metro ini berhubungan dengan materi Siklus Air pada mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) karena dapat membantu siswa dalam memahami kata atau istilah sulit pada materi tersebut. Implementasi media pembelajaran Quizizz di kelas IV SDIT Wahdatul Ummah Metro yang dilakukan oleh guru mencakup tiga tahap. *Pertama*, tahap persiapan dengan bentuk aktivitas guru menyiapkan materi dalam bentuk soal-soal dan jawaban alternatif serta mempersiapkan media Quizizz melalui *website* Quizizz tersebut di [www.Quizizz.com](http://www.Quizizz.com). *Kedua*, tahap pelaksanaan pembelajaran dengan media Quizizz secara spesifik dilakukan sebelum adanya PH, PTS, ataupun PAS dan dilaksanakan di rumah siswa masing-masing setelah magrib. *Ketiga*, tahap penutup, setelah siswa menyelesaikan semua soal yang ada di Quizizz, siswa secara otomatis keluar dari soal yang telah mereka kerjakan tersebut. Jika sudah 1 jam, guru akan menekan *stop* pada aplikasi Quizizz. Setelah itu, guru dapat mengunduh data dan statistik nilai siswa yang sudah tersimpan dalam bentuk pdf atau excel.

2. Adapun kesimpulan dari kendala yang dihadapi dalam implementasi media pembelajaran Quizizz di kelas IV yang meliputi penurunan peringkat siswa di Quizizz, kebutuhan guru untuk mempelajari Quizizz secara detail, adanya orang tua yang mengerjakan soal Quizizz anaknya, tidak serentak siswa dalam mengerjakan Quizizz, adanya siswa yang ikut Quizizz berkali-kali hanya untuk memperbaiki skor tanpa mempelajari soal dan jawaban yang benar, dan adanya kendala dalam jaringan internet.
3. Adapun kesimpulan dari solusi yang digunakan untuk mengatasi kendala dalam implementasi media pembelajaran Quizizz di kelas IV yakni dengan mengadakan forum KKG pada guru untuk saling mengajarkan penggunaan Quizizz, menghimbau siswa untuk lebih konsentrasi dalam mengerjakan Quizizz, untuk menghindari adanya orang tua yang mengerjakan Quizizz anaknya maka guru menasihati siswa secara *face to face* dan menekankan kepada orang tua siswa bahwa nilai Quizizz bukanlah nilai resmi untuk rapor, membiarkan siswa untuk tetap masuk dalam permainan Quizizz selama guru belum mengklik *stop* pada permainan Quizizz sesuai waktu yang telah ditentukan, menasihati siswa pada saat remedi atau pengayaan jika masih ada siswa yang ikut Quizizz berkali-kali hanya untuk memperbaiki skor tanpa memahami makna dari soal dan jawabannya, serta mengerjakan Quizizz di bagian rumah yang memiliki jaringan internet yang bagus serta menyediakan kuota sebelum pembelajaran dengan Quizizz dimulai.

## B. Saran

1. Sekolah hendaknya lebih mendukung guru agar lebih inovatif dan kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran untuk pembelajaran *online* maupun *offline*. Terutama jika berkaitan dengan pembelajaran *online* agar tidak memberikan efek jenuh kepada siswa.
2. Sekolah juga dapat memberikan forum *training* penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman agar guru mampu menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi kepada para siswa dalam pembelajaran *online* maupun *offline*.
3. Guru hendaknya dapat lebih rutin untuk menggunakan berbagai media pembelajaran interaktif yang mampu memotivasi siswa untuk bersaing dalam mencapai pemahaman pembelajaran, salah satunya dengan menggunakan Quizizz.
4. Orang tua hendaknya dapat mengarahkan siswa di rumah untuk memahami materi pelajaran dengan baik tanpa harus ikut membantu siswa dalam menjawab soal secara langsung baik melalui media *online* maupun bentuk soal secara langsung dengan kertas. Karena hal itu dapat menghalangi siswa untuk mencapai pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran.

## DAFTAR PUSTKA

- Ahmad, Herlina, Abdul Latif, dan Al Yakin Ahmad. *Media Quizizz sebagai Aplikasi Assessment Pembelajaran*. Makasar: Penerbit Nas Media Pustaka, 2021.
- Amany, Azzah. "Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring Pelajaran Matematika" 2 (2020): 11.
- Ariyanti, Desi. *Be a Smart Teacher with Smartphone Bukan Sekedar Selfie*. Ponorogo: Penerbit Uwais Inspirasi Indonesia, 2019.
- Asrifan, Andi, Ahmad Al Yakin, Muthmainnah, dan Taslim. *Modul Tutorial Penggunaan Quizizz pada Pembelajaran di Kelas*. Sidenreng Rappang: Universitas Muhammadiyah Sidenreng Rappang, 2020.
- Basar, Afip Miftahul. "Problematika Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus di SMPIT Nurul Fajri - Cikarang Barat - Bekasi)." *Edunesia : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, No. 1, Vol. 2 (Januari 2021).
- Bungin, Burhan. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Kencana, 2017.
- Chomaidi, dan Salamah. *Pendidikan dan Pengajaran: Strategi Pembelajaran Sekolah*. Jakarta: PT Grasindo, 2018.
- Damayanti, Putri Surya. *Tetap Kreatif dan Inovatif di Tengah Pandemi Covid-19 (Jilid 2)*. Pekalongan: PT Nasya Expanding Management, 2021.
- Dermawan, Indra Bagus, dan Sri Harmianto. "Penerapan Evaluasi Pembelajaran Dalam Pembelajaran Jarak Jauh." *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran* 1, no. 2 (30 Agustus 2021): 196–205. <https://doi.org/10.51574/jrip.v1i2.81>.
- Deviana, Tyas, dan Nawang Sulistyani. "Implementasi Kuis Interaktif Berbasis Hots Berorientasi Kearifan Lokal Daerah Melalui Aplikasi Quizizz Di Sekolah Dasar." *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 10, no. 1 (3 Februari 2021). <https://doi.org/10.33578/jpkip.v10i1.8174>.
- Eddy, Ari Usman, dan Haida Dafitri. "Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Alternatif Media Evaluasi Pembelajaran Jarak Jauh." *Jurnal TUNAS: Jurnal Ilmiah Pengabdian kepada Masyarakat*, No. 2, Vol. 2 (April).

- Fiaski, Cici Adila, Syarifah Rizkia, Pebri Azmi Pandya, dan Silvina Noviyanti. "Implementasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Secara Daring Di SDN 181/II Cilodang," t.t., 11.
- Habibah, Anis, dan Eva Siswanti. *Pembelajaran untuk Menjaga Ketertarikan Siswa di Masa Pandemi (Antologi Esai Mahasiswa Pendidikan Biologi)*. Yogyakarta: UAD Press, 2021.
- Haddar, Gamar Al, dan Maulana Adam Juliano. "Analisis Media Pembelajaran Quizizz dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar" 3, no. 6 (2021): 8.
- Hamid, Mustofa Abi, Rahmi Ramadhani, Masrul Juliana, Meilani Safitri, Muhammad Munsarif Jamaludin, dan Janner Simarmata. *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020.
- Helaluddin, dan Hengki Wijaya. *Analisis Data Kualitatif*. Makasar: Sekolah Tinggi Theologia Jaffray, 2019.
- Ismail, M. Ilyas. *Teknologi Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran*. Makasar: Cendekia Publisher, 2020.
- Jalinus, Nizwardi, dan Ambyar. *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2016.
- Jumanto dan Hermanto Sofyan. "Efektifitas Penggunaan Media Quizizz Fitur Gamefikasi Melalui Daring pada Pembelajaran PSPTKR Materi Kopling dan Transmisi di SMK N 2 Wonosari." *Jurnal Pendidikan Vokasi Teknik Otomotif*, 1, 4 (November 2021).
- Kusuma, Yoselia Alvi. *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Daring (Online) Fisika pada Materi Usaha dan Energi Kelas X MIPA di SMA Masehi Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma, 2020.
- Mardawani. *Praktis Penelitian Kualitatif Teori Dasar dan Analisis Data dalam Perspektif Kualitatif*. Yogyakarta: Deepublish, 2020.
- Meliza, Arini. *Keefektifan Quizizz Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Daring*. Jambi: Universitas Jambi, 2021.
- Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012.

- Mukharomah, Nafi'. "Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Penilaian Berbasis Daring Di Mi Al Muqorrobiyah." *Waniambey: Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 2, no. 1 (10 Agustus 2021): 12–20. <https://doi.org/10.53837/waniambey.v2i1.52>.
- Ngabidin, Minhajul. *Mekar Berseri di Masa Pandemi (Kumpulan Best Practices Inovasi Pembelajaran pada Sekolah Model di Masa Pandemi Covid 19) SMP, SMA, SMK*. Yogyakarta: Deepublish, 2021.
- Ngatiningsih, Endang. *Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Online Menggunakan Quizizz dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Pembelajaran Akidah Akhlak di MAN Kota Magelang*. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia, 2020.
- Nurfadhillah, Septy, dan 4A Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *Media Pembelajaran: Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. Sukabumi: CV Jejak, 2021.
- Paksi, Hendrik Pandu, dan Lita Ariyanti. *Sekolah dalam Jaringan*. Surabaya: Scopindo Media Pustaka, 2021.
- . *Sekolah dalam Jaringan*. Surabaya: Scopindo Media Pustaka, 2021.
- Pribadi, Benny A. *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2017.
- Purba, Ramen A., Imam Rofiki, Sukarman Purba, Pratiwi Bernadetta Purba, Erniati Bachtiar, Akbar Iskandar, Febrianty, dkk. *Pengantar Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020.
- Putri, Vera Dwi. "Aplikasi Daring Quizizz Sebagai Solusi Pembelajaran Menyenangkan di Masa Pandemi." *LP3MKIL: Jurnal Science Education*, No. 1, Vol. 2 (Agustus 2021): 8–22.
- Qusthalani. *Pendidikan Tanpa Kertas Abad 21*. Bogor: Guepedia, 2019.
- Rahman, Rahmania, Erric Kondoy, dan Awaluddin Hasrin. "Penggunaan Aplikasi Quizziz Sebagai Media Pemberian Kuis Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa." *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)* 4, no. 3 (7 Juli 2020). <https://doi.org/10.36312/jisip.v4i3.1161>.
- Ramadhan, Reza Baktiar, Luthfi Maulana, Imam Nawawi, Muhammad Muhibbuddin, Ahmad Wahyu Sudrajad, dan Aris Risdiana. *Harmoni Lintas Mazhab: Menjawab Problem Covid-19 dalam Ragam Perspektif*. Yogyakarta: Lembaga Ladang Kata, 2021.



- Ramadhani, Rahmi, Alexander Wirapraja, Oris Krianto Sulaiman, Meilani Safitri, Jamaludin, Dyah Gandasari, Edi Irawan, Masrul, Rano Indradi Sudra, dan Madya Ahdiyati. *Platform Asesmen untuk Pembelajaran Daring: Teori & Praktik*. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020.
- Ramadhan, Muhammad. *Metode Penelitian*. Surabaya: Cipta Media Nusantara (CMN), 2021.
- Rusman. *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2017.
- Salsabila, Unik Hanifah, Iefone Shiflana Habiba, Isti Lailatul Amanah, Nur Asih Istiqomah, dan Salsabila Difany. "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA." *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi/JIITUJ* 4, no. 2 (31 Desember 2020): 163–73. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>.
- Semiawan, Conny R. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Grasindo, 2010.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2012.
- Suhartatik, Tony. *Best Practice Implikasi Media Quizizz Berbasis Android Terhadap Kualitas Pembelajaran dalam Mencetak Siswa Berprestasi di Tingkat Nasional*. Malang: Ahlimedia Book, 2020.
- Sukardi, M. *Metode Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara, 2018.
- Sumiharsono, M. Rudy, dan Hisbiyatul Hasanah. *Media Pembelajaran*. Jember: CV Pustaka Abadi, 2017.
- Susanti, Aria Indah. *Media Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)*. Pekalongan: PT Nasya Expanding Management, 2021.
- Umrati, dan Hengki Wijaya. *Analisis Data Kualitatif Teori Konsep dalam Penelitian Pendidikan*. Makasar: Sekolah Tinggi Theologia Jaffray, 2020.
- Wijaya, Hengki. *Analisis Data Kualitatif Ilmu Pendidikan Teologi*. Makasar: Sekolah Tinggi Theologia Jaffray, 2018.
- Yuani, Fasih Dwi. *Quizizz Aplikasi Seru untuk Evaluasi di Masa Pandemi*. Karanganyar: Penerbit YLGI, 2021.

# LAMPIRAN

## Lampiran 1

### Foto Dokumentasi Penelitian

#### 1. Foto keadaan SDIT Wahdatul Ummah Metro



## 2. Foto keadaan SDIT Wahdatul Ummah Metro



3. Foto wawancara dengan Kepala Sekolah (Bapak Sarifudin, M.Pd.I)



4. Foto wawancara dengan Guru Kelas (Ibu Eka Adinia, S.Pd)



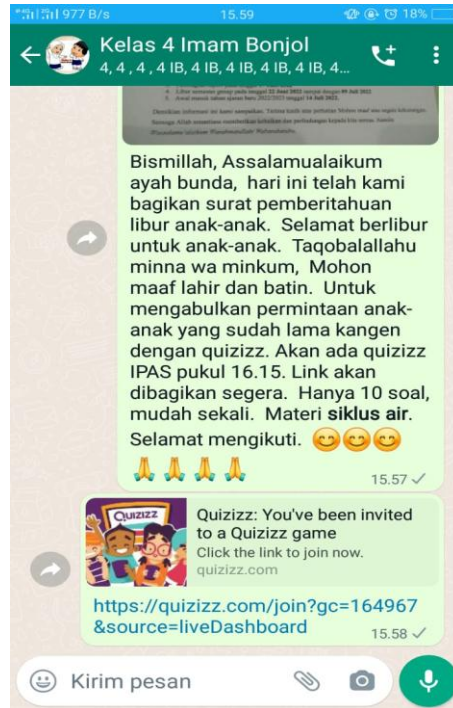
5. Foto wawancara dengan Orang Tua (Ibu Fitriyaningsih)



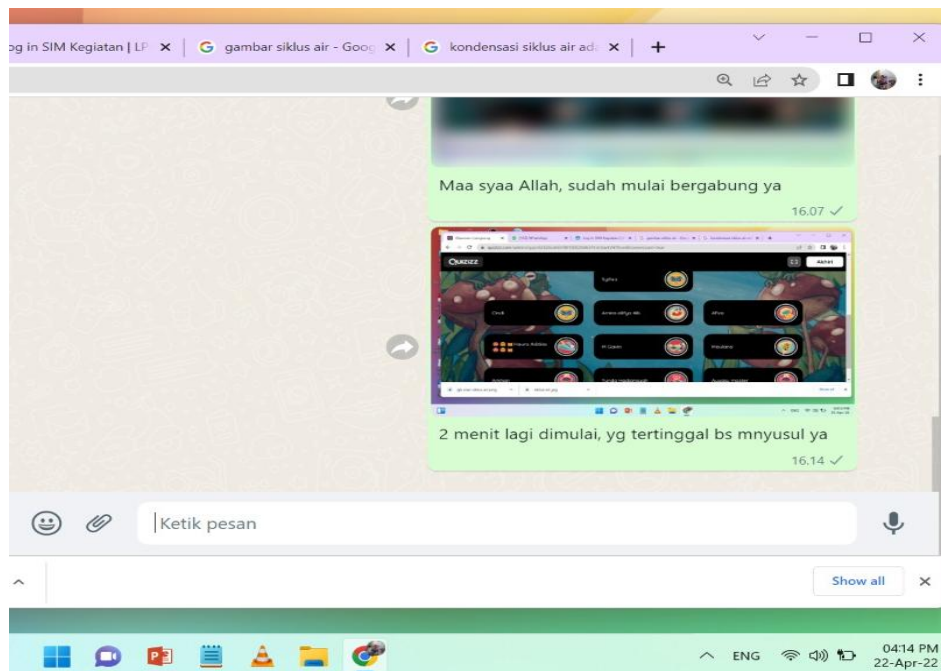
6. Foto wawancara dengan Siswa (Haura Adzkiya)



