

**MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK
TERHADAP MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA
DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA QUIZZZ
(Penelitian Tindakan Kelas Pada Materi Ekspresi Diri melalui Hobi Peserta
Didik Kelas V SDN 1 Nusawangi)**

Shakila Rostika Dewi¹, Deni Chandra², Febri Fajar Pratama³

¹PGSD Universitas Perjuangan

rostikadewishakila@gmail.com¹, denichandra@unper.ac.id²,

febripratama@unper.ac.id³

ABSTRACT

Students' interest in learning Indonesian in the fifth grade of SDN 1 Nusawangi was relatively low, as seen from their lack of enthusiasm during lessons, such as not paying attention to the teacher, talking to peers, and reluctance to ask questions. This study aimed to increase students' learning interest by using the Quizizz learning media in the material on self-expression through hobbies. The study employed Classroom Action Research (CAR) following the Kemmis and McTaggart model, conducted in two cycles consisting of planning, action, observation, and reflection. The subjects were 30 fifth-grade students of SDN 1 Nusawangi. Data were collected through observation, documentation, and learning evaluation tests. The results indicated that the use of Quizizz successfully enhanced students' learning interest, shown through improvements in four indicators: enjoyment, curiosity, attention, and engagement. The percentage of learning mastery increased from 60% in the pre-cycle to 76.6% in cycle I and reached 90% in cycle II. It is concluded that Quizizz is an effective, fun, and interactive learning tool that can significantly improve students' interest in learning Indonesian.

Keywords: Learning Interest, Indonesian Language, Quizizz Media, Classroom Action Research

ABSTRAK

Minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SDN 1 Nusawangi masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari kurangnya antusiasme peserta didik saat pembelajaran berlangsung, seperti tidak memperhatikan guru, mengobrol sendiri, dan enggan bertanya. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik melalui penggunaan media pembelajaran Quizizz pada materi ekspresi diri melalui hobi. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus

dengan mengacu pada model Kemmis dan McTaggart, yang terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 30 peserta didik kelas V SDN 1 Nusawangi. Data dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi, dan tes evaluasi belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Quizizz dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, yang ditunjukkan melalui peningkatan pada empat indikator minat, yaitu perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan. Persentase ketuntasan belajar meningkat dari 60% pada pra-siklus menjadi 76,6% pada siklus I, dan mencapai 90% pada siklus II. Kesimpulannya, media Quizizz efektif digunakan sebagai sarana pembelajaran interaktif yang menyenangkan dan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Kata Kunci: Minat Belajar, Bahasa Indonesia, Media Quizizz, Penelitian Tindakan Kelas.

A. Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Indonesia adalah salah satu proses pembelajaran yang ada di sekolah dasar, mata pelajaran Bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan berkomunikasi secara efektif dan efisien dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis, proses ini melibatkan serangkaian kegiatan yang mencakup pembelajaran aspek-aspek kebahasaan seperti; fonologi (bunyi bahasa), morfologi (bentuk kata), sintaksis (struktur kalimat), semantic (makna), serta keterampilan berbahasa seperti mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Terkait dengan hal itu, mata pelajaran Bahasa Indonesia sudah

selayaknya harus diminati oleh peserta didik karena merupakan alat komunikasi verbal yang memiliki aturan sistematis, baik dalam tata bunyi, tata bentuk kata, maupun tata kalimat. Hal tersebut, tentunya tercantum juga pada kurikulum merdeka yang menyatakan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia dirancang dengan pendekatan yang lebih fleksibel, berbasis pada kebutuhan peserta didik dan memungkinkan pengembangan karakter serta keterampilan berpikir kritis. Melalui pembelajaran tersebut, peserta didik dapat mengenal Bahasa Indonesia secara tepat dan akurat yang dapat dimanfaatkan untuk kehidupan di kemudian hari. Salah satu kompetensi dasar yang

mendukung adanya. keterampilan di sekolah (Chandra: 2022).

