

Implementasi Media Pembelajaran *Quizwhizzer* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Kalimat Transitif dan Kalimat Intransitif

Adventus Dwianto Talu Lian ✉, Universitas PGRI Madiun

Endang Sri Maruti, Universitas PGRI Madiun

Sesaria Prima Yudhaningtyas, Universitas PGRI Madiun

✉ adventus_2102101012@mhs.unipma.com

Abstract: *This study aims to describe the implementation of Quizwhizzer learning media in learning Indonesian for fourth grade students of SDN Banjarsari 2, Madiun Regency, especially on the material of transitive and intransitive sentences. This study uses a qualitative approach with a descriptive method. Data collection techniques used include observation, interviews, and documentation. The results of the study indicate that the implementation of Quizwhizzer learning media is carried out through three stages, namely the planning, implementation, and evaluation stages. At the planning stage, teachers prepare learning devices and compile interactive questions on the Quizwhizzer platform. The implementation stage is carried out by integrating media into learning activities directly in the classroom, which is able to create a more interesting and enjoyable learning atmosphere. Meanwhile, the evaluation stage is carried out to assess the effectiveness of the media on student involvement and understanding of the material. This learning media has several advantages, including being able to increase students' enthusiasm and motivation to learn, make learning more interactive, and help students understand the material in a more enjoyable way. However, there are also several disadvantages such as limited technological devices and internet connections, and some students who still need assistance in using digital media.*

Keywords: *Implementation, Learning Media, Quizwhizzer, Transitive Sentences, Intransitive Sentences*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi media pembelajaran *Quizwhizzer* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SDN Banjarsari 2 Kabupaten Madiun, khususnya pada materi kalimat transitif dan kalimat intransitif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media pembelajaran *Quizwhizzer* dilakukan melalui tiga tahap, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap perencanaan, guru menyiapkan perangkat pembelajaran serta menyusun soal interaktif dalam platform *Quizwhizzer*. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan mengintegrasikan media ke dalam kegiatan pembelajaran secara langsung di kelas, yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Sementara itu, tahap evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas media terhadap keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi. Media pembelajaran ini memiliki beberapa keunggulan, antara lain dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa, membuat pembelajaran lebih interaktif, serta membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih menyenangkan. Namun, terdapat pula beberapa kekurangan seperti keterbatasan perangkat teknologi dan koneksi internet, serta beberapa siswa yang masih membutuhkan pendampingan dalam penggunaan media digital.

Kata kunci: Implementasi, Media Pembelajaran, *Quizwhizzer*, Kalimat Transitif, Kalimat Intransitif.



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses yang sangat penting dalam membentuk kualitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan, seseorang dapat meningkatkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan perilaku yang diperlukan untuk menghadapi tantangan kehidupan (Abd Rahman BP, 2022). Oleh karena itu, pendidikan memegang peranan strategis sebagai pondasi utama dalam pembangunan bangsa dan negara. Namun demikian, kualitas pendidikan di Indonesia masih menghadapi berbagai kendala yang menghambat pencapaian hasil belajar yang optimal, terutama di jenjang pendidikan dasar.

Salah satu penyebab utama rendahnya mutu pendidikan adalah metode dan media pembelajaran yang belum sepenuhnya efektif dan menarik bagi siswa. Pendekatan pembelajaran yang konvensional dan kurang variatif membuat siswa kurang tertarik dan sulit memahami materi pelajaran, khususnya materi yang bersifat abstrak dan membutuhkan pemahaman konsep yang mendalam. Hal ini terlihat jelas pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas 4, terutama pada materi kalimat transitif dan kalimat intransitif, yang sering dianggap sulit dan membosankan oleh sebagian besar siswa.

Seiring dengan perkembangan teknologi, pemanfaatan media pembelajaran digital menjadi solusi yang sangat potensial dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang menarik dan interaktif adalah aplikasi *quizwhizzer*. *Quizwhizzer* merupakan aplikasi kuis berbasis permainan yang menyajikan soal-soal latihan dalam format permainan interaktif, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa secara signifikan. Melalui fitur-fitur menarik seperti kuis bergaya permainan balapan atau ular tangga dengan elemen visual dan audio yang menyenangkan, *quizwhizzer* dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sekaligus menantang.

