

IMPLEMENTASI MEDIA QUIZIZZ DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI MADRASAH IBTIDAIYAH DI MIS BINA INSAN

Nurhalimah Harahap¹, Atika Hanan Julia Harahap²,

¹Universitas Alwashliyah Medan,
nurhalimahharahap11@gmail.com

ABSTRAK

Pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah Bina Insan masih menghadapi berbagai tantangan, khususnya rendahnya motivasi dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Kondisi ini menuntut adanya inovasi pembelajaran yang mampu mengakomodasi karakteristik peserta didik di era digital. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi media Quizizz dalam pembelajaran Matematika serta menganalisis respons siswa terhadap penggunaannya. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif. Subjek penelitian meliputi seorang guru Matematika dan siswa kelas V dan VI MIS Bina Insan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan model interaktif yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan partisipatif. Siswa menunjukkan peningkatan keterlibatan, antusiasme, serta keberanian dalam menjawab soal Matematika. Guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan, memberikan penguatan, serta memanfaatkan hasil kuis sebagai bahan refleksi pembelajaran. Penelitian ini menyimpulkan bahwa Quizizz merupakan media digital yang relevan dan efektif untuk mendukung pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah Bina Insan.

Kata Kunci : Quizizz; Pembelajaran Matematika; Media Digital; Penelitian Kualitatif; Madrasah Ibtidaiyah

ABSTRACT

Mathematics learning at Madrasah Ibtidaiyah Bina Insan still faces various challenges, especially low motivation and student participation in the learning process. This condition demands learning innovations that are able to accommodate the characteristics of students in the digital era. This study aims to describe the implementation of Quizizz media in Mathematics learning and analyze students' responses to its use. The research uses a qualitative approach with a descriptive type. The research subjects include a Mathematics teacher and students of grades V and VI of MIS Bina Insan. Data collection techniques are carried out through observation, in-depth interviews, and documentation. Data analysis uses an interactive model that includes data reduction, data presentation, and conclusion drawn. The results of the study show that the use of Quizizz is able to create a more interactive, fun, and participatory learning atmosphere. Students show increased involvement, enthusiasm, and courage in answering Mathematics

problems. The teacher plays the role of a facilitator who directs, provides reinforcement, and utilizes the results of the quiz as material for learning reflection. This study concludes that Quizizz is a relevant and effective digital media to support Mathematics learning at Madrasah Ibtidaiyah Bina Insan.

Keywords: Quizizz; Mathematics Learning; Digital Media; Qualitative Research; Madrasah Ibtidaiyah

PENDAHULUAN

Matematika merupakan mata pelajaran fundamental yang berperan penting dalam membentuk kemampuan berpikir logis, kritis, dan sistematis peserta didik. Pada jenjang pendidikan dasar, pembelajaran Matematika tidak hanya bertujuan untuk menguasai konsep dan prosedur, tetapi juga untuk menumbuhkan sikap positif terhadap proses berpikir matematis. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran Matematika masih sering dipersepsikan sebagai mata pelajaran yang sulit, menakutkan, dan membosankan bagi sebagian besar siswa.

Permasalahan tersebut kerap dipengaruhi oleh pendekatan pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan berpusat pada guru. Proses pembelajaran didominasi oleh penjelasan satu arah, latihan soal yang monoton, serta evaluasi yang kurang variatif. Akibatnya, siswa cenderung pasif dan kurang terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Kondisi ini juga ditemukan pada pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah, termasuk di MIS Bina Insan.

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, dunia pendidikan dihadapkan pada tuntutan untuk mengintegrasikan teknologi digital dalam pembelajaran. Media pembelajaran berbasis teknologi dinilai mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan kontekstual. Salah satu pendekatan yang berkembang adalah *game-based learning*, yaitu pembelajaran yang memanfaatkan unsur permainan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa.

Quizizz merupakan salah satu platform pembelajaran berbasis permainan yang memungkinkan guru menyajikan kuis interaktif dengan tampilan visual menarik dan umpan balik langsung. Melalui Quizizz, siswa dapat belajar dalam suasana kompetitif yang sehat, sekaligus memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan. Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media digital berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran Matematika (Retnowati, Fathoni, & Chen, 2018).