Minat belajar merupakan dorongan internal dan eksternal peserta didik dalam proses belajar untuk melakukan perubahan perilaku. Minat belajar merupakan dorongan internal seseorang agar terlibat dalam kegiatan belajar untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, serta pengalaman. Minat tersebut tumbuh dari keinginan untuk mengetahui serta memahami sesuatu yang merangsang minat peserta didik agar bersungguh – sungguh dalam belajar (Uno dan Iskandar dalam Achru, 2019).

Menurut Safari (2019: 15) Ada 4 indikator yang mengukur minat belajar yaitu: 1) Perasaan senang; 2) Ketertarikan peserta didik; 3) Perhatian peserta didik; 4) Keterlibatan peserta didik.

Penelitian ini akan dilaksanakan di SDN 1 Nusawangi. Sebelumnya, peneliti telah melakukan observasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi ekspresi diri melalui hobi di kelas V. Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti mengamati bahwa banyak peserta didik yang mengobrol, tidak aktif bertanya, dan tidak menjaeab

saat pembelajaran. Mayoritas peserta didik menganggap kurang menarik, dan cenderung membosankan. Berdasarkan hasil pengamatan, guru kelas V masih menggunakan media pembelajaran yang bersifat konvensional, seperti; mengandalkan buku paket dan papan tulis. Hal ini menyebabkan suasana pembelajaran menjadi monoton dan menurunkan minat belajar peserta didik.

Peneliti memberikan sebuah instrument mengenai minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia yang diukur berdasarkan indikator dan didapatkan data awal yaitu: (1) Perasaan senang berhasil dengan persentase 65% kategori rendah, (2) Ketertarikan peserta didik dalam belajar dengan persentase 60% kategori sangat rendah, (3) Perhatian peserta didik dengan persentase 58%, (4) Keterlibatan peserta didik dalam belajar dengan persentase 57% kategori sangat rendah. Berdasarkan data hasil observasi, diperoleh rata-rata sebesar 60% yang termasuk dalam kategori rendah. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik di kelas V dalam pembelajaran Bahasa Indonesia

masih tergolong rendah. Oleh karena itu, diperlukan adanya alternatif solusi untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

Salah satu media pembelajaran yang diduga peserta didik lebih aktif dan semangat adalah dengan menggunakan media quizizz. Selain itu media pembelajaran juga berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan dan memperbaiki permasalahan pembelajaran di kelas. Model yang digunakan pada metode ini yaitu model Kemmis dan McTaggart yang prosesnya terdiri dari empat tahap: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilakukan dalam dua siklus, dengan masing-masing siklus terdiri dari satu pertemuan. Subjek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN 1 Nusawangi Kabupaten Tasikmalaya yang berjumlah 30 peserta didik, 15 laki-laki dan 15 perempuan. Variabel terikat (x) pada penelitian ini yaitu

media quizizz, dan variabel bebas (y) adalah minat belajar. Data yang digunakan terdiri dari dua jenis, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui hasil pengamatan pada peserta didik, dan data kuantitatif diperoleh dari hasil tes yang diberikan pada akhir siklus. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini berupa observasi atau pengamatan terhadap aktivitas guru dan peserta didik dengan menggunakan lembar observasi, kemudian tes berupa Pilihan Ganda berjumlah 20 soal yang dikerjakan secara mandiri dan terakhir dokumentasi berupa foto sebagai bukti pelaksanaan kegiatan. Dokumentasi adalah Teknik untuk memperoleh atau mengetahui informasi dengan buku-buku dan arsip yang terkait dengan objek penelitian. Proses analisis interaktif. Analisis deskriptif kualitatif menggunakan pendekatan interaktif yang terdiri dari tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan dalam suatu siklus berkelanjutan bersamaan dengan proses pengumpulan data sebagaimana di jelaskan oleh Febri Fajar Pratama (2024) bahwa “ analisis data kualitatif dilakukan melalui

proses yang saling berkaitan antara pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan verifikasi, yang membentuk siklus analisis berkesinambungan selama penelitian berlangsung". Data yang diperoleh dari penelitian, selanjutnya diolah dengan analisis deskriptif untuk menggambarkan peningkatan pembelajaran dan pencapaian indikator keberhasilan setiap siklus.