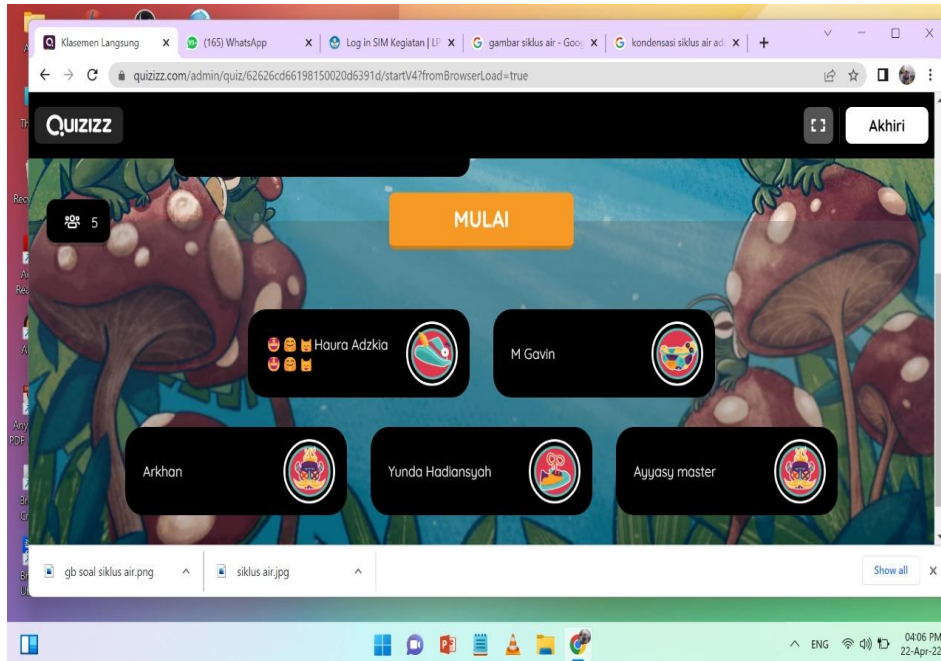
7. Guru membagikan link Quizizz dan petunjuk pengerjaan di *WhatsApp* group kelas



8. Guru menginfokan di *WhatsApp* group bahwa Quizizz akan dimulai



9. Guru menekan tombol mulai permainan Quizizz setelah banyak siswa yang sudah bergabung dalam Quizizz

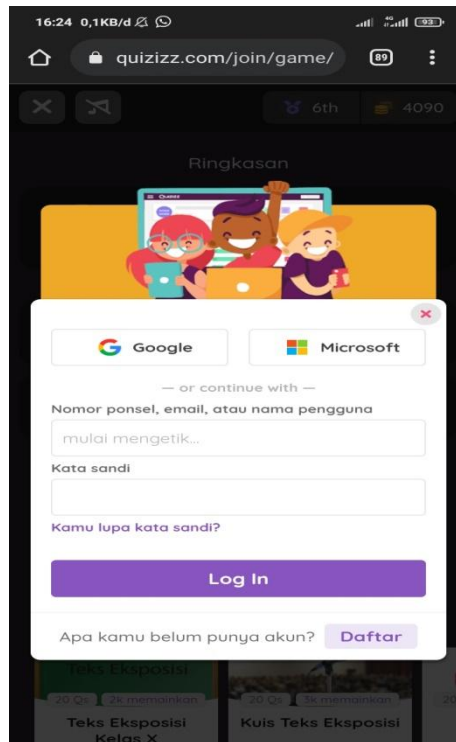


10. Guru memberikan Link Quizizz kepada peneliti

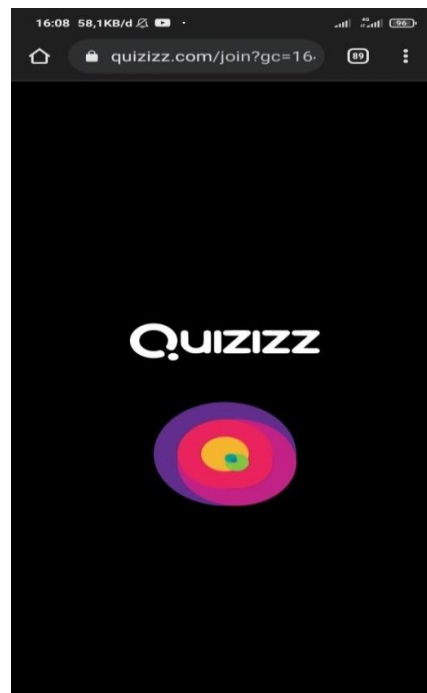




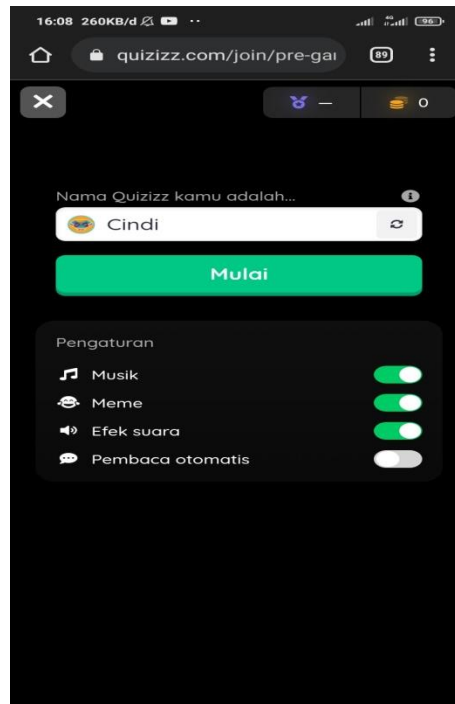
11. Peneliti masuk dengan memilih akun *Google* ke aplikasi Quizizz



12. Peneliti masuk ke dalam permainan Quizizz dan berperan sebagai siswa



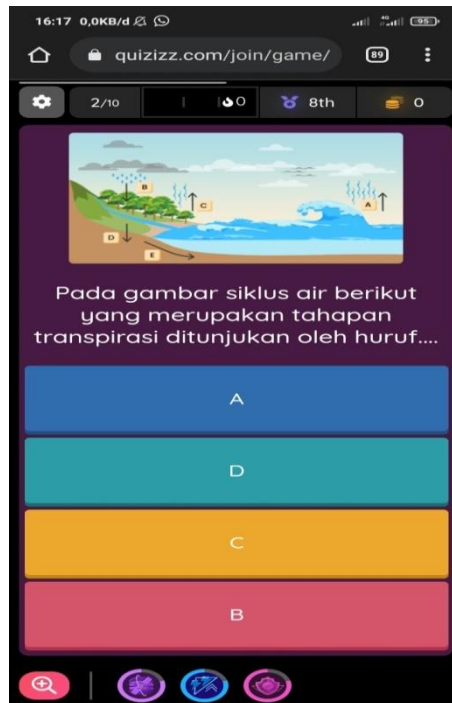
### 13. Peneliti memasukkan nama dalam Quizizz



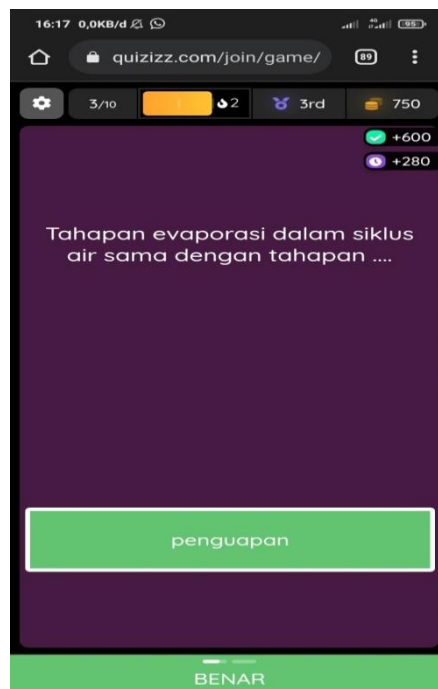
### 14. Peneliti menunggu permainan Quizizz dimulai dan melihat-lihat peserta lainnya



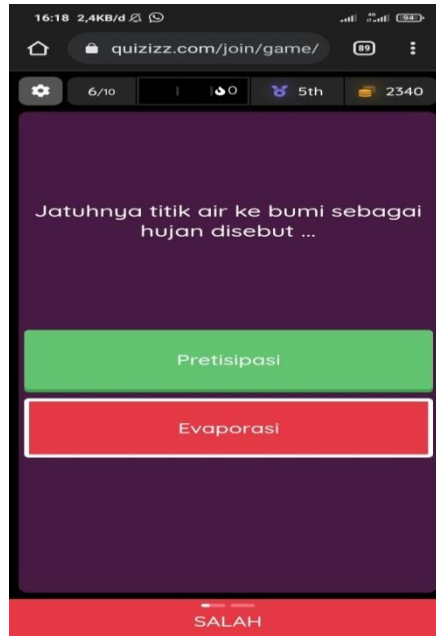
15. Peneliti mencoba menjawab soal di Quizizz, di bagian atas (garis putih) ada waktu yang terus berkurang



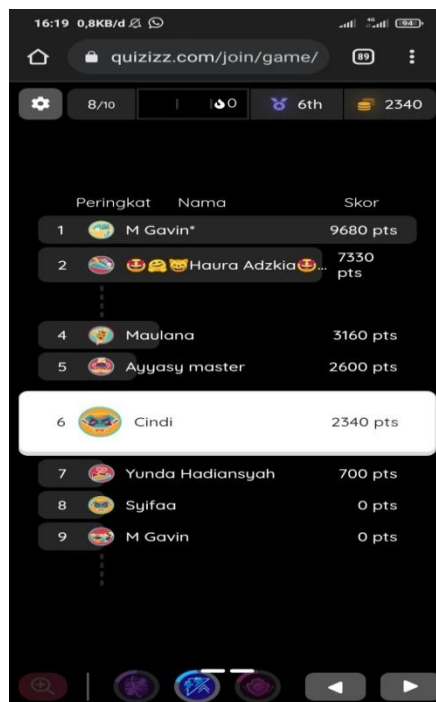
16. Peneliti menjawab soal Quizizz dengan benar



17. Peneliti menjawab pertanyaan dengan salah dan warna hijau adalah jawaban yang benar



18. Di sela-sela permainan ketika akan pergantian soal, peneliti dapat melihat peringkat sementara secara otomatis



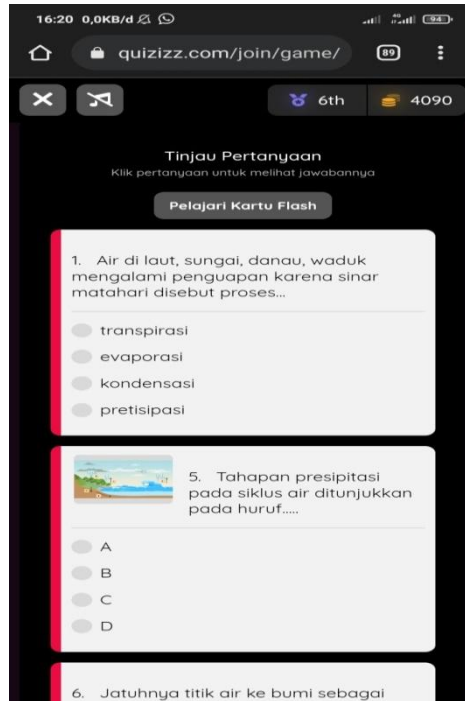
19. Setelah selesai menjawab soal, peneliti akan otomatis masuk ke tampilan di bawah ini



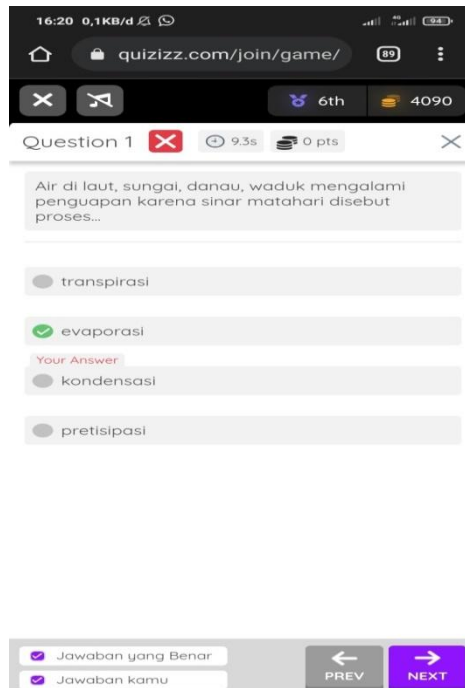
20. Setelah itu peneliti dapat melihat hasil akhir dari permainan Quizizz berupa peringkat, skor, waktu, soal yang dijawab benar dan salah



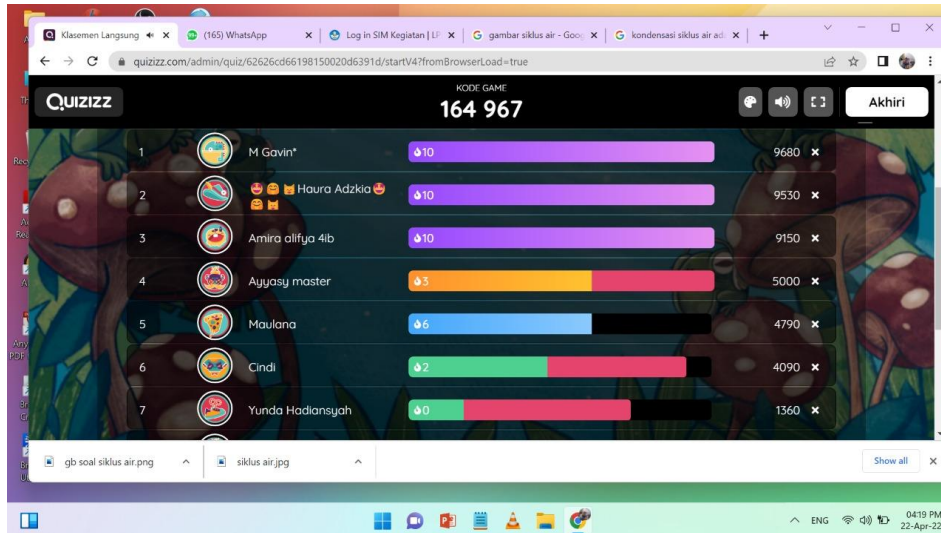
21. Peneliti dapat melihat pembahasan soal yang salah dengan mengklik pertanyaan untuk melihat jawabannya