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian sebelumnya masih menitikberatkan pada pengukuran hasil belajar secara kuantitatif. Kajian yang mendalam mengenai bagaimana proses implementasi Quizizz berlangsung di kelas serta bagaimana siswa memaknai pengalaman belajar tersebut masih relatif terbatas, khususnya pada konteks Madrasah Ibtidaiyah. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki nilai kebaruan dalam mengkaji

implementasi Quizizz melalui pendekatan kualitatif dengan fokus pada proses pembelajaran dan respons siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan ini dipilih untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai proses implementasi Quizizz dalam pembelajaran Matematika serta pengalaman belajar siswa secara natural. Penelitian dilaksanakan di MIS Bina Insan pada semester ganjil tahun ajaran berjalan.

Subjek penelitian terdiri atas satu orang guru Matematika kelas V dan siswa kelas VI dan siswa berjumlah 25 orang. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive dengan mempertimbangkan keterlibatan langsung dalam pembelajaran berbasis Quizizz.

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik utama, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran Matematika yang menggunakan Quizizz, meliputi aktivitas guru, respons siswa, serta dinamika kelas. Wawancara mendalam dilakukan kepada guru dan beberapa siswa untuk menggali pandangan, pengalaman, dan persepsi mereka terhadap penggunaan Quizizz. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data berupa perangkat pembelajaran, hasil kuis, serta tangkapan layar aktivitas Quizizz.

Analisis data menggunakan model interaktif yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan menyeleksi dan memfokuskan data yang relevan dengan tujuan penelitian. Penyajian data dilakukan dalam bentuk deskripsi naratif dan tematik. Penarikan kesimpulan dilakukan secara bertahap dengan memperhatikan konsistensi dan keabsahan data. Keabsahan data diuji melalui triangulasi sumber dan teknik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan ini dipilih untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai proses implementasi Quizizz dalam pembelajaran Matematika serta pengalaman belajar siswa secara natural. Penelitian dilaksanakan di MIS Bina Insan pada semester ganjil tahun ajaran berjalan.

Subjek penelitian terdiri atas satu orang guru Matematika kelas V dan siswa kelas VI dan siswa berjumlah 25 orang. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive dengan mempertimbangkan keterlibatan langsung dalam pembelajaran berbasis Quizizz.

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik utama, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran Matematika yang menggunakan Quizizz, meliputi aktivitas guru, respons siswa, serta dinamika kelas. Wawancara mendalam dilakukan kepada guru dan beberapa siswa untuk menggali pandangan, pengalaman, dan persepsi mereka terhadap penggunaan Quizizz.

Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data berupa perangkat pembelajaran, hasil kuis, serta tangkapan layar aktivitas Quizizz.

Analisis data menggunakan model interaktif yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan menyeleksi dan memfokuskan data yang relevan dengan tujuan penelitian. Penyajian data dilakukan dalam bentuk deskripsi naratif dan tematik. Penarikan kesimpulan dilakukan secara bertahap dengan memperhatikan konsistensi dan keabsahan data. Keabsahan data diuji melalui triangulasi sumber dan teknik.

PEMBAHASAN

1. Implementasi Quizizz dalam Pembelajaran Matematika

Hasil observasi menunjukkan bahwa guru mengintegrasikan Quizizz pada tahap evaluasi dan penguatan materi Matematika, khususnya pada materi pecahan. Pembelajaran diawali dengan penjelasan konsep dasar dan contoh soal, kemudian dilanjutkan dengan kuis interaktif menggunakan Quizizz.

Siswa mengakses kuis melalui gawai masing-masing dengan bimbingan guru. Selama pelaksanaan kuis, suasana kelas menjadi lebih hidup. Siswa terlihat fokus memperhatikan soal yang ditampilkan dan berusaha menjawab dengan cepat dan tepat. Fitur skor langsung dan peringkat mendorong siswa untuk berkompetisi secara sehat. Selain di Sekolah, Quizizz juga dimanfaatkan guru dengan memberikan pekerjaan rumah (PR) kemudian guru membagikan link tugas melalui group kelas. Dengan adanya Quizizz siswa juga mampu berlomba dan bersaing dengan menggunakan Quizizz berlomba dengan teman. Sehingga guru sebagai fasilitator mampu melihat tingkat kemampuan siswa dengan berjalannya timeline hasil kerja siswa dan juga quizizz memberikan langsung peringkat siswa secara bersamaan dan dalam waktu yang sangat singkat.

