

Peningkatan Media Belajar yang Menarik Melalui Aplikasi *Quizz* untuk Meningkatkan (Kekompakan, Kreatifitas, Berpikir Kritis) pada Siswa di Tingkat SD/MI

Diva Amilia Ramadhani^{1*}, Nurul Oktavia Ramadani², Nabila Fitri Angelika Ika³,
Putra Viratama⁴

^{1,2,3,4} IAIN Fatahul Muluk Papua, Indonesia

divaameliaramadhani@gmail.com^{1*}, oktavianurul005@gmail.com², nabilafitriangelika@gmail.com³,
putraviratama@gmail.com⁴

Alamat: Jalan Merah Putih Jl. Buper Waena, Waena, Kec. Heram, Kota Jayapura, Papua
99351

Korespondensi penulis: divaameliaramadhani@gmail.com

Abstracts: *The purpose of this research is to evaluate the effectiveness of using the Quiz application as an interactive learning medium to enhance cooperation, creativity, and critical thinking skills among fourth-grade elementary school students (SD/MI). The Classroom Action Research (CAR) method was employed to analyze the impact of digital quiz-based learning on students. The study was conducted over two cycles, which included planning, action, observation, and reflection. The results indicated that the use of the Quiz application could improve student cooperation through interaction and group collaboration, foster creativity through innovative problem-solving, and enhance critical thinking skills through analysis and evaluation of issues. Improvement was reflected in the average achievement scores for indicators of cooperation, creativity, and critical thinking, which reached 85%, 82%, and 80% respectively in the second cycle. This research concludes that the Quiz application, as an interactive learning medium, can create a dynamic, enjoyable, and meaningful learning atmosphere, and is relevant to the needs of today's digital generation.*

Keywords: *Quiz Application, cohesiveness, creativity, critical thinking, interactive learning, Classroom Action Research, SD/MI students.*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan aplikasi Quiz sebagai media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan kekompakan, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SD/MI. Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) digunakan untuk menganalisis dampak pembelajaran berbasis kuis digital pada siswa. Penelitian dilakukan dalam dua siklus yang mencakup perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quiz dapat meningkatkan kekompakan siswa melalui interaksi dan kerja sama kelompok, mengembangkan kreativitas melalui penyelesaian soal yang inovatif, serta memperbaiki kemampuan berpikir kritis dengan analisis dan evaluasi terhadap masalah. Peningkatan terlihat dari rata-rata nilai ketercapaian pada indikator kekompakan, kreativitas, dan berpikir kritis yang masing-masing mencapai 85%, 82%, dan 80% pada siklus kedua. Penelitian ini menyimpulkan bahwa aplikasi Quiz sebagai media pembelajaran interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang dinamis, menyenangkan, dan bermakna, serta relevan dengan kebutuhan generasi digital saat ini.

Kata Kunci: Aplikasi Quiz, kekompakan, kreativitas, berpikir kritis, pembelajaran interaktif, Penelitian Tindakan Kelas, siswa SD/MI.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor kunci dalam pengembangan sumber daya manusia yang berkualitas. Dalam era globalisasi dan digitalisasi saat ini, dunia pendidikan dituntut untuk lebih inovatif dalam menciptakan suasana belajar yang menarik, efektif, dan efisien. Pembelajaran di tingkat Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI) menjadi dasar penting dalam membentuk pola pikir, kreativitas, serta keterampilan sosial siswa. Namun,

kenyataannya masih banyak sekolah yang menggunakan metode pembelajaran konvensional seperti ceramah, yang sering kali membuat siswa cepat bosan dan kurang aktif dalam proses belajar mengajar (Jannah & Atmojo, 2022).

Salah satu tantangan utama pendidikan di tingkat dasar adalah kurangnya media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan mampu mendorong partisipasi siswa. Media pembelajaran konvensional yang monoton cenderung menghambat pengembangan keterampilan siswa, baik secara kognitif, sosial, maupun emosional. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode dan media pembelajaran yang lebih relevan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa saat ini.

