

# Penerapan Worksheet Berbasis Quizizz untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar di Kabupaten Pasuruan

Oleh :

**ABDUL ROHMAN (228610800079)**

Dosen Pembimbing: Dr. Nurdyansyah, S.Pd., M.Pd.

**Program Studi Manajemen Pendidikan Islam  
Universitas Muhammadiyah Sidoarjo  
Januari, 2026**



# Pendahuluan

Dalam era digital saat ini, literasi digital menjadi kompetensi penting yang harus dimiliki oleh siswa sejak dini, termasuk di tingkat sekolah dasar. Literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan menggunakan perangkat teknologi, tetapi juga mencakup keterampilan berpikir kritis dalam menavigasi informasi, memahami konten digital, serta menjaga etika dalam menggunakan internet.

Kebutuhan akan literasi digital semakin meningkat seiring dengan perkembangan teknologi. Siswa yang melek digital akan lebih siap menghadapi tantangan di masa depan, baik dalam pendidikan lebih lanjut maupun di dunia kerja yang semakin mengandalkan teknologi.

Daerah seperti Kabupaten Pasuruan mungkin memiliki ketertinggalan dalam hal akses dan penggunaan teknologi di sekolah dibandingkan dengan wilayah perkotaan. Penelitian ini bisa memberikan wawasan tentang cara mengatasi kesenjangan tersebut.



# Pendahuluan

Meskipun secara teori aksesibilitas platform seperti Quizizz bisa diterapkan dengan baik, kenyataannya mungkin akses terhadap teknologi seperti internet yang stabil dan perangkat yang mendukung masih terbatas di daerah tertentu, termasuk di Kabupaten Pasuruan.

Demikian pula dalam teori kompetensi guru, guru mungkin tidak sepenuhnya memiliki keterampilan atau pengetahuan teknologi untuk memanfaatkan Quizizz secara efektif. Pelatihan yang tidak memadai atau kurangnya dukungan teknis bisa menjadi faktor penyebabnya.

Dalam konteks lokal, setiap wilayah memiliki karakteristik yang berbeda. Literasi digital siswa di Kabupaten Pasuruan mungkin tidak setinggi yang diasumsikan dalam literatur.

# Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

1. Bagaimana Penerapan Worksheet Berbasis Quizizz untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar di Kabupaten Pasuruan ?
2. Apa Saja Faktor-Faktor Pendukung Penerapan Penerapan Worksheet Berbasis Quizizz untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar di Kabupaten Pasuruan ?
3. Apa Saja Faktor-Faktor Pendukung Penerapan Penerapan Worksheet Berbasis Quizizz untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar di Kabupaten Pasuruan ?



[www.umsida.ac.id](http://www.umsida.ac.id)



[umsida1912](https://www.instagram.com/umsida1912/)



[umsida1912](https://twitter.com/umsida1912)



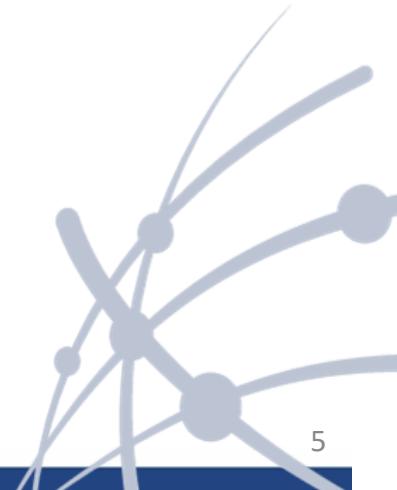
[universitas  
muhammadiyah  
sidoarjo](https://www.facebook.com/universitasmuhammadiyahsidoarjo)



[umsida1912](https://www.youtube.com/umsida1912)

# Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan fenomenologis di Sekolah Dasar Kabupaten Pasuruan, yang merupakan pendekatan yang berfokus pada interpretasi dan konteks dalam mendeskripsikan fenomena yang terjadi secara mendalam



