

Implementasi *Problem Based Learning* Berbantu Media Quizizz dalam Menunjang Pembelajaran Berdiferensiasi Kelas 4

Amalia Putri Kustadi¹, Aryo Andri Nugroho², Siti Nur Tsumniyati³

^{1,2} Universitas PGRI Semarang

³ SD Negeri Pedurungan Kidul 02

e-mail: amaliaap106445@gmail.com¹, aryoandri@upgris.com²,
sunny.tsumniyati@gmail.com³

Abstrak

Era digital telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan global, mendorong para pendidik untuk menyesuaikan metode pembelajaran inovatif yang dapat memenuhi kebutuhan beragam siswa di abad ke-21. Salah satu pendekatan yang telah mendapat perhatian luas dan terbukti efektif. Pada platform Quizizz terdapat banyak fitur yang dapat digunakan salah satunya adalah Papper Mode yang dapat menarik peserta didik untuk belajar. Keterkaitan antara *Problem Based Learning*, pembelajaran berdiferensiasi, dan media digital Quizizz menawarkan potensi yang menjanjikan untuk menunjang pengalaman belajar, membuatnya lebih kontekstual, dan bermakna, terutama bagi siswa kelas 4 sekolah dasar yang berada pada tahap perkembangan kognitif yang penting dan formatif. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara mendalam penerapan Pembelajaran Berbasis Masalah dengan media Quizizz dalam menunjang pembelajaran berdiferensiasi di kelas 4 sekolah dasar. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan deskriptif yang menggunakan pengumpulan data dengan cara observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dari penelitian ini menghasilkan penerapan pembelajaran dengan menggunakan sintak *Problem Based Learning* dan berbantu media quizizz dalam menunjang pembelajaran berdiferensiasi yang dimana menunjukkan bahwa peserta didik terlihat tidak bosan dan peserta didik merasakan pembelajaran yang sangat menyenangkan. Selain itu terlihat lebih banyak keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. *Problem Based Learning* mendorong peserta didik untuk aktif berpartisipasi dan quizizz dapat memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Dari hasil penelitian juga menunjukkan peserta didik mengalami pemahaman konsep belajar yang baik dengan seiring berjalannya waktu yang menunjukkan bahwa dengan berbantu quizizz dengan pembelajaran berdiferensiasi berhasil diterapkan.

Kata Kunci: *Problem Based Learning, Quizizz, Berdiferensiasi*

Abstract

The digital era has brought major changes to the world of global education, encouraging educators to adapt innovative learning methods that can meet the diverse needs of students in the 21st century. One approach that has received widespread attention and has been proven to be effective. On the Quizizz platform there are many features that can be used, one of which is Paper Mode which can attract students to learn. The link between Problem Based Learning, differentiated learning, and digital media Quizizz offers promising potential to support learning experiences, making them more contextual and meaningful, especially for grade 4 elementary school students who are at an important and formative stage of cognitive development. This research aims to analyze in depth the application of Problem Based Learning with Quizizz media in supporting differentiated learning in grade 4 elementary schools. This research is qualitative research using a descriptive approach that uses data collection by means of observation, interviews and documentation. This research resulted in the application of learning Problem Based Learning syntax and the help of quizizz media in supporting differentiated learning which shows that students do not seem bored and students feel that learning is very enjoyable. Apart from that, there is more student involvement in learning. Problem Based Learning encourages students to actively

participate and quizizz can provide an interactive and fun learning experience. The research results also show that students experience a good understanding of learning concepts over time, which shows that with the help of Quizizz, differentiated learning is successfully implemented.

Keywords: *Problem Based Learning, Quizizz, Differentiated*

PENDAHULUAN

Era digital telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan global, mendorong para pendidik untuk menyesuaikan metode pembelajaran inovatif yang dapat memenuhi kebutuhan beragam siswa di abad ke-21. Salah satu pendekatan yang telah mendapat perhatian luas dan terbukti efektif adalah *Problem Based Learning*, yang menekankan pada penggunaan masalah nyata sebagai pemicu utama dalam proses pembelajaran (Primadoniati, 2020). Sejalan dengan perkembangan ini, pembelajaran berdiferensiasi telah muncul sebagai strategi pengajaran yang penting untuk mengakomodasi rentang luas perbedaan individual dalam hal kemampuan, minat, dan gaya belajar siswa (Salassa, Rombe, Rani, Nurlita, & Parinding, 2023).

