



---

**Pengaruh Media Quiziz Terhadap Aspek Menulis Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar**

***The Influence of Quiziz Media on the Writing Aspects of Grade IV Elementary School***

<sup>1\*</sup>Radikah Roudhotul Janah & <sup>2</sup>Vevy Liansari

<sup>1&2</sup>Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Jawa Timur, Indonesia.

---

**ARTIKEL INFO**

Diterima  
Mei 2023

Dipublikasi  
Juni 2023

**ABSTRAK**

Pesatnya perkembangan teknologi yang terjadi dapat memengaruhi manusia dan dapat dirasakan serta memengaruhi kehidupan seseorang. Dalam pendidikan, teknologi memiliki dampak yang sangat positif pada pembelajaran. Media pembelajaran adalah media yang dibuat oleh guru untuk digunakan dalam terciptanya interaksi yang membantu dalam kegiatan belajar ketika dilaksanakan diluar ruangan ataupun didalam ruangan. Oleh karena itu, dalam penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran menjadi sangat penting. Media *quiziz* merupakan program permainan *quiziz* interaktif yang diintegrasikan ke dalam permainan bisa menjadi alat bantu guru dalam pembelajaran. Media *quiziz* juga berguna sebagai alat bantu dalam pemberian nilai pada saat memberikan nilai terkait pemahaman dari peserta didik selama proses pembelajaran. Pembelajaran menulis mempunyai tujuan yaitu, diharapkan siswa mampu memberitahukan pendapat, pengetahuan dan pikiran ke dalam bentuk tulisan. Dengan begitu, memudahkan siswa untuk dapat mengembangkan setiap kreativitas yang dimiliki sebagai alat ketika digunakan di berbagai metode dalam pembelajaran. Sehingga keterampilan menulis dapat dihubungkan dengan pengetahuan yang dimiliki setiap siswa dalam mencari sebuah informasi yang baru. Dalam penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan metode retrospektif. Penelitian kuantitatif ini merupakan penelitian yang mengumpulkan data berupa angka yang diolah dan dianalisis dalam mendapatkan sebuah informasi. Sehingga penelitian mengetahui tingkat pemahaman yang dimiliki peserta didik kelas IV disekolah dasar.

Kata kunci: Teknologi, Aspek Menulis, Media Quiziz

**ABSTRACT**

*The rapid development of technology that occurs can affect humans and can be felt and affect one's life. In education, technology has a very positive impact on learning. Learning media is media created by teachers to be used in creating interactions that help in learning activities when carried out outdoors or indoors. Therefore, the use of learning media in the learning process is very important. Media quiziz is an interactive quiziz game program that is integrated into the game and can be a teacher's tool in learning. Quiziz media is also useful as a tool in giving grades when giving values related to students' understanding during the learning process. Learning to write has a goal, that is, students are expected to be able to convey opinions, knowledge and thoughts in written form. That way, it makes it easier for students to be able to develop any creativity they have as a tool when used in various methods in learning. So that writing skills can be connected with the knowledge that each student has in finding new information. In this study using quantitative methods with retrospective methods. This quantitative research is research that collects data in the form of numbers that are processed and analyzed in obtaining information. So that the research knows the level of understanding possessed by class IV students in elementary schools.*

Keywords: Technology, Aspects Of Writing, Media Quizizz

© Universitas Muhammadiyah Palangkaraya

Pendidikan adalah bagian penting yang dimiliki oleh semua orang. Pengetahuan, pengalaman, pembelajaran, observasi dapat diperoleh secara formal maupun informal. Sekolah yang digunakan sebagai tempat untuk belajar, mengalami, mengamati dan belajar. interior sekolah digunakan sebagai tempat untuk melaksanakan proses pembelajaran. Pendidikan pada dasarnya merupakan wadah bagi proses suatu pendidikan. Kegiatan pembelajaran adaptif, yang dilakukan diluar ataupun didalam kelas, telah memberikan suatu dampak besar bagi dunia pendidikan khususnya di Indonesia (Eka, 2011). Sehingga pendidikan sekolah dapat memberikan kemudahan bagi siswa untuk melaksanakan kegiatan belajar dengan menggunakan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pendidikan.