# Metode Penelitian

Penelitian dilakukan di SDN Kejapanan 2 Gempol Kabupaten Pasuruan. Analisis data dilakukan secara interaktif dan berkelanjutan hingga mencapai pemahaman yang mendalam dan kesimpulan yang memadai. Proses analisis melibatkan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

## Teknik Analisis Data :

- 1. Wawancara Mendalam** : mengajukan pertanyaan terbuka kepada wali kelas V SDN Kejapanan 2 Gempol untuk mendapatkan narasi pengalaman dari informan.
- 2. Observasi** : melakukan observasi terhadap 20 siswa kelas V SDN Kejapanan 2 Gempol untuk memahami konteks di mana pengalaman terjadi.
- 3. Dokumentasi** : mengumpulkan dokumen yang mendukung data yang diperoleh dari wawancara dan observasi.

# Perencanaan (Planning)

Teori perencanaan menyatakan bahwa perencanaan berarti proses memilih fakta-fakta dan membuat asumsi untuk masa depan serta merumuskan aktivitas untuk mencapai hasil yang diinginkan[36].

Pada tahap perencanaan ini, peneliti melakukan beberapa hal seperti mengamati kegiatan literasi digital siswa kelas V di SDN Kejapanan 2 Gempol yang diperoleh dari wawancara awal dengan guru dan observasi kegiatan pembelajaran. Kemudian meneliti bagaimana penerapan worksheet berbasis Quizizz dapat meningkatkan literasi digital siswa serta mengkaji teori tentang literasi digital, penggunaan teknologi dalam pembelajaran, dan efektivitas Quizizz dalam pembelajaran interaktif. Peneliti memilih metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus karena penelitian ini berfokus pada pemahaman mendalam terhadap konteks spesifik yang terjadi pada siswa kelas V di SDN Kejapanan 2 Gempol. Kemudian peneliti menyiapkan instrumen berupa panduan wawancara, lembar observasi, dan dokumentasi kegiatan pembelajaran.

# Indikator Observasi

Beberapa hal yang menjadi indikator pada observasi dalam penelitian ini antara lain : siswa mampu membuka dan login ke Quizizz, siswa memahami instruksi dari worksheet digital, siswa aktif menjawab pertanyaan di Quizizz, siswa berinteraksi secara positif dengan media digital, siswa menunjukkan minat terhadap pembelajaran.



# Pengorganisasian (Organizing)

Teori pengorganisasian menyatakan pengorganisasian adalah penentuan dan pengelompokan kegiatan serta penempatan SDM dan sumber daya untuk melaksanakan aktivitas terencana[6].

Pada tahap ini berfokus pada persiapan teknis dan administratif untuk pelaksanaan penelitian yang meliputi : menyusun jadwal pelaksanaan kegiatan pembelajaran berbasis worksheet Quizizz, wawancara, dan observasi, merancang worksheet yang mengintegrasikan fitur Quizizz (game-based learning) dengan muatan literasi digital



# Pelaksanaan (Actuating)

Teori pelaksanaan menyatakan bahwa pelaksanaan berarti implementasi kegiatan sesuai rencana[16].

Pada tahap ini, peneliti mengamati kondisi awal literasi digital siswa tanpa intervensi.

Kemudian mengamati guru menggunakan worksheet berbasis Quizizz dalam proses pembelajaran. Peneliti juga mengamati respons siswa, partisipasi, dan interaksi digital mereka. Setelah itu peneliti melakukan wawancara dengan siswa dan guru untuk mendapatkan perspektif tentang dampak penggunaan Quizizz. Kemudian peneliti mengumpulkan bukti visual seperti foto, video, tangkapan layar hasil Quizizz, dan catatan lapangan.



# Evaluasi dan Tindak Lanjut (Controlling)

Teori evaluasi dan tindak lanjut menyatakan bahwa kegiatan evaluasi dan tindak lanjut berarti memastikan kegiatan yang berjalan sesuai rencana melalui pengawasan dan koreksi[37].