Dengan demikian, pada implementasi media pembelajaran *Quizwhizzer* kita akan mengetahui bagaimana penerapannya media pembelajaran tersebut pada kelas 4 dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia. Tidak kalah pentingnya kita akan mengetahui apa keunggulan dan kekurangan dari media pembelajaran tersebut.

Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna. (Anshori, 2018)

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang digunakan oleh seorang guru untuk membuat komunikasi lebih efektif dan menciptakan sebuah interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di dalam kelas. Yang nantinya akan menambah pemahaman bagi siswa tentang materi yang dipelajari. Dalam media pembelajaran terdapat media pembelajaran yang berbasis digital yaitu *Quizwhizzer*.

Quizwhizzer

Quizwhizzer merupakan salah satu jenis aplikasi permainan berbasis android yang di dalamnya terdapat sebuah aktivitas multi pemain dalam menyelesaikan soal atau kuis, sehingga berdampak pada suatu pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Dalam pemanfaatan *Quizwhizzer* yang mengharuskan seorang guru harus kreatif dan tepat dalam memilih media pembelajaran yang dapat menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Media pembelajaran berbasis aplikasi *Quizwhizzer* menjadi salah satu alternatif pilihan.

Menurut penelitian Alfianistiawati et al., (2022). Di Media *Quizwhizzer* adalah platform kuis online di mana siswa dapat melanjutkan setelah menjawab pertanyaan pertama dengan benar dan terus melanjutkan, jadi bisa dikatakan bahwa permainan *Quizwhizzer* mirip dengan permainan monopoli secara umum, tetapi di sini siswa hanya perlu menjawab pertanyaan dengan benar untuk memenangkan permainan.

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk menyelidiki, menemukan, menjelaskan dan mendeskripsikan kualitas atau hak istimewa pengaruh sosial yang tidak dapat didefinisikan, diukur, atau diilustrasikan melalui data kuantitatif. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan penelitian kualitatif deskriptif menggambarkan secara rinci apa, siapa, dimana, kapan, bagaimana, mengapa, dan sejenisnya tentang subjek yang diteliti (Nursapiah, 2020). Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Dalam penelitian kualitatif pengumpulan data dilakukan pada natural setting (kondisi yang alamiah), sumber data primer, dan teknik pengumpulan data lebih banyak pada observasi, wawancara, dan dokumentasi. Di dalam penelitian ini menggunakan 3 teknik pengumpulan data yaitu : Observasi, Wawancara, dan Dokumentasi. Observasi atau pengamatan adalah mengamati dan mendengar dalam rangka memahami serta mencari jawaban, mencari bukti terhadap fenomena-fenomena sosial, mencatat, merekam, dan memotret yang berguna untuk dapat memberi gambaran secara umum mengenai fokus penelitian. Wawancara adalah proses komunikasi atau interaksi untuk mengumpulkan informasi dengan menggunakan cara tanya jawab antara peneliti dengan subjek penelitian. Dalam pelaksanaan wawancara ini dengan tujuan tugas tertentu, peneliti mencoba untuk mendapatkan keterangan secara lisan dari subyek penelitian yang berkaitan dengan tema penelitian. Dokumentasi biasanya berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental seseorang. Perlunya mengambil gambar saat proses penelitian ini supaya memberi gambaran sebenarnya dalam mendapatkan informasi yang mendukung.

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan "Implementasi Media Pembelajaran *Quizwhizzer* Pada Kelas 4 Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Kalimat Transitif dan Kalimat Intransitif"

1. Penerapan Media Pembelajaran *Quizwhizzer* Pada Kelas 4 Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.

Penerapan media pembelajaran *Quizwhizzer* pada siswa kelas IV SDN Banjarsari 02 merupakan salah satu hasil temuan dalam penelitian ini yang diperoleh melalui berbagai teknik pengumpulan data, seperti observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui secara rinci bagaimana guru mengimplementasikan media pembelajaran interaktif tersebut dalam proses belajar mengajar, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi Kalimat Transitif dan Kalimat Intransitif. Adapun tahap-tahap saat mengimplementasikan media pembelajaran *Quizwhizzer* sebagai berikut:

a. Perencanaan

Perencanaan merupakan langkah awal yang dilakukan oleh guru sebelum melaksanakan pembelajaran menggunakan media digital *Quizwhizzer*. Pada tahapan ini, guru menyusun segala keperluan pembelajaran agar proses pelaksanaannya sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai serta kondisi peserta didik di kelas. Perencanaan dilakukan secara terstruktur, dimulai dari analisis kebutuhan siswa

hingga penyusunan dokumen pendukung pembelajaran. Adapun tahapan perencanaan yang ditemukan dalam penelitian ini dijabarkan sebagai berikut:

1) Pemilihan materi pelajaran

Pemilihan materi pelajaran merupakan suatu hal yang sangat penting untuk melaksanakan kegiatan belajar dan mengajar, karena dengan adanya materi pelajaran yang dipilih untuk memudahkan guru dan siswa pada saat interaksi di dalam kelas

2) Pembuatan modul ajar

Modul ajar yang dibuat meliputi identitas umum modul ajar, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, profil pelajar pancasila, media pembelajaran, kegiatan pembelajaran (kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup), LKPD (lembar kerja peserta didik), dan soal evaluasi.

3) Pembuatan media *Quizwhizzer*

Pembuatan media pembelajaran *Quizwhizzer* yaitu melalui aplikasi yang ada di dalam web. Aplikasi tersebut berbentuk seperti game edukasi yang dimana di dalamnya terdapat soal soal dan template yang kita inginkan. Dalam aplikasi *quizwhizzer* ini kita dapat memilih tipe-tipe soal dan tingkat lompatan contohnya apabila siswa tidak bisa menjawab soal dengan tepat maka dapat kembali ke soal yang sebelumnya atau juga bisa sebaliknya, kita juga bisa mengatur waktu pengerjaan soal di dalam aplikasi tersebut.

Media ini memungkinkan siswa menjawab pertanyaan secara langsung melalui perangkat yang terhubung ke layar utama, sehingga mampu menumbuhkan antusiasme dan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran.

b. Pelaksanaan

Pada saat pelaksanaan di dalam kelas, guru membuka pembelajaran dengan apersepsi singkat dan penjelasan awal mengenai materi. Selanjutnya, guru menampilkan presentasi berupa slide power point yang berisi ringkasan materi mengenai kalimat transitif dan intransitif. Tujuan dari penggunaan power point ini adalah untuk memberikan pemahaman dasar kepada siswa sebelum mereka melanjutkan ke aktivitas bermain kuis melalui *Quizwhizzer*.

Setelah materi disampaikan, guru mengajak siswa untuk mengikuti kuis interaktif melalui tampilan proyektor yang telah tersambung dengan *Quizwhizzer*. Setiap siswa diminta untuk menjawab soal-soal yang muncul secara bersama-sama, dan skor masing-masing siswa dapat langsung terlihat di layar secara real time. Hal ini tidak hanya memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam menjawab, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang kompetitif dan menyenangkan.

c. Evaluasi

Tahap evaluasi sangat diperlukan guna untuk mengetahui keberhasilan dalam implementasi media pembelajaran *Quizwhizzer* di dalam kelas, evaluasi dilakukan pada saat akhir pembelajaran yang dimana siswa diberikan sebuah soal evaluasi untuk memperdalam dan menambah pengetahuan siswa. Tidak hanya soal evaluasi pada saat akhir pembelajaran siswa diminta untuk menyimpulkan secara bersama-sama tentang materi yang telah dipelajari.

2. Keunggulan dan Kekurangan Media Pembelajaran *Quizwhizzer*

Dalam proses implementasi media pembelajaran *Quizwhizzer* pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SDN Banjarsari 02, ditemukan berbagai kelebihan dan kekurangan yang menjadi fokus utama dalam penelitian ini. Analisis terhadap kelebihan dan kekurangan tersebut diperoleh melalui pengumpulan data yang meliputi observasi langsung di kelas, wawancara dengan guru wali kelas, serta pengumpulan tanggapan siswa selama dan setelah proses pembelajaran berlangsung.

a. Keunggulan Media Pembelajaran *Quizwhizzer*.

