

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Obyek Penelitian

1. Sejarah MI Datuk Singaraja Kerso Kedung Jepara

Desa Kerso Kecamatan Kedung Kabupaten Jepara letaknya berada di selatan kabupaten Jepara dengan jarak tempuh sejauh 7 KM keselatan dari pusat kota jepara. Keadaan geografisnya berupa tanaman dan sawah yang mengindikasikan bahwasannya dominasi matapencaharian masyarakatnya ialah petani. Masyarakat tidak memiliki updating mengenai dunia pendidikan yang disebabkan oleh rendahnya SDM masyarakat karena hanya menamatkan pendidikan pada jenjang dasar dan ekonomi yang masih meanggap pendidikan akan menghabiskan banyak sekali biaya. Hal ini menyebabkan apresiasi masyarakat terhadap pendidikans angkat lemah dan dampak yang ditimbulkan berupa keterbelakangan dan kebidihan masyarakat. hal ini menjadi latar belakang berbagai tokoh masyarakat mendirikan lembaga pendidikan yang murah dan terjangkau bagi masyarakat yaitu Madin Husnul Mutaalim pada tahun 1960-1962 yang menempati tanah wakaf Hj.Asumah.

Berbagai tokoh yang ikut mendirikan Madin Husnul Mutaalim ialah KH Abdullah Zawawi, S, Pd, I, Hasan Hadi, H Usman, Waris Wagiman, Hj. Khodijah dan Muslim. Kurikulum yang digunakan ialah kurikulum pesantren dimana hal ini bertujuan agar siswanya memahami ilmu umum dan agama. tahun 1975 madin Husnul Mutaalim berubah menjadi MI Datuk Singaraja. MI Datuk Singaraja berada dibawah naungan Yayasan Islam Datuk Singaraja dengan akte notaris no:27/86 sampai sekarang.¹

2. Letak Geografis MI Datuk Singaraja Kerso Kedung Jepara

MI Datuk Singaraja terletak di Desa Kerso RT 04/RW 01 yang bertepatan di jalan raya Bugel Jepara Km. 2 Kecamatan Kedung Kabupaten Jepara Provinsi Jawa

¹ Dokumentasi MI Datuk Singaraja Kerso Kedung Jepara, pada Tanggal 7 Oktober 2021

Tengah. Secara geografis MI datuk Singaraja Kerso terletak di batasan wilayah sebagai berikut :

- a. Sebelah timur perumahan warga menuju jalan desa
- b. Sebelah barat perumahan warga menuju jalan raya arah Jepara kota.
- c. Sebelah selatan perumahan warga menuju jalan desa
- d. Sebelah utara perumahan warga.²

3. Profil Madrasah

Berikut ini adalah profil MI Datuk Singaraja Kerso Kedung Jepara

- | | |
|----------------------------|------------------------------------|
| a. Nama Madrasah | : MI Datuk Singaraja |
| b. NSM | : 111233200011 |
| c. NPSN | : 60712507 |
| d. Nama Yayasan | : Yayasan Islam Datuk Singaraja |
| e. Alamat | : Kerso, RT 04 RW 01 Kedung Jepara |
| f. Nomor Telepon | : 085225072224 |
| g. Didirikan Tahun | : 1962 |
| h. Status Sekolah | : Swasta |
| i. Status Akreditasi | : A (Sangat Baik) |
| j. Ketua Yayasan | : KH. Abdullah Zawawi, S.Pd.I |
| k. Kepala Madrasah | : Amin, S.Pd.I |
| l. Luas Tanah | : 2.000 M ² |
| m. Status Tanah dan Gedung | : Hak Milik Sendiri |
| n. Sifat | : Permanen”. |

4. Visi, Misi dan Tujuan MI Datuk Singaraja

Tujuan, Visi dan misi MI Datuk Singaraja yaitu :

- a. Visi
“Menyiapkan generasi muda muslim yang disiplin, berprestasi, berkualitas dan berakhlak mulia”.
- b. Misi
 1) Berperilaku disiplin dalam melaksanakan kegiatan kemadrasahan.

² Dokumentasi MI Datuk Singaraja Kerso Kedung Jepara, pada Tanggal 7 Oktober 2021.

- 2) Berprestasi dalam bidang akademik dan non akademik.
 - 3) Mewujudkan lulusan yang berkualitas dan didukung masyarakat.
 - 4) Menyiapkan peserta didik yang berakhlak mulia.
- c. Tujuan
- 1) Agar semua warga madrasah turut berperan aktif dan memiliki disiplin tinggi dalam melaksanakan kegiatan kemadrasahan.
 - 2) Mengembangkan potensi akademik, minat dan bakat siswa melalui layanan bimbingan akademik dan kegiatan ekstrakurikuler.
 - 3) Mewujudkan lulusan madrasah yang berkualitas, berdaya saing, dan didukung masyarakat.
 - 4) Mengembangkan nilai-nilai akhlak mulia yang sesuai dengan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari.³

5. Sarana dan Prasarana di MI Datuk Singaraja Kerso Kedung Jepara

Terdapat berbagai sarana dan prasarana yang ada di MI Datuk Singaraja yaitu berupa:⁴

No.	Jenis Barang	Jumlah
1.	Ruang Kantor	1
	a. Ruang kamad	1
	b. Ruang Wakamad	1
	c. Ruang Guru	1
	d. Ruang Karyawan	1
	e. Ruang Tamu	1
2.	Ruang Kelas	15
3.	Perpustakaan	1
4.	Musholla	1
5.	Toilet Guru	2
6.	Toilet Siswa	3
7.	UKS	1
8.	Aula	-

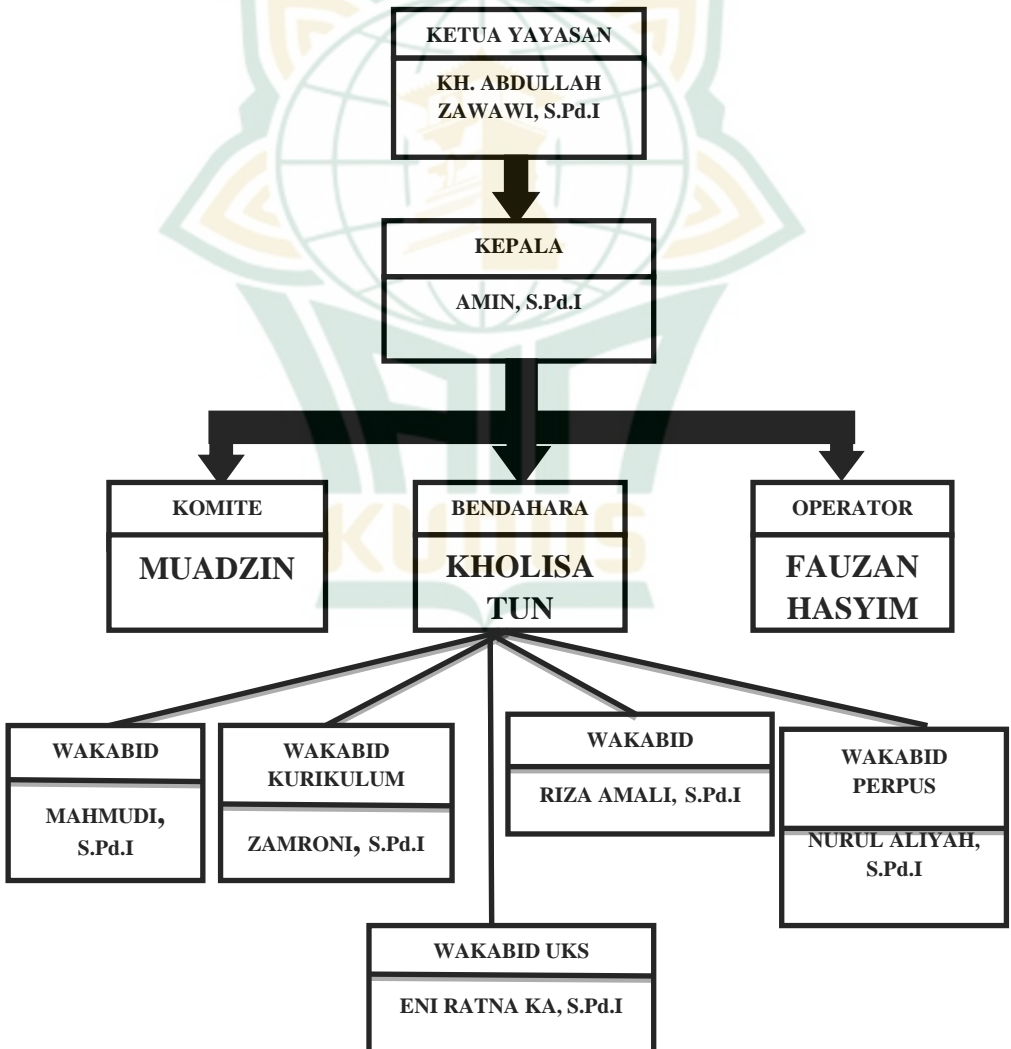
³ Dokumentasi MI Datuk Singaraja Kerso Kedung Jepara, pada Tanggal 7 Oktober 2021