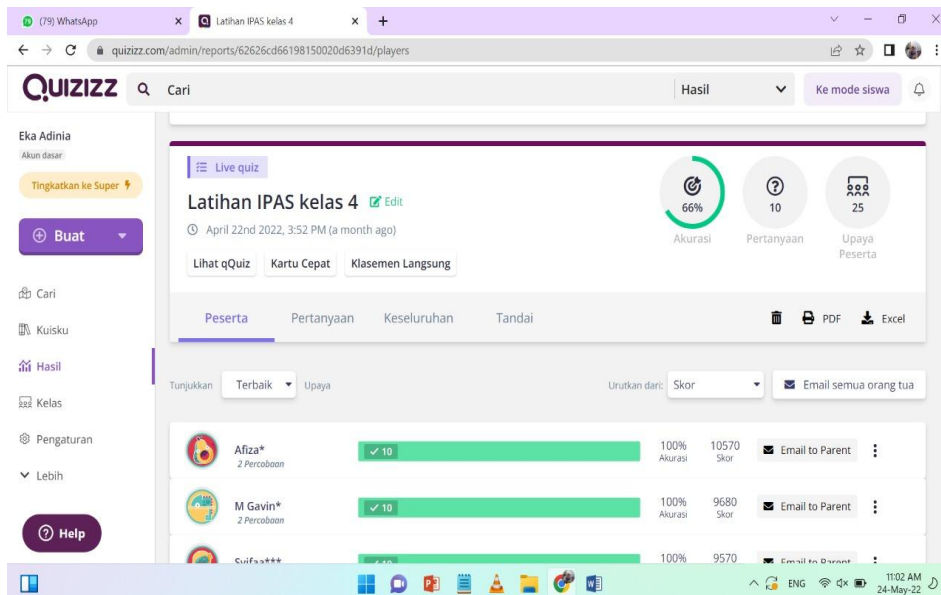
22. Setelah mengklik pertanyaan, maka dapat melihat jawaban yang benar



23. Hasil peringkat akhir di *laptop* guru dan jika guru mengklik tombol ‘akhiri’ yang berada di pojok kanan atas, maka permainan Quizizz akan selesai.



24. Guru mengunduh data hasil pengerjaan siswa dengan pilihan excel



25. Guru mengulas kembali materi di Quizizz sebelum melaksanakan PH di kelas



26. Siswa mengerjakan penilaian harian di kelas





## 27. Dokumentasi nilai siswa di Quizizz

Rank	First Name	Last Name	Attempt #	Accuracy	Score	Correct	Incorrect	Unattempted	Total Time Taken	Started At	Info
1	Afiza*		10	100%	10570	10	0	0	01:15	Fri 22 Apr 2022,04:16 PM	lobile WebView on Android
2	M	Gavin*	10	100%	9680	10	0	0	01:31	Fri 22 Apr 2022,04:16 PM	lobile Safari on iOS
3	Syifaa***		10	100%	9570	10	0	0	00:40	Fri 22 Apr 2022,04:32 PM	me Mobile on Android
4	Haura	Adzkia	10	100%	9530	10	0	0	01:43	Fri 22 Apr 2022,04:16 PM	me Mobile on Android
5	Arkhan		10	100%	9230	10	0	0	03:22	Fri 22 Apr 2022,04:16 PM	me Mobile on Android
6	Maulana*		10	100%	9230	10	0	0	02:05	Fri 22 Apr 2022,04:22 PM	me Mobile on Android
7	Amira	alifya 4ib	10	100%	9150	10	0	0	02:15	Fri 22 Apr 2022,04:16 PM	me Mobile on Android
8	Khairana		10	100%	8570	10	0	0	01:33	Fri 22 Apr 2022,04:21 PM	ing Internet on Android
9	Maulana		10	100%	8510	10	0	0	03:40	Fri 22 Apr 2022,04:16 PM	me Mobile on Android
10	Jabran	Maizar f	10	90%	8390	9	1	0	01:10	Fri 22 Apr 2022,04:43 PM	me Mobile on Android
11	Syifaa*		10	80%	7720	8	2	0	00:54	Fri 22 Apr 2022,04:27 PM	me Mobile on Android
12	Lmp		10	90%	7680	9	1	0	01:47	Fri 22 Apr 2022,04:26 PM	me Mobile on Android
13	Syarifatuz	zahra	10	80%	6090	8	2	0	02:35	Fri 22 Apr 2022,04:21 PM	ing Internet on Android
14	Keandra	gani	10	60%	5410	6	4	0	01:16	Fri 22 Apr 2022,04:37 PM	lobile Safari on iOS
15	Ayyasy	master	10	60%	5000	6	4	0	01:48	Fri 22 Apr 2022,04:16 PM	me Mobile on Android
16	Hanifah		10	60%	4810	6	4	0	01:38	Fri 22 Apr 2022,04:21 PM	Chrome on Linux
17	Cindi		10	50%	4090	5	5	0	01:57	Fri 22 Apr 2022,04:16 PM	me Mobile on Android
18	Syifaa**		6	40%	3720	4	2	4	00:29	Fri 22 Apr 2022,04:30 PM	me Mobile on Android
19	Syifaa		10	40%	3560	4	6	0	01:27	Fri 22 Apr 2022,04:16 PM	me Mobile on Android
20	Yunda	Hadiansyah	10	40%	2560	4	6	0	03:31	Fri 22 Apr 2022,04:16 PM	me Mobile on Android
21	Yunda	Hadiansyah*	10	30%	2460	3	7	0	01:39	Fri 22 Apr 2022,04:25 PM	me Mobile on Android
22	Adzka	shalihah 4ib	8	20%	1230	2	5	3	01:00	Fri 22 Apr 2022,04:27 PM	lobile WebView on Android
23	Afiza		0	0%	0	0	0	0	00:00	Fri 22 Apr 2022,04:16 PM	lobile WebView on Android
24	M	Gavin	0	0%	0	0	0	0	00:00	Fri 22 Apr 2022,04:16 PM	lobile Safari on iOS
25	Syarifatuz	zahra*	0	0%	0	0	0	0	00:00	Fri 22 Apr 2022,04:28 PM	ing Internet on Android

## 28. Dokumentasi nilai siswa pada penilaian harian di kelas

### HASIL NILAI FORMATIF IPAS SIKLUS AIR

No	Nama	Nilai
1	A. Faridz Angkasa S.	71
2	Adzka Shaliha Al Husna	i
3	Afiza Nismala	75
4	Aisha Monera Nafeeza	100
5	Akila karima	96
6	Amira Alifya Laila F.	100
7	Ammar Nadif Asrori	92
8	Anindya Shaqeena S	96
9	Asyifa Nur Rahmadani	68
10	Ayesha Alayya Verlie	92
11	Ayra Tanzila Elfaiza	s
12	Dzaky Maulana R	88
13	Fahribi Ibnu Syauqillah	92
14	Fuad Hasan	100
15	Hanifah Nur Salma	75
16	Haura Adzkia	100
17	Haura Athifa Mawardi	100
18	Jabran Maizar Furqon	100
19	Keandra Ghaniy S	s
20	Khairana Malihah	100
21	Muhammad Ayyasy A.W.	58
22	Muhammad Dzaky	s
23	Muhammad Gavin A	100
24	Muhammad Quthbie Z	50
26	Sulthon Ali	75
27	Syarifatuz zahra	88
28	Thoriq Khairul Muzakki	83
29	Yunda Hadiansyah	75
30	Zidni Alfian Berek	50

29. Wawancara dengan Guru Kelas (Ibu Eka Adinia, S.Pd) untuk revisi setelah sidang skripsi



30. Foto setelah wawancara dengan Guru Kelas (Ibu Eka Adinia, S.Pd)



## Lampiran 2

# IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ DI KELAS IV SDIT WAHDATUL UMMAH METRO

## *OUTLINE*

**HALAMAN SAMPUL**  
**HALAMAN JUDUL**  
**HALAMAN PERSETUJUAN**  
**HALAMAN NOTA DINAS**  
**HALAMAN PENGESAHAN**  
**HALAMAN ABSTRAK**  
**HALAMAN ORISINALITAS PENELITIAN**  
**HALAMAN MOTTO**  
**HALAMAN PERSEMBAHAN**  
**HALAMAN KATA PENGANTAR**  
**DAFTAR ISI**  
**DAFTAR TABEL**  
**DAFTAR GAMBAR**  
**DAFTAR LAMPIRAN**

### **BAB I PENDAHULUAN**

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Pertanyaan Penelitian
- C. Tujuan dan Manfaat Penelitian
- D. Penelitian Relevan

### **BAB II LANDASAN TEORI**

- A. Media Pembelajaran
  1. Pengertian Media Pembelajaran
  2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran
  3. Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran
  4. Jenis-jenis Media Pembelajaran
- B. Quizizz
  1. Pengertian Quizizz
  2. Cara Penggunaan Quizizz
  3. Kelebihan dan Kekurangan Quizizz beserta Solusinya

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

- A. Jenis dan Sifat Penelitian
- B. Sumber Data
- C. Teknik Pengumpulan Data
- D. Teknik Penjamin Keabsahan Data
- E. Teknik Analisis Data

## **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **A. Hasil Penelitian**

1. Temuan Umum Lokasi Penelitian
  - a. Sejarah Berdirinya SDIT Wahdatul Ummah Metro
  - b. Struktur Organisasi di SDIT Wahdatul Ummah Metro
  - c. Visi, Misi, dan Tujuan SDIT Wahdatul Ummah Metro
  - d. Data Pendidik dan Peserta Didik SDIT Wahdatul Ummah Metro
  - e. Sarana dan Prasarana SDIT Wahdatul Ummah Metro
  - f. Denah Lokasi SDIT Wahdatul Ummah Metro
2. Temuan Khusus Penelitian
  - a. Implementasi Media Pembelajaran Quizizz di Kelas IV SD IT Wahdatul Ummah Metro
  - b. Kendala yang Dihadapi dalam Implementasi Media Pembelajaran Quizizz di Kelas IV SDIT Wahdatul Ummah Metro
  - c. Solusi yang Digunakan untuk Mengatasi Kendala dalam Implementasi Media Pembelajaran Quizizz di kelas IV SDIT Wahdatul Ummah Metro

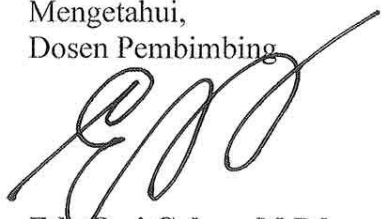
### **B. Pembahasan**

## **BAB V PENUTUP**

- A. Kesimpulan
- B. Saran

## **DAFTAR PUSTAKA LAMPIRAN-LAMPIRAN RIWAYAT HIDUP**

Mengetahui,  
Dosen Pembimbing



**Edo Dwi Cahyo, M.Pd**  
NIP. 19900715 201801 1 002

Metro, 07 April 2022

Mahasiswa



**Cindi Novita Sari**  
NPM. 1801051016

**Lampiran 3**

**ALAT PENGUMPULAN DATA  
IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ  
DI KELAS IV SDIT WAHDATUL UMMAH METRO**

---

**PEDOMAN WAWANCARA**

**A. Identitas Responden**

Nama: .....

Hari/Tanggal: .....

Tempat: .....

**B. Pengantar:**

1. Wawancara ditanyakan kepada Kepala Sekolah, Guru Kelas, Orang Tua, dan Peserta Didik dengan maksud untuk mendapatkan informasi tentang “Implementasi Media Pembelajaran Quizizz di Kelas IV SDIT Wahdatul Ummah Metro”
2. Informasi yang diperoleh dari Kepala Sekolah, Guru Kelas, Orang Tua, dan Adik Peserta Didik sangat berguna bagi peneliti untuk menganalisis tentang Implementasi Media Pembelajaran Quizizz di Kelas IV SDIT Wahdatul Ummah Metro.
3. Data yang kami dapatkan semata-mata hanya untuk kepentingan penelitian, untuk itu Kepala Sekolah, Guru Kelas, Orang Tua, dan Peserta Didik tidak perlu ragu menjawab pertanyaan ini.

### C. Petunjuk pengisian

1. Sebelum menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut, saya mohon kesediaan Kepala Sekolah, Guru Kelas, Orang tua, dan Peserta Didik untuk membacanya terlebih dahulu petunjuk pengisian ini!
2. Kepala Sekolah, Guru Kelas, Orang Tua, dan Peserta Didik diminta untuk menjawab pertanyaan berikut dengan jujur dan benar, seluruh pertanyaan hanya diperlukan untuk penelitian tidak berpengaruh terhadap aktivitas Kepala Sekolah, Guru Kelas, Orang Tua, dan Peserta Didik!

### D. Kisi-kisi Wawancara

No	Aspek	Indikator	Butir Soal
1	<b>Implementasi Media Quizizz</b>	1. Terkait pelaksanaan Implementasi Media Quizizz.	8
		2. Sarana dan prasarana yang dibutuhkan dalam penggunaan media Quizizz.	2
		3. Adanya persiapan guru dengan memberikan link Quizizz yang telah memuat soal-soal tentang materi yang akan dievaluasi.	1
		4. Adanya persiapan siswa sebelum menggunakan Quizizz.	2
		5. Guru memberikan petunjuk pengerjaan Quizizz secara detail kepada siswa, misalnya melalui Whatsapp Group.	1
		6. Guru meminta siswa untuk membaca perintah pengerjaan soal yang terdapat dalam media Quizizz yang berkaitan dengan topik pembelajaran.	1
		7. Guru meminta siswa	2

No	Aspek	Indikator	Butir Soal
		mengerjakan soal dalam media Quiziz dengan rentang waktu yang telah ditentukan.	
		8. Siswa mulai mengerjakan soal dalam media Quizizz dengan membaca secara seksama soal tersebut dan memberikan jawaban yang tepat.	1
		9. Siswa mengumpulkan tugas dengan menekan tombol yang telah diinstruksikan oleh guru.	1
		10. Guru dapat mengunduh data dan statistik hasil pekerjaan siswa dan menggunakannya sebagai data evaluasi.	1
2	<b>Kendala dalam Implementasi Media Quizizz</b>	1. Dipengaruhi oleh kekuatan dari internet.	4
		2. Terkadang kurang ada niatan guru dalam mempelajari penggunaan aplikasi Quizizz.	1
		3. Mengalami penurunan pada peringkat.	3
3	<b>Solusi dalam Mengatasi Kendala Implementasi Media Quizizz</b>	1. peserta didik maupun guru harus mencari daerah yang terjangkau dengan kestabilan internet yang baik.	3
		2. Adanya upaya yang dilakukan sekolah untuk memberikan pelatihan dalam penggunaan aplikasi Quizizz kepada guru.	1
		3. Rangking siswa dalam Quizizz dipengaruhi oleh lama atau cepatnya siswa dalam mengerjakan soal.	2
<b>Jumlah Item</b>			<b>34</b>

## E. Instrumen Pertanyaan

### 1. Wawancara dengan kepala sekolah

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah Quizizz merupakan salah satu media ajar yang digunakan guru di sekolah ini?	
2	Apakah penggunaan media Quizizz merupakan saran dari kepala sekolah untuk digunakan dalam pembelajaran oleh guru?	
3	Apakah semua guru menggunakan media Quizizz dalam pembelajaran?	
4	Apakah bapak memperbolehkan guru untuk menggunakan media pembelajaran yang mereka perlukan? Atau ada kebijakan dari sekolah, misalnya harus menggunakan media Quizizz?	
5	Apa yang bapak harapkan dengan penggunaan media Quizizz dalam pembelajaran oleh guru?	
6	Jika ada guru yang belum paham terkait penggunaan media pembelajaran misalnya seperti Quizizz, apakah bapak akan mengadakan pelatihan terkait cara penggunaan media tersebut?	