Keberhasilan penelitian tindakan ini akan tercapai apabila minat belajar Bahasa Indonesia peserta didik telah mencapai standar ketuntasan individu yaitu dengan nilai ≥ 75 (nilai KKM), dan tingkat ketuntasan klasikal mencapai $\geq 80\%$ dari jumlah peserta didik yang telah mencapai nilai KKM yang ditetapkan yaitu 24 peserta didik..

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SDN 1 Nusawangi Kabupaten Tasikmalaya tahun pelajaran 2024/2025 pada semester genap (II) siklus pertama ini dilaksanakan pada hari Selasa 27 Mei 2025 dengan alokasi waktu setiap pertemuan 3 x 35 menit. Sedangkan untuk siklus kedua dilaksanakan pada hari Rabu 28 Mei 2025 dengan alokasi waktu setiap pertemuan 3 x 35 menit.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil

Pada pelaksanaan siklus I, dilakukan pengamatan terhadap aktivitas guru dan siswa ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung dengan menggunakan lembar pengamatan yang sudah disiapkan. Pengamat memberikan penilaian dengan mencentang ($\surd$) aspek-aspek yang diamati pada lembar tersebut. Berikut hasil observasi pada siklus I:

Tabel 1. Hasil Penilaian Komponen Modul siklus I

Kategori	Jumlah Aktivitas	Skor
Sangat Baik (4)	17	68
Baik (3)	3	9
Cukup (2)	-	-
Kurang (1)	-	-
Jumlah	20	77
Persentase $\frac{77}{80} = \times 100\%$ 96,25%		

Kategori penilaian:

- 1-16 = Kurang
- 17-32 = Cukup
- 33-48 = Baik
- 49-92 = Sangat Baik

Berdasarkan tabel 1, hasil penilaian terhadap komponen Modul yang diperoleh melalui observasi guru

kelas pada siklus I menunjukkan total skor 77. Hal ini menunjukkan bahwa guru telah menyusun komponen Modul dengan sangat baik untuk mendukung efektivitas proses pembelajaran.

Tabel 2. Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I

Kategori	Jumlah Aktivitas	Skor
Sangat Baik (4)	23	68
Baik (3)	8	24
Cukup (2)	-	-
Kurang (1)	-	-
Jumlah	31	93
Persentase $\frac{93}{100} = \times 100\%$ 93%		

Kategori penilaian:

- 1-25 = Kurang
- 26-50 = Cukup
- 51-75 = Baik
- 76-100 = Sangat Baik

Dari tabel 2 di atas, dapat dilihat penilaian melalui pengamatan selama proses pembelajaran pada siklus I terhadap aktivitas guru memperoleh total skor 93. Hal ini menunjukkan bahwa guru telah melaksanakan aktivitas pembelajaran dengan media quizizz sangat baik.

Tabel 3. Hasil Observasi Aktivitas Peserta didik siklus I

Kategori	Jumlah Aktivitas	Skor
Sangat Baik (4)	9	36
Baik (3)	3	9
Cukup (2)	-	-
Kurang (1)	-	-
Jumlah	12	45
Persentase $\frac{45}{48} = \times 100\%$ 93,75%		

Kategori penilaian:

- 1-12 = Kurang
- 13-24 = Cukup
- 25-36 = Baik
- 37-48 = Sangat Baik

Berdasarkan tabel 3, memperlihatkan hasil penilaian observasi aktivitas peserta didik yang diperoleh dari pengamatan observer selama proses pembelajaran pada siklus I menunjukkan total skor 45. Ini berarti peserta didik telah melaksanakan aktivitas dalam proses pembelajaran dengan media quizizz yang diterapkan oleh guru dengan sangat baik.

Tabel 4. Hasil Minat Belajar Peserta didik Siklus I

Nilai	Jumlah Perse Peserta ntase didik	Keterangan
-------	----------------------------------	------------

≥75	18	60%	Tuntas
<75	12	40%	Belum Tuntas
Jumlah	30	100%	

Berdasarkan hasil tes di atas, diketahui bahwa penerapan media quizizz pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan minat belajar peserta didik. Namun, untuk mencapai ketuntasan klasikal yang diinginkan (≥80%), masih diperlukan upaya perbaikan dan tindakan lebih lanjut pada siklus berikutnya.