⁴ Dokumentasi MI Datuk Singaraja Kerso Kedung Jepara, pada Tanggal 7 Oktober 2021

9.	GOR	1
10.	Gudang	1
11.	Dapur	1

6. Struktur Organisasi MI Datuk Singaraja Kerso Kedung Jepara

STRUKTUR ORGANISASI MI DATUK SINGARAJA TAHUN PELAJARAN 2021/2022



7. Keadaan Guru MI Datuk Singaraja Kerso Kedung Jepara

Awalnya guru yang mengabdikan di “MI Datuk Singaraja Kerso” merupakan guru yang bertempat tinggal di sekitar Jepara. Namun saat ini guru sudah memiliki kualifikasi pendidikan namun terdapat dua guru yang belum memiliki kualifikasi pendidikan yaitu:⁵

No.	Nama	L / P	Jabatan	TT	Pendidikan
1.	Amin, S.Pd.I	L	Kepala Sekolah	Jepara, 03 Juni 1968	S1
2.	Slamet, S.Pd.I	L	Wali Kelas V	Jepara, 25 April 1968	S1
3.	Umron, S.Pd.I	L	Wali Kelas IV B	Jepara, 03 Juli 1972	S1
4.	Ismail, S.Pd.I	L	Wali Kelas III A	Jepara, 07 Juni 1974	S1
5.	Faiqoh, S.Pd.I	P	Wali Kelas II A	Jepara, 04 Feb 1981	S1
6.	Ali Syukron, S.Pd.I	L	Guru	Jepara, 07 April 1980	S1
7.	Zamroni, S.Pd.I	L	Wakabid Kurikulum	Jepara, 14 April 1971	S1
8.	Drs. H. Arifin	L	Wali Kelas VI B	Jepara, 03 April 1966	S1
9.	Eni Ratna Kurrotul Aini, S.Pd.I	P	Wali Kelas I A	Jepara, 06 September 1972	S1
10.	Ulin Nuha, S.Pd.I	L	Guru	Jepara, 05 Sep 1980	S1
11.	Faqihuddin, S.Pd.I	L	Guru	Jepara, 05 April 1958	S1
12.	Mufariahah, S.Pd.I	P	Wali Kelas III B	Jepara, 08 Maret 1983	S1
13.	Mahmudi,	L		Jepara, 15 Mei	S1

⁵ Dokumentasi MI Datuk Singaraja Kerso Kedung Jepara, pada Tanggal 7 Oktober 2021

	S.Pd.I			1973	
14.	Riza Amali, S.Pd.I	L	Wali Kelas VI A	Jepara, 08 Nov 1989	S1
15.	Kholisatun Nikmah, S.Pd.I	P	Wali Kelas IV A	Jepara, 05 Nov 1982	S1
16.	Nurul Aliyah, S.Pd.I	P	Wali Kelas II B	Jepara, 08 Mei 1994	S1
17.	Fauzan Hasyim	L	Operator	Jepara, 05 Agustus 1996	-
18.	Sofi Widdi A	P	Guru	Jepara, 17 Mei 1993	

8. Data Siswa MI Datuk Singaraja Kerso Kedung Jepara

Berikut data siswa MI Datuk Singaraja Kerso Kedung Jepara tahun 2020/2021:⁶

No.	Kelas	Jumlah
1.	I	28
2.	II A	21
3.	II B	17
4.	III A	15
5.	III B	15
6.	IV A	16
7.	IV B	16
8.	V	25
10.	VIA	23
11.	VIB	25

⁶ Dokumentasi MI Datuk Singaraja Kerso Kedung Jepara, pada Tanggal 7 Oktober 2021

B. Deskripsi Data Penelitian

1. Penerapan Atau Cara Penggunaan Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas V di MI Datuk Singaraja Kerso Kedung Jepara

Untuk mengetahui bagaimana penerapan atau cara pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital menggunakan aplikasi Quizizz untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V MI Datuk Singaraja Kerso, peneliti telah melakukan observasi dan wawancara langsung dengan Bapak Zamroni, S.Pd.I selaku Waka Kurikulum MI Datuk Singaraja dan Ibu Sofi Widdiastutik, S.Pd. selaku guru mata pelajaran Bahasa Inggris di kelas V MI Datuk Singaraja dan beberapa siswa kelas V MI Datuk Singaraja.

Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis digital yang digunakan oleh MI Datuk Singaraja Kerso sebagai alat penunjang pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V khususnya di mata pelajaran Bahasa Inggris. Hal ini dilakukan karena rendahnya hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Bahasa Inggris, media Quizizz sebagai media pembelajaran yang menarik dan mampu meningkatkan semangat belajar siswa. Meskipun dalam penerapan dan penggunaannya, media Quizizz mengalami berbagai kendala terutama hal yang berhubungan dengan jaringan, namun Quizizz tetap menjadi sebuah pilihan sebagai media pembelajaran yang mampu meningkatkan semangat dan antusias belajar siswa sehingga hasil belajar yang diinginkan pun tercapai dengan maksimal.

Hasil observasi tersebut dilaksanakan ketika aktivitas pembelajaran berlangsung menggunakan aplikasi Quizizz didalam kelas. Hasil data penelitian akan di deskripsikan peneliti sebagai berikut:

a. Deskripsi Data Tentang Hasil Belajar Siswa Kelas V di MI Datuk Singaraja Kerso

Hasil belajar siswa kelas V MI Datuk Singaraja yang diamati oleh peneliti pada mata pelajaran Bahasa Inggris tergolong rendah karna disebabkan oleh beberapa faktor. Faktor tersebut antara lain ialah penyajian dan penyampaian materi pelajaran Bahasa Inggris yang kurang menarik dan menyenangkan, siswa masih belum

termotivasi dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar Bahasa Inggris dan minat siswa dalam mempelajari Bahasa Inggris di rumah maupun di lingkungan sekolah masih kurang. Hasil belajar siswa kelas V sebelum menggunakan aplikasi Quizizz 65% belum dapat mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimum dan 35% siswa dapat mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimum, hal itu disebabkan siswa kurang memperhatikan dan masih kurang termotivasi untuk mempelajari Bahasa Inggris maka dari itu seorang pendidik harus bisa mengembangkan pembelajaran agar proses kegiatan belajar mengajar tidak monoton dan hasil belajar yang diinginkan dapat tercapai dengan maksimal. Seperti penjelasan dari Ibu Sofi Widdiastutik, S.Pd. selaku guru mata pelajaran Bahasa Inggris MI Datuk Singaraja Kerso, mengenai hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Bahasa Inggris mengungkapkan bahwa Kriteria Ketuntasan Minimum pada mata pelajaran Bahasa Inggris sebesar 65, sebelum menggunakan aplikasi Quizizz hasil belajar siswa kelas V 65% siswa belum dapat mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimum sedangkan 35% siswa dapat mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimum disebabkan siswa kurang memperhatikan apa yang dijelaskan oleh guru dan masih kurang termotivasi untuk mempelajari Bahasa Inggris.⁷

Berdasarkan pernyataan dari Ibu Sofi Widdiastutik diatas dapat dikatakan bahwa bahwa kondisi saat ini hasil belajar siswa kelas V sebelum menggunakan Quizizz pada mata pelajaran Bahasa Inggris sangatlah rendah, hal itu terjadi disebabkan karna dari dalam diri siswa itu sendiri yang kurang memperhatikan apa yang dijelaskan oleh guru dan masih kurang termotivasi untuk belajar Bahasa Inggris. Hal ini juga disampaikan oleh Bella Amijayanti yang mengatakan bahwa dirinya dalam pelajaran Bahasa Inggris nilai yang didapatkan masih rata-rata Kriteria Ketuntasan Minimum dikarenakan

⁷ Sofi Widdiastutik, S.Pd., wawancara oleh penulis, 18 Oktober 2021.

dirinya kurang menyukai mata pelajaran Bahasa Inggris.⁸ Pernyataan ini juga dipertegas oleh Siti Novia Safitri yang mengatakan bahwa dirinya kurang memperhatikan dan kurang memahami materi sehingga nilai yang didapatkan juga masih rata-rata Kriteria Ketuntasan Minimum.⁹

Dalam mencapai keberhasilan belajar ditemukan banyak penyebab yang dialami siswa sehingga proses menuju hasil belajar yang baik menjadi sulit untuk dijangkau. Menurut Ibu Sofi Widdiastutik, S.Pd. penyebab rendahnya hasil belajar disebabkan oleh 2 faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa kelas V yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internalnya ialah dari kondisi fisik siswa, kurang termotivasi dan kurang tertarik untuk belajar Bahasa Inggris, kurangnya minat dari dalam diri siswa untuk mempelajari Bahasa Inggris, sedangkan faktor eksternalnya sendiri lingkungan sekitar seperti lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat dan metode atau media pembelajaran yang monoton juga penyebab rendahnya hasil belajar siswa.¹⁰

1) Faktor Internal

Faktor internal berupakeadaan fisik ataupun psikis yang artinya kondisi fisik siswa sangat berpengaruh terhadap kefokusannya aktivitas belajar siswa, proses belajar siswa, hal ini disebabkan apabila fisik yang sakit akan mempengaruhi konsentrasi ketika belajar selain itu minat belajar juga memberikan pengaruh yang besar kepada hasil belajar dimana jika siswa tidak berminat belajar maka tidak terdapat daya tarik dalam diri siswa.