Dalam konteks pendidikan Indonesia, pentingnya penerapan *Problem Based Learning* dan pembelajaran berdiferensiasi semakin meningkat, sejalan dengan upaya berkelanjutan pemerintah untuk memperbarui dan meningkatkan mutu sistem pendidikan nasional. Kurikulum 2013, dengan penekanannya pada pendekatan ilmiah dan pembelajaran yang berpusat pada siswa, telah menyediakan dasar yang kuat untuk mengintegrasikan metode-metode pembelajaran maju ini ke dalam praktik pendidikan sehari-hari di ruang kelas Indonesia.

Seiring dengan perkembangan teknologi pendidikan, platform pembelajaran digital seperti Quizizz telah memperoleh popularitas yang signifikan di kalangan pendidik dan peserta didik. Kemampuan Quizizz dalam menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, menarik, dan menyenangkan telah membuka peluang baru untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan keefektifan pembelajaran (Fawaidatun R.N, Moh.Ansori, Qothifatul, & Husniyah, 2023). Pada platform Quizizz terdapat banyak fitur yang dapat digunakan salah satunya adalah Papper Mode yang dapat menarik peserta didik untuk belajar. Peserta didik seringkali merasa bosan akan pembelajaran yang monoton saja dengan adanya pembelajaran dengan berbantu media ini akan membuat antusiasme peserta didik dalam belajar. Keterkaitan antara *Problem Based Learning*, pembelajaran berdiferensiasi, dan media digital Quizizz menawarkan potensi yang menjanjikan untuk menunjang pengalaman belajar, membuatnya lebih kontekstual, dan bermakna, terutama bagi siswa kelas 4 sekolah dasar yang berada pada tahap perkembangan.

Meskipun penelitian tersebut telah menunjukkan keefektifan *Problem Based Learning* meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pembelajaran berdiferensiasi dalam meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa, masih terdapat kesenjangan signifikan dalam literatur mengenai integrasi menyeluruh antara *Problem Based Learning*, pembelajaran berdiferensiasi, dan media digital seperti Quizizz, khususnya dalam konteks pendidikan dasar di Indonesia. Kesenjangan ini menjadi lebih mendesak untuk diatasi mengingat tuntutan Kurikulum merdeka dan kebutuhan untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan global yang semakin kompleks.

Beberapa penelitian terdahulu yang masih relevan dengan penelitian saya, sehingga adanya perbedaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian saya. Berikut adalah penelitian terdahulu. Yang pertama dengan judul "Penempatan Pembelajaran Berdiferensiasi Berbantuan Media Teknologi Pada Materi Teks Nonfiksi Untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar, pada penelitian ini berfokus pada pembelajaran berdiferensiasi dengan menggunakan teknologi berupa buku bacaan nonfiksi". Penelitian kedua dengan judul "Peningkatan Kemampuan Komunikasi Matematis Dengan *Problem Based Learning* Terintegrasi Pembelajaran Berdiferensiasi Berbantu E-Modul *Flipbook*, pada penelitian ini berfokus pada peningkatan kemampuan berkomunikasi dengan menggunakan model *problem based learning* dan pembelajaran berdiferensiasi. Dari kedua penelitian terdahulu, dapat saya simpulkan perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang saya lakukan, perbedaan penelitian yang pertama dengan penelitian saya adalah penempatan pada proses pembelajaran berdiferensiasi dan penggunaan media. Perbedaan dari penelitian kedua Penggunaan media teknologi pada penelitian pertama menggunakan video