### 2. Wawancara dengan guru kelas

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Mengapa Ibu memilih Quizizz sebagai media pembelajaran di kelas?	
2	Kapan Ibu menggunakan media Quizizz dalam pembelajaran?	
3	Dimana pelaksanaan pembelajaran dengan media Quizizz dilaksanakan?	



No	Pertanyaan	Jawaban
4	Apa saja sarana dan prasarana yang dibutuhkan dalam penggunaan media Quizizz?	
5	Bagaimana persiapan guru sebelum memulai pembelajaran dengan menggunakan media Quizizz sampai dengan membagikan link Quizizz yang telah memuat soal-soal tentang materi yang akan dievaluasi kepada siswa?	
6	Apakah Ibu memberikan petunjuk pengerjaan Quizizz secara detail kepada siswa, misalnya melalui Whatsapp Group?	
7	Apakah Ibu meminta siswa untuk membaca perintah pengerjaan soal yang terdapat dalam media Quizizz yang berkaitan dengan topik pembelajaran?	
8	Apakah Ibu meminta siswa mengerjakan soal dalam media Quiziz dengan rentang waktu yang telah ditentukan?	
9	Berapa waktu yang ibu berikan kepada siswa untuk mengerjakan soal dalam Quizizz tersebut?	
10	Apakah siswa mengumpulkan tugas dengan menekan tombol yang telah diinstruksikan oleh guru?	
11	Bagaimana cara Ibu mengunduh data dan statistik hasil pekerjaan siswa di Quizizz dan menggunakannya sebagai data evaluasi?	
12	Apa saja kendala dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan Quizizz selain jaringan internet yang buruk?	

No	Pertanyaan	Jawaban
13	Apakah sebagian besar guru mempelajari secara detail penggunaan aplikasi Quizizz?	
14	Apa yang ibu lakukan jika terjadi kendala jaringan internet dalam pembelajaran dengan menggunakan media Quizizz?	
15	Apakah ibu pernah mengetahui jika ada orang tua siswa yang mengerjakan soal di dalam Quizizz sehingga peringkat siswa menjadi naik dan jika siswa mengerjakan sendiri peringkatnya menjadi turun?	
16	Bagaimana cara ibu menyikapi jika ada orang tua siswa yang mengerjakan soal Quizizz anak mereka?	
17	Apa yang menyebabkan siswa tidak bisa ikut serentak dalam mengerjakan soal di Quizizz?	
18	Bagaimana cara ibu menyikapi jika ada siswa yang tidak serentak dalam mengerjakan soal di Quizizz?	

### 3. Wawancara dengan orang tua siswa

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana persiapan anak sebelum menggunakan Quizizz?	
2	Apa saja sarana dan pra sarana yang ibu sediakan untuk anak dalam belajar dengan menggunakan media Quizizz?	
3	Apa saja kendala yang dirasakan oleh anak dalam belajar dengan menggunakan Quizizz?	
4	Apa yang ibu lakukan jika anak mengalami kendala ketika belajar	

No	Pertanyaan	Jawaban
	dengan menggunakan media Quizizz?	
5	Apakah ibu pernah mengerjakan soal Quizizz anak ibu?	
6	Bagaimana pendapat ibu jika ada orang tua siswa yang membantu mengerjakan soal Quizizz anak mereka sehingga peringkatnya menjadi bagus?	

#### 4. Wawancara dengan siswa

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana persiapan adik sebelum belajar dengan menggunakan media Quizizz?	
2	Apakah adik membaca soal di Quizizz dengan serius dan memberikan jawaban yang benar?	
3	Apa adik pernah merasakan kesulitan dalam mengerjakan soal di Quizizz?	
4	Apakah adik pernah dibantu orang tua dalam mengerjakan soal dalam Quizizz?	

## PEDOMAN OBSERVASI

### A. Tujuan

Untuk memperoleh informasi tentang efek implementasi media pembelajaran Quizizz pada pelaksanaan pembelajaran di kelas, setelah siswa sebelumnya berlatih mengerjakan soal Quizizz di rumah melalui *smartphone* mereka.

### B. Aspek yang Diamati

Mengamati dan mencatat kemampuan serta pemahaman siswa dalam mengerjakan soal di dalam kelas setelah mereka berlatih mengerjakan soal yang ada dalam Quizizz di rumah.

## PEDOMAN DOKUMENTASI

1. Data tentang sejarah berdirinya SDIT Wahdatul Ummah Metro
2. Pencatatan tentang struktur organisasi di SDIT Wahdatul Ummah Metro.
3. Visi, misi, dan tujuan SDIT Wahdatul Ummah Metro.
4. Data pendidik dan peserta didik SDIT Wahdatul Ummah Metro
5. Sarana dan prasarana yang terdapat di SDIT Wahdatul Ummah Metro.
6. Penggambaran tentang denah lokasi SDIT Wahdatul Ummah Metro.
7. Catatan dan foto kegiatan penelitian di SDIT Wahdatul Ummah Metro.

Mengetahui,  
Dosen Pembimbing



Edo Dwi Cahyo, M.Pd  
NIP. 19900715 201801 1 002

Metro, 07 April 2022

Mahasiswa



Cindi Novita Sari  
NPM. 1801051016

**SURAT PERSETUJUAN EXPERT JUDGEMENT**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dea Tara Ningtyas, M.Pd

NIP : 19940304 201801 2 002

Dengan ini menyatakan bahwa lembar wawancara dan observasi yang disusun untuk penelitian telah saya teliti, dalam rangka penyelesaian tugas akhir skripsi yang berjudul "IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ DI KELAS IV SDIT WAHDATUL UMMAH METRO"

Lembar wawancara tersebut disusun oleh:

Nama : Cindi Novita Sari

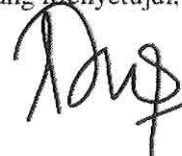
NPM : 1801051016

Jurusan : PGMI

Telah disetujui dan layak digunakan sebagai instrumen penelitian penyelesaian tugas akhir skripsi.

Demikian surat persetujuan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Metro, 30 Maret 2022  
Yang Menyetujui,



**Dea Tara Ningtyas, M.Pd.**  
NIP. 19940304 201801 2 002

**SURAT PERSETUJUAN EXPERT JUDGEMENT**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. Siti Annisah, M.Pd.

NIP : 19800607 200312 2 003

Dengan ini menyatakan bahwa lembar wawancara dan observasi yang disusun untuk penelitian telah saya teliti, dalam rangka penyelesaian tugas akhir skripsi yang berjudul “IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ DI KELAS IV SDIT WAHDATUL UMMAH METRO”

Lembar wawancara tersebut disusun oleh:

Nama : Cindi Novita Sari

NPM : 1801051016

Jurusan : PGMI

Telah disetujui dan layak digunakan sebagai instrumen penelitian penyelesaian tugas akhir skripsi.

Demikian surat persetujuan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Metro, 07 April 2022

Yang Menyetujui,



**Dr. Siti Annisah, M.Pd.**

NIP. 19800607 200312 2 003

## Lampiran 4

### PETIKAN HASIL WAWANCARA

Pewawancara : Cindi Novita Sari  
 Responden : Sarifudin, M.Pd.I (Kepala Sekolah)  
 Hari/Tanggal : Kamis, 21 April 2022  
 Tempat : Ruang Kepala Sekolah

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah Quizizz merupakan salah satu media ajar yang digunakan guru di sekolah ini?	Iya. Quizizz merupakan salah satu media yang digunakan di sekolah ini.
2	Apakah penggunaan media Quizizz merupakan saran dari kepala sekolah untuk digunakan dalam pembelajaran oleh guru?	Tidak juga, karena untuk media apa yang digunakan itu tergantung guru masing-masing. Saya memberikan kebebasan kepada guru-guru untuk berkreasi masing-masing. Karena belum tentu cocok untuk satu guru dengan guru yang lain. Jadi penggunaan media pembelajaran ini kondisional saja sesuai dengan kebutuhan guru masing-masing.
3	Apakah semua guru menggunakan media Quizizz dalam pembelajaran?	Kalau semua tidak, tapi sebagian besar guru menggunakan Quizizz. Apalagi kemarin pada masa pandemi, hampir semua guru menggunakan Quizizz. Dan setelah pandemi, Quizizz masih dipakai untuk latihan di rumah. Cuma, intensitasnya tidak sebanyak waktu pandemi Covid-19 kemarin.
4	Apakah bapak memperbolehkan guru untuk menggunakan media pembelajaran yang mereka perlukan? Atau ada kebijakan dari sekolah, misalnya harus menggunakan media Quizizz?	Iya. Jadi intinya sekolah menganjurkan guru untuk menggunakan media dan wajib. Tetapi medianya apa, sekolah tidak membuat kebijakan untuk guru harus menggunakan media A, B, C atau D. Jadi kembali kepada kebutuhan guru dalam pembelajaran itu apa. Namun, yang ditekankan oleh sekolah adalah penggunaan media pembelajaran itu wajib.

No	Pertanyaan	Jawaban
5	Apa yang bapak harapkan dengan penggunaan media Quizizz dalam pembelajaran oleh guru?	Quizizz itu kan untuk membantu guru dalam memberikan latihan-latihan soal. Harapannya dengan adanya latihan menggunakan Quizizz itu akan mempermudah guru dan siswa, artinya tidak terbatas ruang dan waktu dalam memberikan pembelajaran. Bagi guru harapannya adalah untuk mempermudah pekerjaan guru dalam memberikan latihan-latihan kepada siswa. Dan bagi siswa harapannya, dengan adanya latihan tersebut bisa menambah keterampilan dan wawasan mereka terkait pembelajaran atau evaluasi dengan menggunakan Quizizz.
6	Jika ada guru yang belum paham terkait penggunaan media pembelajaran misalnya seperti Quizizz, apakah bapak akan mengadakan pelatihan terkait cara penggunaan media tersebut?	Kita biasanya kalau pelatihan secara besar tidak ada. Guru itu ada forum KKG (Kelompok Kerja Guru) setiap pekan, di situlah guru itu saling belajar. Ada istilah kita itu berbagi praktik baiknya. Nah, jadi kita anjurkan guru-guru yang bisa terutama guru-guru yang muda, yang bisa itu mengajarkan guru-guru lainnya. Pernah di awal pandemi kita ada pelatihan gabungan dari beberapa kelas. Dan untuk pengembangannya itu di jenjangnya masing-masing, jadi setiap jenjang mereka mempunyai KORJEN. Jadi setiap jenjang itu ada 4 rombel. Nah di setiap rombel itu ada koordinator yang bertugas untuk mendampingi kawan-kawan yang lain lewat forum KKG (Kelompok Kerja Guru) yang dilaksanakan setiap pekan biasanya hari Sabtu atau setelah pulang sekolah sesuai dengan kesepakatan.



### PETIKAN HASIL WAWANCARA

Pewawancara : Cindi Novita Sari  
 Responden : Eka Adinia, S.Pd (Guru Kelas IV Tuanku Imam Bonjol)  
 Hari/Tanggal : Selasa, 19 April 2022  
 Tempat : Ruang Kelas IV Tuanku Imam Bonjol

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Mengapa Ibu memilih Quizizz sebagai media pembelajaran di kelas?	Karena pada masa belajar <i>daring</i> waktu itu, aplikasi termudah yang dapat diakses wali murid adalah Quizizz mba. Di zaman sekarang ini banyak anak yang sudah paham dengan penggunaan HP. Agar si anak tidak hanya bermain sosial media, maka saya berinisiatif untuk menggunakan media pembelajaran dengan HP. Selain itu, Quizizz juga dapat membangkitkan semangat anak dalam belajar sebelum ulangan. Karena di Quizizz itu, saya juga selalu menjanjikan yang juara 1,2, dan 3 akan mendapatkan hadiah dari bu Eka. Sehingga mereka makin semangat dalam belajar.
2	Kapan Ibu menggunakan media Quizizz dalam pembelajaran?	Yang sering itu di saat menjelang PTS dan PAS. Terkadang di tengah pembelajaran, seperti sebelum tes formatif atau ulangan harian mba.
3	Dimana pelaksanaan pembelajaran dengan media Quizizz dilaksanakan?	Di rumah masing-masing mba. Dan biasanya dilaksanakan ba'da magrib. Tapi, selama bulan puasa ini biasanya dilaksanakan saat menjelang buka puasa.
4	Apa saja sarana dan prasarana yang dibutuhkan dalam penggunaan media Quizizz?	Untuk guru menggunakan <i>laptop</i> dan kuota. Untuk siswa menggunakan HP dan kuota.
5	Bagaimana persiapan guru sebelum memulai pembelajaran dengan	Jadi, Pertama itu saya membuat soal Quizizz sesuai materi yang akan diujikan pada anak-anak. Kedua, saya akan membagikan link

No	Pertanyaan	Jawaban
	<p>menggunakan media Quizizz sampai dengan membagikan <i>link</i> Quizizz yang telah memuat soal-soal tentang materi yang akan dievaluasi kepada siswa?</p>	<p>Quizizz lewat <i>WhatsApp group</i> kelas. Ketiga, saya akan memulai Quizizz sesuai jadwal yang sudah ditentukan.</p>
6	<p>Apakah Ibu memberikan petunjuk pengerjaan Quizizz secara detail kepada siswa, misalnya melalui <i>Whatsapp Group</i>?</p>	<p>Iya mba. Sebelum memulai Quizizz, saya menjelaskan tata cara bermain Quizizz lewat <i>Group Whatsapp</i> kelas. Dan pada awal sekali saat pertama kali penggunaan Quizizz dulu, saya menejelaskan kepada orang tua siswa terlebih dahulu di <i>group Whatsapp</i> yang bunyinya seperti ini “Assalamu’alaikum Ayah Bunda, besok malam pukul sekian, saya akan mengadakan Quizizz untuk anak-anak. Nanti tinggal mengklik link yang sudah tersedia dan kemudian menuliskan nama anak, setelah itu masuk saja. Tunggu beberapa menit, Inshaallah nanti kalau Quizizz akan dimulai, akan saya beri tahu”. Jadi di Quizizz jika admin sudah mengklik mulai, nanti di HP siswa akan bunyi notifnya secara serentak. Dan misalnya saya bilang di <i>group WA</i>, “mulai Quizizz jam 8 malam”, nanti mereka baru pada masuk. Nah di sini akan ketahuan yang masuk baru beberapa orang. Kalau misalkan baru ada 5 orang, saya akan mengirim pesan lagi di <i>group WA</i>, “5 menit lagi Quizizz akan dimulai”, nah baru nanti anak-anak pada masuk berurutan. Dan nanti kisaran ada 2 atau 3 orang lagi yang belum masuk, saya klik saja mulai. Yang ketinggalan, nanti akan menyusul permainan Quizizz jika belum saya tutup.</p>
7	<p>Apakah Ibu meminta siswa untuk membaca perintah pengerjaan soal yang terdapat dalam media Quizizz yang berkaitan dengan topik pembelajaran?</p>	<p>Iya mba. Karena dalam Quizizz siswa berlomba untuk menjadi juara 1, 2, dan 3 agar mendapat hadiah. Jadi, mereka juga membaca perintah supaya tidak salah dalam mengerjakan soal.</p>