2) Faktor eksternal

Faktor ini berasal dari semua aspek yang ada di luar siswa misalnya ialah masyarakat, keluarga dan lingkungan sekolah.

Kedua faktor tersebut merupakan faktor yang berpengaruh dominan terhadap minat belajar siswa.

⁸ Bella Amijayanti, wawancara oleh penulis, 6 Desember 2021

⁹ Siti Novia Safitri, wawancara oleh penulis, 6 Desember 2021

¹⁰ Sofi Widdiastutik, S.Pd., wawancara oleh penulis, 18 Oktober 2021

Ibu Sofi widdiastutik menjelaskan bahwa dari faktor eksternalnya ialah metode mengajar yang dilakukan membuat siswa menjadi bosan, mengantuk, pasif didalam kelas, sedangkan faktor internalnya didapat dari diri seseorang anak tersebut. Aila Zahirani Setiarum sebagai siswa kelas V menjelaskan hal yang sama bahwasannya rendahnya hasil belajar disebabkan karna malas mendengarkan penjelasan materi yang hanya menggunakan metode ceramah.¹¹ Pernyataan berbeda juga disampaikan oleh Nurul Nihlatis Silvia yang mengatakan bahwa hasil belajarnya rendah karna menurutnya Bahasa Inggris adalah pelajaran yang sulit dan juga cara mengajar menggunakan metode ceramah yang membuatnya sedikit merasa bosan.¹² Pernyataan tersebut juga dipertegas oleh Siti Novia Safitri yang mengatakan bahwa Nilai Bahasa Inggrisnya rendah karena pada saat proses pembelajaran dirinya kurang memperhatikan materi yang dijelaskan oleh guru.¹³

Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa penyebab rendahnya hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor. Yang pertama ialah dari diri siswa yang malas mendengarkan dan tidak menyukai mata pelajaran Bahasa Inggris. Maka dari itu seorang pendidik harus dapat memotivasi siswa agar lebih menyukai mata pelajaran Bahasa Inggris sehingga minat belajar dalam mempelajari mata pelajaran tersebut muncul. Yang kedua yaitu metode mengajar yang digunakan oleh pendidik sangatlah monoton seperti hanya mencatat materi, penyampaian materi yang kurang menarik minat belajar siswa, selain itu lingkungan sekitar seperti keluarga dan masyarakat juga sangat mempengaruhi siswa.

b. Deskripsi Data Tentang Aplikasi Quizizz

Dalam kegiatan belajar mengajar didalam dunia pendidikan harus memiliki seorang pendidik (guru),

¹¹ Aila Zahirani Setiarum, wawancara oleh penulis, 20 Oktober 2021

¹² Nurul Nihlatis Silvia, wawancara oleh penulis, 20 Oktober 2021

¹³ Siti Novia Safitri, wawancara oleh penulis, 6 Desember 2021

karena keberhasilan dari proses belajar mengajar ialah tergantung dari bagaimana cara guru mengajar didalam kelas. cara guru dalam mengajar didalam kelas sangat penting dan berdampak bagi siswa nantinya seperti dalam pembelajaran Bahasa Inggris sebagai guru mestilah bisa menyajikan materi pembelajaran dengan kreatif dan menarik agar materi yang disampaikan dapat diterima oleh siswa dan siswa menjadi mengerti dan paham. Media digunakan guru sebagai alat yang bisa membantu memudahkan guru dalam menerangkan materi dan memudahkan dalam menjelaskan materi dan memudahkan guru memberikan evaluasi pelajaran khususnya Bahasa Inggris. Salah satu media pembelajaran yang dimanfaatkan guru Bahasa Inggris di MI Datuk Singaraja Kerso ialah menggunakan aplikasi Quizizz sebagai penunjang proses pembelajaran demi memberikan peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris.

Quizizz ialah aplikasi pendidikan yang berbasis game edukasi dan bisa dipakai menjadi media pembelajaran maupun alat evaluasi, melalui hal ini siswa dapat menjadi lebih tertarik dan temotivasi untuk melaksanakan aktivitas belajar mengajar. Metode yang tidak menarik juga berpengaruh pada rendahnya hasil belajar siswa, melalui hal ini guru bisa memberikan metode yang beragam dan mengembangkan inovasi pembelajaran demi meningkatkan hasil belajar siswa dengan memanfaatkan beragam media dan metode pembelajaran. hasil observasi memperlihatkan bahwasannya untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V MI Datuk singaraja khususnya pada mata pelajaran Bahasa Inggris guru mata pelajaran tersebut menggunakan media berbasis digital yaitu aplikasi Quizizz untuk penunjang proses kegiatan belajar mengajar, tujuan dari penggunaan Quizizz ialah supaya siswa tidak merasa bosan dan jenuh saat melakukan pembelajaran selain itu juga mempermudah guru dalam mengemas materi dan membuat soal atau kuis untuk evaluasi sejauh mana siswa memahami materi yang sudah dijelaskan. Hal ini disampaikan oleh Bapak Zamroni, S.Pd.I yang mengungkapkan bahwa inovasi

pembelajaran merupakan sesuatu yang sangat penting dan harus dimiliki atau dilakukan oleh guru. Hal ini dilakukan agar proses pembelajaran akan lebih hidup dan bermakna, apalagi diterapkannya aplikasi Quizizz mendapat respon positif dari semua guru bahkan guru yang lain. Selain itu, penggunaan Quizizz ini dilakukan agar siswa tidak jenuh dengan pelajarannya dan juga bisa membantu siswa dalam meningkatkan keaktifan siswa serta meningkatkan hasil belajar sesuai yang diharapkan.¹⁴

Melalui penjelasan bapak Zamroni, S.Pd.I, bisa diketahui bahwasannya pada dunia pendidikan inovasi pembelajaran itu sangat penting karena dengan mengembangkan inovasi pembelajaran seperti menggunakan aplikasi Quizizz pembelajaran menjadi lebih bermakna dan hidup selain itu juga menggunakan Quizizz bisa memberikan peningkatan hasil belajar dan keaktifan siswa.

Aplikasi Quizizz dipilih guru pengampu Bahasa Inggris untuk meningkatkan mutu hasil belajar siswa dilakukan karena pada saat pertengahan pandemi pembelajaran di seluruh institusi pendidikan baik dari tingkat dasar hingga tingkat perkuliahan diadakan secara *online* atau *daring*. Untuk pembelajaran tingkat pendidikan dasar anak-anak akan merasa jenuh dan sedikit sulit memahami pembelajaran karena semua tugas dan materi diberikan secara *daring*, untuk itu sebagai seorang pendidik harus dapat mengembangkan kemampuan dalam mengajar dengan menggunakan metode atau media pembelajaran seperti yang dilakukan guru Bahasa Inggris di MI Datuk Singaraja yang menggunakan Quizizz sebagai alat bantu pembelajaran, tidak hanya itu sebagai seorang pendidik juga dituntut untuk kreatif dan inovatif. Seperti penjelasan dari ibu Sofi Widdiastutik, S.Pd. yang mengungkapkan bahwa pemilihan media Quizizz untuk digunakan sebagai alat bantu mengajar karena lebih mudah untuk pengaksesannya, selain itu menggunakan Quizizz siswa

¹⁴ Zamroni, S.Pd.I, wawancara oleh penulis, 11 Oktober 2021

lebih aktif dalam proses belajar mengajar dibanding sebelum menggunakan Quizizz siswa lebih pasif untuk mengikuti proses belajar mengajar.¹⁵

Berdasarkan pernyataan Ibu Sofi Widdiastutik, S.Pd. yang telah disampaikan dapat dikatakan bahwa Quizizz menjadi salah satu media yang dipilih karena menjadi media pembelajaran demi memberikan peningkatan pada hasil belajar siswa. Selain itu, penggunaannya yang mudah dapat membuat siswa lebih aktif didalam kelas dibanding pembelajaran sebelum menggunakan Quizizz siswa lebih terlihat pasif.

Terkait dengan hasil belajar sesudah menggunakan Aplikasi Quizizz seperti yang diungkapkan oleh Ibu Sofi Widdiastutik menjelaskan bahwa nilai siswa mengalami peningkatan cukup signifikan yang sebelumnya 65% siswa mendapat nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum dan sesudah menggunakan Quizizz dari jumlah 25 siswa kelas V hampir 90% siswa mampu mencapai nilai diatas Kriteria Ketuntasan Minimum dan 10% diantaranya mendapat nilai rata-rata Kriteria ketuntasan Minimum. Jadi, hal ini terbukti bahwa menggunakan Quizizz ini sangat membantu sekali untuk proses belajar mengajar, selain itu juga Quizizz ini menyenangkan dan membuat anak jadi lebih aktif pada saat proses pembelajaran. Siswa jadi lebih memperhatikan proses pembelajaran pada saat guru menjelaskan materi dan sangat efektif digunakan saat pembelajaran *daring* maupun pembelajaran *luring*.