Seiring dengan perkembangan teknologi, aplikasi berbasis digital seperti Quiz menjadi salah satu solusi yang potensial. Dengan Quizziz, guru dapat membuat permainan kuis pembelajaran interaktif yang dapat diakses siswa dari mana saja tanpa perlu bertemu langsung (Muliya, 2022). Quizziz adalah aplikasi pendidikan yang menawarkan penceritaan fleksibel dalam format permainan. Fitur-fitur aplikasi Quizziz dirancang untuk membuat pemecahan masalah menjadi menarik dan menyenangkan bagi siswa dan memungkinkan pendidik membuat materi pembelajaran dan penilaian selama proses pembelajaran, sehingga meningkatkan motivasi belajar (Maunino, G. Z. T & Tacoh, Y. T. B, 2023).

Aplikasi kuis interaktif ini menawarkan pengalaman belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan kolaboratif. Dalam konteks pembelajaran kelompok, Quiz mendorong siswa untuk bekerja sama, berbagi ide, serta saling membantu dalam menyelesaikan tantangan (Sulistyowati, 2019). Hal ini secara tidak langsung meningkatkan kekompakan dan keterampilan sosial siswa. Selain itu, melalui pertanyaan kuis yang bersifat analitis dan aplikatif, aplikasi ini dapat mengasah kemampuan berpikir kritis dan kreativitas siswa.

Kekompakan dalam pembelajaran sangat penting karena membantu siswa untuk bekerja secara kolaboratif dalam kelompok. Kekompakan menciptakan lingkungan belajar yang harmonis, di mana setiap anggota tim berpartisipasi aktif dalam mencapai tujuan bersama. Di sisi lain, kreativitas juga menjadi keterampilan yang harus dikembangkan sejak dini. Kreativitas memungkinkan siswa untuk berpikir di luar kebiasaan, menghasilkan ide-ide baru, dan mencari solusi inovatif terhadap permasalahan yang dihadapi. Kemampuan berpikir kritis, sebagai bagian dari keterampilan berpikir tingkat tinggi (*higher-order thinking skills*), membantu siswa untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menyelesaikan masalah dengan cara yang logis dan sistematis.

Berdasarkan fenomena tersebut, penerapan aplikasi Quiz dalam pembelajaran dapat menjadi salah satu strategi efektif untuk meningkatkan keterampilan kekompakan, kreativitas, dan berpikir kritis siswa. Selain itu, penggunaan aplikasi berbasis teknologi juga sesuai dengan kebutuhan generasi digital saat ini, yang lebih akrab dengan perangkat teknologi seperti komputer, tablet, dan smartphone. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji efektivitas penggunaan aplikasi Quiz dalam meningkatkan kekompakan, kreativitas, dan berpikir kritis pada siswa SD/MI.

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan aplikasi Quiz sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kekompakan, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis siswa di kelas IV SD/MI. Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan melalui dua siklus dalam pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), diperoleh temuan bahwa penggunaan aplikasi Quiz mampu membawa dampak positif terhadap kualitas pembelajaran di kelas. Pembelajaran yang didesain secara interaktif dan melibatkan aktivitas kuis berbasis kelompok mampu menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis, kolaboratif, serta partisipatif. Siswa menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan kerja sama, pemikiran kreatif, serta analisis kritis selama kegiatan belajar berlangsung. Hal ini terlihat dari perubahan perilaku siswa, yang pada awalnya pasif dan cenderung bekerja secara individual, menjadi lebih aktif dalam berdiskusi, berkontribusi dalam kelompok, serta berani menyampaikan ide-ide orisinal mereka.