No	Pertanyaan	Jawaban
8	Apakah Ibu meminta siswa mengerjakan soal dalam media Quiziz dengan rentang waktu yang telah ditentukan?	Betul mba. Biasanya saya memberikan waktu untuk anak dapat mengakses link Quizizz yang telah saya bagikan selama 1 jam. Karena kalau setelah 1 jam saya mengklik tombol selesai dalam Quizizz, mereka tidak bisa lagi mengakses dan bermain di link Quizizz yang saya bagikan itu. Namun, jika ada anak yang hanya ingin melihat soal Quizizz yang sudah dikerjakan, saya tetap bisa membukakannya lagi.
9	Berapa waktu yang ibu berikan kepada siswa untuk mengerjakan soal dalam Quizizz tersebut?	Tergantung mata pelajaran mba. Misal soal MTK yang memerlukan waktu lama untuk berpikir dan menghitung terlebih dahulu, biasanya untuk 1 soal itu saya beri waktu 60 detik. Tapi, untuk soal MTK anak SD jangan diberikan yang terlalu susah ya mba. Jika pelajaran lain yang sekiranya soalnya mudah, biasanya saya beri waktu sekitar 15-45 detik.
10	Apakah siswa mengumpulkan tugas dengan menekan tombol yang telah diinstruksikan oleh guru?	Iya mba. Jadi biasanya jika anak sudah selesai mengerjakan soal, mereka akan otomatis keluar sendiri. Dan mereka masih tetap bisa masuk ke dalam permainan dengan nama yang berbeda selama saya belum memencet tombol selesai dalam Quizizz.
11	Bagaimana cara Ibu mengunduh data dan statistik hasil pekerjaan siswa di Quizizz dan menggunakannya sebagai data evaluasi?	Di Quizizz ada hasil jawaban anak-anak yang dapat kita download untuk evaluasi dan bentuknya bisa excel atau pdf mba. Jadi, kalau pukul 20.45 saya mengklik stop permainan, maka anak-anak sudah tidak bisa lagi masuk ke dalam Quizizz. Karena jika permainan Quizizz belum distop, anak-anak masih bisa masuk berkali-kali ke dalam Quizizz dengan nama yang berbeda, tapi hasil nilai yang diambil tetap yang pertama kali mereka masuk ke dalam Quizizz. Sehabis itu, kita bisa klik dan unduh data anak-anak yang sudah tersimpan ya. Terus kita bisa lihat soal yang dijawab benar dan salah oleh anak-anak.
12	Apa saja kendala dalam	Biasanya kendalanya adalah waktu buat mikir

No	Pertanyaan	Jawaban
	pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan Quizizz selain jaringan internet yang buruk?	anak-anak. Kadang-kadang kan ada nih ya di satu kelas, ada aja anak yang mikirnya lama mba, masih kaya “ini maksud soalnya apa ya?”. Kemudian ada soal yang menurut anak-anak susah, karena setiap anak memiliki mata pelajaran kesukaan masing-masing. Jadi anak-anak dituntut untuk memahami materi sebelum ikut Quizizz dan dalam menjawab soal di Quizizz itu ya harus cepat dan tepat, seperti kuis cerdas cermat gitu ya mba. Dan jika ada soal yang banyak dijawab salah oleh mereka, saya akan <i>screenshot</i> jawaban yang benar dan meng- <i>share</i> jawaban tersebut ke dalam <i>WhatsApp group</i> .
13	Apakah sebagian besar guru mempelajari secara detail penggunaan aplikasi Quizizz?	Iya mba. Jadi selama daring kemarin, sebagian besar guru ikut menggunakan Quizizz untuk pembelajaran. Tapi kadang ada guru yang butuh untuk mempelajari sesuatu secara detail, karena kalau tidak belajar secara detail biasanya suka bingung ya mba. Dan sekarang ini hanya beberapa guru saja yang masih menggunakan Quizizz.
14	Apa yang ibu lakukan jika terjadi kendala jaringan internet dalam pembelajaran dengan menggunakan media Quizizz?	Jika guru terkendala jaringannya, Quizizz tetap berjalan karena saya sudah mengklik mulai. Hanya saja saya tidak bisa memantau mba. Tapi nanti ketika permainan sudah selesai, saya tetap bisa mengunduh hasil dari mereka itu. Jadi, jika jaringan saya bermasalah ya tidak apa-apa, tidak akan bermasalah sama permainan Quizizz siswa. Maka saya tinggal menginfokan ke <i>group WhatsApp</i> saja, “Assalamu’alaikum Ayah Bunda, silakan Quizizz diteruskan sampai jam sekian, karena jaringan saya terkendala maka ketika jam sekian Quizizz belum selesai, silakan keluar saja”.
15	Apakah ibu pernah mengetahui jika ada orang tua siswa yang mengerjakan soal di	Nah kalau ini baru menebak-nebak saja ya mba, “ini anak kok bisa benar semua 20 soal, padahal di kelas daya serapnya dalam pembelajaran kurang. Ini kenapa?”. Jadi hanya

No	Pertanyaan	Jawaban
	dalam Quizizz sehingga peringkat siswa menjadi naik dan jika siswa mengerjakan sendiri peringkatnya menjadi turun?	baru menerka-nerka saja, tidak langsung menuduh “kamu dibantu ya?”. Karena nilai yang ada di dalam Quizizz pun tidak dipakai dalam penilaian. Quizizz hanya sebagai media pembelajaran sebelum anak-anak melaksanakan ulangan yang sesungguhnya di kelas mba. Jadi, nilai yang dipakai pun saat mereka melaksanakan tes di kelas nanti.
16	Bagaimana cara ibu menyikapi jika ada orang tua siswa yang mengerjakan soal Quizizz anak mereka?	Selama ini sih saya baru menasihati siswa secara <i>face to face</i> atau mengobrol berdua dengan mereka saja ya mba. Misalnya saat anak akan keluar kelas biasanya akan saya panggil, “mba, nanti jangan keluar kelas dulu ya. Bu Eka mau minta bantuan”, tapi dalam kondisi anak-anak yang lain sudah keluar kelas. Setelah anak-anak yang lain sudah keluar kelas, baru saya mengobrol berdua dengan siswa yang bersangkutan. Tapi, dalam mengobrol pun kita tidak boleh menuduh sampai membuat anak tersebut takut dan tidak mau ikut bermain lagi. Misalnya kita bisa menggunakan bahasa yang halus, seperti “kenapa mba? Bu Eka membuat soalnya terlalu susah ya?”. Jadi ketika kita mewawancarai anak, harus kita yang merasa bersalah. Karena nanti, lama-lama mereka akan berbicara apa adanya. Dan jangan sampai ada temannya yang tahu, karena takutnya anak yang bersangkutan ini akan malu dan temannya akan membully bersama dengan teman-temannya yang lain.
17	Apa yang menyebabkan siswa tidak bisa ikut serentak dalam mengerjakan soal di Quizizz?	Kuota dan kesibukan orang tua sih mba. Karena hanya kisaran 5 sampai 6 siswa yang mempunyai HP sendiri, jadi terkadang ada anak yang telat karena menunggu orang tuanya pulang kerja, karena profesinya bermacam-macam seperti dokter, dosen, perawat, dan lain-lain. Kadang juga ada yang izin, “bu beli kuota dulu ya”. Namun, mereka telat itu juga tidak apa-apa, asalkan saya masih membuka waktu pengerjaan Quizizz yang biasanya saya berikan

No	Pertanyaan	Jawaban
		selama 1 jam. Dengan catatan jika anak tersebut membaca soal langsung menjawab sampai soal habis dan tidak memerlukan waktu yang lama untuk menjawab, maka anak tersebut juga tetap bisa naik peringkatnya, bahkan bisa berada di posisi 1.
18	Bagaimana cara ibu menyikapi jika ada siswa yang tidak serentak dalam mengerjakan soal di Quizizz?	Mengevaluasi di akhir Quizizz mba. Jadi untuk mengetahui jika ada siswa yang tidak serentak dalam mengerjakan Quizizz, itu bisa kita lihat di evaluasi di akhir mba. Karena pada saat bermain Quizizz kita tidak sempat mengabsen, siapa saja yang telat dan siapa saja yang tidak ikut Quizizz. Untuk yang telat, tapi masih ikut Quizizz itu akan saya tanya “kenapa kemarin telat?”, biasanya anak-anak ada yang ketiduran. Namun, jika ada yang tidak ikut Quizizz sama sekali, biasanya ketika di sekolah akan saya tanya, “kenapa kemarin tidak ikutan Quizizz? padahal itu untuk semangat belajar sebelum ulangan.” Dan biasanya akan saya ajak untuk ikutan mengerjakan soal di Quizizz selanjutnya. Karena Quizizz itu kan sebagai media belajar siswa sebelum mengikuti ulangan di kelas. Jika ada anak yang tidak ikut dalam Quizizz, imbasnya akan ada pada mereka. Karena biasanya soal di dalam Quizizz akan mirip-mirip dengan soal yang akan diujikan di kelas nanti mba. Jika anak sudah tidak belajar, tidak ikut Quizizz, tidak paham dengan soal, mereka akan susah dalam menjawab soal ulangan di kelas.

### PETIKAN HASIL WAWANCARA

Pewawancara : Cindi Novita Sari  
 Responden : Fitriyaningsih (Orang Tua Siswa)  
 Hari/Tanggal : Kamis, 21 April 2022  
 Tempat : UKS di SDIT Wahdatul Ummah Metro

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana persiapan anak sebelum menggunakan Quizizz?	Biasanya saya memberitahu anak bahwa hari ini ada Quizizz tentang materi ini. Dan kemudian anak saya baca dulu materinya sebelum ngerjain soal di Quizizz. Lalu saya pinjamkan HP saya untuk dia ngerjain.
2	Apa saja sarana dan prasarana yang ibu sediakan untuk anak dalam belajar dengan menggunakan media Quizizz?	HP sih, terus sama kuota.
3	Apa saja kendala yang dirasakan oleh anak dalam belajar dengan menggunakan Quizizz?	Kendalanya ini sih waktunya terlalu cepat. Jadi biasanya jawabnya asal-asalan. Dan untuk jaringan internet bagus, selama kuotanya ada. Namun kadang di rumah saya di Metro Utara, yang jaringan internetnya cepat ada di bagian ruang tamu.
4	Apa yang ibu lakukan jika anak mengalami kendala ketika belajar dengan menggunakan media Quizizz?	Karena kendalanya ada di waktu yang terlalu cepat, biasanya anak saya langsung tanya jawabnya sama saya untuk soal yang dirasanya terlalu susah. Dan untuk kendala jaringan, kan jaringan yang cepat ada di bagian ruang tamu, jadi anak saya ngerjain Quizizznya di ruang tamu.
5	Apakah ibu pernah mengerjakan soal Quizizz anak ibu?	Enggak pernah. Namun biasanya kalau ada pertanyaan yang susah banget dia baru tanya, "Umi ini apa ya mi?". Tapi selebihnya ya dia ngerjain sendiri.
6	Bagaimana pendapat ibu jika ada orang tua siswa yang membantu mengerjakan soal Quizizz anak mereka sehingga peringkatnya menjadi bagus?	Kalau menurut saya sih kurang bagus ya. Karena jadi hasil kerja orang tua ya, bukan hasil kerja siswanya. Guru jadi enggak tahu apakah anak ini paham atau tidak terhadap soal yang diberikan. Dan anaknya jadi tidak belajar.

### PETIKAN HASIL WAWANCARA

Pewawancara : Cindi Novita Sari  
 Responden : Haura Adzkiya (Siswa Kelas IV Tuanku Imam Bonjol)  
 Hari/Tanggal : Selasa, 19 April 2022  
 Tempat : Ruang Kelas IV Tuanku Imam Bonjol

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana persiapan adik sebelum belajar dengan menggunakan media Quizizz?	Belajar dulu. Terus siapin HP, HPnya pinjam Umi atau Abi.
2	Apakah adik membaca soal di Quizizz dengan serius dan memberikan jawaban yang benar?	Iya, baca soal dengan serius. Kadang kasih jawaban yang benar. Kadang salah kalau buru-buru atau soalnya susah.
3	Apa adik pernah merasakan kesulitan dalam mengerjakan soal di Quizizz?	Pernah. Kalau soalnya susah. Terus kadang jaringan internet mati.
4	Apakah adik pernah dibantu orang tua dalam mengerjakan soal di Quizizz?	Pernah. Kalau soalnya susah, kadang-kadang dibantu Umi.