Penggunaan Quizizz selain dapat meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini dapat dilihat sejak menggunakan aplikasi Quizizz rasa ketertarikan siswa muncul untuk lebih menyukai dan mempelajari mata pelajaran Bahasa Inggris, sikap siswa yang sangat antusias untuk mengikuti pelajaran Bahasa Inggris seperti mendengarkan materi yang dijelaskan oleh guru, mulai kondusif dan lebih memahami materi serta aktif di dalam kelas. Menurut ibu Sofi Widdiastutik, S.Pd. mengatakan bahwa penggunaan Quizizz sangat mempermudah dirinya

¹⁵ Sofi Widdiastutik, S.Pd., wawancara oleh penulis, 18 Oktober 2021

dalam menyampaikan materi ataupun memberikan tugas selain dari pengaksesannya yang mudah Quizizz juga tidak membutuhkan kuota yang banyak dan sangat mudah dipahami, respon siswa mengenai penggunaan Quizizz juga sangat positif bahkan siswa lebih menyukai pembelajaran menggunakan Quizizz daripada hanya mencatat materi karena menurut siswa metode pembelajaran seperti itu sangat membosankan, selain itu penggunaan Quizizz juga sangat efektif dilakukan didalam kelas maupun diluar kelas dan jika ada tugas pekerjaan rumah dapat dikerjakan dimanapun dan kapanpun dengan batas waktu yang ditentukan.¹⁶

Pernyataan diatas juga disampaikan oleh siswa kelas V MI Datuk Singaraja iperoleh informasi bahwasannya mereka merasa senang mengikuti pelajaran Bahasa Inggris karena menggunakan media Quizizz, hal ini memberikan kenyamanan kepada siswa dalam melakukan aktivitas pembelajaran Bahasa Inggris, sesuai dengan yang disampaikan Aisyah Aqila Anugrah yang menyatakan bahwasannya semenjak menggunakan Aplikasi Quizizz dirinya menjadi tambah semangat belajar Bahasa Inggris yang dimana sebelum digunakannya Quizizz dirinya memang menyukai Bahasa Inggris ditambah adanya penggunaan Quizizz ini dirinya menjadi lebih tertarik dengan Bahasa Inggris, selain itu dirinya mengatakan bahwa menggunakan Quizizz itu seru karena seperti main game dan membuatnya enjoy dalam mengikuti pembelajaran.¹⁷ Pernyataan berbeda juga disampaikan oleh Dea Puji Saputri siswa kelas V yang mengatakan bahwa hasil belajarnya menggunakan Quizizz mengalami peningkatan dan dirinya juga lebih bersemangat untuk belajar dan memahami materi.¹⁸ Pernyataan diatas juga diperkuat oleh siswa kelas V Siti Novia Safitri yang mengatakan bahwa jika semua mata pelajaran menggunakan media Quizizz dirinya akan

¹⁶ Sofi Widdiastutik, S.Pd., wawancara oleh penulis, 18 Oktober 2021

¹⁷ Aisyah Aqila Anugrah, wawancara oleh penulis, 20 Oktober 2021

¹⁸ Dea Puji Saputri, wawancara oleh penulis, 6 Desember 2021

merasa senang karna menggunakan Quizizz selain menarik juga menyenangkan.¹⁹

Berdasarkan hasil pendapat diatas bisa diketahui bahwasannya pemanfaatan aplikasi Quizizz mampu meningkatkan hasil belajar siswa yang semula hasil belajar siswa dibawah KKM dan sesudah menggunakan Quizizz hasil belajar yang didapatkan siswa dapat mencapai nilai diatas KKM. Sesudah menggunakan Quizizz siswa jadi bersemangat untuk lebih giat belajar, lebih menyukai mata pelajaran Bahasa Inggris dan memperhatikan materi yang dijelaskan oleh guru serta respon siswa terhadap media pembelajaran menggunakan Quizizz sangat positif karna menurut siswa media pembelajaran yang digunakan sangatlah menarik dan menyenangkan, selain itu tugas yang diberikan guru melalui Quizizz dapat dikerjakan dimanapun dan kapanpun.

c. Deskripsi Data Tentang Penerapan Atau Cara Penggunaan Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas V MI Datuk Singaraja Kerso

Dalam proses pembelajaran tentunya memiliki sebuah perencanaan agar aktivitas belajar mengajar bisa berjalan secara efisien dan efektif seperti yang diharapkan. Pada proses pembelajaran menggunakan Quizizz ini bisa memberikan peningkatan minat siswa ketika mempelajari materi yang hendak diberikan dan juga siswa lebih aktif untuk bertanya di dalam kelas maupun diluar kelas, aplikasi ini juga bisa diakses dengan kuota internet minim, melalui aplikasi Quizizz siswa akan merasa tertantang untuk menunjukkan hasil terbaiknya, karna terdapat sistem yang memperlihatkan peringkat dan nilai siswa yang sudah mengisi soal yang diberikan.

Hasil penelitian pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis digital di MI Datuk Singaraja oleh guru mata pelajaran Bahasa Inggris terdiri dari beberapa tahapan:

¹⁹ Siti Novia Saputri, wawancara oleh penulis, 6 Desember 2021

1) Perencanaan

Tahap ini ditandai dengan penyusunan RPP yang dilakukan guru demi mengetahui masalah dan kebutuhan yang muncul ketika pelaksanaan pembelajaran yang berkaitan dengan materi yang akan disampaikan.

2) Perancangan

Pada tahap perancangan, guru menyiapkan soal ulangan harian untuk dikerjakan siswa tersebut di Aplikasi Quizizz. Sebelum soal di Quizizz dibuat, maka terdapat kelengkapan bagi guru berupa email untuk mendaftar di Quizizz. Langkah pengisian Quizizz telah dijelaskan dalam BAB II, namun penulis akan menjelaskan lebih rinci sebagai berikut :²⁰

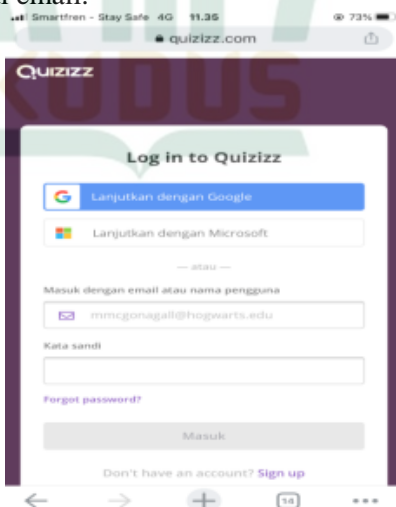
Dilihat dari nama yang diawali dengan kata Quiz tentunya ada berbagai varian kuis. Ada dua langkah untuk mengakses Quizizz yaitu adanya guru dan siswa. guru mestilah memiliki akun sebelum memanfaatkan Quizizz. Guru bisa melakukan akses Quizizz melalui quizizz.com kemudian siswa bisa mengakses Quizizz melalui join.quizizz.com. siswa dan guru ketika akan memasuki Quizizz diharuskan memiliki email.

²⁰ Hasil Observasi di kelas V MI Datuk Singaraja Kerso Kedung Jepara, Tanggal 18 Oktober 2021

Langkah mengani pembuatan Quizizz yaitu:
 Langkah 1
 Buka link <https://quizizz.com>.



Langkah 2
 Klik sign up
 Klik “sign up with google” ketika hendak masuk melalui gmail atau “sign up with email” ketika hendak memakai email.



Langkah 3

Setelah berhasil sign up, silahkan klik a teacher.



Langkah 4

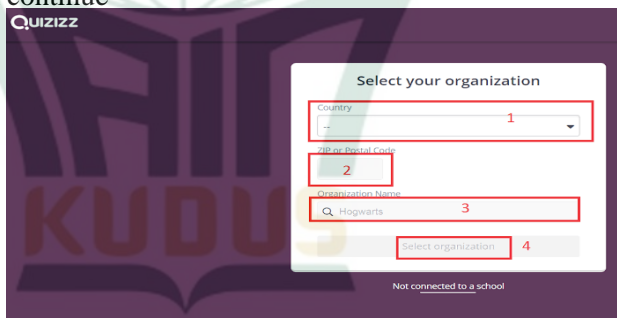
Pilih negara

Masukkan kode pos

Masukkan nama sekolah secara manual dengan cara klik can't find your organization

Klik organization

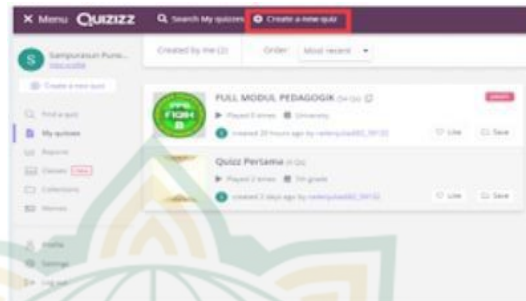
Klik continue



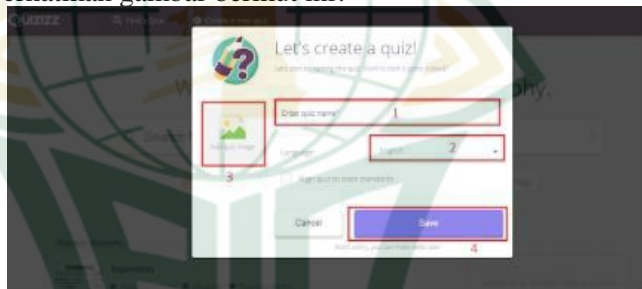
Sampai disini kita telah sukses membuat akun di quizizz.com

Setelah selesai membuat akun, langkah berikutnya adalah membuat kuis di quizizz.com. langkah pembuatan kuis yaitu:

Langkah 1
Klik open quiz creator



Langkah 2
Perhatikan gambar berikut ini!