Media pembelajaran *Quizwhizzer* menunjukkan sejumlah keunggulan yang dirasakan secara langsung oleh guru maupun siswa:

- 1) Meningkatkan antusiasme dan motivasi belajar siswa.
Melalui penyajian permainan kuis interaktif dengan format yang menarik dan dinamis, siswa menjadi lebih fokus dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini sangat berperan penting terutama pada materi yang membutuhkan pemahaman konsep, seperti kalimat transitif dan intransitif, sehingga siswa dapat memahami materi dengan lebih mudah dan menyenangkan.
 - 2) Mendorong partisipasi aktif siswa.
Quizwhizzer dapat mendorong partisipasi aktif siswa saat pembelajaran, karena proses menjawab soal berlangsung secara real time dan hasilnya dapat langsung terlihat pada layar proyektor. Hal ini menciptakan suasana belajar yang kompetitif namun tetap menyenangkan, sehingga memacu siswa untuk lebih bersemangat dalam memberikan jawaban yang tepat demi memperoleh skor tertinggi. Suasana belajar yang kompetitif tersebut juga meningkatkan interaksi sosial antar siswa di dalam kelas.
 - 3) Praktis dan fleksibel digunakan.
Dengan bermodalkan koneksi internet yang memadai dan perangkat sederhana seperti laptop serta proyektor, guru dapat dengan mudah menyiapkan soal-soal kuis yang dapat digunakan untuk berbagai mata pelajaran. Penggunaan media digital ini juga mengurangi kebutuhan pencetakan soal secara manual, sehingga efisiensi waktu dan biaya dapat terjaga dengan baik.
 - 4) Memperkuat pengembangan keterampilan abad 21 pada siswa.
Media pembelajaran *Quizwhizzer* memperkuat pengembangan keterampilan abad 21 seperti berpikir kritis, pemecahan masalah, kolaborasi, komunikasi, serta kemampuan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran
- b. Kekurangan Media Pembelajaran *Quizwhizzer*.
Meskipun memiliki berbagai kelebihan, penggunaan media pembelajaran *Quizwhizzer* juga menghadapi beberapa kendala yang perlu menjadi perhatian:
- 1) Ketergantungan pada jaringan internet yang stabil dan lancar.
Media ini membutuhkan koneksi jaringan internet yang stabil dan lancar, jika koneksi internet tidak memadai, proses pelaksanaan kuis dapat terganggu atau terhenti, sehingga memengaruhi kelancaran pembelajaran
 - 2) Kemampuan menggunakan perangkat teknologi digital secara optimal.
Tidak semua siswa terbiasa bahkan mempunyai kemampuan menggunakan perangkat digital secara optimal. Beberapa siswa mungkin merasa kesulitan atau kurang percaya diri dalam mengoperasikan perangkat seperti smartphone atau komputer yang digunakan untuk mengikuti kuis
 - 3) Keterbatasan jumlah perangkat yang tersedia
Keterbatasan perangkat yang ada di sekolah juga menjadi faktor penghambat pelaksanaan pembelajaran menggunakan *Quizwhizzer*. Untuk menjalankan media ini, dibutuhkan perangkat seperti laptop, proyektor, serta koneksi internet yang harus dalam kondisi baik dan siap pakai

Meski demikian, berbagai kekurangan tersebut dapat diminimalkan melalui perencanaan yang matang, pelatihan penggunaan media bagi siswa, serta dukungan teknis dan fasilitas yang memadai dari pihak sekolah. Dengan penanganan yang tepat, media pembelajaran *Quizwhizzer* tetap dapat dijadikan sebagai salah satu inovasi yang efektif dan menyenangkan dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

PEMBAHASAN

A. Penerapan Media Pembelajaran *Quizwhizzer* Pada Kelas 4 Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan pada Bab IV, dapat diketahui bahwa penerapan media pembelajaran *Quizwhizzer* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi kalimat transitif dan intransitif di kelas 4 SDN Banjarsari 02 dilakukan melalui beberapa tahapan penting, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi. Penerapan ini merupakan respons dari guru terhadap kebutuhan pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif, khususnya dalam membelajarkan materi yang seringkali dianggap abstrak dan kurang menarik bagi siswa sekolah dasar.