Pada pelaksanaan siklus II, pengamatan juga dilakukan terhadap aktivitas guru dan peserta didik yang berlangsung dengan menggunakan lembar pengamatan yang telah disiapkan. Pengamat memberikan penilaian dengan mencentang (√) aspek-aspek yang diamati dalam lembar tersebut. Berikut hasil observasi pada siklus II:

Tabel 5. Hasil Penilaian Komponen Modul Siklus I

Kategori	Jumlah Aktivitas	Skor
Sangat Baik (4)	22	84
Baik (3)	1	3
Cukup (2)	-	-
Kurang (1)	-	-
Jumlah	23	87
Persentase $\frac{87}{88} = \times 100\%$ 98,86%		

Kategori penilaian:

- 1-12 = Kurang
- 26-50 = Cukup
- 51-75 = Baik
- 76-100 = Sangat Baik

Berdasarkan tabel 5, penilaian terhadap komponen Modul yang dilakukan oleh pengamat selama proses pembelajaran pada siklus II menunjukkan skor total sebesar 87 dengan kriteria sangat baik. Ini menunjukkan bahwa guru telah menyusun Modul dengan sangat baik untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran.

Tabel 6. Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II

Kategori	Jumlah Aktivitas	Skor
Sangat Baik (4)	22	88
Baik (3)	1	3
Cukup (2)	-	-
Kurang (1)	-	-
Jumlah	23	91
Persentase $\frac{91}{92} = \times 100\%$ 98,91%		

Kategori penilaian

- 1-25 = kurang
- 26-50 = Cukup
- 51-75 = Baik

- 76-100 = Sangat Baik

Dari tabel 6 di atas, penilaian terhadap pelaksanaan pembelajaran oleh pengamat selama siklus II menunjukkan skor total sebesar 91. Ini mengindikasikan bahwa guru telah melaksanakan semua aktivitas dalam proses pembelajaran menggunakan media quizizz dengan sangat baik.

Tabel 7. Hasil Observasi Aktivitas Peserta didik Siklus I

Kategori	Jumlah Aktivitas	Skor
Sangat Baik (4)	12	48
Baik (3)	-	-
Cukup (2)	-	-
Kurang (1)	-	-
Jumlah	12	48
Persentase	$\frac{48}{48} \times 100\%$	100%

Kategori penilaian:

- 1-12 = Kurang
- 13-24 = Cukup
- 25-36 = Baik
- 37-48 = Sangat Baik

Berdasarkan tabel 7 memperlihatkan hasil observasi aktivitas peserta didik yang dilakukan oleh pengamat selama siklus II menunjukkan skor total sebesar 48. Ini

berarti peserta didik telah melaksanakan semua aktivitas selama pembelajaran dengan media quizizz yang diterapkan oleh guru dengan sangat baik.

Tabel 8. Minat Belajar Peserta didik Siklus II

Nilai	Jumlah Peserta didik		Keterangan
≥75	29	96,67%	Tuntas
<75	1	3,33%	Belum Tuntas
Jumlah	30	100%	

Berdasarkan hasil tes, terlihat bahwa penerapan media quizizz pada siklus II berhasil meningkatkan minat belajar peserta didik dan mencapai ketuntasan klasikal yang diinginkan yaitu ≥80%.

Pembahasan

Penelitian Tindakan Kelas ini memiliki tujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dengan menerapkan media quizizz pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi ekspresi diri melalui hobi sebagai di kelas V SDN 1 Nusawangi Kabupaten Tasikmalaya. Pemilihan media pembelajaran ini sangat penting untuk

mencapai tujuan pembelajaran. Sebagaimana menurut Sadiman (2009), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Media ini berfungsi untuk mendorong perhatian dan minat peserta didik, serta membantu mereka memahami dan menguasai materi pelajaran. Media berupa alat, bahan, atau sumber informasi yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, memilih media yang sesuai sangat penting untuk mencapai minat belajar yang optimal. Guru harus mempertimbangkan tujuan pembelajaran, materi ajar, karakteristik peserta didik, dan kondisi lingkungan belajar saat menentukan media yang akan digunakan.