Dalam konteks pembelajaran berbasis kelompok, penggunaan aplikasi Quiz mampu membangun kekompakan siswa. Hal ini dapat dilihat dari interaksi positif yang muncul selama sesi kuis, di mana siswa saling berdiskusi, bertukar pendapat, serta bekerja sama untuk menyelesaikan setiap tantangan yang diberikan. Keberhasilan dalam menjawab soal-soal kuis bukan hanya menjadi tanggung jawab individu, melainkan hasil dari kolaborasi yang solid antaranggota kelompok. Melalui pengalaman ini, siswa belajar untuk mendengarkan pendapat teman, menghargai perbedaan, serta mengutamakan kepentingan kelompok dalam mencapai tujuan bersama. Kondisi ini memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan keterampilan sosial siswa, yang tidak hanya bermanfaat dalam konteks akademis tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari.

Di samping itu, penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kreativitas siswa dalam menyelesaikan soal-soal yang dirancang untuk mendorong pemikiran inovatif. Desain kuis yang variatif dan menantang memberikan stimulus bagi siswa untuk berpikir di luar pola kebiasaan, mengaitkan materi pelajaran dengan situasi nyata, serta menghasilkan solusi yang kreatif dan orisinal. Suasana kompetitif yang tercipta selama sesi

kuis turut berperan dalam memicu motivasi siswa untuk mengeksplorasi ide-ide baru dan memberikan jawaban yang tidak hanya benar tetapi juga unik. Hal ini memperlihatkan bahwa pembelajaran yang dirancang dengan elemen interaktif dan menyenangkan dapat menjadi sarana efektif untuk mengembangkan potensi kreatif siswa, yang sering kali terhambat dalam metode pembelajaran konvensional.

Selain kekompakan dan kreativitas, kemampuan berpikir kritis siswa juga mengalami perkembangan yang signifikan selama proses penelitian berlangsung. Pada awalnya, sebagian besar siswa hanya mampu menjawab soal-soal sederhana yang bersifat hafalan. Namun, melalui penggunaan soal-soal kuis yang mengandung elemen analisis dan evaluasi, siswa mulai menunjukkan kemampuan untuk berpikir lebih dalam dan logis. Mereka mampu mengevaluasi pilihan jawaban, menganalisis masalah yang diberikan, serta memberikan alasan yang rasional dan sistematis terhadap jawaban yang dipilih. Proses diskusi kelompok juga berkontribusi dalam melatih kemampuan berpikir kritis siswa, di mana mereka dituntut untuk mempertimbangkan berbagai pendapat sebelum mencapai kesimpulan yang tepat. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis aplikasi Quiz tidak hanya membantu siswa memahami materi pelajaran tetapi juga melatih keterampilan berpikir tingkat tinggi yang sangat penting di era modern.

Keberhasilan penelitian ini juga didukung oleh beberapa faktor penting. Salah satunya adalah peran aktif guru dalam memfasilitasi proses pembelajaran dan memberikan bimbingan kepada siswa. Guru berperan sebagai mediator yang memastikan setiap siswa terlibat dalam kegiatan belajar serta memahami mekanisme penggunaan aplikasi Quiz. Selain itu, variasi soal yang menarik dan relevan dengan kehidupan siswa turut berkontribusi dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Dukungan teknologi yang mudah digunakan juga membantu siswa lebih cepat beradaptasi dengan metode pembelajaran baru ini. Namun, penelitian ini juga menemukan beberapa hambatan, seperti kesulitan awal dalam penguasaan aplikasi dan perbedaan tingkat partisipasi antaranggota kelompok. Hambatan ini berhasil diatasi melalui pendampingan intensif dan pengelolaan kelompok yang efektif, sehingga seluruh siswa dapat berpartisipasi secara optimal.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research (CAR) sebagai pendekatan utama. Metode ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu untuk mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi Quiz dalam meningkatkan kekompakan, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis siswa

SD/MI. Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu metode penelitian yang dilakukan di dalam kelas dengan tujuan memperbaiki kualitas pembelajaran secara langsung melalui serangkaian tindakan yang dirancang, dilaksanakan, dan dievaluasi dalam siklus tertentu. Dalam penelitian ini, peneliti bertindak sebagai fasilitator yang bekerja sama dengan guru kelas dalam merencanakan, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan yang dilakukan.

