

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

[Pengaruh Media Quiziz Terhadap Aspek Menulis Peserta Didik Dikelas IV Sekolah Dasar]

Radikah Roudhotul Janah¹, Vevy Liansari²

¹)Program Studi Pendidikan Guru Sekolah dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: vevyliansari@umsida.ac.id

Abstract. The Rapid Development of Technology Can Have an Impact on Human Life. In the Education Sector, 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 Learning To Write Has a Goal, That Is, Students Are Expected To Be Able To Convey Opinions, Knowledge and Thoughts in Written Form. So That the Research Knows the Level of Understanding Posed by Class Iv Students in Elementary School.

Keywords – Technology, Writing Aspect, Quiziz Media

Abstrak. Perkembangan teknologi yang pesat bisa berdampak pada kehidupan manusia. Dalam bidang pendidikan, teknologi berdampak sangat positif pada pembelajaran. Media pembelajaran adalah media yang diciptakan oleh guru untuk digunakan dalam menciptakan interaksi yang membantu dalam kegiatan pembelajaran bila dilakukan di luar ruangan atau di dalam ruangan. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sangatlah penting. Kuis media merupakan program permainan kuis interaktif yang terintegrasi ke dalam permainan dan dapat menjadi alat bantu guru dalam pembelajaran. Media quiziz juga bermanfaat sebagai alat dalam pemberian nilai pembelajaran menulis memiliki tujuan yaitu siswa diharapkan mampu menyampaikan pendapat, ilmu dan pemikirannya dalam bentuk tulisan. Sehingga penelitian mengetahui tingkat pemahaman yang dimiliki siswa kelas iv sekolah dasar.

Kata Kunci – *Teknologi, Aspek Menulis, Media Quiziz*

I. PENDAHULUAN

Pendidikan ialah bagian yang penting sebagaimana seluruh manusia memilikinya. Wawasan, pembelajaran, pengalaman, serta observasi didapatkan dengan cara formal hingga informal. Sebagaimana sekolah yakni sebagai wadah guna seseorang dapat belajar hingga mengamati. Interior sekolah dipergunakan sebagai wadah guna melakukan proses pembelajaran. Pendidikan pada hakikatnya ialah sebagai tempat guna melaksanakan proses belajar mengajar. Kegiatan belajar adaptif sebagaimana yang dilaksanakan diluar maupun di dalam kelas, sebagaimana telah membawa pengaruh yang besar terhadap sektor pendidikan di negara Indonesia [1]. Dengan begitu, pendidikan berhasil membawa kemudahan terhadap siswa agar dapat melakukan kegiatan pembelajaran dengan bahan ajar yang selaras dengan yang mereka butuhkan.

Pendidikan ialah sebagai hal lain yang membawa dampak penting terhadap setiap karir seseorang di lingkup masyarakat, dengan mempraktikan anak guna dapat memimpin perkembangan zaman. Dengan demikian, di negara Indonesia pendidikan termasuk dalam prioritas yang paling utama. Sebagaimana penerapannya, pendidikan dalam kehidupan sehari-hari ada bermacam-macam usaha dari pemerintah, yang dimana seluruhnya bergerak terhadap pembangunan infrastruktur yang mendukung adanya proses pembelajaran, termasuk dalam penggunaannya serta alat transportasi yang lain.

Sehingga, seluruh fasilitas yang disalurkan oleh pemerintah dapat dikenakan guna meningkatkan kualitas dari pendidikan di negara Indonesia. Dalam sektor pendidikan serta metode bahan pembelajaran yang bermutu. Negara dengan intensitas penduduknya yang tinggi dimana ia sedang berkembang saat ini, maka kualitas dari pendidikan serta metode dari sistem pembelajaran tersebut haruslah dapat di tingkatkan kembali. Semakin berkembangnya teknologi pada masa modern ini dapat memberi pengaruh bagi manusia serta kehidupan seseorang. Dalam dunia pendidikan, teknologi mempunyai pengaruh yang baik dalam sistem pembelajaran. Dengan mengenakan teknologi

tersebut, proses belajar mengajar akan menjadi lebih inovatif serta menarik. Hal ini terdapat dalam pasal 40 ayat 2 No 20 tahun 2003 yang tertera di dalam undang-undang menegaskan bahwasannya guru mampu menciptakan suatu media guna memajukan sektor pendidikan agar lebih optimal serta tidak memberi kesan yang membosankan bagi para siswa [2].