Pendidikan merupakan hal yang berpengaruh peting bagi seluruh karir orang dewasa dalam masyarakat, menggunakan anak untuk memimpin perkembangan zaman menuju kedewasaan. Oleh karena itu di Indonesia, pendidikan diberikan prioritas tertinggi. Dalam penerapan pendidikan dalam praktik sehari-hari, terdapat banyak dan beragam usaha pemerintah, yang semuanya bergerak dalam penggunaan dan perjalanan infrastruktur yang mendukung proses belajar mengajar, termasuk penggunaan dan transportasi kendaraan lainnya.

Sehingga semua fasilitas yang diberikan pemerintah dapat digunakan untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. Dalam hal pendidikan dan metode pembelajaran dapat berkualitas, personel yang lebih dilatih. Sebuah negara dengan intensitas penduduk sangat tinggi sedang berkembang oleh sebab itu, kualitas pendidikan dan metode pembelajaran harus lebih ditingkatkan. Pesatnya perkembangan teknologi yang terjadi dapat memengaruhi manusia dan dapat

dirasakan serta memengaruhi kehidupan seseorang.

Dalam pendidikan, teknologi memiliki dampak yang sangat positif pada pembelajaran. Dengan teknologi ini, proses pendidikan menjadi lebih inovatif dan menarik. Pasal 40 ayat 2 (Halimatus, 2019) No 20 tahun 2003 dalam undang-undang menyatakan bahwa pendidik dapat membuat suatu media pendidikan yang lebih baik dan lebih kreatif serta tidak membosankan. Pengetahuan menjadi hal yang tidak terpisahkan dan penting dalam kehidupan manusia. Pengetahuan yang dimiliki manusia semakin lama akan semakin berkembang. Pendidikan adalah kegiatan yang dilakukan manusia untuk menambah pengetahuan. Tujuan pembelajaran adalah dapat menciptakan suasana pembelajaran yang terencana supaya siswa menjadi aktif untuk dapat mengembangkan kepribadian akhlak mulia dan kebijaksanaan serta dapat mengendalikan potensi diri terhadap masyarakat maupun bangsa dan negara. hal ini juga terkait dengan harapan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan negara, maka pendidikan merupakan jalan terwujudnya cita-cita dari diri sendiri.

Media pembelajaran adalah media yang dibuat oleh guru untuk digunakan dalam terciptanya interaksi yang membantu dalam kegiatan belajar ketika dilaksanakannya pembelajaran dalam ataupun luar ruangan. Berbagai jenis lingkungan belajar berguna dalam kegiatan mengajar dan belajar (Eka, 2021) berpendapat bahwa media pembelajaran ini berfungsi sebagai alat bantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang berkualitas. Oleh karena itu, dalam penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran menjadi sangat penting. Adanya lingkungan belajar ini memudahkan siswa untuk memahami setiap materi yang dipelajarinya. Media pembelajaran adalah sebagai bentuk menunjang belajar mengajar, sehingga pada

saat penyampaian materi atau topik menjadi lebih rinci dan tercapainya tujuan pembelajaran. Jadi dapat disimpulkan media pembelajaran adalah sarana pembelajaran yang berguna dalam membangkitkan suatu pikiran dan perhatian serta keterampilan siswa. Media *quiziz* yang ada dikelas merupakan faktor pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar (Sitorus, 2022). Dari adanya proses menjadi komponen yang penting dalam melaksanakan pendidikan dan tidak boleh terlewatkan.