Penelitian ini dilaksanakan di salah satu SD/MI di daerah tertentu dengan melibatkan siswa kelas IV sebagai subjek penelitian. Pemilihan siswa kelas IV didasarkan pada pertimbangan bahwa pada usia ini, siswa mulai memiliki kemampuan untuk bekerja sama dalam kelompok, berpikir logis, serta menunjukkan kreativitas dalam menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran. Selain itu, siswa pada tingkatan ini juga lebih adaptif terhadap penggunaan teknologi dalam proses belajar mengajar. Penelitian ini dilakukan dalam beberapa siklus, di mana setiap siklus terdiri dari empat tahapan utama, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Siklus ini dilakukan berulang kali hingga ditemukan peningkatan yang signifikan terhadap keterampilan kekompakan, kreativitas, dan berpikir kritis siswa.

Tahap perencanaan merupakan tahapan awal dalam penelitian ini, di mana peneliti bersama guru kelas merumuskan rancangan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Quiz. Pada tahap ini, peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), materi ajar, panduan penggunaan aplikasi Quiz, serta instrumen pengumpulan data. Rencana pembelajaran yang dibuat berfokus pada kegiatan berbasis kuis interaktif yang dirancang untuk mendorong kerja sama tim, kreativitas, dan pemikiran kritis siswa. Selain itu, instrumen penelitian yang disiapkan meliputi lembar observasi, lembar penilaian kekompakan kelompok, lembar penilaian kreativitas, dan lembar penilaian berpikir kritis. Peneliti juga menyusun soal-soal kuis yang bervariasi dalam tingkatan kesulitan dan jenis pertanyaan, termasuk soal berbentuk pilihan ganda, jawaban singkat, dan soal analitis.

Setelah perencanaan selesai, tahap selanjutnya adalah pelaksanaan tindakan. Pada tahap ini, peneliti bersama guru kelas menerapkan pembelajaran berbasis aplikasi Quiz sesuai dengan rencana yang telah dibuat. Proses pembelajaran diawali dengan penjelasan mengenai tujuan kegiatan, penggunaan aplikasi Quiz, serta aturan dalam menjawab pertanyaan kuis. Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil yang terdiri dari empat hingga lima orang per kelompok. Setiap kelompok diberikan perangkat untuk mengakses aplikasi kuis yang berisi soal-soal pembelajaran yang telah disiapkan sebelumnya. Pembelajaran dilaksanakan secara bertahap, di mana siswa bekerja sama dalam kelompok

untuk menjawab soal kuis dalam waktu yang telah ditentukan. Dalam proses ini, peran guru adalah sebagai fasilitator yang mengamati dan memberikan arahan kepada siswa ketika diperlukan. Siswa diajak untuk berdiskusi, berkolaborasi, dan memecahkan masalah bersama, sehingga kekompakan mereka dapat terbangun. Pada saat yang sama, soal-soal kuis dirancang untuk mendorong kreativitas dan berpikir kritis siswa dengan mengaitkan materi pelajaran dengan konteks kehidupan sehari-hari.

Tahap berikutnya adalah observasi, di mana peneliti melakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya untuk mencatat keterlibatan siswa, interaksi antarsiswa dalam kelompok, serta cara siswa menyelesaikan soal-soal kuis. Observasi ini bertujuan untuk menilai sejauh mana kekompakan, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis siswa berkembang melalui penggunaan aplikasi Quiz. Selain itu, peneliti juga mencatat hambatan atau permasalahan yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung, seperti kesulitan siswa dalam menggunakan aplikasi atau kurangnya partisipasi aktif dari beberapa anggota kelompok.