Ilmu pengetahuan dapat menjadi hal terpenting yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan manusia. Pengetahuan yang mereka miliki akan dapat semakin berkembang. Pendidikan yakni suatu kegiatan yang dapat dilakukan oleh seluruh orang guna menambah wawasan. Tujuan dari pembelajaran yakni agar dapat memberikan suasana belajar yang terstruktur agar siswa dapat semakin aktif guna mengembangkan kepribadian mereka terutama akhlak yang mulia serta kebijaksanaan hingga dapat mengembangkan potensi diri dalam lingkungan bermasyarakat hingga bernegara. Hal tersebut berkaitan dengan harapan guna mencerdaskan kehidupan bangsa maupun negara, dengan begitu pendidikan ialah halan guna mewujudkan cita-cita diri sendiri. Media dalam pembelajaran yakni media yang diciptakan oleh pendidik guna terciptanya interaksi yang dapat membantu proses pembelajaran [3] mengemukakan bahwasannya media pembelajaran ini berguna sebagai media dalam melangsungkan sistem belajar mengajar agar dapat tercapainya tujuan dari belajar itu sendiri yang berkualitas. Dengan demikian, dalam menggunakan media pembelajaran akan menjadi sangat amat penting dengan adanya lingkungan belajar tersebut dapat memudahkan para siswa dalam memahami segala materi yang diberikan.

Media dalam pembelajaran yakni sebagai wujud guna menunjang sistem belajar dan mengajar, dengan begitu pada saat guru menyampaikan materi dapat tercapai tujuan dari pembelajaran itu sendiri. Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwasannya media pembelajaran ialah sebagai sarana guna proses pembelajaran yang bermanfaat dalam meningkatkan suatu pemikiran serta perhatian maupun keterampilan para siswa. Dalam media *quiziz* yang dilakukan di kelas ialah salah satu faktor dari pembelajaran yang mampu menaikkan minat belajar siswa [4]. Dengan dihidirkannya proses ini akan menjadi suatu komponen yang cukup penting guna melakukan pendidikan. Media *quiziz* ialah salah satu program dalam bentuk *games* kuis yang interaktif serta di integrasikan dalam suatu *games* atau permainan sebagai alat yang membantu bagi pengajar guna melakukan proses belajar mengajar. *Quiziz* mempunyai berbagai macam bentuk kuis dari perspektif manapun serta dapat diaplikasikan dengan baik oleh pengajar maupun para siswa. Media ini sebagaimana menjadikan proses belajar mengajar sebagai pusat perhatian siswa, dikarenakan siswa akan lebih aktif dalam belajar. *Quiziz* ini kerap dapat membantu para pengajar maupun siswa guna melakukan belajar menulis.

Media *quiziz* juga dapat dijadikan sebagai strategi dalam pembelajaran sebagaimana dapat memudahkan siswa dalam mencari wawasan yang luas serta tanpa menghapus esensi dari pembelajaran selanjutnya [5]. Lain pada itu, kebutuhan yang ada pada era industri 4.0 ini menuntut seluruh lapisan warga Indonesia salah satunya pendidikan guna dapat melaksanakan reorientasi terhadap kebijakan dalam sektor pendidikan sebagaimana menjawab terkait tantangan dari revolusi industri 4.0 guna meningkatkan kemampuan setiap orang secara keseluruhan. Penggunaan media dirasa optimal diharapkan dapat memecahkan permasalahan terhadap aktivitas belajar mengajar terkhusus dalam mengambil suatu keputusan berhadap dengan menggunakan media pembelajaran tersebut akan menaikkan kembali minat siswa dalam proses belajar [6].