Guru memanfaatkan hasil kuis sebagai bahan refleksi pembelajaran. Kesalahan yang sering muncul dibahas bersama untuk memperkuat pemahaman konsep. Dengan demikian, Quizizz tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran reflektif.

2. Respons Siswa terhadap Penggunaan Quizizz

Wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa senang dan termotivasi mengikuti pembelajaran Matematika menggunakan Quizizz. Siswa menyatakan bahwa pembelajaran menjadi tidak membosankan dan lebih menantang. Beberapa siswa juga mengungkapkan bahwa mereka lebih berani menjawab soal karena tidak merasa takut salah.

Hasil observasi juga menunjukkan peningkatan partisipasi siswa. Siswa yang sebelumnya pasif mulai terlibat aktif dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa Quizizz mampu menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan partisipatif. Bahkan sebagian besar siswa bersemangat ketika guru mengatakan untuk mengadakan quizizz Kembali dihari lain. Hasil

Quizizz juga mampu dilihat langsung oleh siswa dan juga bisa melihat jawaban yang benar dan salah ketika menjawab. Siswa semakin giat belajar dan memotivasi diri siswa untuk mendapatkan skor yang lebih tinggi dari temannya.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran Matematika. Hal ini sejalan dengan konsep game-based learning yang menekankan pentingnya unsur kesenangan dan tantangan dalam pembelajaran (Kapp, 2012).

Umpan balik langsung yang disediakan oleh Quizizz membantu siswa memahami kesalahan secara mandiri. Kondisi ini mendukung teori belajar kognitif yang menekankan pentingnya refleksi dan umpan balik dalam proses pembelajaran (Schunk, 2012).

Selain itu, peran guru sebagai fasilitator menjadi semakin penting dalam pembelajaran berbasis teknologi. Guru tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga mengelola interaksi, memotivasi siswa, dan memanfaatkan hasil evaluasi untuk perbaikan pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan pandangan bahwa teknologi pendidikan harus diintegrasikan secara pedagogis, bukan sekadar sebagai alat bantu

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa implementasi Quizizz dalam pembelajaran Matematika di MIS Bina Insan mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan partisipasi siswa. Media ini efektif digunakan sebagai alat evaluasi formatif yang interaktif dan menyenangkan.

Implikasi penelitian menunjukkan bahwa guru Madrasah Ibtidaiyah dapat memanfaatkan media digital berbasis permainan sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran Matematika. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengkaji dampak penggunaan Quizizz terhadap hasil belajar secara kuantitatif serta mengembangkan model pembelajaran berbasis teknologi yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Darmawan, D. (2020). Inovasi pendidikan: Pendekatan praktik teknologi multimedia dan pembelajaran online. Remaja Rosdakarya.
- Kapp, K. M. (2012). The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education. Pfeiffer.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (2014). Qualitative data analysis: A methods sourcebook (3rd ed.). Sage Publications.
- Moleong, L. J. (2021). Metodologi penelitian kualitatif (Edisi revisi). Remaja Rosdakarya.
- Quizizz Inc. (2024). About Quizizz. <https://wayground.com>
- Retnowati, E., Fathoni, Y., & Chen, O. (2018). Mathematics problem solving

skill acquisition: Learning by problem posing or by problem solving?
Cakrawala Pendidikan, 37(1), 1-10.
<https://doi.org/10.21831/cp.v37i1.18787>

- Rusman. (2017). Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru. RajaGrafindo Persada.
- Sanjaya, W. (2018). Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan. Kencana.
- Schunk, D. H. (2012). Learning theories: An educational perspective (6th ed.). Pearson Education.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). 21st century skills: Learning for life in our times. Jossey-Bass.