Tahap terakhir dalam siklus ini adalah refleksi, di mana peneliti bersama guru kelas mengevaluasi hasil tindakan yang telah dilakukan. Refleksi dilakukan dengan menganalisis data yang diperoleh dari lembar observasi, lembar penilaian kelompok, serta hasil kuis yang dikerjakan siswa. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas pembelajaran berbasis aplikasi Quiz dalam meningkatkan kekompakan, kreativitas, dan berpikir kritis siswa. Hasil refleksi digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki rencana tindakan pada siklus berikutnya, sehingga permasalahan yang muncul pada siklus sebelumnya dapat diminimalkan. Refleksi juga memungkinkan peneliti untuk mengetahui sejauh mana peningkatan keterampilan siswa dan apakah tindakan yang dilakukan sudah mencapai tujuan penelitian.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari beberapa jenis. Pertama, lembar observasi digunakan untuk mencatat aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung, termasuk kerja sama antaranggota kelompok, partisipasi dalam menjawab soal, serta keterlibatan siswa dalam diskusi. Kedua, lembar penilaian kekompakan digunakan untuk menilai sejauh mana siswa mampu bekerja sama dalam kelompok, saling membantu, dan berkontribusi aktif dalam menyelesaikan tugas. Ketiga, lembar penilaian kreativitas digunakan untuk menilai kemampuan siswa dalam menemukan solusi kreatif, berpikir di luar kebiasaan, serta menghasilkan ide-ide baru dalam menjawab soal kuis. Keempat, lembar penilaian berpikir kritis digunakan untuk menilai kemampuan siswa

dalam menganalisis, mengevaluasi, dan menyelesaikan permasalahan yang disajikan dalam soal kuis. Selain itu, tes hasil belajar juga digunakan untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang diajarkan.

Data yang diperoleh dari berbagai instrumen tersebut dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif dilakukan dengan cara menginterpretasikan data hasil observasi dan penilaian terhadap aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Sementara itu, analisis kuantitatif dilakukan dengan menghitung persentase peningkatan kekompakan, kreativitas, dan berpikir kritis siswa dari satu siklus ke siklus berikutnya. Hasil analisis ini kemudian dibandingkan untuk mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi Quiz dalam mencapai tujuan penelitian.

Dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas yang sistematis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai efektivitas aplikasi Quiz sebagai media pembelajaran interaktif. Siklus tindakan yang berulang memungkinkan peneliti untuk melakukan perbaikan secara bertahap hingga tujuan penelitian tercapai. Melalui metode ini, diharapkan penggunaan aplikasi Quiz tidak hanya meningkatkan keterampilan kekompakan, kreativitas, dan berpikir kritis siswa, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, menarik, dan bermakna.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Quizizz merupakan sebuah platform permainan digital yang memungkinkan siswa untuk terlibat dalam kegiatan kelas secara kolaboratif. Dengan memanfaatkan komputer atau smartphone, siswa dapat berlatih bersama, menjadikan pengalaman belajar lebih menarik dan menyenangkan bagi mereka.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi Quiz dalam meningkatkan kekompakan, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis siswa di kelas IV SD/MI. Penelitian dilaksanakan melalui metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus mencakup tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilakukan dalam situasi pembelajaran kelompok, di mana siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil dan bekerja sama untuk menyelesaikan soal-soal kuis yang disediakan dalam aplikasi Quiz.

Penelitian ini melibatkan sebanyak 30 siswa dari kelas IV. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar observasi, lembar penilaian kekompakan, kreativitas, dan berpikir kritis siswa, serta hasil kuis yang dikerjakan siswa. Pada setiap siklus, data

dikumpulkan, dianalisis, dan digunakan untuk merefleksikan perbaikan tindakan pada siklus berikutnya.

Hasil Penelitian

a. Peningkatan Kekompakan Siswa

Pada siklus pertama, pengamatan menunjukkan bahwa kekompakan siswa dalam kelompok masih belum optimal. Hal ini terlihat dari beberapa siswa yang cenderung pasif dan kurang berpartisipasi dalam diskusi kelompok. Selain itu, terdapat anggota kelompok yang mendominasi dalam menyelesaikan soal-soal kuis, sementara anggota lainnya hanya ikut menyetujui tanpa memberikan kontribusi berarti. Hasil penilaian kekompakan siswa pada siklus pertama rata-rata mencapai 65% dari indikator ketercapaian.