Keterangan :

Masukkan nama kuis yang akan dibuat

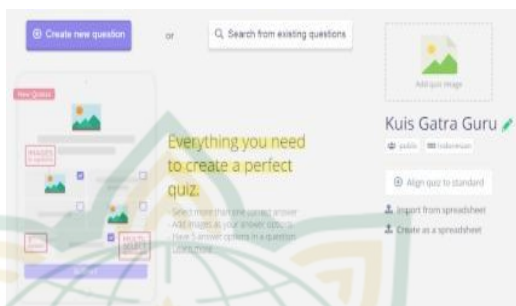
Pilih bahasa yang digunakan dalam kuis.

Masukkan gambar untuk kuis. Gambar ini boleh diisi boleh tidak.

Setelah selesai, klik save.

Langkah 3

Klik create new question untuk memulai membuat soal.



Langkah 4

Kita akan dibawa ke halaman seperti dibawah ini. Silahkan isi sesuai dengan keterangan di bawah!



Keterangan :

Single answer adalah soal dengan satu jawaban yang benar.

Multy select adalah soal dengan jawaban benar lebih dari satu.

Untuk membuat soal

Untuk pilihan jawaban 1.

Untuk pilihan jawaban 2.

Untuk pilihan jawaban 3.

Untuk pilihan jawaban 4.

Untuk menghapus pilihan tinggal meklik ikon tong sampah. Untuk jawaban yang benar bisa klik tanda centang di sebelah kiri sampai berwarna hijau.

Untuk menambah option jawaban.

Untuk mengatur waktu menjawab bisa 5,10,15,20, dan seterusnya (waktu dalam detik).

Jika semua sudah selesai, klik save.

Langkah 5

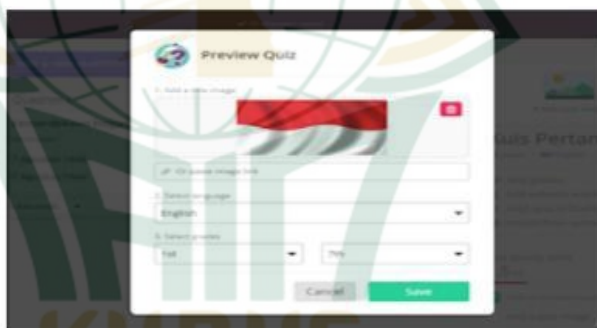
Silahkan buat soal kuis sebanyak yang diinginkan. Jika sudah selesai, silahkan klik finish quiz kemudian isi grade dan choose relevance sibject.

Grade : untuk siswa kelas berapa.

Choose relevance subject : silahkan pilih kuis tentang apa.

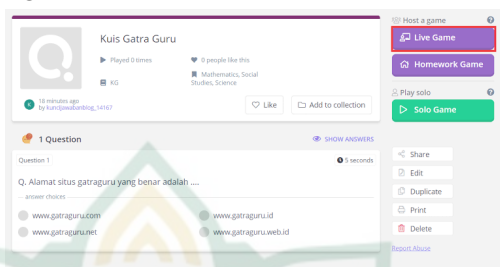
Langkah 6

Setelah selesai silahkan pilih gambar dan tingkatkan untuk soal tersebut.

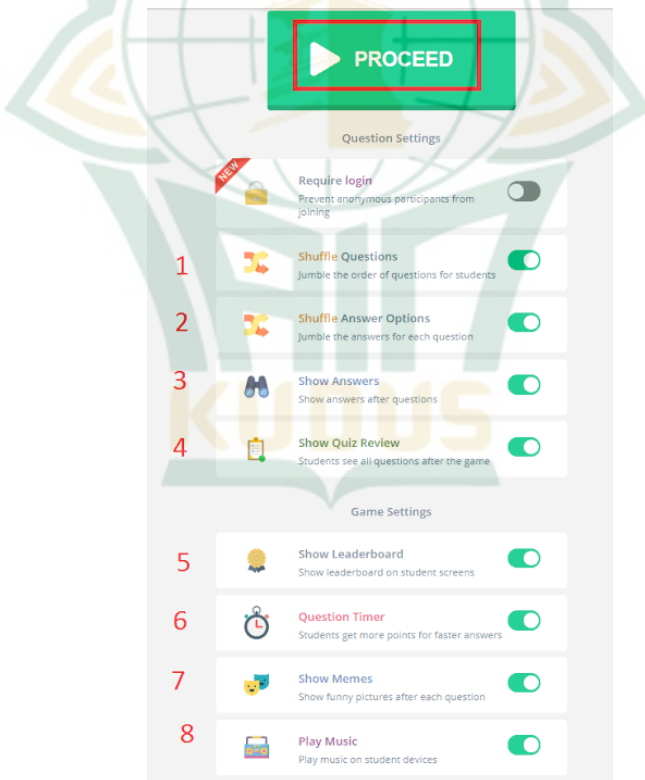


Sesudah kuis selesai dibuat, langkah berikutnya ialah mengirim kuis kepada siswa. langkah yang perlu dilakukan guru yaitu.

Langkah 1
Klik live game



Langkah 2
Silahkan melakukan pengaturan seperti dibawah ini!



Keterangan :

- “Jika berwarna hijau, pertanyaan akan di acak. (buat berwarna hijau).
- Jika berwarna hijau, jawaban akan di acak. (buat berwarna hijau).
- Jika berwarna hijau, setelah selesai peserta (siswa) akan diperlihatkan jawaban yang benar (buat berwarna hijau)
- Buat agar berwarna hitam
- Buat warna hitam
- Biarkan berwarna hijau
- Biarkan berwarna hijau
- Biarkan berwarna hijau.”

Langkah 3

Pilih pengaturan sesuai dengan gambar yang tersedia di bawah ini.



Keterangan

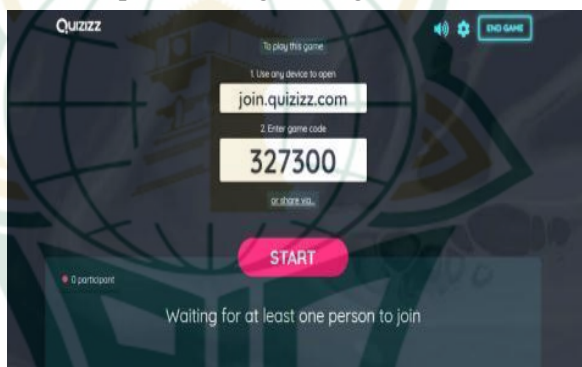
Team (quiz dikerjakan bersama kelompok)

Clasissic (peserta/siswa mengerjakan quiz secara individual)

Test (siswa mengerjakan quiz secara serius menggunakan login)

Langkah 4

Jika sudah selesai silahkan tekan proceed, maka kuis sudah siap untuk dishare kepada siswa.. Minta agar peserta (siswa) mengetik join.quizizz.com pada google di hp atau komputer masing-masing.



Dilanjutkan dengan langkah agar siswa bisa masuk kedalam kuis interaktif Quizizz yang telah diberikan admin (guru).

Langkah 1

Buka link <https://join.quizizz.com> kemudian klik ikon join quiz. perhatikan gambar dibawah ini!