**PETIKAN HASIL WAWANCARA DENGAN GURU UNTUK REVISI  
SETELAH SIDANG SKRIPSI**

Pewawancara : Cindi Novita Sari  
 Responden : Eka Adinia, S.Pd  
 Hari/Tanggal : Jumat, 17 Juni 2022  
 Tempat : Ruang Kelas IV Tuanku Imam Bonjol

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa model pembelajaran yang Ibu gunakan pada materi Siklus Air di mata pelajaran IPAS?	Model pembelajarannya PBL (Problem Based Learning), jadi untuk memancing anak-anak. Memancing anak-anak untuk memunculkan ide-ide untuk menjawab soal-soal yang ada atau misalkan ini loh jadi evaporasi itu di bagian yang misalkan, “air yang nantinya ada uap-uapnya itu apa ya namanya?”, nanti mereka akan menjawab, “penguapan bu”. Jadi memancing siswa untuk berpikir kritis.
2	Apa strategi pembelajaran yang Ibu gunakan pada materi Siklus Air di mata pelajaran IPAS?	Strategi pembelajaran yang digunakan diskusi kelompok. Jadi nanti setelah pembelajaran dilaksanakan, anak-anak nanti akan diskusi kelompok. Jadi, nanti setelah diskusi kelompok mereka akan presentasi.
3	Apa media pembelajaran lain yang Ibu gunakan sebelum menggunakan Quizizz pada materi Siklus Air di mata pelajaran IPAS?	Sebelum menggunakan Quizizz, saya menggunakan <i>power point</i> . Jadi anak-anak langsung melihat nyata, ini loh nak evaporasi itu bagian yang air dari manapun baik dari sungai, dari lautan itu mengalami penguapan karena sinar matahari. Sinar matahari menyinari air, air mengalami penguapan. Dibantu dengan tumbuhan mengalami penguapan yang nantinya menjadi uap-uap air di awan, seperti itu. Jadi pakai media <i>power point</i> langsung. Tapi, sebelumnya saya tontonin dulu video dari youtube. Biasanya kan anak-anak habis istirahat kan ramai gaduh, nanti saya tontonin video dan mereka akan bertanya-tanya, “video apaan sih?”, seperti untuk pancingan biar fokus, “tadi apaan

No	Pertanyaan	Jawaban
		ya?”, “tadi habis nonton video apa?”, “kaya hujan ya bu ya?” dan akan saya jawab “iya tadi proses terjadinya hujan, nah kita mau belajar tentang itu”, kemudian masuklah ke materi. Jadi seperti apersepsi di awal agar anak-anak itu fokus.
4	Bagaimana proses pembelajaran di kelas sebelum menggunakan Quizizz terkait dengan pemberian materi Siklus Air di mata pelajaran IPAS?	Jadi berawal dari video ya, anak-anak kan habis istirahat karena pelajaran IPAS setelah istirahat gitu kan. Setelah istirahat, anak-anak masih agak gaduh, lalu dimunculkan video terjadinya hujan. Setelah itu anak-anak nanti akan terfokus, kita <i>ice breaking</i> sebentar untuk memfokuskan, lalu kemudian belajar dan kita tampilkan <i>power pointnya</i> . Awalnya kita tidak memberi istilah-istilah seperti evaporasi, transpirasi, kondensasi, itu tidak kita kasih. Awalnya kita bercerita, cerita terjadinya hujan. “Ini air di muka bumi ini kok gak habis-habis ya? Padahal kalian pakai untuk cuci motor, kalian pakai untuk cuci baju, kalian pakai untuk mandi, minum, keseharian, sedangkan bukan hanya kalian yang pakai, seluruh dunia pakai. Bukan hanya di Indonesia yang pakai, Jerman, Jepang, Belanda pakai. Kenapa air tidak pernah habis? Itu karena ada siklus air. Apa sih siklus air?” lalu kita munculkan <i>power pointnya</i> . “Ini loh nak siklus air”. Yang pertama gambar yang dimunculkan ini namanya siklus air. Air tuh ya cuma muter-muter aja. Dari langit turun ke bumi, dari bumi jadi danau, jadi lautan, jadi sungai, kemudian menumbuhkan pohon-pohon itu nanti di sinari oleh matahari mengalami penguapan semua, kemudian jadi titik-titik awan, awannya sampai tertutup gelap-gelap, kalau sudah berat akan jatuh ke bumi. Itu awalnya diceritain, setelah diceritain barulah masuk ke materi di <i>power point</i> . Jadi mereka akan nyambung, “ini tadi penguapan apa namanya?” terus mereka akan jawab “air” itu namanya evaporasi. Habis itu, biasanya saya kasih soal, biasanya anak-anak itu kalau barusan dijelasin itu kadang-kadang lupa. Apalagi ada istilah evaporasi, kondensasi, itu biasanya lupa dan biasanya nilainya akan jeblok-jeblok, bisa 60, 65, dan sebagainya. Nah karena

No	Pertanyaan	Jawaban
		<p>sudah dapat nilai tapi kok masih agak jelek ya, nanti ba'da sholat magrib kita akan main Quizizz, “dibaca lagi soal-soalnya dan dibaca lagi istilah-istilahnya. Nah nanti di Quizizz kalian boleh main untuk membangkitkan semangat”.</p> <p>Kemudian saya bagikan nilai-nilainya itu di buku tulis mereka, nanti mereka biasanya, “kok nilaiku masih jelek-jelek”. Nah nanti yang nilainya jelek-jelek itu pasti di rumah akan belajar lagi. Besok akan ada soal ulangan lagi tentang materi siklus air. Jadi nanti Quizizznya harus serius mengerjakannya. Jadi biasanya mereka akan tanya, “oh nanti di Quizizz soal-soalnya besok muncul bu?”, “oh ada yang muncul untuk ulangan besok tentang materi siklus air, nanti kalian kalau gak ikutan nanti gak bisa loh”. Jadi mereka akan semangat belajar lagi, belajar lagi, ikutlah Quizizz. Setelah ikut Quizizz, besoknya baru ulangan, gitu.</p>
5	<p>Mengapa Ibu menggunakan Quizizz pada materi Siklus Air di pelajaran IPAS?</p>	<p>Karena yang pertama, ada beberapa glosarium atau istilah sulit. Itu kalau kita tidak pakai media yang kaya misalkan, “nanti kita main Quizizz”, mereka tidak akan mau menghafal. Sudahlah pelajaran sudah berlalu, sudah ada penilaian, jadi anak-anak kebanyakan berpikinya sudah selesai. Tapi kalau misalnya, “oh nanti kita ada Quizizz, besok kita ada ulangan harian”, mereka akan terpaksa untuk belajar lagi, baca-baca “apa sih evaporasi itu? Apa sih transpirasi?” itu akhirnya mereka akan belajar dan membaca lagi, biar nanti Quizizznya nilainya bagus, biar besok pas ulangan juga nilainya bagus. Itu seperti pancingan semangat mereka untuk mau belajar. Karena ada kata-kata sulitnya.</p>
6	<p>Apa tujuan Ibu menggunakan Quizizz pada materi Siklus Air di pelajaran IPAS?</p>	<p>Agar anak-anak lebih memahami dan lebih mau untuk membuka kembali materi tentang siklus air pada masalah kata-kata sulit tadi. Agar mereka bisa paham dengan kata-kata sulit tadi sampai nanti. Karena pada kelas 5 atau 6 biasanya mereka akan disinggung masalah kondensasi, evaporasi, transpirasi. Tapi kalau mereka sudah belajar melalui Quizizz, insyaAllah biasanya mereka akan lebih paham dan ingat meskipun hanya ingat kata kuncinya saja yang penting</p>

No	Pertanyaan	Jawaban
		mereka sudah paham, walaupun seharusnya dijelaskan secara lengkap tapi setidaknya mereka jadi tahu dan paham.
7	Bagaimana Ibu menggunakan Quizizz pada materi Siklus Air di pelajaran IPAS?	Awalnya, saya sudah membuat soal-soal di Quizizz. Saya biasanya menganalisis dulu soal-soal mana yang biasanya anak-anak akan terjebak, ini saya buat dulu ke dalam soal di Quizizz. Setelah selesai membuat soal Quizizznya, besok akan masuk ke penjelasan materi di kelas. Nah, dari nilai evaluasi siswa di kelas, saya jadi lebih tahu, oh ternyata benar soal yang kemarin saya buat di Quizizz memang sulit untuk anak-anak atau kalau misalkan ternyata ada soal yang mudah dan anak-anak bisa menjawab semua, akan saya ganti dengan soal-soal yang menurut mereka sulit atau suka kebalik-balik dalam menjawabnya.
8	Apa manfaat dari Ibu menggunakan Quizizz pada materi Siklus Air di pelajaran IPAS?	Alhamdulillah, yang pertama manfaatnya jelas ya, anak-anak jadi mau belajar, mau membuka kembali bukunya. Yang kedua anak-anak jadi semangat, karena saya janjiiin setelah Quizizz untuk pemenang juara 1, 2, dan 3 akan mendapatkan hadiah, jadi mereka seperti berlomba-lomba dalam belajar, berlomba-lomba dalam memahami pelajaran. Dan yang ketiga, Alhamdulillah dapat nilai yang bagus-bagus pada ulangan harian untuk mengisi rapor. Jadi mereka nilainya jadi keangkat atau naik gitu.
9	Apakah saat di kelas Ibu mengkonfirmasi penggunaan Quizizz?	Iya, kemarin kalau ada Quizizz pasti memberitahu anak-anak di kelas.
10	Bagaimana cara Ibu mengkonfirmasi penggunaan Quizizz di kelas?	Biasanya saya ingatkan di kelas, "Jangan lupa ya nanti sore kita ada Quizizz". Itu aja anak-anak sebelum Quizizz dimulai sudah nge-WA, "bu, nanti jadi kan Quizizz?".
11	Apa hubungan antara penggunaan Quizizz dengan materi Siklus Air pada mata pelajaran IPAS?	Oh sangat berhubungan sekali. Karena kan, kalau Quizizz kan menurut anak-anak asyik ya. Dan mata pelajaran IPAS kan agak-agak membosankan karena ada kata-kata sulit yang tadi. Jadi, ada yang bosan kemudian Quizizz itu asyik, maka dengan keasyikan itu mereka akan yaudahlah meskipun terpaksa, pelajaran yang bosan ini akan aku pelajari dengan Quizizz yang asyik. Jadi, antara kata-kata sulit yang bosan untuk dihafalkan, karena ada Quizizz, jadi

No	Pertanyaan	Jawaban
		mereka mau untuk membaca, menghafal, atau memahami kata-kata yang sulit tadi. Begitu hubungannya.
12	Bagaimana tanggapan Ibu jika ada siswa yang ikut Quizizz berkali-kali untuk memperbaiki skor?	Sebenarnya saya malah suka, sukanya karena pertama kali main, anak jadi tahu letak kesalahannya di mana. Jadi nanti jika ikut yang kedua, harus benar. Jadi mereka belajar dari kesalahan, dan mereka akan membaca lagi soal dan jawabannya. Tapi ada rasa ketidak sukaan saya. Karena setelah main Quizizz, mereka kan tahu ya jawaban yang benar apa. Jadi mereka seperti hanya menandai jawaban yang benar saja tanpa membaca lagi isi jawaban yang benar itu isinya apa, hanya dengan tujuan agar nilai di Quizizznya bagus saja. Jadi ada rasa suka dan tidak sukanya. Jadi, sukanya karena anak-anak bisa belajar dari kesalahan, tidak sukanya karena mereka hanya menandai jawaban yang benar saja. Jadi seperti tidak jujur gitu.
13	Apa yang ibu lakukan untuk siswa yang hanya menandai jawaban yang benar saja?	nanti akan ketahuan ketika ulangan. Jadi, anak-anak biasanya kalau yang tidak jujur itu kan hanya menandai jawaban yang benar ya, misalnya pas di Quizizz “oh jawabannya D” nanti mereka akan jawab D tanpa melihat isinya apa. Besok ketika ulangan, pasti mereka akan salah di bagian itu. Tapi anak-anak yang jujur, biasanya mereka akan pahami, “oalah salahnya di sini, ternyata manfaat air harusnya untuk ini tapi aku jawabnya ini”, nanti pas ulangan dia akan benar. Nah anak-anak yang jawabnya tadi masih salah-salah, nanti kalau nilainya di bawah 75 atau di bawah KKM, itu biasanya ada remidi. Nanti di remidi itu kan kita ajarin lagi nih. Setelah kita ajarin lagi, kita selipkan nasihat, “hayo kemarin pas Quizizz, pasti nih cuman nandain jawabannya D jawabannya ini ya. Besok lagi jangan gitu ya”, pokoknya kita selipkan nasihat-nasihat saat remedi atau saat pengayaan.

## Lampiran 5

### PETIKAN HASIL OBSERVASI

Observer : Cindi Novita Sari  
Tempat : SDIT Wahdatul Ummah Metro

SDIT Wahdatul Ummah terletak di tengah-tengah pemukiman penduduk. Lokasi sekolah ini sangat mudah dijangkau karena jalan menuju sekolah sangat mudah dilalui baik oleh kendaraan roda dua maupun roda empat. Meskipun berada di lingkungan perkotaan yang sangat padat kendaraan, tetapi karena lokasi bangunan agak masuk ke dalam maka proses belajar mengajarnya tidak terganggu. SDIT Wahdatul Ummah Metro juga terletak di belakang kantor DPRD Kota Metro. Alamat SDIT Wahdatul Ummah Metro adalah di Jalan Ikan Koi No. 05 21A Yosorejo Kecamatan Metro Timur, Kota Metro, Provinsi Lampung, Kode Pos 34112.

Setelah saya mendapatkan izin untuk melaksanakan penelitian di SDIT Wahdatul Ummah Metro saya juga melihat sarana dan prasarana yang ada di sekolah tersebut. Sarana-prasarana di SDIT Wahdatul Ummah Metro sudah memadai, dimana bangunan dan ruang belajar bagi peserta didik tersebut nyaman digunakan untuk belajar. Fasilitas yang tersedia pun sudah memadai sebagai alat pendukung proses pembelajaran. Selain itu, sarana prasarana yang tersedia juga mendukung untuk perkembangan kecerdasan emosional dan spiritual peserta didik, seperti masjid, serta perpustakaan. Hal ini dapat dilihat pada halaman 92 dan 93 nomor 1 dan 2.

Pada tanggal 22 April 2022 saya kembali melakukan observasi melalui aplikasi Quizizz yang sedang dimainkan oleh siswa kelas IV Tuanku Imam Bonjol. Saya diberikan link Quizizz oleh bu Eka Adinia selaku guru kelas IV Tuanku Imam Bonjol. Saya pun diizinkan oleh beliau untuk mengikuti permainan bersama dengan siswa kelas IV Tuanku Imam Bonjol lainnya dan tentu saja dalam permainan tersebut saya berperan sebagai siswa. Dalam permainan tersebut, setelah saya login dengan gmail dan memasukkan nama saya, saya menunggu sesaat untuk dapat bermain di Quizizz. Setelah itu saya dapat bermain dengan

mengerjakan soal tes yang diberikan oleh guru. Ada waktu pengerjaan untuk setiap soalnya. Ketika saya mengklik jawaban, akan langsung muncul apakah jawaban saya itu benar atau tidak. Jika jawaban saya benar akan berwarna hijau, dan jika jawaban saya salah akan berwarna merah. Setelah saya mengerjakan semua soal di Quizizz, saya langsung dapat melihat peringkat saya. Selain itu, saya juga dapat melihat skor, jumlah soal benar dan salah, serta waktu pengerjaan saya. Setelah mengerjakan semua soal Quizizz juga, kita dapat melihat jawaban yang benar dari setiap pertanyaan yang ada. Hal ini dapat dilihat pada halaman 97 sampai 103 nomor 10 sampai 22.

Pada tanggal 18 Mei 2022 saya kembali melakukan observasi dengan melihat kegiatan penilaian harian (PH) siswa yang dilakukan di kelas setelah sebelumnya siswa sudah memainkan Quizizz di rumah masing-masing. Ternyata sebelum PH dilaksanakan, guru menyempatkan untuk mengulas kembali materi yang ada di Quizizz melalui laptop yang disambungkan ke lcd proyektor. Lalu, guru bersama dengan siswa mengulas kembali materi tersebut. Setelah selesai mengulas, siswa diberikan lembar soal penilaian dan menjawabnya di lembar tersebut. Guru juga memberikan hasil penilaian PH tersebut kepada saya, berikut dengan nilai Quizizz yang sudah diunduh dalam bentuk excel. Hal ini dapat dilihat pada halaman 105 sampai 106 nomor 25 sampai 28.