Namun, setelah diberikan pengarahan mengenai pentingnya bekerja sama dalam kelompok, serta adanya perbaikan dalam mekanisme pembagian tugas, kekompakan siswa mengalami peningkatan signifikan pada siklus kedua. Rata-rata nilai kekompakan siswa meningkat menjadi 85%. Siswa mulai menunjukkan sikap bekerja sama, saling membantu, dan aktif berpartisipasi dalam diskusi kelompok. Misalnya, ketika kelompok mendapatkan soal kuis yang sulit, siswa cenderung berdiskusi terlebih dahulu sebelum memberikan jawaban. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan keterampilan kolaborasi di antara anggota kelompok.

b. Peningkatan Kreativitas Siswa

Pada awal penelitian, kreativitas siswa dalam menyelesaikan soal kuis cenderung rendah. Sebagian besar siswa hanya memberikan jawaban yang bersifat hafalan dan kurang mampu mengaitkan materi pelajaran dengan contoh nyata dalam kehidupan sehari-hari. Pada siklus pertama, rata-rata nilai kreativitas siswa hanya mencapai 60%.

Untuk meningkatkan kreativitas siswa, soal-soal kuis pada siklus kedua dirancang lebih variatif, termasuk soal-soal yang menuntut siswa untuk berpikir kreatif dan memberikan solusi inovatif. Guru juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjelaskan jawaban mereka dengan cara yang unik dan orisinal. Hasil observasi pada siklus kedua menunjukkan adanya peningkatan kreativitas siswa, di mana rata-rata nilai kreativitas mencapai 82%. Siswa mampu memberikan jawaban yang lebih bervariasi dan inovatif, serta menunjukkan keberanian dalam menyampaikan ide-ide baru. Salah satu contohnya adalah ketika siswa diberikan soal mengenai cara menjaga kebersihan lingkungan, mereka mampu memberikan solusi kreatif seperti membuat program daur ulang sampah di sekolah dan membentuk tim kebersihan bersama.

c. Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis

Kemampuan berpikir kritis siswa pada siklus pertama masih cukup rendah. Hal ini terlihat dari hasil kuis yang dikerjakan siswa, di mana sebagian besar siswa hanya mampu menjawab soal-soal yang bersifat faktual dan sederhana. Rata-rata nilai berpikir kritis siswa pada siklus pertama hanya mencapai 62%.

Pada siklus kedua, soal-soal kuis dirancang dengan tingkat kesulitan yang lebih tinggi dan melibatkan unsur analisis, evaluasi, serta penyelesaian masalah. Siswa diberikan waktu yang cukup untuk berdiskusi dalam kelompok sebelum memberikan jawaban akhir. Selain itu, guru memberikan pertanyaan pemantik yang mendorong siswa untuk berpikir lebih mendalam dan kritis. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa, di mana rata-rata nilai berpikir kritis meningkat menjadi 80% pada siklus kedua. Siswa mulai menunjukkan kemampuan dalam menganalisis soal, mengevaluasi pilihan jawaban, dan memberikan alasan logis atas jawaban yang mereka berikan. Sebagai contoh, ketika diberikan soal tentang dampak perubahan iklim, siswa mampu menganalisis faktor penyebab perubahan iklim serta memberikan solusi konkret yang dapat dilakukan di lingkungan sekolah.