animasi dan teks nonfiksi namun pada penelitain saya menggunakan teknologi quizizz dengan mode kertas.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti di kelas IV SDN Pedurungan Kidul 02, dari aspek perencanaan guru telah menggunakan modul ajar dan berpedoman kepada kurikulum merdeka. Guru mengajar dengan sangat antusias dibuktikan dengan peserta didik aktif dalam pembelajaran, namun modul ajar yang digunakan guru belum dikembangkan. Penggunaan media pembelajaran belum optimal dalam menunjang pembelajaran, guru lebih fokus terhadap media dengan menggunakan video pembelajaran. Sering dijumpai saat pembelajaran berlangsung peserta didik pasif ketika setelah ditontonkan tayangan video pembelajaran tidak ada yang bertanya untuk materi tersebut. Lalu dalam observasi yang dilakukan peneliti dalam pembelajaran yang dilaksanakan guru kelas IV, peneliti menemukan masalah yaitu pembelajaran yang kurang efektif, masalah tersebut karena peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran, kurang percaya diri dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ditanyakan oleh guru, serta cepat merasa bosan untuk belajar. Oleh karena itu, peneleiti mencoba menganalisis penerapan dan solusi dalam pembelajaran tersebut yaitu dengan menggunakan model *Problem Based Learning* dengan berbantu media Quizizz mode kertas untuk dapat menumbuhkan rasa ingin belajar pada diri peserta didik. Dalam pembelajaran tersebut juga peneliti menggunakan pembelajaran berdiferensiasi dimana peserta didik dapat belajar sesuai dengan gaya belajar masing-masing. Melalui proses pembelajaran ini diharapkan peserta didik dapat lebih mengembangkan kemampuannya dengan pembelajaran yang baru dan menarik di dalam pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara mendalam penerapan Pembelajaran Berbasis Masalah dengan media Quizizz dalam menunjang pembelajaran berdiferensiasi di kelas 4 sekolah dasar. Dengan mengadopsi pendekatan deskriptif kualitatif, studi ini berupaya untuk memahami secara menyeluruh bagaimana integrasi PBM dan Quizizz dalam memfasilitasi pembelajaran yang responsif terhadap kebutuhan individual siswa, sekaligus memenuhi tuntutan kurikulum merdeka.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan berupa wawasan empiris dan teoretis yang berharga bagi para pendidik, pengembang kurikulum, dan pemangku kebijakan pendidikan dalam merancang dan mengimplementasikan strategi pembelajaran yang lebih adaptif, inovatif, dan responsif terhadap keragaman kebutuhan belajar siswa di era digital. Lebih lanjut, temuan dari studi ini berpotensi menjadi katalis dalam pengembangan model pembelajaran integratif yang menggabungkan teknologi, *Problem Based Learning*, dan diferensiasi. Meningkatkan kualitas dan relevansi pendidikan dasar di Indonesia, selaras dengan visi Merdeka Belajar yang dicanangkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Retnaningsih & Khriyah, 2022).

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan deskriptif. Metode ini dipilih karena kemampuannya dalam memberikan pemahaman mendalam tentang fenomena yang diteliti dalam konteks alamiahnya (Anggito & Setiawan, 2018). Bertujuan untuk menganalisis implementasi *Problem Based Learning* berbasis media Quizizz dalam menunjang pembelajaran berdiferensiasi di kelas 4 Sekolah Dasar. Penelitian dilakukan di sekolah dasar pedurungan kidul 02 Kota Semarang pada semester 2. Pengumpulan data dilakukan dengan 3 subjek yaitu :

Tabel 1. Subjek Penelitian

Jihan Humaira Orya	Visual
Alexander Niko Susanto	Audio
Nathisa Kayyis Azuma	Kinestetik

Menurut (Mrriam & Tisdell, 2015), pengumpulan data adalah proses pengumpulan informasi yang relevan didalam suatu penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Langkah-langkah pengumpulan data yang digunakan peneliti sebagai berikut:

1. Observasi, Peneliti melakukan pengamatan langsung yang dilakukan di kelas IV dengan melihat pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan peneliti dapat mencatat hasil observasi yang dilakukan. Observasi merupakan pengamatan langsung dengan menggunakan penglihatan, penciuman, pendengaran, perabaan, atau kalau perlu dengan pengecapan. (Alhamid & Anufia, 2019)
2. Wawancara, menurut (Kriyantono, 2020) wawancara merupakan percakapan yang dilakukan oleh periset atau orang yang berharap mendapatkan informasi, dan informan merupakan orang yang dianggap memiliki informasi yang penting mengenai suatu objek. Wawancara juga digunakan untuk mengumpulkan data dengan cara bertanya langsung dengan sumber atau responden mengenai masalah yang sedang diteliti.
3. Dokumentasi, selain melalui wawancara, informasi juga dapat diperoleh dari dokumentasi, menurut (Sudarsono, 2012). Peneliti melakukan dokumentasi dengan memfoto dari setiap kegiatan yang dilakukan. Dokumentasi merupakan bentuk kegiatan berupa deskripsi objek penelitian, pencatatan serta data-data tertulis dengan berupa dokumen yang berbentuk gambar, sarana dan prasarana sekolah dan foto kegiatan mengajar.