Media *quiziz* adalah program permainan *quiziz* interaktif yang diintegrasikan ke dalam permainan bisa menjadi alat bantu guru dalam pembelajaran (Solikah, 2019). *Quiziz* memiliki beragam kuis dari sudut pandang yang berada dan dapat digunakan baik oleh guru maupun siswa. Media ini juga dapat menjadikan pembelajaran terpusat, karena siswa lebih aktif dalam pembelajaran. *Quiziz* ini juga bisa membantu guru dan siswa untuk menggunakan perspektif menulis. Media *quiziz* bisa menjadi strategi pembelajaran yang sangat membantu siswa dalam keinginan dalam pengetahuan yang luas dan tanpa menghilangkan esensi pembelajaran yang berkelanjutan. Bahkan strategi ini, memungkinkan siswa untuk menjadi aktif dalam setiap pembelajaran (Putrawangsa, 2018). Selain itu kebutuhan pada masa industri 4.0 menuntut semua lapisan masyarakat termasuk pendidikan untuk melakukan reorientasi parah kebijakan pendidikan menjawab tantangan revolusi industri 4.0 untuk peningkatan kemampuan individu secara menyeluruh. Penggunaan media yang baik dan menarik diharapkan dapat memecah masalah kegiatan pembelajaran khususnya dalam pengambilan keputusan (Moto, 2019). Diharapkan dengan penggunaan media tersebut akan meningkatkan minat siswa dalam fokus belajar.

Media *quiziz* juga berguna sebagai alat bantu dalam pemberian nilai pada saat memberikan nilai terkait pemahaman dari

peserta didik selama pembelajaran yang diberikan oleh guru. Penilaian pembelajaran yang akan dilakukan dapat menjadi hal yang membosankan bagi siswa, ketika penilaian didasarkan pada teks yang dibacakan oleh guru didepan para siswa. Oleh karena itu, guru harus melakukan penilaian yang merangkul dan menggunakan lingkungan belajar yang serba guna dan kreatif untuk membuat pembelajaran lebih menarik ketika diberikan kepada siswa (Utomo, 2020).

Media *quiziz* untuk pendidik telah ditambahkan fitur untuk memudahkan guru dalam menilai siswa saat pembelajaran. Guru dapat dengan cepat melihat skor yang dicapai siswanya di papan peringkat untuk mengoptimalkan proses penilaian (Sodiq, 2021). Siswa kemudian dapat melihat hasil nilai mereka ketika mereka menyelesaikan kuis media dari guru yang memberi nilai. Menggunakan media *quiziz* dalam kegiatan pembelajaran memiliki banyak manfaat bagi siswa dan meningkatkan minat belajar siswa. Secara khusus minat belajar siswa memengaruhi kualitas hasil belajarnya. Penggunaan ini dapat membantu siswa dalam menggunakan metode pembelajaran yang berbasis kuis untuk menjawab pertanyaan sendiri (Yulia, 2019).

Jika dibedakan berdasarkan minat siswa antara satu dan lainnya, maka siswa yang berminat belajar menentukan fokus dan perhatiannya, sehingga siswa mampu mencapai hasil yang diinginkannya. Penyelesaian dari permasalahan yang ada adalah penggunaan media pembelajaran kuis bertujuan untuk menjawab masalah-masalah yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar dikarenakan lingkungan belajar yang efektif memberikan pembelajaran yang inovatif, kreatif dan menyenangkan bagi siswa kelas IV Sekolah Dasar dalam mata pembelajaran Bahasa Indonesia. Menulis merupakan salah satu aspek yang tidak terpisahkan antara satu dengan yang

lainnya selama siswa mengikuti proses belajar di sekolah. Pada kegiatan menulis harus mampu menjadi terampil dalam memanfaatkan grafologi, kosa kata dan struktur bahasa pada saat melakukan suatu kegiatan menulis. Melalui pernyataan tersebut maka dapat diambil kesimpulan bahwa menulis adalah keterampilan yang melibatkan dari berbagai suatu kemampuan yang dimilikinya (Abdullah, 2018). Mengaitkan bahwa ketika menulis harus mampu memerlukan keterampilan dalam hal tulis menulis secara terus menerus dan terus menerus, juga dapat melatih imajinasi, yang membantu siswa untuk kreatif dalam menulis, serta dapat membantu mengembangkan keterampilan menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi yang baik. Pembelajaran menulis mempunyai tujuan yaitu, diharapkan siswa mampu memberitahukan dari pendapat, pengetahuan dan pikiran ke dalam bentuk tulis bukan hanya cenderung menulis.