Evaluasi dilakukan untuk menilai proses dan dampak dari intervensi pembelajaran, data dari observasi, wawancara, dan dokumentasi dianalisis menggunakan teknik analisis tematik atau coding untuk mengidentifikasi pola, tema, dan makna. Peneliti juga mengevaluasi sejauh mana Quizizz berhasil meningkatkan aspek-aspek literasi digital siswa, seperti kemampuan mencari informasi, berpikir kritis, dan menggunakan perangkat digital secara efektif. Peneliti mencatat refleksi dari guru dan siswa terhadap metode yang digunakan.

Tindak lanjut yang bisa dilakukan dari penelitian ini di antaranya : peneliti bisa merekomendasikan penggunaan worksheet berbasis Quizizz dalam mata pelajaran lain. Mengusulkan pelatihan penggunaan Quizizz dan penyusunan worksheet digital bagi guru-guru lain di Kabupaten Pasuruan. Menyusun laporan akhir penelitian dan berusaha mempublikasikannya di jurnal pendidikan. Mengembangkan modul atau buku panduan penerapan literasi digital berbasis game edukatif.



# Faktor Pendukung

## Faktor pendukung dalam penerapan worksheet berbasis quizizz untuk meningkatkan literasi digital siswa

Pada saat menggunakan worksheet berbasis quizizz ada beberapa kemudahan yang didapatkan, di antaranya yaitu siswa tidak dapat bertanya atau mencontek kepada temannya karena urutan soal yang dikerjakan maupun pilihan jawaban dari masing-masing siswa dapat diacak oleh sistem yang tersedia pada quizizz. Kemudian karena adanya waktu yang telah ditentukan dalam tiap soalnya, siswa harus berpacu dengan waktu yang tersedia dalam tiap soalnya agar tidak sampai kehabisan waktu, bahkan mereka bisa mendapatkan bonus berupa poin tambahan atau bonus lainnya jika mampu menjawab soal yang tersedia dengan benar dan dalam waktu yang singkat. Saat siswa menjawab soal di quizizz, siswa tidak punya kesempatan untuk bertanya dengan orang sekitarnya atau melihat buku catatan maupun mencari jawaban di platform google. Setelah mengerjakan quizizz, siswa dapat mengetahui peringkat dari keseluruhan siswa yang telah mengerjakan quizizz tersebut. Setelah menjawab soal-soal di dalam media quizizz, siswa juga dapat mengetahui jawaban yang benar dan salah dari soalnya yang telah dikerjakan.

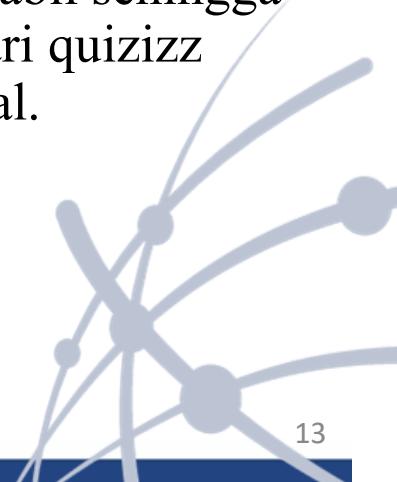
# Faktor Penghambat

## Faktor penghambat dalam penerapan worksheet berbasis quizizz untuk meningkatkan literasi digital siswa

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti saat siswa mengerjakan worksheet berbasis quizizz menggunakan chromebook PC yang tersedia di sekolah, ada beberapa kendala yang ditemukan antara lain :

Kendala yang dialami siswa saat menggunakan chromebook PC di antaranya : siswa yang belum pernah menggunakan chromebook PC kesulitan untuk mengoperasikannya, seperti mengetik menggunakan keyboard, menggerakkan kursor atau pointer untuk memilih jawaban menggunakan mouse atau touchpad pada chromebook PC.

Kendala yang dialami siswa saat mengerjakan quizizz antara lain : jaringan internet tidak stabil sehingga soal yang muncul membutuhkan waktu yang lama untuk bisa dikerjakan, musik latar dari quizizz terkadang membuat siswa kesulitan untuk fokus berkonsentrasi mengerjakan soal.