Menurut (Geograf, 2023), keabsahan data merujuk pada tingkat kepercayaan dan ketetapan data yang digunakan. Untuk memeriksa keabsahan data pada penelitian ini menggunakan teknik triangulasi, teknik triangulasi adalah usaha mengecek kebenaran data atau informasi yang diperoleh peneliti dari berbagai sudut pandang yang berbeda. Metode triangulasi dilakukan dalam penelitian ini adalah triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber berarti menguji data dari berbagai sumber informan yang akan diambil datanya untuk mendapatkan data dari sumber yang berbeda-beda dengan teknik sama dan triangulasi teknik berarti menguji data dari berbagai sumber informan yang akan diambil datanya untuk mendapatkan data dari sumber yang sama dengan teknik berbeda (Alfansyur & Mariyani, 2020).

Teknik analisis data dengan menggunakan analisis interaktif dengan proses analisis data yang memiliki beberapa tahapan yaitu mulai pengumpulan data, reduksi penyajian data dan kesimpulan. proses analisis data ini memiliki beberapa tahapan yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Rijali, 2018). Teknik analisis data dapat dijelaskan secara rinci dibawah ini :

1. Reduksi data
Menekankan pentingnya penggunaan beragam metode pengumpulan data dalam penelitian kualitatif untuk memperoleh informasi yang komprehensif dan mendalam. (Sugiyono, 2015). Dalam reduksi data peneliti menyederhanakan data tanpa menghilangkan informasi yang relevan.
2. Penyajian data
Penyajian data merupakan tahap yang penting dalam proses analisis data yang melibatkan penyampaian informasi yang telah diolah dalam bentuk yang mudah dipahami.
3. Kesimpulan
Kesimpulan merujuk pada merangkum dan menginterpretasikan hasil analisis data guna menarik kesimpulan yang signifikan. Tahap ini membantu untuk merangkum data dalam bentuk yang mudah dipahami dan memberikan gambaran umum mengenai data yang didapatkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti melakukan penelitian di kelas 4 dengan menggunakan model Problem Based Learning berbasis quizizz dalam menunjang pembelajaran berdiferensiasi. Strategi pembelajaran yang digunakan adalah dengan menggunakan model *Problem Based Learning* menggunakan pendekatan pembelajaran berdiferensiasi untuk memfasilitasi gaya belajar yang dimiliki oleh peserta didik untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi (Giatman, Nafsiah, Rizal, & Leonardo, 2019). Sebelum dilakukannya pembelajaran, peneliti melakukan asesmen non-diagnostik guna mengetahui gaya belajar peserta didik. Berdasarkan asesmen non diagnostic memuat hasil peserta didik dengan gaya belajar visual 32%, peserta didik dengan gaya belajar audio 35%, dan peserta didik dengan gaya belajar kinestetik 32%. Berdasarkan hasil yang telah didapatkan maka terdapat adanya perbedaan gaya belajar dari masing-masing peserta didik, maka perlu adanya

pembelajaran berdiferensiasi untuk dapat memenuhi kebutuhan belajar peserta didik yang berbeda-beda.