Media *quiziz* berfungsi sebagai alat guna membantu memberikan nilai kepada siswa selama proses belajar mengajar. Penilaian ini dikatakan membosankan jika penilaian tersebut berdasarkan dengan teks yang dibaca oleh guru didepan kelas. Dengan demikian, guru harus mengubah sistem penilaian yang dapat merangkul serta memanfaatkan lingkungan dalam belajar yang serba bisa serta kreatif agar dapat lebih memberi daya tarik kepada siswa [7]. Media *quiziz* yakni teruntuk para guru dimana telah menambahkan fitur guna memudahkan mereka dalam memberi nilai kepada siswa saat proses belajar mengajar. Pengajar dengan mudahnya meninjau nilai yang diperoleh siswa didepan papan petunjuk peringkat guna mengoptimalkan suatu proses dari sebuah penilaian [8]. Bagi siswa yang nantinya dapat melihat langsung hasil kerja keras mereka jika mereka menuntaskan kuis dari media yang diberikan oleh pengajar serta guru dapat dengan mudah memberi nilai. Dengan mengenakan media *quiziz* yang dilibatkan dalam kegiatan belajar dimana membawa banyak pengaruh baik bagi para siswa serta dapat meningkatkan terkait minat belajar para siswa. Terkhusus bagi minat belajar yang dimiliki para siswa yang dapat mempengaruhi kualitas dari hasil belajar mereka. Penggunaan tersebut dapat dengan mudah memudahkan para siswa terkait dalam mengenakan metode belajar mengajar dengan basis kuis guna dapat menjawab segala pertanyaan mereka sendiri [1].

Apabila dikelompokkan berdasarkan dengan minat tiap siswa, maka siswa yang mempunyai minat dalam belajar menetapkan fokus serta perhatian mereka [9], dengan demikian siswa dapat meraih hasil yang diharapkannya. Penyelesaian dari masalah tersebut yakni menggunakan media belajar kuis ini membawa tujuan guna menjawab permasalahan yang berkorelasi dengan sistem pembelajaran guna meningkatkan setiap minat dari belajar seluruh siswa, karena lingkungan guna melakukan belajar yang efektif dapat memberikan pengajaran yang kreatif, inovatif, serta tidak membosankan bagi siswa kelas IV Sekolah Dasar dalam kelompok mata pelajaran Bahasa Indonesia. Menulis ialah termasuk dalam aspek yang tidak dapat dipisahkan selama siswa masih mengikuti sistem belajar mengajar disekolah. Dalam kegiatan menulis, siswa diwajibkan bisa dalam keterampilan sebagaimana

dapat memanfaatkan secara grafologi, kosa kata serta struktur dari tiap bahasa pada saat hendak melangsungkan suatu kegiatan yakni menulis. Dengan melalui pernyataan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwasannya menulis yakni sebuah keterampilan yang terlibat dalam berbagai kemampuan yang dimiliki oleh tiap siswa [10].

Sebagaimana mengaitkan bahwasannya pada saat menulis yakni membutuhkan sebuah keterampilan dalam hal tulis menulis serta dapat melatih sebuah imajinasi sebagaimana memudahkan kreatifitas siswa dalam menulis [11], sekaligus memudahkan dalam mengembangkan ketrampilan mereka dalam berbahasa sebagai alat komunikasi yang baik. Dalam proses belajar menulis yakni memiliki tujuan guna dapat menyampaikan pendapat, pengetahuan serta pikiran dalam bentuk tulisan yang tidak hanya sekedar menulis saja. Dengan demikian, dapat memudahkan siswa guna mengembangkan seluruh kreatifitas siswa sebagai media jika dikenakan dalam berbagai metode dalam aspek pembelajaran. Dengan begitu dalam keterampilan menulis tersebut dapat dikaitkan dengan wawasan yang mereka miliki guna menemukan pengetahuan terbaru. Menulis ialah sebuah kemampuan atau skill dalam berbahasa guna melakukan komunikasi dengan orang secara langsung maupun tidak. Adapula kegiatan dalam menulis yang terdiri dari kegiatan ekspresif hingga produktif. Bagi siswa yang mampu menulis juga membutuhkan sebuah proses dan latihan secara rutin. Akan tetapi, realitanya siswa masih kurang memperhatikan tulisan yang mereka buat, itu sebabnya siswa memperoleh hasil yang buruk dalam keterampilan menulis mereka.

Dengan demikian, hasil penelitian yang dilakukan pada siswa kelas IV SD terkait dengan lingkungan belajar yang diterapkan selama proses pembelajaran berjalan. Kurikulum 2013 diterapkan sebagian dari kurikulum serta media belajar berbasis permainan atau *games* kuis sebagai metode dari pembelajaran yang diterapkan oleh pengajar. Sebagaimana dengan hasil wawancara, pengajar memberi kesimpulan bahwasannya siswa tidak aktif dalam belajar dikarenakan peristiwa tersebut, dengan begitu pengajar menerapkan media kuis. Siswa menggunakan media ini guna menuntaskan proses belajar mereka serta meningkatkan minat siswa dalam belajar.