Media yang diterapkan adalah quizizz, di mana kegiatan belajar berlangsung melalui permainan kuis yang menyenangkan. Media ini membantu peserta didik untuk mengingat materi yang diajarkan melalui quizizz dan memungkinkan mereka untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Dengan pendekatan ini, peserta didik tidak hanya mendengarkan atau mencatat

informasi, tetapi juga berpartisipasi secara langsung dan berinteraksi dalam kegiatan belajar. Karena manfaat tersebut, peneliti memilih untuk melakukan penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan media quizizz untuk meningkatkan minat belajar peserta didik di kelas V SDN 1 Nusawangi.

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun beberapa langkah untuk memastikan kelancaran pelaksanaan siklus I dan siklus II. Perencanaan ini mencakup modul yang menerapkan media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN 1 Nusawangi. Implementasi modul dalam proses pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan, yang dapat dilihat pada diag



Gambar 1
Diagram hasil penilaian modul siklus I
dan II

Dari diagram di atas, terlihat bahwa hasil penilaian Modul pada siklus I mencapai 96,25% dengan kategori sangat baik, sementara pada siklus II meningkat menjadi 98,86%, juga dengan kategori sangat baik. Perbaikan yang dilakukan dari siklus I meliputi dua aspek utama: penambahan tujuan pembelajaran yang sebelumnya tidak dicantumkan dalam Modul dan penambahan ice breaking "tepuk semangat" untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

Pada tahap pelaksanaan, peneliti menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan sebagai pedoman untuk mengamati aktivitas guru dan peserta didik selama proses pembelajaran. Hasil dari observasi ini kemudian digunakan untuk refleksi dan sebagai dasar perbaikan pada siklus berikutnya. Berikut adalah diagram hasil observasi aktivitas guru yang diperoleh dalam penelitian ini:



Gambar 2
Diagram hasil observasi aktivitas guru
siklus I dan II

Berdasarkan diagram tersebut, terlihat adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II, menunjukkan bahwa guru berhasil memperbaiki kegiatan pembelajaran dengan media quizizz untuk meningkatkan minat belajar Bahasa Indonesia peserta didik di kelas V SDN 1 Nusawangi. Pada siklus I, hasil observasi aktivitas guru mencapai 93% dengan kategori sangat baik, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 98,91% dengan kategori sangat baik. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I sudah berjalan sangat baik sesuai dengan Modul yang disusun. Untuk siklus berikutnya, beberapa perbaikan dilakukan, termasuk: menyiapkan *ice breaking* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik, meningkatkan keaktifan peserta didik dalam

berinteraksi dan berpartisipasi aktif dengan menjawab quizizz yang hasil kerjanya bisa dilihat di handphone agar kegiatan lebih efektif. Berikut adalah diagram yang menggambarkan hasil observasi aktivitas peserta didik pada siklus I dan II:



Gambar 3
Diagram hasil obsevasi aktivitas
peserta didik siklus I dan II

Berdasarkan diagram tersebut, terdapat peningkatan dalam aktivitas peserta didik dari siklus I ke siklus II, dengan persentase naik dari 93,75% pada siklus I menjadi 100% pada

siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik telah menjalankan aktivitas selama proses pembelajaran Bahasa Indonesia dengan media quizizz yang diterapkan oleh guru dengan sangat baik. Peningkatan tersebut terlihat dari semangat peserta didik saat melakukan *ice breaking* tepuk semangat, sehingga kegiatan tersebut menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

Selanjutnya hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan dalam minat belajar Bahasa Indonesia. Menurut Halimah, N. (2022), media quizizz mampu menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif, nyaman dan menyenangkan. Media ini membantu mengurangi kebosanan pada peserta didik, sehingga mereka merasa lebih nyaman dalam proses belajar. Berdasarkan teori ini, penerapan media quizizz dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dan pada akhirnya, hasil belajar mereka. Berikut adalah diagram yang menunjukkan ketuntasan belajar peserta didik secara klasikal per siklus.