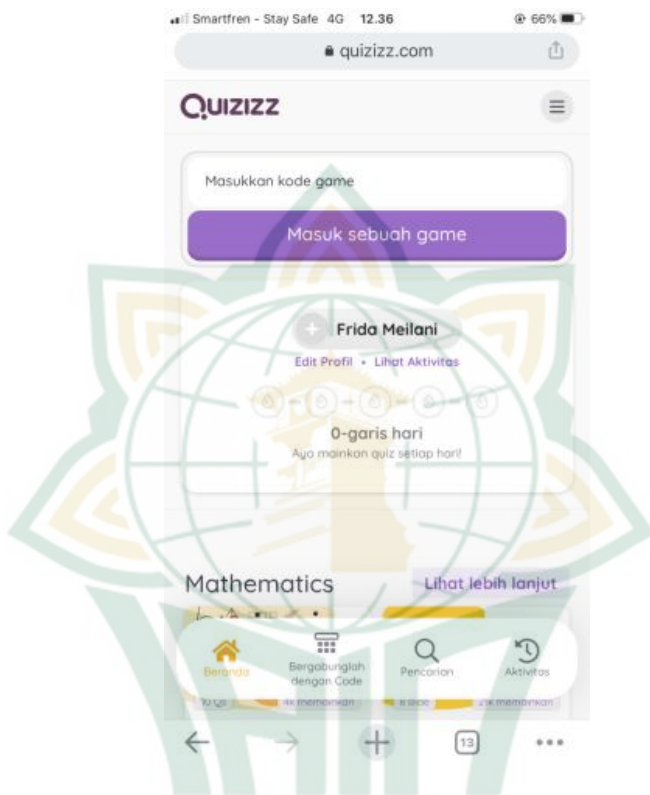


Langkah 2

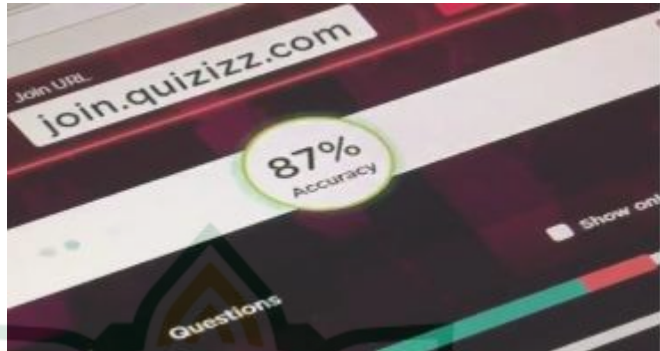
Minta peserta (siswa) untuk memasukkan game code, kemudian masukkan nama peserta (siswa). Peserta (siswa) yang telah bergabung akan terlihat dilayar komputer admin (guru).

Kuis akan dimulai ketika semua siswa sudah bergabung di dalam kuis, tugas guru hanya mengklik start.

Langkah 3



Sesudah semua siswa selesai mengerjakan kuis. Siswa bisa memperhatikan peringkat yang didapatkannya di papan peringkat dan guru bisa melihat semua presentase hasil kuis siswa baik yang standar KKM di atasnya dan guru bisa mengunduh data statistik berbentuk excel dan bisa mengetahui tingkat keberhasilan soal.



3) Proses

Guru memberikan ulangan harian menggunakan media Quizizz. Pemanfaatan media ini meningkatkan semangat siswa karena hasil yang didapatkan dimunculkan pada papan peringkat sehingga siswa merasa malu ketika memperoleh peringkat bawah dan memotivasi siswa untuk meningkatkan belajarnya.

4) Evaluasi dan hasil

Setelah hasil ulangan harian siswa muncul, maka akan ditampilkan di papan pengumuman dan siswa yang nilainya rendah akan meningkat motivasi belajarnya untuk lebih giat lagi.

5) Diskusi

Diskusi juga dilakukan oleh guru agar siswa menjadi aktif. Guru juga memberikan pertanyaan serta umpan balik kepada siswa agar siswa yang belum memahami materi dapat diketahui dan dijelaskan kembali oleh guru.

Dari data hasil yang diperoleh peneliti, bahwa penerapan atau penggunaan Quizizz sangat menarik, menyenangkan dan juga sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Penerapan atau cara penggunaan Quizizz terbukti berhasil dan mengalami peningkatan yang signifikan dapat dilihat dari nilai siswa sesudah menggunakan Quizizz mengalami peningkatan nilai yang semula nilai siswa belum dapat mencapai rata-rata KKM sehingga sesudah menggunakan media pembelajaran Aplikasi Quizizz nilai siswa menjadi

diatas KKM, tidak hanya dilihat dari pengerjaan tugas atau soal yang diberikan guru, siswa yang aktif juga menjadi nilai plus dalam proses pembelajaran.

2. Faktor Penghambat dan Pendukung Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Mata pelajaran Bahasa Inggris Kelas V Di MI Datuk Singaraja

Faktor pendukung dan faktor penghambat dari penggunaan Aplikasi Quizizz pada mata pelajaran Bahasa Inggris di kelas V MI Datuk Singaraja Kerso untuk meningkatkan hasil belajar. Dalam kegiatan proses belajar mengajar tidak semuanya berjalan dengan mulus tanpa hambatan, terkadang ada beberapa kendala yang menyebabkan kegiatan belajar mengajar tidak berjalan sesuai apa yang diharapkan, seperti pada penggunaan Aplikasi Quizizz pada mata pelajaran Bahasa Inggris untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V. Pada setiap pembelajaran tentu terdapat faktor pendukung dan faktor penghambat selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Adapun faktor pendukung dan faktor penghambat dari penggunaan Aplikasi Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di MI Datuk Singaraja Kerso.

a) Faktor Pendukung

Faktor pendukung dari penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis digital untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas V di MI Datuk Singaraja Kerso, sebagaimana wawanacara yang sudah peneliti lakukan dengan Ibu Sofi Widdiastutik, S.Pd. selaku guru mata pelajaran Bahasa Inggris beliau mengatakan yang *pertama*, penerapan, pengaplikasian, dan pengaksesannya yang mudah membuat siswa lebih merespon materi yang diberikan dan lebih aktif di dalam kelas di banding pada saat sebelum menggunakan Quizizz, *kedua*, untuk mengakses Quizizz juga tidak memerlukan banyak kuota karna dari pihak sekolah sudah memfasilitasi jaringan internet atau wifi, *ketiga*, guru difasilitasi laptop atau komputer oleh pihak sekolah

untuk mempermudah dalam pengaksesan, *keempat*, LCD/Proyektor jika dibutuhkan juga sudah tersedia di MI Datuk Singaraja untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi, dan yang terakhir penggunaan handphone yang membuat siswa bersemangat untuk mengikuti proses pembelajaran karna menurut siswa dengan menggunakan handphone sangat menyenangkan dibanding hanya mencatat di buku seperti biasanya.²¹

Terkait dengan faktor pendukung pada penggunaan aplikasi Quizizz, pernyataan yang sama juga disampaikan oleh Bapak Zamroni, S.Pd. yang mengungkapkan bahwa faktor pendukungnya yaitu yang pertama di MI Datuk Singaraja sudah memiliki akses internet jadi mempermudah siswa maupun guru dalam mengakses aplikasi tersebut, guru juga mendapat fasilitas laptop, LCD/Proyektor juga sudah tersedia. Selain itu, penggunaan Quizizz ini membuat murid tidak merasa jenuh dan bosan, mereka bahkan selalu aktif dalam pemberian materi ataupun pengerjaan soal²²

Berdasarkan pernyataan diatas yang peneliti dapatkan, dapat dikatakan bahwa, faktor pendukung diantaranya sarpras yang disediakan MI Datuk Singaraja Kerso untuk penggunaan Aplikasi Quizizz sudah cukup memadai. terdapat faktor yang menjadi pendukung berjalannya pembelajaran diantaranya yaitu minat siswa. ada juga media lainnya yang telah tersedia misalnya LKS dan pemberian materi dan ulangan harian kepada siswa yang bertujuan agar aktivitas pembelajaran menggunakan Quizizz terlaksana dengan efektif dan baik sesuai apa yang siswa, kepala sekolah dan guru inginkan.

b) Faktor Penghambat

Dalam proses penggunaan aplikasi Quizizz juga terdapat faktor-faktor yang menghambat berjalannya proses pembelajaran menggunakan Quizizz. Ketika peneliti turun ke lapangan untuk melakukan penelitian, peneliti menemukan fakta kendala yang dihadapi dalam

²¹ Sofi Widdiastutik, S.Pd., wawancara oleh penulis, 18 Oktober 2021

²² Bapak Zamroni, S.Pd.I., wawancara oleh penulis, 11 Oktober 2021

pembelajaran ini ialah masih ada beberapa siswa tidak membawa hp dan jaringan internet yang tidak lancar. Seperti yang dikatakan oleh Ibu Sofi Widdiastutik, S.Pd. yang mengatakan bahwa untuk faktor penghambat pada penggunaan Quizizz sendiri adanya anak yang tidak membawa handphone baik itu karena mereka ada yang dipondok atau memang lupa tidak membawa hp, peringkat siswa mudah naik turun menjadi salah satu penghambat karena penilaian tidak hanya dinilai dari ketepatan siswa menjawab kuis tetapi juga kecepatan dalam menjawab kuis, jaringan internet atau wifi yang dimiliki MI Datuk Singaraja dapat dikatakan masih kurang lancar, selain itu MI Datuk Singaraja Kerso belum mempunyai lab.komputer pribadi yang mana jika siswa ingin menggunakan lab.komputer dapat bergabung dengan lab.komputer yang dimiliki SMK Datuk Singaraja yang jaraknya tidak jauh dari MI Datuk Singaraja.²³