II. METODE

Peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode retropektif. Penelitian secara kuantitatif ini yakni proses mengumpulkan suatu data dengan berbentuk angka atau *numbering* yang diolah serta dilakukan analisis guna memperoleh informasi. Penelitian *post facto* memiliki tujuan guna mem[11]beri kejelasan hubungan sebab akibat [12].

Penelitian kuantitatif sebagaimana yang dimaksud yakni mempunyai tujuan yang cukup penting guna melakukan suatu pengukuran. Akan tetapi, pusat dari penelitian ini juga mencantumkan cara mengukur, dikarenakan dalam pengukuran juga menampilkan korelasi yang mendasar antara suatu proses pengamatan dengan didasarkan hasil penelitian tersebut. Dalam hal tersebut, peneliti hendak mengkaji korelasi sebab maupun akibat dengan menguji hipotesis antara variabel yang telah ditentukan. Variabel tersebut yakni media terkait dengan kuis serta aspek dalam menulis bagi tiap siswa dalam mata pelajaran kelas IV Sekolah Dasar.

Desain terkait dengan penelitian yakni suatu strategi yang telah dijadikan opsi oleh peneliti guna mengintegrasikan secara keseluruhan terhadap komponen riset secara logis serta sistematis guna membahas serta menganalisis terkait dengan apa yang menjadi fokus dalam penelitian ini. Desain terkait dengan penelitian tersebut antara lain:



Gambar 1.1 Paradigma Korelasi Antar Variabel

Keterangan :

- : Korelasi Kasual
 X : Media Quiziz
 Y : Aspek Menulis

Populasi terhadap variabel tersebut berkaitan dengan permasalahan yang hendak diteliti seperti total terhadap subjek penelitian. Dalam suatu populasi terkait dengan keseluruhan subjek yang hendak diteliti, dapat disebut bahwasannya populasi yakni suatu lingkungan yang ada dalam objek hingga subjek penelitian sebagaimana mereka mempunyai sifat maupun ciri yang dapat ditentukan oleh peneliti serta diberikan kesimpulan. Populasi tidak hanya berapa banyak objek serta subjek yang diteliti, melainkan dalam ciri maupun karakteristik dari subjek maupun objek itu sendiri. Seluruh siswa sekolah dasar itulah yang tertera pada penelitian ini.

Sampel yang memiliki sifat maupun karakteristik tersebut dapat diilustrasikan serta dapat mewakili secara keseluruhan dari populasi dalam penelitian, yang dimana bagian dari suatu ukuran serta karakter dari populasi. Pengambilan terhadap sampel dalam penelitian ini peneliti mengenakan metode sampling jenuh. Sampel pada seluruh siswa kelas IV SD ini dilakukan dengan terpisah. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yakni dengan informasi yang dapat diukur, dibandingkan, serta dihitung. Apabila peneliti tidak mengetahui terkait

dengan pengumpulan data, dengan begitu peneliti tidak dapat memberikan informasi yang memenuhi standar data yang dipaparkan. Sangatlah mudah guna melakukan penelitian yakni mengumpulkan data yang terorganisir. Penelitian ini guna mengumpulkan data serta observasi alat yang kemungkinan akan dilaksanakannya observasi dengan langsung sebagaimana yang dikenakan dalam penelitian ini.

Sebagaimana penelitian yang dilakukan secara langsung ini yakni guna mempelajari kegiatan belajar bagi siswa kelas IV Sekolah Dasar. Dengan dokumentasi bertujuan guna mengumpulkan segala informasi mengenai media yang ada. Sebagai bentuk dari bukti dengan adanya proses penelitian yang dilaksanakan dalam sekolah berbentuk foto maupun dokumentasi lainnya. Instrumen penelitian dalam penelitian ini yakni guna mengukur nilai terhadap variabel yang hendak diteliti. Adapun instrumen yakni sebuah alat ukur guna memberikan segala bentuk informasi kuantitatif secara objektif terkait dengan perubahan terhadap fluktuasi. Adapun uji hipotesis terkait dengan penelitian ini yakni alat yang dikenakan guna menanyakan pertanyaan terkait dengan respon siswa dalam mengoperasikan media dalam suatu pembelajaran dalam basis kuis serta pertanyaan terkait respon dari setiap siswa guna mendorong sistem pembelajaran siswa. Sebagaimana dokumentasi ialah kumpulan dari segala informasi yang digunakan guna mengumpulkan serta menganalisis dokumen berbentuk grafik, teks, serta elektronik. Serta dokumentasi dilakukan guna meminta data ke sekolah serta mengambil foto maupun melakukan hal yang berkaitan. Indikator terkait pengaruh dalam media quiziz pada aspek menulis bagi seluruh siswa kelas IV sekolah dasar sebagai berikut:

1. Media Quiziz

Quiziz ialah suatu media dalam proses pembelajaran dengan bentuk permainan yang berbasis edukasi sebagaimana berisi terkait dengan berbagai macam bentuk kuis yang inovatif maupun interaktif. Adapun Quiziz yakni program yang berbasis kuis dan dipadukan dengan permainan sekaligus mampu dijadikan sebagai media guna proses belajar. Sebagaimana berikut yakni indikator dalam perspektif [13] terkait dengan pengaruh dari adanya media quiziz sebagai berikut:

- a. Mempunyai strategi belajar bagi setiap siswa yang luas dalam hal menulis.
- b. Memanfaatkan suatu media yakni media quiziz dalam hal meningkatkan hasil dari belajar yang optimal dalam wawasan hingga keterampilan.
- c. Sebagai media belajar yang inovatif guna memberikan pengaruh terhadap meningkatkan minat belajar setiap siswa.

2. Minat Siswa

Indikator minat siswa dalam hal belajar yakni sebagai landasan guna mengukur pengetahuan terkait minat dalam belajar tiap siswa [14]. Adapula berbagai macam indikator terkait minat dari belajar setiap siswa baik di dalam maupun luar kelas, antara lain:

- a. Rasa suka serta daya tarik terkait hal yang mereka pelajari.
- b. Rasa antusias maupun partisipasi hingga keaktifan siswa dalam proses belajar.
- c. Rasa tanggung jawab diri sendiri guna mencari jalan keluar dari suatu permasalahan yang dihadapi.

3. Aspek Menulis

Guna mengukur tingkat dari setiap kemampuan yang dimiliki oleh siswa dalam proses belajar menulis yakni dengan melibatkan kriteria terhadap penilaian sebagaimana berdasarkan dengan aspek-aspek oleh [15] antara lain:

- a. Kemampuan guna menentukan ide pokok.
- b. Kemampuan guna mengorganisasikan isi naskah.
- c. Kemampuan guna menentukan pilihan kosa kata.
- d. Kemampuan dalam menggunakan bahasa yang baik.
- e. Kemampuan dalam menggunakan ejaan maupun tata penulisan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan dengan hasil serta pembahasan yang sebagaimana telah dilaksanakan oleh peneliti yakni meningkatkan pembelajaran dalam media quiziz harus diujikan dengan tes guna mengetahui serta mamahami hasil dari perbedaan setiap pembelajaran bagi siswa yang disebut berhasil dalam proses belajar serta dapat meningkatkan hasil dari belajar bagi siswa kelas IV SD dengan signifikan serta memperoleh hasil nilai belajar yakni ≥ 70 adapun siswa yang dapat menuntaskan belajar mereka jika mereka memperoleh 85% siswa yang akan mencapai rata-rata hasil belajar serta minimal dengan menaikkan 5 nilai dari ≥ 70 sebagaimana dengan yang telah ditetapkan.

Sebagaimana minat dari belajar siswa dari hasil terhadap analisis statistik yang didapatkan yakni dengan nilai variabel terkait dengan minat belajar bagi siswa berupa nilai kategori maksimum dan minimum. Adapun hasil analisis deskriptif yang ada pada variabel terhadap minat dari belajar siswa dapat menjadi sampel dalam penelitian

ini yakni, data yang didapatkan berdasarkan dengan kelompok yakni guna memperoleh ilustrasi terkait dengan karakteristik dari data yang selaras serta tidak adanya siswa yang berbeda dalam kategori golongan sedang serta rendah. Seluruh siswa terletak dalam kategori yang tinggi. Secara keseluruhan, nilai dari rata-rata yang didapatkan siswa dalam variabel terhadap minat belajar ini.