Gambar 4

Diagram ketuntasan belajar peserta didik secara klasikal

Berdasarkan diagram di atas, terdapat peningkatan signifikan dalam minat belajar peserta didik dari pra siklus hingga siklus II. Pada pra siklus, hanya 18 peserta didik yang mencapai nilai $\geq 75\%$ dengan persentase ketuntasan 60%. Pada siklus I, jumlah peserta didik yang tuntas meningkat menjadi 23 orang dengan persentase ketuntasan 76,67%. Di siklus II, persentase ketuntasan peserta didik kembali meningkat menjadi 96,67%, dengan 29 peserta didik mencapai nilai ≥ 75 . Ketuntasan belajar yang diukur dengan peserta didik yang memperoleh nilai ≥ 75 mencapai 80%

dari total peserta didik, yaitu 30 orang. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media quizizz berhasil meningkatkan minat belajar peserta didik secara signifikan.

E. Kesimpulan

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kelas V SDN 1 Nusawangi dapat disimpulkan bahwa:

1. Perencanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dengan menggunakan media Quizizz disusun secara sistematis dan terstruktur. Guru merancang kegiatan pembelajaran dengan memadukan unsur teknologi dan permainan berbasis edukasi, yang dikemas dalam bentuk kuis interaktif. Perencanaan ini mencakup penyusunan modul ajar, pembuatan soal kuis digital di platform Quizizz, serta penentuan indikator keberhasilan yang terukur. Dengan pendekatan ini, guru menciptakan suasana belajar yang menarik, menantang, dan menyenangkan bagi peserta didik. Selain itu, perencanaan ini disesuaikan dengan kebutuhan

peserta didik, sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna.

2. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media Quizizz berlangsung dalam suasana yang aktif dan partisipatif. Peserta didik menunjukkan antusiasme tinggi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Media Quizizz yang bersifat interaktif mampu menarik perhatian peserta didik sejak awal pembelajaran. Mereka lebih fokus, tertantang untuk menjawab soal-soal kuis dengan cepat dan benar, serta termotivasi untuk meraih skor tertinggi. Pelaksanaan pembelajaran juga menunjukkan keterlibatan aktif peserta didik dalam diskusi kelompok, tanya jawab, dan penyelesaian tugas. Dengan metode ini, proses belajar tidak lagi monoton, melainkan menjadi pengalaman belajar yang menyenangkan.
3. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan minat belajar peserta didik setelah diterapkannya media Quizizz. Hal ini terlihat dari empat indikator minat belajar yang meliputi: perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan

keterlibatan peserta didik. Pada tahap pra siklus, tingkat ketuntasan peserta didik hanya mencapai 60%, menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik belum menunjukkan minat dan hasil belajar yang optimal. Kemudian pada siklus I, setelah diterapkannya media Quizizz untuk pertama kalinya, terjadi peningkatan ketuntasan menjadi 76,67%, meskipun masih terdapat beberapa kekurangan dalam pelaksanaan. Setelah dilakukan perbaikan dan refleksi, pelaksanaan siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan, dengan ketuntasan peserta didik mencapai 96,67%. Peserta didik menjadi lebih aktif, semangat mengikuti pembelajaran, serta memperoleh hasil evaluasi yang lebih baik. Secara keseluruhan, media Quizizz terbukti efektif sebagai inovasi pembelajaran yang mampu menumbuhkan minat dan motivasi belajar Bahasa Indonesia di kalangan peserta didik sekolah dasar.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti menyarankan beberapa hal untuk penelitian berikutnya, antara lain:

1. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat terus mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti Quizizz, dalam proses belajar mengajar. Media ini terbukti mampu menarik perhatian dan meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam kegiatan belajar, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang sering dianggap membosankan oleh sebagian peserta didik. Penggunaan media interaktif juga dapat memfasilitasi gaya belajar yang berbeda-beda serta menciptakan suasana kelas yang lebih menyenangkan dan menantang. Selain itu, guru sebaiknya mengintegrasikan media ini secara variatif, tidak hanya pada tahap evaluasi, tetapi juga pada tahap penyampaian materi dan penguatan konsep.