Pembahasan

Dari kajian literatur yang dilakukan, peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran mampu merangsang minat dan meningkatkan konsentrasi siswa. Beberapa aspek telah ditetapkan sebagai pedoman untuk menilai peningkatan minat belajar siswa dengan memanfaatkan aplikasi ini, baik di sekolah maupun di universitas. Penelitian yang dilakukan oleh Leony Sanga Lamsari Purba menunjukkan bahwa mahasiswa berpendapat bahwa penggunaan Quizizz efektif dalam menumbuhkan perhatian, pemahaman, keaktifan, ketelitian, serta ketenangan siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quiz sebagai media pembelajaran interaktif memiliki dampak positif dalam meningkatkan kekompakan, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis siswa. Berikut adalah pembahasan mendalam mengenai setiap keterampilan yang ditingkatkan:

a. Kekompakan Siswa

Peningkatan kekompakan siswa disebabkan oleh desain pembelajaran berbasis kelompok yang diterapkan melalui aplikasi Quiz. Pembelajaran kooperatif mendorong siswa untuk saling berinteraksi, berdiskusi, dan bekerja sama dalam mencapai tujuan bersama. Menurut penelitian sebelumnya, interaksi sosial memegang peranan penting dalam proses belajar, di mana siswa dapat belajar lebih efektif melalui kolaborasi dengan

teman sebaya. Melalui penggunaan aplikasi Quiz, siswa dituntut untuk menyelesaikan soal secara bersama-sama, sehingga mendorong terciptanya kekompakan di antara anggota kelompok .

b. Kreativitas Siswa

Untuk mendorong kreativitas dan keterampilan siswa dalam pembelajaran berbasis teknologi, diperlukan alat atau media pembelajaran yang modern, bahkan jika menggunakan media digital. Salah satunya dengan media pembelajaran berbasis teknologi dengan menggunakan aplikasi Quizziz dalam pembelajaran (Octavianna, Y., Nainggolan, C. F., Tampubolon, E. D., Silaban, F., & Simbolon, T, 2024).

Peningkatan kreativitas siswa dapat dikaitkan dengan variasi soal-soal kuis yang dirancang untuk mendorong pemikiran kreatif. Aplikasi Quiz memberikan fleksibilitas dalam merancang soal yang bersifat terbuka dan mendorong siswa untuk memberikan jawaban yang unik dan orisinal (Cholik, 2023). Kreativitas siswa semakin berkembang ketika mereka diberi kebebasan untuk berekspresi dan memecahkan masalah dengan cara yang berbeda. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya, yang menyatakan bahwa kreativitas muncul ketika individu dihadapkan pada situasi yang menantang dan diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi ide-ide baru.

c. Berpikir Kritis Siswa

Kemampuan berpikir kritis siswa meningkat seiring dengan penerapan soal-soal kuis yang bersifat analitis dan evaluatif. Menurut Bloom (1956), kemampuan berpikir kritis melibatkan keterampilan tingkat tinggi seperti menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan. Melalui penggunaan aplikasi Quiz, siswa diajak untuk menganalisis soal, mengevaluasi pilihan jawaban, dan memberikan alasan logis atas jawaban mereka. Diskusi kelompok yang dilakukan sebelum memberikan jawaban akhir juga membantu siswa dalam mengembangkan pola pikir yang lebih sistematis dan kritis(Sulistiyowati, 2019).

Batasan waktu yang diberikan oleh Quizizz dalam menjawab soal mendorong siswa untuk berpikir cepat dan tepat dalam menjawab dan mengerjakan soal dengan cepat. Salah satu keuntungannya adalah jawaban dari pertanyaan dapat ditampilkan dengan visual dan warna di komputer guru (Citra & Rosy, 2020).

Hasil penelitian ini sejalan dengan beberapa penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa. Aplikasi Quiz tidak hanya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan partisipatif, tetapi juga membantu

siswa mengembangkan keterampilan kognitif dan sosial yang diperlukan dalam kehidupan nyata.

Faktor Pendukung dan Penghambat

Dalam penelitian ini, terdapat beberapa faktor yang mendukung keberhasilan penggunaan aplikasi Quiz, antara lain:

- a. Keterlibatan Aktif Guru: Peran guru sebagai fasilitator sangat penting dalam mendukung keberhasilan pembelajaran berbasis aplikasi Quiz.
- b. Desain Soal yang Menarik: Variasi soal yang menarik dan menantang membantu siswa untuk berpikir kreatif dan kritis.
- c. Partisipasi Siswa: Antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan berbasis kuis memberikan dampak positif terhadap hasil belajar mereka.