Dengan begitu, memudahkan siswa untuk dapat mengembangkan setiap kreativitas yang dimiliki sebagai alat ketika digunakan diberbagai metode dalam pembelajaran. Sehingga keterampilan menulis dapat dihubungkan dengan pengetahuan yang dimiliki setiap siswa dalam mencari sebuah informasi baru. Menulis merupakan kemampuan dalam berbahasa untuk berkomunikasi dengan orang baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun kegiatan dalam menulis terdiri dari kegiatan yang ekspresif dan produktif. Seorang siswa bisa menulis butuh proses, tidak datang dengan sendirinya, tetap membutuhkan sebuah latihan yang rutin. Namun, pada kenyataannya siswa suka kurang atau kurang memperhatikan tulisan mereka, itulah sebabnya siswa mendapat nilai buruk pada keterampilan menulis mereka.

Hasil observasi awal di kelas IV SD tentang lingkungan belajar yang digunakan selama pembelajaran berlangsung. Kurikulum 2013 digunakan sebagai kurikulum dan media pembelajaran permainan kuis sebagai metode

pembelajaran yang digunakan oleh guru. Berdasarkan hasil wawancara, guru berkesimpulan bahwa siswa tidak aktif dalam pembelajaran karena peristiwa tersebut, sehingga guru menggunakan media kuis. Siswa menggunakan media yang mereka sendiri untuk menyelesaikan pembelajaran. Observasi yang sudah dilakukan penulis dapat diketahui bahwa siswa antusias dan meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran.

## METODOLOGI PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan peneliti dalam penelitian ini yaitu kuantitatif dengan metode retropektif. Penelitian kuantitatif ini merupakan penelitian yang mengumpulkan data berupa angka yang mengumpulkan data berupa angka yang diolah dan dianalisis dalam mendapatkan sebuah informasi. Penelitian *post facto* bertujuan untuk memperjelas adanya hubungan sebab akibat (Sugiyono, 2016). Penelitian kuantitatif memiliki tujuan penting dalam melakukan pengukuran. Namun pusat penelitian juga memasukkan pengukuran, karena pengukuran menunjukkan hubungan mendasar antara pengamatan berdasarkan hasil tersebut. Dalam hal ini, penelitian mengkaji hubungan sebab akibat dan menguji hipotesis antara variabel-variabel yang telah dirumuskan sebelumnya. Variabelnya adalah media kuis dan aspek menulis siswa pada mata pelajaran kelas IV sekolah dasar. Desain penelitian merupakan strategi yang sudah dipilih peneliti dalam mengintegrasikan secara menyeluruh komponen riset dengan cara logis dan sistematis untuk membahas dan menganalisis apa yang menjadi fokus penelitian. Desain penelitian yang dimaksudkan yaitu:



**Gambar 1.** Paradigma Hubungan Antar

Variabel

Keterangan :

→ : Hubungan Kasual

Populasi variabel yang terkait dengan masalah yang diteliti adalah, atau bisa dikatakan demikian, total subjek penelitian (Sugiyono, 2016). Dalam populasi semua orang yang diteliti, dikatakan bahwa populasi adalah suatu wilayah yang terdapat dari objek maupun subjek yang memiliki sifat atau ciri terdapat yang ditentukan dalam peneliti, dan menyimpulkannya. Populasi bukan hanya jumlah obyek dan subjek yang diteliti, dalam ciri-ciri atau karakteristik dari subjek atau objek tersebut. Semua siswa sekolah dasar terlibat dalam penelitian ini.

Sampel yang sifat dan karakteristiknya mirip dapat menggambarkan dan mewakili keseluruhan populasi penelitian, yang merupakan bagian dari ukuran dan karakteristik populasi (Sugiyono, 2016). Pengambilan sampel ini menggunakan metode sampling jenuh. Sampel yang terdapat dalam seluruh siswa kelas IV Sekolah Dasar secara terpisah.