Sehingga berdasarkan dengan penelitian ini kita dapat menemukan tingkat dari pemahaman oleh peserta didik kelas IV sekolah dasar. Instrumen yang dikenakan yakni aspek yang dinilai dalam uji menulis ialah dalam menggunakan huruf yang benar, menggunakan tanda baca yang baik dan tepat, pilihan kata, serta keruntutan masing-masing kalimat.

Tabel.1 Aspek Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Rentang Skor				Skor Maksimal
		SB	B	C	K	
1.	Penggunaan bagi huruf yang benar.	19-25	15-18	7-12	0-6	25
2.	Penggunaan bagi tanda baca yang tepat	19-25	15-18	7-12	0-6	25
3.	Pilihan kata	19-25	15-18	7-12	0-6	25
4.	Keruntutan masing-masing Kalimat	19-25	15-18	7-12	0-6	25
Jumlah						100

Keterangan:
 SB = Sangat Baik
 B = Baik
 C = Cukup
 K = Kurang

Berdasarkan dengan pedoman penilaian tersebut, dapat diketahui bahwasannya peningkatan terhadap keterampilan menulis bagi siswa yakni dapat meninjau perbandingan nilai yang diperoleh oleh siswa dengan hasil yang sangat baik yakni 85 sampai dengan 100. Siswa yang lolos dengan sempurna mendapatkan nilai 75 hingga dengan 84, sedangkan bagi siswa yang dikatakan belum berhasil yakni siswa yang memperoleh nilai – hingga dengan 64. Rentangan nilai serta kategori penilai dalam keterampilan menulis yakni:

Tabel.2 Rentang Skor dan Kategori

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

Instrumen yang dikenakan dapat menemukan apa yang hendak diuji, validitas terhadap penelitian, tidak lain yakni derajat yang memaparkan sebagaimana suatu uji hipotesis serta apa yang akan diukur. Sebagaimana suatu instrument yang valid memiliki nilai validitas yang tinggi.

Tabel.3 Kriteria dan Kategori

No.	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

Tabel.4 Hasil Uji Reliabilitas

Cronbach' Alpha	N of Items
.823	15

Berdasarkan dari pada analisis deskriptif dari pembelajaran terhadap media quiziz terkait dengan minat dari belajar seorang siswa dalam mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV sekolah dasar, bahwasannya pengajar sangat terbantu oleh adanya media quiziz dengan basis permainan kuis. Dengan adanya media tersebut maka siswa dapat dengan mudah memahami segala materi yang diberikan oleh pengajar serta dapat diterima dengan baik. Berdasarkan dengan hasil observasi, mengumpulkan data serta hasil belajar sebelum maupun sesudah dapat ditinjau dari berbagai hal yang telah dijelaskan sebelumnya.

Sebagaimana motivasi belajar yang optimal akan memberi pengaruh terhadap hasil belajar setiap siswa yang ada dalam penelitian empat komponen yakni perhatian, relevansi, percaya diri, serta kepuasan. Pada aspek itu dapat mengetahui suatu tujuan dari pembelajaran, manfaat dari materi yang ada dalam kehidupan serta pembelajaran media. Akan tetapi, terdapat berbagai faktor yang dapat memberikan dampak perubahan terhadap motivasi seorang siswa dalam belajar. Motivasi tersebut akan menyebabkan faktor yang cukup signifikan guna mencapai keberhasilan belajar. Adanya suatu dukungan guna dapat memberikan motivasi serta dukungan terkait dengan perubahan hasil dalam pembelajaran terhadap materi belajar, dan rasa puas yang akan membangun rasa bangga pada siswa atas keyakinan yang dimilikinya.

IV. SIMPULAN

Berdasarkan dengan rumusan masalah serta pembahasan yang telah dipaparkan, maka peneliti memberi kesimpulan bahwasannya hasil uji hipotesis dalam memberikan motivasi serta hasil dari belajar siswa kelas IV sekolah dasar, motivasi serta hasil pembelajaran yang seimbang. Selanjutnya, diberikan pembelajaran yang memperoleh hasil uji kemampuan dengan nilai yakni 0,823 guna hasil belajar mereka. Secara signifikan, kesimpulan ini bahwasannya adanya pengaruh dari media quiziz pada sapek menulis. Lain pada itu, diperlukan adanya pengenalan pada subjek serta keadaan sarana dan prasarana yang terdapat di sekolah agar dapat meminimalisasikan kendala dalam pelaksanaan penelitian.

UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji serta rasa bersyukur penulis panjatkan kepada kehadiran Tuhan Yang Maha Esa. Dikarenakan berkat, rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat berhasil menyelesaikan artikel yang berjudul “Pengaruh Media Quiziz Terhadap Aspek Menulis Peserta Didik Dikelas IV Sekolah Dasar”.

Secara khusus penulis mengucapkan terima kasih kepada Vevy Liansari selaku dosen pembimbing yang telah sabar, meluangkan waktu, merelakan tenaga serta pikiran serta turut memberikan perhatian dalam proses penulisan artikel.

Terima kasih juga kepada bapak dosen penguji Muhlasin Amrullah yang telah memberikan masukan, kritikan dan bimbingannya atas proses penulisan artikel ini.

Terima kasih kepada orang tua penulis yang telah memberikan dukungan serta mendoakan kelancaran pada penulisan artikel ini.

Akhir kata penulis berharap semoga artikel ini dapat bermanfaat bagi semua pihak dan semoga amal baik yang telah diberikan mendapatkan balasan dari Tuhan Yang Maha Esa. Amin.

REFERENSI

- [1] Y. I. Aini, “(PENTING) Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu,” *J. Kependidikan*, vol. 2, no. 25, pp. 1–6, 2019.
- [2] H. Solikah, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019 / 2020,” *Bapala J. Mhs. UNESA*, vol. 7, no. 3, pp. 1–8, 2020, [Online]. Available: <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/34508>
- [3] Eka Ratnasarianti, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Quiziz Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Negeri Bawakaraeng 2 kota Makassar,” *Skripsi*, p. 4, 2021.

- [4] 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, 2022, doi: 10.24246/j.js.2022.v12.i2.p81-88.
- [5] S. Putrawangsa and U. Hasanah, "Integrasi Teknologi Digital Dalam Pembelajaran Di Era Industri 4.0," *J. Tatsqif*, vol. 16, no. 1, pp. 42–54, 2018, doi: 10.20414/jtq.v16i1.203.
- [6] M. M. Moto, "Indonesian Journal of Primary Education Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan," *Indones. J. Prim. Educ.*, vol. 3, no. 1, pp. 20–28, 2019.
- [7] H. Utomo, "Penerapan Media Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD Bukit Aksara Semarang," *J. Kualita Pendidik.*, vol. 1, no. 3, p. 37, 2020, [Online]. Available: <http://repository.unpas.ac.id/id/eprint/31004>
- [8] M. Sodiq, H. Mahfud, and F. P. Adi, "Persepsi guru dan peserta didik terhadap penggunaan aplikasi berbasis web 'Quizizz' sebagai media pembelajaran di sekolah dasar," *Didakt. Dwija Indria*, vol. 9, no. 5, pp. 1–6, 2021, [Online]. Available: <https://doi.org/10.20961/ddi.v9i6.49324>
- [9] R. Syamsuddin, "Buku keterampilan berbahasa indonesia," *Univ. Negeri Makassar*, no. May, p. 64, 2021.
- [10] S. M. K. N. Bangkinang, J. T. Tambusai, and B. Kota, "UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA ASPEK MENULIS DENGAN PENGGUNAAN MODEL KOOPERATIF Nuraida Abdullah," vol. 2, 2018.
- [11] N. S. & Ade Hikmat, *Keterampilan Menulis Akademik Panduan bagi Mahasiswa*, vol. 42171, no. 0254.
- [12] Sugiyono, *Metode Penelitian Bisnis : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi dan R&D*. Alfabeta, 2018. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=aFHZZwEACAAJ>
- [13] 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*, vol. 8, no. 2, pp. 261–272, 2020, doi: 10.26740/jpap.v8n2.p261-272.
- [14] A. Hudaya, "Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Disiplin Dan Minat Belajar Peserta Didik," *Res. Dev. J. Educ.*, vol. 4, no. 2, pp. 86–97, 2018, doi: 10.30998/rdje.v4i2.3380.
- [15] A. A. P., "Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran," *Idaarah J. Manaj. Pendidik.*, vol. 3, no. 2, p. 205, 2019, doi: 10.24252/idaarah.v3i2.10012.