Pada implementasi *Problem Based Learning* berbantu quizziz dalam menunjang pembelajaran berdiferensiasi, peneliti melakukan beberapa langkah yang pertama peneliti merancang modul ajar dengan model *Problem Based Learning* dan menggunakan pembelajaran berdiferensiasi yang dapat disesuaikan dengan data yang sudah didapat. Kedua, peneliti menyiapkan bahan atau sarana prasarana yang dapat mendukung pembelajaran seperti pembuatan soal di quizziz, bahan bacaan atau gambar, *PowerPoint*, video pembelajaran, dan lain sebagainya. Ketiga, pengimplementasian pembelajaran dengan sesuai dengan menggunakan sintak *Problem Based Learning* media quizziz. penerapan model *Problem Based Learning* melalui beberapa sintak atau tahapan, diantaranya: 1) Orientasi siswa pada masalah 2) Berfokus pada keterkaitan antar disiplin 3) Penyelidikan autentik 4) Menghasilkan produk dan mempublikasikan, 5) Kolaborasi (Yulianti, Azizah, Sofiaty, & Nuroso, 2024)

1. Sintak pertama, orientasi pada masalah yaitu peserta didik dapat mendengarkan materi yang disampaikan melalui PPT lalu peneliti dapat mengajukan pertanyaan mengenai materi atau pembahasan yang baru disampaikan.
2. Sintak kedua, mengorganisasikan peserta didik untuk belajar. Pada sintak ini, peserta didik dikelompokkan dengan masing-masing kebutuhannya atau gaya belajarnya yaitu visual, auditori, dan kinestetik. Masing-masing kelompok akan mendapatkan LKPD dan berdiskusi dengan kelompoknya.
3. Sintak ketiga, membimbing penyelidikan individual maupun kelompok. Dalam sintak ini peneliti membimbing perkelompok dalam melakukan diskusi dan mengeksekusi pengerjaan LKPD. Peneliti juga melakukan investigasi sesuai dengan petunjuk pada LKPD. Peneliti memberikan LKPD dengan peserta didik gaya belajar visual diberikan gambar daratan lalu peserta didik dapat menuliskan pengertian dari dataran tinggi beserta contohnya. Peserta didik dengan gaya belajar audio diberikan rekaman suara mengenai pengertian dataran tinggi beserta contohnya, setelah itu peserta didik dapat menuliskan kembali apa yang berisi dalam rekaman suara tersebut. Peserta didik dengan gaya belajar kinestetik yaitu dapat menempelkan puzzle peta Indonesia.
4. Sintak keempat, menyajikan hasil karya. Pada sintak ini perkelompok akan memaparkan hasil LKPD yang telah didiskusikan dan dikerjakan bersama-sama dengan kelompoknya masing-masing. Setiap kelompok secara bergantian maju kedepan dan mendemonstrasikan hasil yang didapat.
5. Sintak kelima, evaluasi dan pemecahan masalah. Pada sintak ini peneliti dan peserta didik melakukan umpan balik dari pemaparan peserta didik. Peneliti juga melakukan quizziz dengan mode kertas untuk mengevaluasi pembelajaran yang sedang dilaksanakan. Peneliti dapat memberikan reward verbal berupa pujian atau apresiasi karena peserta didik dapat melakukan dan melalui pembelajaran dengan baik

Penggunaan model yang tepat dalam pembelajaran dapat berpengaruh terhadap pertumbuhan kemampuan yang dimiliki siswa dalam menyelesaikan masalah. Quizziz dengan menggunakan mode paper mode dapat menambah antusias peserta didik dalam belajar. salah satu kelebihan *Problem Based Learning* adalah siswa memiliki kepercayaan diri untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dan mengarahkan dan mengembangkan pengetahuan baru siswa dengan berfikir rasional dan ilmiah memahami masalah dalam kehidupan yang nyata (Azizi, 2019). peserta didik seringkali merasa bosan akan pembelajaran yang monoton. Penggunaan quizziz (Paper mode) ini lakukan dengan peserta didik diberikan kertas barcode yang disamping barcode tersebut terdapat pilihan jawaban seperti A,B,C dan D. Lalu peneliti akan membuka soal (kuis) pada halaman quizziz menggunakan laptop dan memperlihatkan soal tersebut di LCD yang sudah tersedia. peserta didik bisa membaca soal dan menentukan jawabannya. Setelah itu, peneliti akan meng-scan jawaban peserta didik menggunakan smartphone dan setelah semua soal terselesaikan akan muncul skor(nilai) dari setiap peserta didik.