Sebelum menimplementasikan media pembelajaran *Quizwhizzer* adapun tahap-tahap yang dilakukan sebagai berikut:

1. Tahap persiapan pembelajaran dengan media *Quizwhizzer*.

Pada tahap perencanaan, guru menunjukkan upaya sistematis dengan memilih materi pelajaran serta menyusun perangkat ajar yang relevan dan kontekstual, seperti modul ajar yang disesuaikan dengan karakteristik siswa serta tujuan pembelajaran yang mengacu pada kompetensi dasar yang ditetapkan dalam kurikulum. Penyusunan modul ajar ini tidak hanya menunjukkan profesionalisme guru dalam merancang pembelajaran, tetapi juga mencerminkan pemahaman guru terhadap pentingnya menyesuaikan konten pembelajaran dengan kondisi siswa di lapangan. Setelah membuat modul ajar kemudian guru membuat power point, kegunaan dari power point itu sendiri untuk menyalurkan dan menjelaskan sebuah materi yang dipaparkan untuk siswa di dalam kelas. Selain itu guru juga memperispakan alat alat yang akan diperlukan seperti laptop, proyektor, kabel HDMI, dan HP android.

2. Tahap pelaksanaan dengan media pembelajaran *Quizwhizzer*

Selanjutnya, dalam tahapan pelaksanaan, guru memilih untuk menggunakan *Quizwhizzer*, sebuah platform kuis berbasis digital yang menyerupai permainan edukatif. Pemilihan media ini bukan tanpa alasan. Guru mempertimbangkan aspek keterlibatan siswa (*student engagement*), motivasi belajar, serta keefektifan media dalam menyampaikan materi secara menyenangkan namun tetap bermakna. Langkah pertama adalah guru akan membagikan tautan atau kode permainan, kemudian guru akan memberi instruksi kepada siswa untuk memasukkan nama mereka. Setelah siswa bergabung, langkah berikutnya adalah guru mengklik mulai untuk memulai permainan. Format aplikasi *Quizwhizzer* untuk media pembelajaran mirip dengan permainan papan balapan/lomba/sistem balapan. Jika siswa menjawab salah, mereka akan dieliminasi. Tetapi jika mereka menang, siswa dapat melanjutkan di jalur yang telah ditentukan. Diketahui bahwa siswa sangat antusias menggunakan aplikasi *Quizwhizzer*, yang membuat mereka merasa bahagia dan tertarik pada pembelajaran. Dengan menggunakan aplikasi *Quizwhizzer* ini, siswa merasa lebih termotivasi karena hasil kerja mereka tercermin di papan peringkat, yang memotivasi mereka berkat adanya papan peringkat ini di dalam aplikasi. Selain itu, variasi dan daya tarik dari template juga mencegah siswa merasa bosan saat menyelesaikan pertanyaan. (Agustiningsih et al., 2022).

Menurut (Marlina et al., 2024) Penggunaan fitur permainan di *Quizwhizzer* juga dianggap mampu mendorong motivasi untuk belajar dan memperkuat kolaborasi dalam kelompok. Dari data yang dikumpulkan diketahui bahwa sebagian besar siswa merasa lebih antusias ketika pengajaran dilakukan menggunakan media ini. Ini juga tercermin dalam peningkatan partisipasi mereka dalam diskusi di kelas dan ketekunan mereka untuk menyelesaikan masalah yang diajukan melalui permainan. Sementara itu, hasil survei

memberikan wawasan lebih dalam mengenai pengalaman belajar siswa saat menggunakan *Quizwhizzer*. Beberapa siswa mengungkapkan bahwa mereka lebih mudah mengingat materi yang disampaikan melalui permainan dibandingkan dengan metode ceramah. Mereka juga merasa lebih tertantang dan termotivasi untuk bersaing secara sehat dengan teman-teman mereka saat berpartisipasi dalam kuis interaktif

3. Tahap penutup pembelajaran dengan media *Quizwhizzer*

Dalam mengumpulkan data berupa wawancara terkait implementasi media pembelajaran *Quizwhizzer* siswa diberikan berupa soal evaluasi dan lembar respon siswa terhadap implementasi media pembelajaran tersebut. Pada soal evaluasi berguna untuk memperdalam materi yang telah diberikan, lembar respon siswa berguna untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap implementasi media pembelajaran tersebut.