# Simpulan

Penerapan worksheet berbasis quizizz untuk meningkatkan literasi digital siswa Sekolah Dasar di Kabupaten Pasuruan dapat dimplementasikan dengan baik.

Faktor pendukung dalam penerapan worksheet berbasis quizizz untuk meningkatkan literasi digital siswa SDN Kejapanan 2 Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan antara lain : akses data secara real time, peningkatan keterlibatan siswa dengan fitur gamifikasi, desain materi yang interaktif, fleksibilitas waktu dan tempat, serta efisiensi dalam evaluasi.

Faktor penghambat dalam penerapan worksheet berbasis quizizz untuk meningkatkan literasi digital siswa SDN Kejapanan 2 Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan antara lain : kesenjangan akses penguasaan teknologi yang dimiliki siswa, variasi Tingkat literasi digital awal siswa, Keterbatasan dalam Mendesain Soal yang Menilai Literasi Digital secara Komprehensif, serta Gangguan Fokus karena Fitur Gamifikasi.

# Temuan Penting Penelitian

Banyak penelitian yang menggunakan platform Quizizz yang berfokus pada peningkatan motivasi atau hasil belajar, tetapi tidak secara khusus pada literasi digital, terutama di tingkat sekolah dasar.

Adapun pada penelitian ini akan menekankan pada bagaimana Quizizz dapat meningkatkan literasi digital siswa di sekolah dasar, yang mencakup keterampilan dalam mengoperasikan teknologi, memahami etika, keamanan dan penggunaan informasi digital, serta menggunakan media digital secara kritis.

Penelitian sebelumnya yang menggunakan teknologi pendidikan seringkali dilakukan di daerah perkotaan atau sekolah dengan akses teknologi yang lebih baik, seperti implementasi Quizizz di sekolah-sekolah kota besar dengan infrastruktur teknologi yang lebih memadai.

Adapun penelitian ini mengambil konteks Kabupaten Pasuruan, bagaimana Quizizz dan worksheet digital dapat diimplementasikan di daerah semi-rural yang memiliki keterbatasan akses teknologi.



# Manfaat Penelitian

Urgensi penelitian ini terletak pada relevansinya terhadap kebutuhan literasi digital di era modern, peningkatan kualitas pembelajaran di tingkat sekolah dasar, serta kontribusinya dalam mengatasi kesenjangan digital di wilayah seperti Kabupaten Pasuruan.

**State of the art :** Dengan menyajikan cara inovatif dalam mengintegrasikan teknologi pendidikan melalui Quizizz, penelitian ini dapat memberikan kontribusi signifikan bagi peningkatan kompetensi digital siswa dan membantu mendukung program pendidikan nasional yang berfokus pada literasi digital.

Peneliti mengharapkan mampu memberikan sumbangsih pemikiran tentang bagaimana teknologi bisa diadopsi di daerah yang memiliki keterbatasan melalui implementasi Quizizz. Hasil penelitian ini bisa mendorong pemerintah daerah atau sekolah untuk berinvestasi lebih dalam teknologi pendidikan dan pelatihan bagi guru serta siswa, terutama dalam meningkatkan literasi digital.