Teknik pengumpulan data dengan informasi yang dapat diukur, dihitung dan dibandingkan. Jika penelitian tidak mengetahui tentang pengumpulan data, maka penelitian tidak akan mendapatkan informasi yang dapat memenuhi standar data yang diberikan. Sangat mudah dalam melaksanakan penelitian dengan pengumpulan data yang terorganisir. Penelitian adalah digunakan untuk mengumpulkan data dan observasi alat yang mungkin akan dilakukan observasi secara langsung untuk digunakan objek penelitian. Dengan penelitian tersebut observasi secara langsung untuk mempelajari aktivitas belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar. Mendokumentasikan berarti mengumpulkan informasi dengan informasi yang ada.

Sebagai bukti adanya proses penelitian yang dilakukan dalam sekolah digunakan sebagai dokumentasi dalam bentuk foto-foto. Instrument digunakan dalam

mengukur nilai variabel yang akan diteliti. Instrumen adalah alat pengukur yang memberikan informasi kuantitatif objektif tentang perubahan fluktuasi. Tes dalam penelitian ini alat yang digunakan dalam penelitian tersebut untuk menayakan pertanyaan respon siswa dengan menggunakan media pembelajaran kuis dan pertanyaan respon siswa untuk mendorong pembelajaran siswa. Dokumentasi adalah kumpulan informasi yang mengumpulkan dan menganalisis dokumen dalam bentuk teks, grafik, dan elektronik. Dan dokumentasi dilakukan untuk meminta berkas ke Sekolah dan mengambil foto dan melakukan hal yang berkaitan dengan penelitian. Indikator pengaruh media quiziz terhadap aspek menulis bagi peserta didik kelas IV sekolah dasar antara lain:

Quiziz merupakan suatu media pembelajaran berdasarkan permainan edukasi yang berisi berbagai jenis quis yang inovatif dan interaktif. Quiziz ialah program berbasis quis yang dipadukan ke dalam suatu permainan serta mampu dijadikan sebagai media dalam proses belajar mengajar. Berikut indikator menurut (Citra 2020) pengaruh media quiziz antara lain:

- Memiliki strategi pembelajaran bagi siswa yang luas dalam menulis.
- Memanfaatkan media quiziz guna meningkatkan hasil belajar siswa baik dalam hal pengetahuan maupun keterampilan.
- Menjadi media belajar yang inovatif agar dapat mempengaruhi peningkatan minat belajar siswa.

Indikator minat siswa dalam belajar adalah suatu acuan pengukuran guna mengetahui minat belajar siswa (Hudaya, 2018). Adapun beberapa indikator dalam minat belajar yang dimiliki siswa dalam proses pembelajaran baik di kelas maupun diluar kelas yakni:

- Rasa suka dan ketertarikan terhadap hal yang dipelajari.

- b. Keantusiasan serta partisipasi dan keaktifan siswa dalam belajar.
- c. Rasa tanggungjawab pribadi guna mencari jalan keluar dari suatu persoalan.

Untuk mengukut tingkat kemampuan siswa dalam pembelajaran menulis ialah dengan kriteria penilaian berdasarkan aspek (Andi, 2019) sebagai berikut:

- a. kemampuan menentukan ide karangan.
- b. kemampuan mengorganisasi isi tulisan.
- c. kemampuan menggunakan pilihan kosa kata.
- d. kemampuan penggunaan bahasa.
- e. kemampuan menggunakan ejaan dan tata tulisan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dilakukan berupa peningkatan pembelajaran media *quiziz* tersebut perlu diujikan menggunakan tes untuk mengetahui hasil perbedaan pembelajaran siswa dikatakan berhasil dalam belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar kelas IV Sekolah Dasar secara signifikan dengan nilai hasil belajar  $\geq 70$  dan kelas tersebut tuntas belajar apabila di kelas tersebut mendapatkan 85% siswa akan mencapai rata-rata hasil belajar dan minimal meningkatkan 5 nilai dari  $\geq 70$  yang telah ditentukan. Dalam Minat Belajar siswa hasil analisis statistik yang diperoleh berdasarkan skor nilai variabel minat belajar siswa dalam bentuk nilai-nilai maksimum, nilai minimum. Hasil analisis deskriptif pada variabel minat belajar siswa menjadi sampel penelitian, data yang diperoleh dengan dikelompokan agar mendapat gambaran mengenai karakteristik data yang sesuai dan tidak ada siswa yang berbeda pada kategori sedang dan yang berada pada kategori rendah, semua siswa pada kategori tinggi. Dalam keseluruhan nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada variabel minat belajar siswa pada kelas IV Sekolah Dasar. Sehingga penelitian dapat mengetahui tingkat

pemahaman yang dimiliki pada peserta didik kelas IV di sekolah dasar. Instrumene ini yang digunakan dalam penelitian ini yaitu. Aspek yang dinilai dalam tes menulis antara lain: 1. Penggunaan huruf yang benar, 2. Penggunaan tanda baca yang tepat, 3. Pilih kata, 4. Keruntutan kalimat.

No.	Aspek Penilaian	Rentang Skor				Skor Maksimal
		SB	B	C	K	
1.	Penggunaan huruf yang benar.	19-25	15-18	7-12	0-6	25
2.	Penggunaan tanda baca yang tepat	19-25	15-18	7-12	0-6	25
3.	Pilih kata	19-25	15-18	7-12	0-6	25
4.	Keruntutan kalimat	19-25	15-18	7-12	0-6	25
<b>Jumlah</b>						100

**Tabel I.** Peningkatan Keterampilan Menulis Siswa

Keterangan:

SB = Sangat Baik

B = Baik

C = Cukup

K = Kurang

Berdasarkan pedoman penilain di atas, peneliti dapat mengetahui peningkatan keterampilan menulis siswa yaitu dengan melihat perbandingan nilai yang diperoleh siswa yang berhasil dengan sangat baik memperoleh nilai 85 sampai 100, siswa yang berhasil dengan baik memperoleh nilai 75 sampai 84, sedangkan siswa yang masih kurang berhasil siswa yang mendapatkan nilai sampai 64. Rentangan skor dan kategori penilai keterampilan menulis sbgai berikut:

No	Rentang Skor	Kategori
1.	85 – 100	Sangat Baik
2.	75 - 84	Baik
3.	65 - 74	Cukup
4.	0 - 64	Kurang

**Tabel II.** Rentang Skor dan Kategori

Instrumen yang digunakan dapat mengukur apa yang hendak diukur. Validitas suatu instrumen penelitian, tidak lain adalah

derajat yang menunjukkan dimana suatu tes mengukur apa yang hendak diukur. Suatu instrumen yang valid mempunyai validitas tinggi.

No. Soal	Kriteria	Kategori
1.	0,34	Validitas Rendah
2.	0,34	Validitas Rendah
3.	0,60	Validitas Sedang
4.	0,63	Validitas Tinggi
5.	0,53	Validitas Sedang
6.	0,31	Validitas Rendah
7.	0,63	Validitas Tinggi
8.	0,60	Validitas Sedang
9.	0,31	Validitas Rendah
10.	0,63	Validitas Tinggi

Cronbach' Alpha	N of Items
.823	15

**Tabel III.** Hasil Uji Reliabilitas

Berdasarkan hasil analisis deskriptif pembelajaran media *quiziz* terhadap minat belajar siswa pada mata pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV Sekolah Dasar. Guru merasa terbantu dengan adanya suatu media pembelajaran *quiziz* yang berbasis permainan kuis dengan adanya media tersebut siswa bisa memahami materi yang disampaikan dan diterimanya dengan baik selama melangsungkan pembelajaran di kelas. Berdasarkan pengamatan penelitian, hasil pengumpulan data dan observasi, hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan dapat dilihat dari beberapa hal tersebut.