Dengan mempertimbangkan berbagai aspek tersebut mulai dari perencanaan yang matang, pelaksanaan yang interaktif, keterlibatan siswa, hingga peningkatan pemahaman konsep dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran *Quizwhizzer* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV telah berjalan dengan baik dan efektif. Media ini mampu memfasilitasi terciptanya pembelajaran yang berorientasi pada siswa, menyenangkan, dan bermakna. Dengan demikian, *Quizwhizzer* dapat direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, terutama untuk materi-materi yang membutuhkan pemahaman konseptual secara mendalam namun disampaikan dengan cara yang ringan dan menarik.

B. Keunggulan dan kekurangan Media Pembelajaran *Quizwhizzer*.

Dalam proses penerapan media pembelajaran *Quizwhizzer* pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SDN Banjarsari 02, ditemukan sejumlah kelebihan dan kekurangan yang dapat menjadi refleksi terhadap efektivitas serta tantangan penggunaan media digital berbasis game dalam proses belajar mengajar. Analisis terhadap aspek kelebihan dan kekurangan ini diperoleh melalui triangulasi data berupa observasi langsung di kelas, wawancara mendalam dengan guru wali kelas IV, serta tanggapan dari peserta didik yang mengalami pembelajaran secara langsung menggunakan media tersebut.

1. Keunggulan Media Pembelajaran *Quizwhizzer*

Dalam proses penerapan media pembelajaran *Quizwhizzer* pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SDN Banjarsari 02, ditemukan sejumlah kelebihan dan kekurangan yang dapat menjadi refleksi terhadap efektivitas serta tantangan penggunaan media digital berbasis game dalam proses belajar mengajar. Analisis terhadap aspek kelebihan dan kekurangan ini diperoleh melalui triangulasi data berupa observasi langsung di kelas, wawancara mendalam dengan guru wali kelas IV, serta tanggapan dari peserta didik yang mengalami pembelajaran secara langsung menggunakan media tersebut.

Berikut adalah keunggulan media *Quizwhizzer* dari beberapa penelitian yang telah dilakukan:

- a. Menurut (Kaulia Taqwa et al., 2024)
Pembelajaran menjadi lebih hidup, tidak monoton, dan jauh dari kesan membosankan
- b. Penelitian dilakukan oleh Oemanu & Rindrayani, (2025)
Meningkatkan kreativitas guru dalam membuat pertanyaan, Dapat digunakan sebagai alat penilaian pembelajaran, Menarik minat dan motivasi belajar siswa
- c. Beberapa keunggulan media *Quizwhizzer* menurut (Khairatun Amalia et al., 2024)

Penggunaan *Quizwhizzer* dapat melibatkan keterlibatan siswa dalam mengingat dan memahami materi, Media ini mudah diakses dengan perangkat elektronik yaitu seperti komputer dan HP. Sehingga siswa lebih fleksibel untuk belajar dimana saja dan kapan saja.

2. Kekurangan Media Pembelajaran *Quizwhizzer*

Meskipun memiliki banyak kelebihan, penggunaan media pembelajaran *Quizwhizzer* juga tidak terlepas dari sejumlah kendala atau kekurangan. Kekurangan ini menjadi pertimbangan penting dalam merancang pembelajaran berbasis digital agar pelaksanaannya tetap optimal.

Berikut ini merupakan kekurangan dari media pembelajaran *Quizwhizzer* dari beberapa penelitian yang telah dilakukan:

a. Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Fajriani et al., 2024) menyatakan bahwa kekurangan sebagai berikut:

Dalam menggunakan aplikasi *Quizwhizzer* harus menggunakan internet yang stabil, Batasan fitur dan template yang terbatas, Guru harus bisa menguasai dan mengoperasikan media ini

b. Penelitian yang dilakukan (Andra et al., 2022) menyatakan bahwa:

Hambatan jaringan internet yang tidak stabil, Waktu pengerjaan soal sangat singkat, Keterbatasan perangkat elektronik

SIMPULAN

Penerapan media pembelajaran *Quizwhizzer* dilakukan melalui tahapan yang sistematis, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi. Guru menyusun perangkat ajar yang disesuaikan dengan materi pokok, mempersiapkan alat dan media digital pendukung, serta merancang kuis interaktif melalui platform *Quizwhizzer*. Media pembelajaran *Quizwhizzer* terbukti mampu meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa terhadap materi kalimat transitif dan intransitif. Suasana belajar menjadi lebih hidup dan kompetitif secara sehat. Respon siswa sangat positif, terlihat dari semangat mereka menjawab kuis, serta keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.