2. Bagi Peserta didik

Peserta didik diharapkan lebih aktif memanfaatkan media pembelajaran seperti Quizizz untuk

memperdalam pemahaman materi dan meningkatkan motivasi belajar. Melalui platform ini, peserta didik dapat belajar secara mandiri maupun kolaboratif dengan cara yang menyenangkan dan tidak monoton. Selain itu, peserta didik juga diharapkan memiliki kesadaran untuk belajar dengan penuh tanggung jawab, tidak hanya karena tugas atau penilaian, tetapi karena adanya keinginan sendiri untuk memahami materi pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

Pihak sekolah perlu memberikan dukungan penuh terhadap penerapan inovasi pembelajaran dengan memfasilitasi kebutuhan teknologi seperti koneksi internet yang stabil, perangkat elektronik (laptop/tablet), serta pelatihan penggunaan media digital bagi guru. Sekolah juga perlu mendorong budaya pembelajaran yang aktif, kreatif, dan inovatif, termasuk dengan memberikan ruang bagi guru untuk bereksperimen dengan berbagai media pembelajaran. Dukungan kebijakan dari pihak manajemen sekolah sangat penting untuk

memastikan bahwa penggunaan media pembelajaran modern menjadi bagian integral dari strategi pembelajaran di sekolah.

4. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat dijadikan referensi awal untuk kajian lebih lanjut mengenai efektivitas media pembelajaran digital terhadap aspek-aspek pembelajaran lainnya, seperti hasil belajar, kemampuan berpikir kritis, maupun kreativitas peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anjariah, S. (2006). Prestasi belajar siswa ditinjau dari dukungan sosial orang tua. *Jurnal Psikologi*, 2(1), 1-5.
- Azwar, S. (2014). Tes prestasi: Fungsi dan pengembangan pengukuran prestasi belajar (Edisi kedua). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Anugrah, M. (2019). Penelitian Tindakan Kelas (Langkah-langkah Praktis Pelaksanaan Penelitian tindakan Kelas. Yogyakarta: Leukitaprio.
- Aqib, Z. dkk. (2014). Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB, TK. Bandung: CV. Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi, Suharjo dan Supari (2008). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Daryanto. (2010). Media Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media.
- Dimiyati dan Mujiono.(1999). Belajar dan Pembelajaran, Jakarta: Rineka cipta.
- Endriani, Ani. (2011). Indikator Minat Belajar dalam blogspot.com.dialses pada tanggal 10 2017.
- Pratama, F. F., Nurhasanah, S., & Nugraha, F. (2024). Penggunaan media pembelajaran Quizizz dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas V SD. *Journal of Elementary Education (COLLASE)*, 7(5), 821–827.
- Halimah, N. (2022). Efektivitas Quizizz dalam Meningkatkan Keterlibatan Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(3), 201-210.
- Hardjo, S. dkk (2014) Hubungan Antara Kebiasaan Dan dukungan Orangtua Dengan Prestasi Belajar. *Jurnal Program Studi Magister Psikologi Volume 6, No 2, Desember 2011.*
- Maknunah, J. (2015). Hubungan Antara Dukungan Orangtua dan Motivasi Belajar Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas VII MTs AL Hidayah Karangploso. Malang:

Jurnal Psikologi Universitas Islam
Negeri (UIN) Malang.

Rachmawati, Ali Nugraha. (2013).
Metode Pengembangan Sosial
Emosional. Tangerang: Universitas
Terbuka.

Sanjaya, W. (2009). Penelitian
Tindakan Kelas. Jakarta Kencana
Prenada Media.

Setiawan, A, Wigit, S. dan
Sulistianingsih, D. (2019).
Implementasi Media Game Edukasi
Quizizz untuk Meningkatkan Hasil
Belajar Matematika Sistem
Persamaan Linear Tiga Variabel
Kelas X IPA SMA N 15 Semarang.
Semarang : Edusaintek.

Septiarini, D. S., Heryadi, D., &
Chandra, D. (2023). Penerapan
Media Pembelajaran Berbasis
Audio Visual Canva untuk
Meningkatkan Keterampilan
Menulis Puisi. Jurnal Basicedu,
7(3), 498–506. p-ISSN: 2548-8856
| e-ISSN: 2549-127X.