Dalam motivasi belajar yang kuat akan memengaruhi hasil belajar siswa yang digunakan dalam penelitian 4 komponen yaitu perhatian, relevansi, percaya diri, kepuasan. Terhadap aspek tersebut akan mengetahui

suatu tujuan pembelajaran, manfaat materi dalam kehidupan dan pembelajaran media namun ada beberapa faktor yang memengaruhi perubahan motivasi siswa yang digunakan dalam pembelajaran media. Suatu motivasi siswa yang akan menghasilkan faktor yang signifikan dalam mencapai hasil pembelajaran. Adanya sebuah dorongan untuk memotivasi dan dukungan perubahan hasil pembelajaran pada siswa terhadap materi pembelajaran, serta kepuasan yang akan membangun kebanggaan siswa atas keyakinan kemampuan dirinya.

## KESIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah dan penjelasan yang sudah disimpulkan bahwa hasil uji tes dalam memotivasi dan hasil pembelajaran siswa kelas eksperimen yang diberikan perlakuan, motivasi dan hasil pembelajaran siswa sama atau seimbang. Setelah diberikan suatu pembelajaran yang mendapatkan hasil uji tes dengan nilai sebesar 0,823 untuk hasil belajar. Pada signifikan dihasilkan kesimpulan bahwa terdapat pengaruh media *quiziz* terhadap aspek menulis peserta didik dikelas IV sekolah dasar. Selain itu, perlu adanya pengenalan terhadap subjek dan kondisi sarana dan prasarana yang ada di sekolah agar hal tersebut akan meminimalisasi dalam pelaksanaan penelitian.

## DAFTAR PUSTAKA

- A. Hudaya, "Pengaruh gadget terhadap sikap disiplin dan minat belajar peserta didik," *Research and Development Journal Of Education*, Vol. 4, No. 2, 2018. Hal. 18
- Andi Achru, "Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran," *Jurnal Idaarah*, Vol. 3, No. 2, 2019. Hal. 212
- C. A. Citra and B. Rosy, "Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran

- Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya,” *J. Pendidik. Adm. Perkantoran JPAP*, vol. 8, no. 2, pp. 261–272.
- C.A. Citra dan Rosy B, “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, Hal. 261.
- D. S. Sitorus and T. N. B. Santoso, “Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Pada Masa Pandemi Covid-19,” *Sch. J. Pendidik. Dan Kebud.*, vol. 12, no. 2, pp. 81–88.
- H. Solikah, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo, pp. 1-8.
- H. Solikah, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo, pp. 1-8.
- H. Utomo, “Penerapan media quizizz untuk meningkatkan hasil belajar siswa pelajaran tematik siswa kelas IV SD Bukit Aksara Semarang,” vol. 1, no. 3, 2020.
- M. M. Moto, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan,” *Indones. J. Prim. Educ.*, vol. 3, no. 1, pp. 20–28.
- M. Sodiq, H. Mahfud, F. P. Adi, K. Surakarta, and K. Surakarta, “Persepsi guru dan peserta didik terhadap penggunaan aplikasi berbasis web ‘Quizizz’ sebagai media pembelajaran di sekolah dasar”.
- N. Abdullah, “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Aspek Menulis Dengan Penggunaan Modelkooperatif Learning Tipe Stad,” *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 2, no. 2, pp. 220.
- R. Eka, *Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Guna Melaksanakan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makasar*, pp. 1-101.
- Ristinae, R. (2022). Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Dan Baca Pada Siswa Kelas II SDN 3 Telangkah Melalui Model Pembelajaran Menyanyi: Efforts to Improve Writing and Reading Skills for Second Grade Students of SDN 3 Steps Through Singing Learning Model. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 17(1), 46-55.
- S. Putrawangsa and U. Hasanah, “Integrasi Teknologi Digital Dalam Pembelajaran Di Era Industri 4.0 Kajian dari Perspektif Pembelajaran Matematika,” vol, 16, no. 1, pp. 1-13.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2016.
- Y. I. Aini, “Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah di Bengkulu,” vol. 2, no. 25, pp. 1-6.