Keunggulan utama dari penggunaan *Quizwhizzer* antara lain: meningkatkan motivasi belajar siswa, mendorong partisipasi aktif, praktis digunakan oleh guru, serta mendukung pengembangan keterampilan abad 21. Sementara itu, kelemahan yang ditemukan meliputi ketergantungan terhadap koneksi internet yang stabil, keterbatasan kemampuan digital siswa, serta ketersediaan perangkat pendukung yang masih terbatas.

Bagi guru, disarankan untuk terus mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran digital seperti *Quizwhizzer* guna menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Guru juga perlu melakukan pelatihan mandiri atau kolaboratif untuk meningkatkan keterampilan dalam mengelola media pembelajaran berbasis teknologi.

Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat melakukan penelitian lanjutan dengan fokus pada efektivitas penggunaan *Quizwhizzer* dalam berbagai mata pelajaran lainnya, atau dalam pengembangan model pembelajaran yang mengintegrasikan media digital secara lebih luas. Penelitian kuantitatif juga dapat dilakukan untuk mengukur dampak penggunaan *Quizwhizzer* terhadap peningkatan hasil belajar siswa secara statistik.

DAFTAR PUSTAKA

1. Abd Rahman, B. P., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani, Y. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. *Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1-8
2. Anshori, S. (2018). *"Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn dan Sosial Budaya"* *Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran*

3. Alfianistiawati, R., Istifayza, N., Prakris, M. A., Fitri, F. K., & Apriyadi, D. W. (2022). Implementasi quizwhizzer sebagai media belajar digital dalam pembelajaran Sosiologi kelas X dan XI SMAN 8 Malang. *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 2(7), 698-706.
4. Dr. Nursapiah. (2020). *BUKU METODOLOGI PENELITIAN KUALITATIF DR. NURSAPIA HARAHAP, M.HUM.*
5. Agustiniingsih, W., Sulistiono, M., & Musthofa, I. (2022). IMPLEMENTASI APLIKASI QUIZWHIZZER PADA MATA PELAJARAN PAI DI SMP ISLAM MA'ARIF 02 MALANG. *Vicratina: Jurnal Ilmiah Keagamaan*, 7(6), 222-231.
6. Kaulia Taqwa, Achmad Yusuf, Wiwin Fachrudin Yusuf, & Muhammada. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA GAME INTERAKTIF ELEKTRONIK BERBASIS QUIZWHIZZER PADA SUBTEMA USAHA PELESTARIAN LINGKUNGAN. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1996. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i6.9212>
7. Marlina, R. P., Mubarock, W. F., & Al-Fahad, M. F. (2024). ANALISIS TINDAK TUTUR DALAM FILM ALI DAN RATU-RATU QUEENS SERTA IMPLIKASINYA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SMA. *Triangulasi: Jurnal Pendidikan Kebahasaan, Kesastraan, Dan Pembelajaran*, 4(2), 49-57. <https://doi.org/10.55215/triangulasi.v4i2.10927>
8. Oemanu, M. B., & Rindrayani, S. R. (2025). PEMBELAJARAN DIFERENSIASI DENGAN MENGGUNAKAN GAME QUIZWHIZZER UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA. *Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial*, 8(11), 21-30.
9. Khairatun Amalia, Syamsu, I Wayan Darmadi, Ketut Alit Adi Untara, & Nurul Kami Sani. (2024). *Development of Electronic Learning Media Based on Linktree Assisted by Heyzne and Quizwhizzer* (Vol. 12). <http://jurnalfkipuntad.com/index.php/jpft148PENGEMBANGANMEDIAPEMBELAJARAN ELEKTRONIKBERBASISLINKTREEBERBANTUANHEYZINEDANQUIZWHIZZER>