## Lampiran 6

### IDENTIFIKASI KOMPETENSI YANG INGIN DICAPAI PADA ELEMEN/DOMAIN CAPAIAN PEMBELAJARAN

**SATUAN PENDIDIKAN : SDIT WAHDATUL UMMAH**  
**MAPEL : IPAS**  
**FASE : B (KELAS 3 DAN 4)**

NO.	ELEMEN	KOMPETISI YANG INGIN DI CAPAI
1.	Pemahaman Sains	<p>a. Mampu menganalisis hubungan antara bentuk serta fungsi bagian tubuh pada manusia (pancaindra)</p> <p>b. Dapat membuat simulasi menggunakan bagan/alat bantu sederhana tentang siklus hidup makhluk hidup</p> <p>c. Dapat mengidentifikasi masalah yang berkaitan dengan pelestarian sumber daya alam di lingkungan sekitarnya dan kaitannya dengan upaya pelestarian makhluk hidup</p> <p>d. Mampu mengidentifikasi proses perubahan wujud zat dan perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>e. Mampu mengidentifikasi sumber dan bentuk energi serta menjelaskan proses perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari (contoh: energi kalor, listrik, bunyi, cahaya)</p> <p>f. Dapat mengetahui dan memanfaatkan gejala kemagnetan dalam kehidupan sehari-hari dan mendemonstrasikan bagaimana beragam jenis gaya memengaruhi gerak benda.</p> <p>g. Mampu menjalankan peran dan tanggung jawab sebagai bagian dari anggota keluarga dan warga sekolah serta mendeskripsikan bagaimana interaksi sosial yang terjadi di sekitar tempat tinggal dan sekolah.</p> <p>h. Mampu mengidentifikasi ragam bentang alam dan keterkaitannya dengan profesi masyarakat</p>



NO.	ELEMEN	KOMPETISI YANG INGIN DI CAPAI	
		<p>i. Mampu mendeskripsikan terjadinya siklus air dan mampu menunjukkan letak kota/kabupaten dan provinsi tempat ia tinggal pada peta konvensional/digital</p> <p>j. Mampu mendeskripsikan keanekaragaman hayati, keragaman budaya, kearifan lokal dan upaya pelestariannya.</p> <p>k. Mampu mengenal budaya, sejarah (baik tokoh maupun periodisasinya) di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini.</p> <p>l. Mampu mengenali kebutuhan atau keinginannya, nilai mata uang dan mendemonstrasikan bagaimana uang digunakan untuk mendapatkan nilai manfaat yang dibutuhkan</p> <p>m. Mampu membuat hasil karya untuk menerapkan prinsip-prinsip keinginan dan kebutuhan serta kaitannya dengan uang.</p>	
2.	Keterampilan berproses	<p>Mengamati</p> <p>Mempertanyakan dan Prediksi</p> <p>Merencanakan dan melakukan penyelidikan</p>	<p>a. Mampu mengamati fenomena dan peristiwa secara sederhana dengan menggunakan pancaindra dan dapat mencatat hasil pengamatannya.</p> <p>b. Mampu mengidentifikasi pertanyaan yang dapat diselidiki secara ilmiah dan membuat prediksi berdasarkan pengetahuan yang dimiliki sebelumnya.</p> <p>c. Mampu membuat rencana dan melakukan langkah-langkah operasional untuk menjawab pertanyaan yang diajukan. Menggunakan alat dan bahan yang sesuai</p>

NO.	ELEMEN	KOMPETISI YANG INGIN DI CAPAI	
		Memproses dan menganalisis data dan informasi	dengan mengutamakan keselamatan. Peserta didik menggunakan alat bantu pengukuran untuk mendapatkan data yang akurat
		Mengevaluasi dan refleksi	d. Mampu mengorganisasikan data dalam bentuk tabel dan grafik sederhana untuk menyajikan data dan mengidentifikasi pola. Peserta didik membandingkan antara hasil pengamatan dengan prediksi dan memberikan alasan yang bersifat ilmiah.
		Mengomunikasikan hasil	e. Mampu mengevaluasi kesimpulan melalui perbandingan dengan teori yang ada. Menunjukkan kelebihan dan kekurangan proses penyelidikan. f. Mampu mengomunikasikan hasil penyelidikan secara verbal dan tertulis dalam berbagai format.

**Mengetahui,**  
Kepala SDIT Wahdatul Ummah Metro

**Metro, 03 Juli 2021**  
Guru Kelas

**Sarifudin, M.Pd.I**

**Eka Adinia, S.Pd**

## Lampiran 7

# Siklus Air

Faktorisasi Prima

```
graph TD; 20 --- 2; 20 --- 10; 10 --- 2; 10 --- 5; 5 --- 5; 5 --- 1;
```

## PERANGKAT AJAR IPAS

No	Komponen	Deskripsi
<b>1</b>	<b>Informasi Umum Perangkat Ajar</b>	
	<b>A. IDENTITAS MODUL</b>	
	Nama Penyusun	: Eka Adinia, S.Pd
	Satuan Pendidikan	: SDIT Wahdatul Ummah Metro
	Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar (SD)
	Kelas	: 4
	Alokasi Waktu	: 2 x 30 menit
	<b>B. KOMPETENSI AWAL</b>	
	Kompetensi Awal : Peserta didik mampu memahami manfaat air bagi kehidupan.	
	Fase Capaian Pembelajaran (CP)	: Pada akhir fase B peserta didik dapat mampu mendeskripsikan terjadinya siklus air dan mampu menunjukkan letak kota/kabupaten dan provinsi tempat ia tinggal pada peta konvensional/digital.
	Elemen/ Domain CP	: Pemahaman Sins
	Tujuan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melalui kegiatan diskusi kelompok, peserta didik dapat memahami tahapan siklus air dengan benar.</li> <li>2. Melalui permainan quizizz peserta didik mampu mendeskripsikan terjadinya siklus air.</li> </ol>
	<b>C. Profil Pelajar Pancasila</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Beriman dan bertakwa serta berakhlak mulia</b> Berdoa sebelum belajar, mengajarkan peserta didik untuk beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME.</li> <li>2. <b>Bernalar Kritis</b> Memahami istilah yang ada pada siklus air.</li> <li>3. <b>Bergotong Royong</b> Berdiskusi dengan kelompoknya untuk menggambarkan tahapan siklus air.</li> </ol>
	<b>D. Sarana dan Prasarana</b>	
	Fasilitas	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Buku Pegangan Siswa</li> <li>2. Krtas HVS</li> </ol>

		3. HP pribadi (untuk bermain quizizz di rumah) 4. Quota (untuk bermain quizizz di rumah)
<b>E. Target Peserta Didik</b> : Peserta didik regular		
Jumlah Peserta didik : 29 Siswa		
<b>F. Model Pembelajaran</b> : Tatap Muka Catatan : Pembelajaran dilakukan di dalam kelas		
<b>2. Komponen Inti</b>		
<b>A. Asessmen</b>		
<b>Target Penilaian</b> : Individu (Tes Formatif)		
<b>B. Kegiatan Pembelajaran Utama</b>		
Pengaturan Siswa : Duduk dengan kelompoknya @6-7 siswa dengan menerapkan proses (diutamakan menjaga jarak)		
Metode <i>Problem Based Learning</i>		
<b>C. Materi ajar, alat, bahan</b>		
Materi atau Sumber Pembelajaran Utama : Buku Pegangan Siswa Kelas 4 , internet dan sumber lainnya.		
Alat dan Bahan <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Buku Tulis</li> <li>2. Pensil</li> <li>3. Kertas HVS</li> </ol>		
<b>Perkiraan Biaya</b> Rp. 10.000,-		
<b>Pertanyaan Pemantik</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apa saja manfaat air untuk kehidupan?</li> <li>2. Mengapa air di dunia ini tidak habis?</li> </ol>		
<b>D. Kegiatan Pembelajaran</b>		
<b>Pendahuluan</b>		
<b><u>Pembukaan</u></b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membuka kelas dengan salam.</li> <li>2. Guru menyapa peserta didik dengan menanyakan kabar, kemudian mengondisikan kesiapan diri peserta didik untuk memulai pembelajaran. <b>(Saintifik – Mengkomunikasikan).</b></li> <li>3. Guru meminta salah satu peserta didik untuk memimpin do'a. <b>(Religius dan</b></li> </ol>		

		<p><b>Integritas)</b></p> <p>4. Guru mengawali kelas dengan mengucapkan “alhamdulillahiladzi...”</p> <p>5. Untuk menjaga semangat nasionalisme, guru bersama-sama dengan peserta didik melakukan tepuk PPK.</p> <p>6. Guru melakukan Apersepsi Q.S Az Zumar : 21 Artinya: <i>“Apakah engkau tidak memperhatikan, bahwa Allah menurunkan air dari langit, lalu diaturnya menjadi sumber-sumber air di bumi, kemudian dengan air itu ditumbuhkan-Nya tanam-tanaman yang bermacam-macam warnanya, kemudian menjadi kering, lalu engkau melihatnya kekuning-kuningan, kemudian dijadikan-Nya hancur berderai-derai. Sungguh, pada yang demikian itu terdapat pelajaran bagi orang-orang yang mempunyai akal sehat”</i></p> <p>7. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. (<b>4C-Comunication</b>)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Melalui kegiatan diskusi kelompok, peserta didik dapat memahami tahapan siklus air dengan benar.</li> <li>• Melalui permainan quizizz peserta didik mampu mendeskripsikan terjadinya siklus air.</li> </ul>
	<p><b>Kegiatan Inti</b></p>	<p><b>Orientasi Peserta Didik terhadap masalah</b></p> <p>8. Guru melakukan pertanyaan pemantik, dan mengulas sedikit materi yang telah disampaikan sebelumnya serta mengaitkan dengan materi yang akan dipelajari yaitu tentang siklus air. (<i>Communication- 4C</i>)</p>

		<p>a. Apa saja manfaat air untuk kehidupan?</p> <p>b. Mengapa air di dunia ini tidak habis?</p> <p>9. Guru mulai mengajak peserta didik untuk berdiskusi, mengapa air tidak habis meski sering digunakan.</p> <p>10. Guru mulai menjelaskan siklus air yang ada di muka bumi ini.</p> <p>Air yang ada di bumi, mengalami penguapan. Selain itu, tumbuhan yang ada di bumi juga mengalami penguapan.</p> <p>Setelah air dan tumbuhan menguap, uap-uap air akan naik ke langit, menggumpal menjadi sebuah awan. Awan tersebut menggumpal. Awan yang menggumpal kemudian dibawa oleh angin ke beberapa daerah. Dan kemudian jika gumpalan sudah terasa berat, turunlah hujan.</p> <p>11. Guru mulai menampilkan power point. Dalam siklus air terdapat berbagai istilah, diantaranya: Guru mulai menjelaskan dengan tampilan power point.</p> <p>12. Peserta didik menyimak penjelasan guru.</p> <p>13. Guru melakukan tanya jawab dengan peserta didik.</p> <p>14. Guru dan peserta didik melakukan tanya jawab.</p> <p><b>Mengorganisasikan Peserta Didik</b></p> <p>15. Guru membagikan kertas HVS ke masing-masing kelompok.</p> <p>16. Guru menampilkan gambar siklus air, dan memberikan nomor pada siklus air.</p>
--	--	--

		<p>17. Guru meminta masing-masing kelompok untuk menggambarkan siklus air beserta istilah-istilahnya.</p> <p><b>Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya</b></p> <p>18. Guru mempersilahkan peserta didik untuk mempresentasikan hasil diskusinya.</p> <p>19. Guru memberikan reward kepada kelompok yang bersedia mewakili dengan tepuk jempol.  <i>Tepuk jempol</i>  <i>Prok prok prok</i>  <i>Jempol kanan</i>  <i>Prok prok prok</i>  <i>Jempol kiri</i>  <i>Prok prok prok</i>  <i>Dua jempol</i>  <i>Hebat.....</i></p> <p><b>Ice Breaking</b>  Untuk mengembalikan konsentrasi peserta didik, guru mengajak peserta didik melakukan ice breaking “hentak bumi”  Caranya:  20. Jika guru berkata satu → siswa hentak bumi 2x memakai kaki kanan dan tepuk tangan 2 x.  21. Jika guru berkata dua → siswa hentak bumi 1x memakai kaki kiri dan tepuk tangan 1x.  Guru mulai menyebutkan angka dan siswa bermain.</p> <p>22. Setelah peserta didik kondusif guru melanjutkan pembelajaran.</p>
	<b>Penutup</b>	<p><b>Menganalisis dan Mengevaluasi</b></p> <p>23. Peserta didik bersama guru membuat simpulan pelajaran tentang poin-poin penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran.</p> <p>24. Peserta didik bersama guru melakukan refleksi terhadap kegiatan</p>



		<p>pembelajaran yang dilakukan.</p> <p>25. Guru memberikan PR, motivasi dan nasehat</p> <p>26. Guru mengingatkan kepada peserta didik, bahwa akan ada quizizz setelah sholat maghrib.</p> <p>27. Guru menutup pelajaran dengan doa dan salam</p>
<b>E. Asesmen</b>		
	<b>Asesmen sikap dan formatif yang dilakukan selama kegiatan berlangsung</b>	<p>1. Guru melihat keaktifan peserta didik untuk berdiskusi.</p> <p>2. Jika ada peserta didik yang belum aktif, guru memotivasi peserta didik tersebut dengan membantu mengarahkan saat berdiskusi.</p>
	<b>Refleksi Siswa</b>	<p>1. Apakah kalian senang mengikuti materi pembelajaran ini ?</p> <p>2. Apakah kalian dapat memahami istilah dalam siklus air?</p>
<b>Lampiran-lampiran</b>		
	Lampiran 1	: Materi pada power point yang telah disiapkan guru.
	Lampiran 2	: Glosarium
	Lampiran 3	: Daftar Pustaka
	Lampiran 4	: Rubrik Penilaian
	Lampiran 5	: Asesmen Formatif

**Mengetahui,**  
**Kepala SDIT Wahdatul Ummah Metro**

**Metro, 10 Januari 2022**  
**Guru Kelas**

**Sarifudin, M.Pd.I**  
**NIK. 19860426201101**

**Eka Adinia, S.Pd**  
**NIK.**

## Lampiran 8



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

Nomor : B-2950/In.28/J/TL.01/07/2021  
 Lampiran : -  
 Perihal : **IZIN PRASURVEY**

Kepada Yth.,  
 KEPALA SD IT WAH DATUL UMMAH  
 di-  
 Tempat

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir/Skripsi, mohon kiranya Saudara berkenan memberikan izin kepada mahasiswa kami, atas nama :

Nama : **CINDI NOVITA SARI**  
 NPM : **1801051016**  
 Semester : **7 (Tujuh)**  
 Jurusan : **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**  
 Judul : **IMPLEMENTASI QUIZIZZ PADA PEMBELAJARAN**  
**TEMATIK KELAS IV DALAM MASA PANDEMI COVID-19 DI**  
**SDIT WAH DATUL UMMAH METRO**

untuk melakukan prasurvey di SD IT WAH DATUL UMMAH, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi.