Terkait dengan faktor penghambat atau kendala yang ada di MI Datuk Singaraja Kerso pada kegiatan belajar mengajar menggunakan Aplikasi Quizizz yang diungkapkan oleh Ibu Sofi Widdiastutik, S.Pd. upaya yang dilakukan beliau untuk menyikapi hambatan atau kendala tersebut yaitu siswa yang tidak membawa hp selalu diingatkan H-1 pada saat akan dilakukannya pembelajaran menggunakan Quizizz baik diingatkan secara langsung ataupun *online* dan untuk kendala pada jaringan internet wifi guru melaporkan kepada kepala sekolah untuk didiskusikan bersama-sama dan mencari jalan keluar terbaik untuk menyikapi kendala tersebut sehingga pembelajaran yang diinginkan nantinya dapat tercapai dengan baik, selain itu tidak lupa juga guru selalu menghimbau siswa untuk tidak lupa mengisi kuota data jika terjadi sesuatu hal pada saat pembelajaran seperti kendala pada jaringan internet pembelajaran dapat tetap berjalan dengan lancar. Selain itu, MI Datuk Singaraja Kerso belum memiliki lab.komputer pribadi yang mana jika guru dan siswa ingin menggunakan lab.komputer untuk pembelajaran dapat meminjam atau

²³ Sofi Widdiastutik, S.Pd., wawancara oleh penulis, 18 Oktober 2021

bergabung dengan lab.komputer yang dimiliki SMK Datuk Singaraja yang jaraknya tidak jauh dari MI Datuk Singaraja.²⁴

Dari pernyataan diatas hal serupa juga dipaparkan oleh Aisyah Aqila Anugrah siswa kelas V yang mengatakan bahwa kendala dalam penggunaan aplikasi Quizizz sendiri ialah pada jaringan internet atau wifi.²⁵ Pendapat yang sama juga di ungkapkan oleh Hazimatuz Zakiyah Attaya yang mengatakan bahwa penggunaan Quizizz itu mudah tetapi yang sering menjadi kendala dalam penggunaannya adalah pengaksesan internet yang tidak lancar disebabkan oleh jaringan internet atau wifi yang di miliki MI Datuk Singaraja terkadang tidak lancar.²⁶ Hal tersebut juga diperkuat pernyataan dari Bella Amijayanti yang mengatakan bahwa jaringan internet atau wifi nya kadang-kadang masih mengalami gangguan yang mengakibatkan sinyal tidak lancar.²⁷

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan dapat dikatakan bahwa diantara faktor pendukung dari penggunaan aplikasi Quizizz pada mata pelajaran Bahasa Inggris tidak sepenuhnya berjalan dengan lancar, pasti akan selalu ada faktor penghambatnya yang mempengaruhi proses pembelajaran. Faktor penghambat di MI Datuk Singaraja ialah masih ada beberapa siswa yang tidak membawa hp, sebelum di lakukannya pembelajaran menggunakan Quizizz H-1 pembelajaran menggunakan media Quizizz dilakukan guru akan selalu mengingatkan siswanya untuk tidak lupa membawa hp masing-masing dan guru juga mengingatkan siswanya baik secara langsung maupun *online*, jaringan internet atau wifi yang dimiliki MI Datuk Singaraja menjadi faktor utama penghambat penggunaan Quizizz maka dari itu guru selalu menghimbau peserta didiknya untuk tidak lupa mengisi kuota jika terjadi masalah pada jaringan internet yang dimiliki MI Datuk

²⁴ Sofi Widdiastutik, S.Pd., wawancara oleh penulis, 18 Oktober 2021

²⁵ Aisyah Aqila Anugrah, wawancara oleh penulis, 20 Oktober 2021

²⁶ Hazimatuz Zakiyyah Attaya, wawancara oleh penulis, 20 Oktober 2021

²⁷ Bella Amijayanti, wawancara oleh penulis, 6 Desember 2021

Singaraja Kerso pembelajaran tetap dapat berjalan dengan baik. Selain itu tidak adanya lab.komputer pribadi di MI Datuk Singaraja Kerso juga menjadi penghambat dalam pembelajaran upaya yang dilakukan guru melapor kepada kepala sekolah untuk menambah sarana dan prasarana di MI Datuk Singaraja Kerso berupa lab.komputer untuk siswa sehingga guru dan siswa dapat melakukan pembelajaran dengan maksimal, akan tetapi dibalik faktor penghambat ada juga faktor pendukung dalam proses pembelajaran yang bisa memperlancar kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran Bahasa Inggris.

C. Analisis Data Penelitian

1. Analisis Penerapan Atau Cara Penggunaan Aplikasi Quizizz pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas V di MI Datuk Singaraja Kerso Kedung Jepara

Dari hasil penelitian yang didapat peneliti saat observasi dan wawancara dengan waka kurikulum, guru, dan siswa kelas V MI Datuk Singaraja Kerso menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis digital menggunakan aplikasi Quizizz ini dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar. Alasannya karena penerapan pembelajaran menggunakan Quizizz ini siswa jadi lebih tertarik untuk belajar Bahasa Inggris serta memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru dan menjadikan siswa lebih aktif didalam kelas. Selain itu, penggunaan aplikasi Quizizz mempengaruhi motivasi belajar dan hasil belajar siswa karena siswa merasa ingin memahami apa yang dijelaskan guru sehingga aktivitas pembelajaran menjadi menyenangkan. Namun, sebaliknya jika siswa menilai apa yang disampaikan guru monoton, maka respon siswa juga kurang baik dalam mengikuti proses pembelajaran tersebut sehingga hasil belajar yang didapatkan tidak maksimal.

Dari hasil penelitian yang peneliti dapatkan di MI Datuk Singaraja bahwa ketika guru melaksanakan pembelajaran menggunakan media Quizizz guru melakukan beberapa persiapan seperti melakukan perencanaan, perancangan dan diakhir pembelajaran akan di lakukan

evaluasi bersama. Penggunaan media pembelajaran berbasis digital menggunakan Aplikasi Quizizz dipilih oleh guru dalam membantu pelaksanaan pembelajaran agar menjadi lebih menyenangkan dan asyik bagi siswa, agar mempermudah siswa dalam memahami materi yang diajarkan. melalui media pembelajaran menggunakan Aplikasi Quizizz ini mengindikasikan bahwasannya guru juga selalu mengikuti perkembangan metode pembelajaran dengan memanfaatkan media berbasis digital ataupun online.

Quizizz ialah *web-tool* yang digunakan dalam pembuatan kuis interaktif yang dipakai dalam pembelajaran di kelas. Quizizz dipakai guru MI Datuk Singaraja khususnya pada mata pelajaran Bahasa Inggris menjadi media pembelajaran maupun alat evaluasi yang menarik perhatian siswa untuk lebih termotivasi dalam kegiatan proses belajar mengajar. Hal itu dilakukan guru mata pelajaran Bahasa Inggris demi memberikan peningkatan pada hasil belajar siswa juga meningkatkan semangatnya jika siswanya memebrikan respon positif mengenai media yang dipakai guru, maka hal ini akan meningkatkan daya tangkap terhadap materi yang diajarkan juga akan semakin meningkat. Hal tersebut diperkuat oleh Amorchewin yang menjelaskan bhawasannya media pembelajaran berbasis game edukasi Quizizz dapat memberikan motivasi siswa dalam proses pembelajaran dengan fitur-fitur menarik yang diberikan.²⁸

Kemudian penjelasan mengenai cara pengaksesan aplikasi Quizizz yang digunakan oleh guru Bahasa Inggris di MI Datuk Singaraja yaitu langkah *pertama* guru dan siswa harus memiliki akun email pribadi karena untuk mengakses Quizizz harus log in menggunakan email jika belum memiliki akun bisa mendaftar menggunakan email terlebih dahulu, *kedua* untuk siswa bisa mengakses lewat link join.quizizz.com dan untuk guru bisa mengakses melalui quizizz.com, *ketiga* guru dapat mengisi data-data yang

²⁸ Cahyani, Briliian, Keefektifan Penggunaan Media pembelajaran Berbasis *Game Edukasi Quizizz* Terhadap Hasil belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya, *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, Vol. 8, No. 2, (2020), 263.

diperlukan dan bisa memulai membuat kuis dan jika soal sudah jadi kode kuis bisa di bagikan sementara itu untuk siswa dapat mengikuti langkah-langkah pendaftaran sesuai urutan yang ditentukan Quizizz kemudian memasukkan kode link yang diberikan guru lalu dapat segera mengerjakan soal.