# Referensi

- M. Febriana, H. Al Asy 'ari, B. Subali, and A. Rusilowati, "Penerapan model pembelajaran Inquiry Pictorial Riddle untuk meningkatkan keaktifan siswa," *J. Pendidik. Fis. dan Keilmuan*, vol. 4, no. 1, p. 10, 2018, doi: 10.25273/jpfk.v4i1.1879.
- K. M. Amsul, I. Irmayanti, F. Fitriani, and S. P, "Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI IPA MAN 2 Sinjai," *JTMT J. Tadris Mat.*, vol. 3, no. 1, pp. 10–17, 2022, doi: 10.47435/jtmt.v3i1.973.
- S. Faigha Utami and P. Tri Febrianto, "Pengaruh Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Quizizz Terhadap Literasi Digital Siswa Kelas IV SDN Bilaporah 1 Bangkalan," *J. Motiv. Pendidik. dan Bhs.*, vol. 1, no. 3, pp. 248–260, 2023, [Online]. Available: <https://journal.widyakarya.ac.id/index.php/jmpb-widyakarya/article/view/1083>
- Nurohman, "Penggunaan Aplikasi Fun Quiz (Quiziz) untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas 11 Bangsa Bantul," *Pros. Semin. Nas.*, pp. 46–54, 2021.
- A. F. Purwianto and E. F. Fahyuni, "Pengaruh aplikasi Quizizz PAI dalam meningkatkan minat belajar siswa pada masa pandemi COVID-19," *Ta'dibuna J. Pendidik. Islam*, vol. 10, no. 4, p. 551, 2021, doi: 10.32832/tadibuna.v10i4.5829.
- M. S. Irham Baniardhi, "Korelasi Penggunaan Media Quizizz dengan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI," *As-Syar'i*, vol. 4, pp. 211–221, 2022, doi: 10.47476/assyari.v4i3.1570.
- S. Krisnasari, D. Suhermah, and I. Latifah, "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Literasi dan Numerasi di PAUD," *JIIP - J. Ilm. Ilmu Pendidik.*, vol. 5, no. 6, pp. 1730–1734, 2022, doi: 10.54371/jiip.v5i6.635.
- S. Amaliyah, "Pengaruh Implementasi aplikasi quizizz terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 32 Jakarta Aplikasi Arus Globalisasi sudah tidak terbendung masuk ke Indonesia . Disertai dengan perkembangan teknologi yang semakin cang," *Pros. Semin. Nas. Berseri*, vol. 2, pp. 842–848, 2019.
- R. Priyanda, T. R. Pradipta, R. Amalia, and I. Rainal Ihsan, "Quizizz As a Hots-Based Assessment Media in Increasing Students' Motivation," *Kalamatika J. Pendidik. Mat.*, vol. 7, no. 1, pp. 15–26, 2022, doi: 10.22236/kalamatika.vol7no1.2022pp15-26.
- A. J. Fuad and K. Khusna, "Development of Quizizz Media for Online Learning for Class IV English Subjects at Madrasah Ibtidaiyah," *eL Bidayah J. Islam. Educ.*, vol. 4, no. 1, pp. 54–66, 2022, doi: 10.33367/jiee.v4i1.2371.



# Referensi

- S. D. Fadilla, A. Saepudin, and Erhamwilda, “Persepsi siswa terhadap media pembelajaran berbasis game edukasi quizizz dengan minat belajar jarak jauh PAI di SMA PGII 2 Bandung,” Pros. Pendidik. Agama Islam, vol. 6, no. 2, pp. 227–231, 2020.
- G. Al Haddar and M. A. Juliano, “Analisis Media Pembelajaran Quizizz dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar,” Edukatif J. Ilmu Pendidik., vol. 3, no. 6, pp. 4794–4801, 2021, doi: 10.31004/edukatif.v3i6.1512.
- S. Mulyati and H. Evendi, “Pembelajaran Matematika melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP,” GAUSS J. Pendidik. Mat., vol. 3, no. 1, pp. 64–73, 2020, doi: 10.30656/gauss.v3i1.2127.
- F. R. Carmila and Z. H. Ramadan, “Implementasi Literasi Membaca dalam Pembelajaran di Kelas 5B Pasca Covid-19 di SD Negeri 141 Pekanbaru,” J. Educ., vol. 5, no. 4, pp. 12948–12954, 2023, doi: 10.31004/joe.v5i4.2283.
- S. H. R. Hendaryan, Taufik Hidayat, “Pelaksanaan Literasi Digital dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa,” J. Literasi, vol. 6, no. April 2022, pp. 142–151, 2022.
- D. Cahya Rohim and S. Rahmawati, “Peran Literasi Dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa Di Sekolah Dasar,” J. Rev. Pendidik. Dasar, vol. 6, no. 3, 2020, [Online]. Available: <http://journal.unesa.ac.id/index.php/PD>
- S. Wahyuningsih, “Modul Literasi Digital Di Sekolah Dasar,” Kementeri. Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknol., pp. 1–22, 2021.
- Arrahim, R. E. Sugiharti, and Hanayulianti, “Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar,” J. Inov. Pendidik. dan Pembelajaran Sekol. Dasar, vol. 6, no. 2, pp. 208–218, 2022, [Online]. Available: <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jippsd/indexDOI:https://doi.org/10.24036/jippsd.v6i2208>
- E. Nurliana and O. F. Nugroho, “Analisis Hasil Belajar Dalam Penggunaan Quizizz Pada Pembelajaran IPA,” pp. 1–8, 2021.
- M. Anwar, Y., & Ridwan, “Penggunaan Quizizz dalam Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Peserta Didik,” J. Pendidik. dan Pembelajaran Bhs. Indones., vol. 9, no. 1, pp. 45–55, 2020.