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Saudara untuk terselenggaranya prasurvey tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Metro, 23 Juli 2021  
 Ketua Jurusan,  
  
**H. Nindia Yuljwulandana M.Pd**  
 NIP. 19700721 199903 1 003



## Lampiran 9



# YAYASAN WAHDATUL UMMAH METRO SDIT WAHDATUL UMMAH

*Mengemban Amanah Mendidik Generasi Rabbani*  
Alamat : Jl. Ikan Koi No.5 21A Kelurahan Yosorejo Kecamatan Metro Timur Kota Metro 34112



## SURAT KETERANGAN IZIN PENELITIAN

Nomor : 0199/SKet/SDIT.WU/e/VII/2021

Dasar : Surat Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah  
Nomor : B-2950/In.28/J/TL.01/07/2021

Perihal : Izin *Pra-Survey*

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama Lengkap : Sarifudin, M.Pd.I  
Jabatan : Kepala SDIT Wahdatul Ummah Metro  
Alamat : Jl. Ikan Koi 5 Yosorejo Metro Timur 34111 tlp. 0725-43558

Memberikan izin kepada mahasiswa :

Nama : **Cindi Novita Sari**  
NPM : 1801051016  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Strata : S1  
Semester : 7 (Tujuh)

Untuk melakukan *pra-survey* di SDIT Wahdatul Ummah Metro dalam rangka menyelesaikan penulisan Tugas Akhir/Skripsi dengan judul "IMPLEMENTASI QUIZIZZ PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS IV DALAM MASA PANDEMI COVID-19 DI SDIT WAHDATUL UMMAH METRO".

Demikian keterangan ini kami buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Metro, 28 Juli 2021  
Kepala SDIT Wahdatul Ummah Metro



**SARIFUDIN, M.Pd.I**

## Lampiran 10



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.ain@metrouniv.ac.id

Nomor : B-1171/In.28.1/J/TL.00/03/2022  
 Lampiran : -  
 Perihal : **SURAT BIMBINGAN SKRIPSI**

Kepada Yth.,  
 Edo Dwi Cahyo (Pembimbing 1)  
 (Pembimbing 2)  
 di-

Tempat  
*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dalam rangka penyelesaian Studi, mohon kiranya Bapak/Ibu bersedia untuk membimbing mahasiswa :

Nama : **CINDI NOVITA SARI**  
 NPM : 1801051016  
 Semester : 8 (Delapan)  
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
 Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
 Judul : IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN QUIZZZ DI KELAS IV SDIT WAHDATUL UMMAH METRO

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Dosen Pembimbing membimbing mahasiswa sejak penyusunan proposal s/d penulisan skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :
  - a. Dosen Pembimbing 1 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV setelah diperiksa oleh pembimbing 2;
  - b. Dosen Pembimbing 2 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV sebelum diperiksa oleh pembimbing 1;
2. Waktu menyelesaikan skripsi maksimal 2 (semester) semester sejak ditetapkan pembimbing skripsi dengan Keputusan Dekan Fakultas;
3. Mahasiswa wajib menggunakan pedoman penulisan karya ilmiah edisi revisi yang telah ditetapkan dengan Keputusan Dekan Fakultas;

Demikian surat ini disampaikan, atas kesediaan Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Metro, 31 Maret 2022  
 Ketua Jurusan,



**H. Nindia Yuliwulandana M.Pd**  
 NIP 19700721 199903 1 003

## Lampiran 11



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

## SURAT TUGAS

Nomor: B-1376/In.28/D.1/TL.01/04/2022

Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro, menugaskan kepada saudara:

Nama : **CINDI NOVITA SARI**  
 NPM : 1801051016  
 Semester : 8 (Delapan)  
 Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

- Untuk :
1. Mengadakan observasi/survey di SDIT WAHDATUL UMMAH METRO, guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka menyelesaikan penulisan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN QUIZZZ DI KELAS IV SDIT WAHDATUL UMMAH METRO".
  2. Waktu yang diberikan mulai tanggal dikeluarkan Surat Tugas ini sampai dengan selesai.

Kepada Pejabat yang berwenang di daerah/instansi tersebut di atas dan masyarakat setempat mohon bantuannya untuk kelancaran mahasiswa yang bersangkutan, terima kasih.

Dikeluarkan di : Metro  
 Pada Tanggal : 12 April 2022

Wakil Dekan Akademik dan  
 Kelembagaan,



**Dr. Yudiyanto S.Si., M.Si.**  
 NIP 19760222 200003 1 003



## Lampiran 12



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: [www.tarbiyah.metrouniv.ac.id](http://www.tarbiyah.metrouniv.ac.id); e-mail: [tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id](mailto:tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id)

Nomor : B-1375/In.28/D.1/TL.00/04/2022  
Lampiran : -  
Perihal : **IZIN RESEARCH**

Kepada Yth.,  
KEPALA SDIT WAHDATUL UMMAH  
METRO  
di-  
Tempat

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Sehubungan dengan Surat Tugas Nomor: B-1376/In.28/D.1/TL.01/04/2022, tanggal 12 April 2022 atas nama saudara:

Nama : **CINDI NOVITA SARI**  
NPM : 1801051016  
Semester : 8 (Delapan)  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Maka dengan ini kami sampaikan kepada saudara bahwa Mahasiswa tersebut di atas akan mengadakan research/survey di SDIT WAHDATUL UMMAH METRO, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN QUIZZ DI KELAS IV SDIT WAHDATUL UMMAH METRO".

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Saudara untuk terselenggaranya tugas tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Metro, 12 April 2022  
Wakil Dekan Akademik dan  
Kelembagaan,



**Dr. Yudiyanto S.Si., M.Si.**  
NIP 19760222 200003 1 003



# YAYASAN WAHDATUL UMMAH METRO SDIT WAHDATUL UMMAH

*Mengemban Amanah Mendidik Generasi Rabbani*

Alamat : Jl. Ikan Koi No.5 21A Kelurahan Yosorejo Kecamatan Metro Timur Kota Metro 34112



## SURAT KETERANGAN IZIN PENELITIAN

Nomor : 0262/SKet/SDIT.WU/e/IV/2022

Dasar : Surat Dekan Akademik dan Kelembagaan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro

Nomor : B-1375/In.28/D.1/TL.00/04/2022

Perihal : IZIN RESEARCH

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Lengkap : Sarifudin, M.Pd.I

Jabatan : Kepala SDIT Wahdatul Ummah Metro

Alamat : Jl. Ikan Koi 5 Yosorejo Metro Timur 34111 tlp. 0725-43558

Memberikan izin kepada mahasiswa :

Nama : CINDI NOVITA SARI

NPM : 1801051016

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Strata : S1

Semester : 8 (Delapan)

Untuk melakukan research/survey di SDIT Wahdatul Ummah Metro dalam rangka menyelesaikan penulisan Tugas Akhir/Skripsi dengan judul **“IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ DI KELAS IV SDIT WAHDATUL UMMAH METRO”**.

Demikian keterangan ini kami buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Metro, 13 April 2022

Kepala SDIT Wahdatul Ummah Metro

**SARIFUDIN, M.Pd.I**

## Lampiran 14



**YAYASAN WAHDATUL UMMAH METRO**  
**SDIT WAHDATUL UMMAH**

*Mengemban Amanah Mendidik Generasi Rabbani*  
 Alamat : Jl. Ikan Koi No.5 21A Kelurahan Yosorejo Kecamatan Metro Timur Kota Metro 34112



**SURAT KETERANGAN PELAKSANAAN RESEARCH**

Nomor : 0268/SKet/SDIT.WU/e/V/2022

Dasar : Surat Dekan Akademik dan Kelembagaan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu  
 Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro  
 Nomor : B-1376/In.28/D.1/TL.00/04/2022  
 Perihal : PELAKSANAAN RESEARCH

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Lengkap : Sarifudin, M.Pd.I  
 Jabatan : Kepala SDIT Wahdatul Ummah Metro  
 Alamat : Jl. Ikan Koi 5 Yosorejo Metro Timur 34111 tlp. 0725-43558

Memberikan izin kepada mahasiswa :

Nama : **CINDI NOVITA SARI**  
 NPM : 1801051016  
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
 Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
 Strata : S1  
 Semester : 8 (Delapan)

Adalah mahasiswa dari Institut Agama Islam Negeri Metro yang benar-benar telah melaksanakan penelitian di SDIT WAHDATUL UMMAH METRO dengan judul penelitian **“IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ DI KELAS IV SDIT WAHDATUL UMMAH METRO”**.

Demikian keterangan ini kami buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Metro, 23 Mei 2022  
 Kepala SDIT Wahdatul Ummah Metro  
  
**SARIFUBIN, M.Pd.I**



## Lampiran 15



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
UNIT PERPUSTAKAAN**

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
M E T R O Telp (0725) 41507; Faks (0725) 47296; Website: digilib.metrouniv.ac.id; pustaka.iain@metrouniv.ac.id

**SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA  
Nomor : P-587/In.28/S/U.1/OT.01/05/2022**

Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung menerangkan bahwa :

Nama : Cindi Novita Sari  
NPM : 1801051016  
Fakultas / Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/ PGMI

Adalah anggota Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung Tahun Akademik 2021 / 2022 dengan nomor anggota 1801051016

Menurut data yang ada pada kami, nama tersebut di atas dinyatakan bebas administrasi Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan seperlunya.



Metro, 31 Mei 2022  
Kepala Perpustakaan

*As'ad*  
Dr. As'ad, S. Ag., S. Hum., M.H.  
NIP.19750505 200112 1 002



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: [www.tarbiyah.metrouniv.ac.id](http://www.tarbiyah.metrouniv.ac.id); e-mail: [tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id](mailto:tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id)

**BUKTI BEBAS PUSTAKA JURUSAN PGMI**

Yang bertanda tangan di bawah ini menerangkan bahwa :

Nama : Cindi Novita Sari  
 NPM : 1801051016  
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
 Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
 Judul Skripsi : IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN QUIZZ DI  
 KELAS IV SDIT WAHDATUL UMMAH METRO

Bahwa yang namanya tersebut di atas, benar-benar telah menyelesaikan bebas pustaka jurusan pada Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.

Demikian keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Metro, 31 Mei 2022

Ketua Jurusan PGMI



**H. Nindia Yuliwulandana M.Pd**

NIP. 19700721 199903 1 003

# IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ DI KELAS IV SDIT WAHDATUL UMMAH METRO

by Cindi Novita Sari 1801051016


**Submission date:** 03-Jun-2022 11:10AM (UTC+0700)

**Submission ID:** 1849521581

**File name:** SKRIPSI\_CINDI\_NOVITA\_SARI\_1801051016.docx (6.08M)

**Word count:** 20369

**Character count:** 123796

Metro, 08 Juni 2022  
  
Rahmad Ari Wibowo, M.Pd.

# IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN QUIZZ DI KELAS IV SD IT WAHDATUL UMMAH METRO

## ORIGINALITY REPORT

<b>7%</b>	<b>7%</b>	<b>3%</b>	<b>%</b>
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS


## PRIMARY SOURCES

<b>1</b>	<b>repository.metrouniv.ac.id</b> Internet Source	<b>3%</b>
<b>2</b>	<b>etheses.uin-malang.ac.id</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>3</b>	<b>edukatif.org</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>4</b>	<b>ecampus.imds.ac.id</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>5</b>	<b>repository.stkipgtritrenggalek.ac.id</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>6</b>	<b>info-webinar.blogspot.com</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>7</b>	<b>123dok.com</b> Internet Source	<b>1%</b>

Exclude quotes

Exclude bibliography

Exclude matches  < 1%

Metro, 08 Juni 2022  
  
 Rahmad Ari Wibowo, M.Pd.i

## Lampiran 18



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
IAIN METRO**

Nama : Cindi Novita Sari  
NPM : 1801051016

Jurusan : PGMI  
Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Dosen
	Kamis, 13-01-2022		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Perbaiki Latar Belakang atau Bab I</li> <li>- Perbaiki footnote penelitian relevan</li> <li>- Perbaiki pertanyaan penelitian (Bab I)</li> <li>- Penulisan daftar pustaka menggunakan zotero</li> </ul>	

Mengetahui,  
Ketua Jurusan PGMI

**H. Nindia Yulwulandana, M.Pd**  
NIP. 19700721 199903 1 003

Dosen Pembimbing

**Edo Dwi Cahyo, M.Pd**  
NIP. 19900715 201801 1 002



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
IAIN METRO**

Nama : Cindi Novita Sari  
NPM : 1801051016

Jurusan : PGMI  
Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Dosen
	Selasa, 22-03-2024		- Membuat outline  - Validasi APD dengan dosen ahli	

Mengetahui,  
Ketua Jurusan PGMI

**H. Nindia Yuliwulandana, M.Pd**  
NIP. 19700721 199903 1 003

Dosen Pembimbing

**Edo Dwi Cahyo, M.Pd**  
NIP. 19900715 201801 1 002



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**


Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

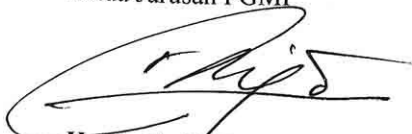
**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA  
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
 IAIN METRO**

Nama : Cindi Novita Sari  
 NPM : 1801051016

Jurusan : PGMI  
 Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Dosen
	Kamis, 7-04-2022		acc APP out line BAB 1-3	

Mengetahui,  
 Ketua Jurusan PGMI

  
**H. Nindia Yuliwulandana, M.Pd**  
 NIP. 19700721 199903 1 003

Dosen Pembimbing

  
**Edo Dwi Cahyo, M.Pd**  
 NIP. 19900715 201801 1 002



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
IAIN METRO**

Nama : Cindi Novita Sari  
NPM : 1801051016

Jurusan : PGMI  
Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Dosen
	31/2022 /5 Senin		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Persepsi abstrak</li> <li>- data kritis</li> <li>- Lembari Copytira</li> <li>- Lembari' Haurun</li> <li>Apn.</li> <li>- Haysi Penelitian</li> <li>Kembangka dan</li> <li>Hari wana Cawa</li> <li>dan Oberkari</li> </ul>	

Mengetahui,  
Ketua Jurusan PGMI

**H. Nindia Yuliwulandana, M.Pd**  
 NIP. 19700721 199903 1 003

Dosen Pembimbing

**Edo Dwi Cahyo, M.Pd**  
 NIP. 19900715 201801 1 002





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**  
**IAIN METRO**

Nama : Cindi Novita Sari  
 NPM : 1801051016

Jurusan : PGMI  
 Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Dosen
	2/2022 /6 Kamis		Ace Uyan Surtaji	

Mengetahui,  
 Ketua Jurusan PGMI

**H. Nindia Yuliwulandana, M.Pd**  
 NIP. 19700721 199903 1 003

Dosen Pembimbing

**Edo Dwi Cahyo, M.Pd**  
 NIP. 19900715 201801 1 002

## RIWAYAT HIDUP



Cindi Novita Sari lahir adalah nama penulis skripsi ini. Penulis lahir di Pringsewu pada 5 November 1998. Cindi merupakan putri ke 3 dari 3 bersaudara pasangan Bapak Ribowo dan Ibu Kartini. Penulis dibesarkan di Metro, Lampung. Saat ini penulis sedang dalam proses penyelesaian skripsi untuk memperoleh gelar

S1 di Institut Agama Islam Negeri Metro.

Penulis menyelesaikan pendidikan formal di TK Pertiwi Metro pada tahun 2004-2005, SDS Pertiwi Teladan Metro pada tahun 2005-2011, SMP Negeri 1 Metro pada tahun 2011-2014, dan SMA Negeri 1 Metro pada tahun 2014-2017. Pada tahun 2018 penulis tercatat sebagai mahasiswi S1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) di IAIN Metro melalui seleksi jalur UM-PTKIN.

Akhir kata penulis mengucapkan rasa syukur Alhamdulillah atas terselesaikannya skripsi yang berjudul **“Implementasi Media Pembelajaran Quizizz di Kelas IV SDIT Wahdatul Ummah Metro”**.