Namun, terdapat pula beberapa faktor penghambat, seperti keterbatasan akses teknologi pada awal penelitian dan kurangnya keterampilan siswa dalam menggunakan aplikasi. Hambatan ini dapat diminimalkan melalui pendampingan dan latihan intensif dalam penggunaan aplikasi Quiz.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan temuan penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Quiz sebagai media pembelajaran interaktif memberikan dampak positif terhadap perkembangan kekompakan, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis siswa. Pembelajaran yang melibatkan teknologi mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan menantang, sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif, kreatif, dan berpikir secara kritis dalam menyelesaikan masalah. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran, jika dirancang dan diterapkan dengan baik, dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas pendidikan di tingkat sekolah dasar. Oleh karena itu, guru dan sekolah disarankan untuk mengoptimalkan pemanfaatan teknologi seperti aplikasi Quiz dalam kegiatan belajar mengajar sebagai upaya untuk menjawab tantangan pendidikan di era digital. Dengan demikian, diharapkan siswa tidak hanya mampu menguasai materi pelajaran, tetapi juga memiliki keterampilan abad ke-21 yang mencakup kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan kolaborasi, yang akan menjadi bekal penting bagi mereka di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Cholik, M. (2023). Peningkatan hasil belajar siswa melalui penggunaan Quizizz sebagai alat pembelajaran interaktif di SMK. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 8(2), 428–435.
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi Quizizz terhadap hasil belajar teknologi perkantoran siswa kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261–272.
- Hidayati, N., & Rahman, A. (2021). The effectiveness of Quizizz in improving student learning outcomes. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(2), 30–40.
- Jannah, D. R. N., & Atmojo, I. R. W. (2022). Media digital dalam memberdayakan kemampuan berpikir kritis abad 21 pada pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1064–1074.
- Kurniawan, D. (2020). Utilizing Quizizz as an interactive learning tool in the classroom. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 8(1), 15–23.
- Maunino, G. Z. T., & Tacoh, Y. T. B. (2023). Pengaruh media pembelajaran Quizizz terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas X mata pelajaran informatika di SMA Kristen 1 Salatiga. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(17), 308–319.
- Mei, S. Y., Ju, S. Y., & Adam, A. (2018). The impact of digital games on student engagement in learning. *Journal of Educational Technology*, 15(2), 45–60.
- Muliya, M. (2022). Penerapan media Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas X busana 2. *Enggang: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*, 3(1), 50.
- Octavianna, Y., Nainggolan, C. F., Tampubolon, E. D., Silaban, F., & Simbolon, T. (2024). Pemanfaatan aplikasi Quizizz untuk peningkatan kreativitas dan keterampilan digital siswa di SMKS Dharma Karya Beringin, Deli Serdang. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara (JPKMN)*, 5(3), 2966–2975.
- Prasetyo, E., & Wibowo, A. (2022). Game-based learning: Engaging students with Quizizz. *Journal of Educational Research and Practice*, 12(4), 220–230.
- Purba, L. S. L. (n.d.). Pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap minat dan konsentrasi belajar siswa di sekolah dan universitas. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(1), 55–70.
- Rahmawati, D. (n.d.). Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran: Studi kasus aplikasi Quizizz. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(2), 22–35.
- Santoso, A. (n.d.). Meningkatkan keaktifan dan perhatian siswa melalui media pembelajaran interaktif: Aplikasi Quizizz. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 11(3), 40–50.

- Suh, H. J., & Lee, J. (2019). Enhancing student motivation through game-based learning: A study on Quizizz. *International Journal of Learning and Teaching*, 10(3), 175–182.
- Sulistyowati, A. (2019). Penerapan model pembelajaran quiz team untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar materi pemerintah kabupaten dan kota pada siswa kelas IV SD 4 Kaliwungu. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 1(2).