Hal ini diperkuat oleh Leony Purba ia mengemukakan langkah-langkah dari penggunaan aplikasi Quizizz yaitu yang *pertama*, Buka *browser* ketikkan quizizz.com lalu klik daftar. *Kedua*, Pada kolom *Daftar* dengan *Email*, isi dengan email dan ikuti tata cara yang lainnya secara berurutan. *Ketiga*, jika sudah mendaftar guru bisa langsung membuat kuis dengan cara Klik buat *quiz*, selanjutnya tuliskan judul materi yang akan diujikan pada kolom *berikan nama quiz*, lalu admin(guru) bisa memilih jenis soal dan memulai membuat soal sesuai materi pembelajaran. Selain itu, terdapat dua pilihan saat melakukan game edukasi Quizizz ini dengan cara *live game* atau bisa juga di jadikan *homework*. Selanjutnya poin terakhir ialah dengan membagikan kode link kepada para siswa dan siswa dapat mengakses melewati joi.quizizz.com atau link yang diberikan admin (guru).²⁹

Dalam penggunaan Aplikasi Quizizz hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat sejak menggunakan aplikasi Quizizz rasa ketertarikan siswa muncul untuk lebih menyukai dan mempelajari mata pelajaran Bahasa Inggris, sikap siswa yang sangat antusias untuk mengikuti pelajaran Bahasa Inggris seperti mendengarkan materi yang dijelaskan oleh guru, siswa mulai kondusif dan lebih memperhatikan atau memahami materi serta aktif di dalam kelas. Kegiatan belajar mengajar menggunakan Quizizz ini dilakukan serentak di dalam kelas agar mempermudah guru dalam melakukan penilaian. Siswa yang mengikuti kegiatan belajar mengajar menggunakan Quizizz lebih antusias untuk melakukannya dibandingkan

²⁹ Leony Sanga Lamsari Purba, Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Fisika Kimia 1, *Online E-Journal of Dinamika Pendidikan*, Vol. 12, No. 1, (2019), 7.

sebelum menggunakan Quizizz siswa terlihat jenuh dan bosan.

Jadi, pelaksanaan media pembelajaran berbasis digital yaitu Aplikasi Quizizz mampu meningkatkan hasil belajar siswa yang semula hasil belajar siswa dibawah KKM dan sesudah menggunakan Quizizz hasil belajar yang didapatkan siswa dapat mencapai nilai diatas KKM. Selain hasil belajar yang meningkat, siswa lebih berantusias untuk mendalami pembelajaran Bahasa Inggris baik.

2. Analisis Faktor Penghambat dan Pendukung Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Mata pelajaran Bahasa Inggris Kelas V Di MI Datuk Singaraja

Dalam suatu program yang dijalankan pasti terdapat faktor pendukung dan penghambat, tidak terkecuali pada Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas V Di MI Datuk Singaraja. Seorang pendidik selain berperan aktif dalam kegiatan mengajar, guru juga berperan penting dalam menentukan model atau media pembelajaran. Sebagai seorang pendidik juga harus mempunyai rasa tanggung jawab kepada seluruh siswanya. Tentunya seorang pendidik menginginkan apa yang telah ia sampaikan atau jelaskan dapat dipahami peserta didiknya dan juga peserta didik mengerti terkait apa yang sudah diajarkan oleh guru. Proses pembelajaran akan berhasil jika kegiatan belajar mengajar dikelas dapat dilaksanakan dengan memotivasi, menantang, menyenangkan, inspiratif dan inovatif bagi siswa untuk aktif didalam kelas.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang sudah dilaksanakan dengan guru Bahasa Inggris dikelas V MI Datuk Singaraja Kerso, yang menjadi faktor pendukung dari aplikasi Quizizz ini ialah pengaplikasiannya yang mudah, tidak mmebutuhkan kuota internet, memudahkan guru dalam pembuatan soal, adanya kompetisi menjadi salah satu pendukung dalam penggunaan Quizizz. Selain itu, fitur lain dari Quizizz juga termasuk faktor pendukung dalam penggunaannya.

Hal ini diperkuat oleh Unik Hanifah, tentang faktor pendukung dari penggunaan Aplikasi Quizizz yang mengemukakan:³⁰

- a) Bagi pendidik atau guru mempermudah ketika membuat kuis.
- b) Saat peserta didik menjawab pertanyaan atau kuis dengan benar, skor yang mereka dapatkan dalam sebuah pertanyaan akan ditampilkan dan mereka akan diberi peringkat atau peringkat dalam jawaban kuis tersebut.
- c) Jika siswa menjawab salah, jawaban yang benar akan ditampilkan agar siswa dapat mengoreksi letak kesalahannya.
- d) Ketika kuis dinyatakan selesai mengerjakan kuis pada sesi akhir atau penutup, sebelumnya akan ditampilkan *review question* guna mencermati kembali jawaban yang telah dipilih.
- e) Saat mengerjakan kuis, setiap siswa akan mendapatkan soal kuis yang berbeda-beda karena secara otomatis diacak untuk meminimalkan kecurangan.

Dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan media Quizizz ini juga tidak selalu berjalan mulus. Selain faktor pendukung pasti ada kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran berlangsung dikelas.

Yang menjadi kendala dari penggunaan media Quizizz adalah adanya anak yang tidak membawa *handphone*, peringkat siswa mudah naik turun itu juga jadi penghambat karena penilaian tidak hanya dinilai dari ketepatan menjawab tapi juga kecepatan dalam menjawab, lalu sinyal internet yang kadang kurang kuat, siswa tergesa-gesa dalam menentukan jawaban itu juga mempengaruhi. Selain itu juga MI Datuk Singaraja belum memiliki lab komputer pribadi, jika ingin menggunakan lab komputer siswa dapat bergabung atau menggunakan lab komputer yang dimiliki SMK Datuk Singaraja yang tempatnya tidak jauh dari MI Datuk Singaraja.

³⁰ Unik Hanifah Salsabila, Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA, *Jurnal Ilmu Terapan Universitas Jambi*, Vol. 4, No. 2 (2020), 170.

Hal ini diperkuat oleh Yuli Isratul Aini, tentang faktor penghambat dari penggunaan Aplikasi Quizizz yang mengemukakan:³¹

- a) Jaringan atau internet yang sewaktu-waktu ada masalah.
- b) Membutuhkan perangkat pc atau *smarthphone*.
- c) Saat mengerjakan soal siswa dapat membuka tab baru yang berarti siswa dapat menggunakan pengetikan mudah lainnya untuk mencari jawaban.
- d) Siswa yang mendapat peringkat atas memiliki kemungkinan untuk turu peringkat hanya karna masalah manajemen waktu.
- e) Tergesa-gesa dalam menentukan jawaban.
- f) Jika siswa terlambat itu akan menjadi kendala atau masalah tambahan untuk bergabung.
- g) Jika siswa terlambat itu akan menjadi kendala atau masalah tambahan untuk bergabung.

Jadi, setiap kegiatan belajar mengajar tidak selalu berjalan dengan mulus tanpa kendala. Seorang pendidik harus pandai menguasai kondisi kelas agar pelaksanaan pembelajaran menggunakan media Quizizz dapat berjalan dengan baik sesuai yang diinginkan.

Berdasarkan hasil analisis yang telah peneliti lakukan, maka dengan adanya faktor pendukung dan faktor penghambat terhadap penggunaan Quizizz upaya yang dilakukan untuk menghadapi kendala dari hambatan-hambatan yang dialami oleh guru yaitu dengan cara tetap mempertahankan dan bahkan meningkatkan faktor pendukung yang sudah ada. Selain itu, siswa yang tidak membawa hp selalu diingatkan H-1 pada saat akan dilakukannya pembelajaran menggunakan Quizizz untuk selalu membawa hp baik diingatkan secara langsung ataupun *online* dan untuk kendala pada jaringan internet wifi guru yang bersangkutan melaporkan kepada kepala sekolah mengenai jaringan internet yang tidak lancar untuk didiskusikan agar dapat segera diperbaiki sehingga pembelajaran yang diinginkan tercapai dengan baik dan

³¹ Yuli Isratul Aini, Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu, *Jurnal Kependidikan*, Vol. 02, No. 25, (2019), 2-4.

tidak lupa juga guru selalu menghimbau siswa untuk tidak lupa mengisi kuota data hal itu dilakukan jika terjadi sesuatu hal pada saat pembelajaran seperti kendala pada jaringan internet pembelajaran dapat tetap berjalan dengan lancar dan tidak adanya lab.komputer pribadi di MI Datuk Singaraja Kerso juga menjadi penghambat dalam pembelajaran upaya yang dilakukan guru melapor kepada kepala sekolah untuk menambah sarana dan prasarana di MI Datuk Singaraja Kerso berupa lab.komputer untuk siswa sehingga guru dan siswa dapat melakukan pembelajaran dengan maksimal.

Hal tersebut dilakukan oleh guru karena beberapa siswa dengan sengaja atau tidak sengaja lupa membawa hp maka dari itu guru sebisa mungkin untuk selalu mengingatkan siswa agar tidak lupa membawa hp pada saat akan dilakukannya pembelajaran menggunakan Quizizz. Selain itu, guru selalu menghimbau para siswa untuk mengisi kuota data jika jaringan internet di lingkungan sekolah tidak berjalan dengan lancar maka siswa dapat menggunakan data internet pribadi agar pembelajaran menggunakan Quizizz tetap berjalan dengan baik, selain itu penambahan sarana prasarana juga diperlukan sehingga pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai dengan maksimal.