# Referensi

- A. Khoiriyah, N., & Raharjo, "Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran di SMA," *J. Teknol. Pendidik.*, vol. 6, no. 2, pp. 123–135, 2019.
- W. Sukarno, "Penggunaan Platform Digital untuk Pembelajaran di Kota Besar," *J. Pendidik. Teknol.*, vol. 10, no. 1, pp. 32–42, 2020.
- R. Mardiana, "Penggunaan Quizizz sebagai Media Pembelajaran Interaktif," *J. Pendidik. dan Teknol. Inf.*, vol. 7, no. 3, pp. 50–60, 2018.
- N. Hafiyah and M. S. Hadi, "Implementasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Education Game Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Matematika," *Community Dev. J.*, vol. 4, no. 2, pp. 1646–1652, 2023.
- R. F. Muamalah, D. A. Putra, and M. N. Faradita, "Penerapan Aplikasi Game Quizziz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika," *J. Educ.*, vol. 5, no. 3, pp. 7084–7095, 2023, doi: 10.31004/joe.v5i3.1496.
- D. Bawden, "Digital Literacies: Concepts, Policies and Practices," vol. 30, no. 2008, pp. 17–32, 2008.
- N. Handayani, "Kendala Infrastruktur Teknologi dalam Pembelajaran Digital," *J. Inov. Pendidik.*, vol. 8, no. 1, pp. 15–27, 2020.
- Ervianti, "Penggunaan Quiziz Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Literasi Digital Mahasiswa," *J. Kependidikan Media*, vol. 13, no. Februari 2024, pp. 1–8, 2024.
- O. W. N. J. 2023. Pangesti, "Analysis of The School Literacy Movement Assisted With The Quizizz Application In Class IV SDN 1 Sanggrahan Subdistrict Boyolangu Regency Tulungagung," *educurio*, vol. I, no. 3 July 2023, pp. 946–950, 2023, [Online]. Available: <https://qjurnal.my.id/index.php/educurio>
- U. Flick, "Designing Qualitative Research," *Des. Qual. Res.*, 2023, doi: 10.4135/9781529622737.
- M. Nashrullah, E. F. Fahyuni, N. Nurdyansyah, and R. S. Untari, Metodologi Penelitian Pendidikan (Prosedur Penelitian, Subjek Penelitian, Dan Pengembangan Teknik Pengumpulan Data). 2023. doi: 10.21070/2023/978-623-464-071-7.
- I. D. Hidayati and A. Aslam, "Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Secara Daring Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa," *J. Pedagog. dan Pembelajaran*, vol. 4, no. 2, p. 251, 2021, doi: 10.23887/jp2.v4i2.37038.
- O. W. N. J. 2023. Pangesti, "Analysis of The School Literacy Movement Assisted With The Quizizz Application In Class IV SDN 1 Sanggrahan Subdistrict Boyolangu Regency Tulungagung," *educurio*, vol. I, no. 3 July 2023, pp. 946–950, 2023, [Online]. Available: <https://qjurnal.my.id/index.php/educurio>