Pembelajaran guru dapat memanfaatkan teknologi terkini yang menjuang proses pembelajaran, seperti dengan kuis interaktif, video pembelajaran yang menarik, asesmen dan

berbasis game lainnya. Salahsatunya dalah dengan quizziz yang menarik sebagai alat evaluasi pembelajaran berbasis game.Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Arruanlebok, Sahabuddin, & Febriyanti, 2020) yang menunjukkan bahwa penerapan model Problem Based Learning yang dikombinasikan dengan media interaktif berpengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik. Kemudian hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Wisowati, 2023) yang menyebutkan bahwa meningkatnya keaktifan belajar peserta didik dapat dihasilkan dari pelaksanaan pembelajaran dengan pemilihan model yang tepat dan penggunaan media pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa peserta didik melaksanakan pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* yang berbantu media quizziz. Peneliti merasakan perbedaan yang sangat signifikan yaitu peserta didik mulai aktif dan lebih kooperatif terlihat saat pembelajaran berdiferensiasi dilaksanakan, peserta didik antusias dengan perbedaan kelompok berdasarkan gaya belajarnya. Peserta didik juga terlihat antusias dalam pembelajaran dengan menggunakan media mode kertas, antusias peserta didik dalam menjawab soal-soal evaluasi yang diberikan oleh peneliti. Selain itu terlihat lebih banyak keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. *Problem Based Learning* mendorong peserta didik untuk aktif berpartisipasi dan quizziz dapat memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Dari hasil penelitian juga menunjukkan peserta didik mengalami pemahaman konsep belajar yang baik dengan seiring berjalannya waktu yang menunjukkan bahwa dengan berbantu quizziz dengan pembelajaran berdiferensiasi berhasil diterapkan. Dalam penelitian ini juga menunjukkan cara berpikir kritis peserta didik dengan dibuktikan dengan model *Problem Based Learning* disertai kuis berupa pertanyaan-pertanyaan singkat dan peserta didik dapat menjawab pertanyaan dengan baik Efektivitas pembelajaran berdiferensiasi juga sangat membantu proses pembelajaran. Peneliti dapat memberikan LKPD yang sesuai dengan gaya belajar masing-masing peserta didik.

SIMPULAN

Peneliti melakukan studi di kelas 4 menggunakan Problem-Based Learning (PBL) dan Quizizz untuk pembelajaran berdiferensiasi. Penilaian non-diagnostik mengungkapkan bahwa 32% siswa memiliki gaya belajar visual, 35% auditori, dan 32% kinestetik. Peneliti mengimplementasikan *Problem Based Learning* dengan Quizizz dalam beberapa langkah. Pertama, modul ajar dirancang menggunakan *Problem Based Learning* dan pembelajaran berdiferensiasi. Materi dan sumber daya disiapkan, termasuk pertanyaan di Quizizz, bahan bacaan, presentasi PowerPoint, dan video edukasi. Pelaksanaan pembelajaran melibatkan penyajian masalah melalui presentasi *PowerPoint*, pengelompokan siswa berdasarkan gaya belajar, dan membimbing investigasi kelompok. Setiap kelompok menerima lembar kerja dan berdiskusi dengan kelompok mereka masing-masing, dengan siswa gaya belajar visual menerima gambar, siswa gaya belajar auditori menerima rekaman audio, dan siswa gaya belajar kinestetik menerima puzzle peta. Setelah mempresentasikan hasil kerja dan mengevaluasi presentasi siswa, peneliti menemukan bahwa Quizizz meningkatkan antusiasme dan keterlibatan siswa. Penggunaan mode kertas Quizizz, yang melibatkan pemberian lembar barcode kepada siswa dengan opsi jawaban dan pemindaian jawaban mereka menggunakan smartphone, terbukti sangat efektif. Penelitian menunjukkan bahwa siswa tidak merasa bosan dan menemukan pengalaman belajar tersebut menyenangkan. Siswa juga menunjukkan pemahaman yang baik terhadap konsep-konsep seiring waktu dan keterampilan berpikir kritis. Efektivitas pembelajaran berdiferensiasi secara signifikan mendukung proses pembelajaran. Peneliti dapat memberikan lembar kerja yang disesuaikan dengan gaya belajar masing-masing siswa, yang mengarah pada penerapan Quizizz dengan pembelajaran berdiferensiasi yang berhasil.

DAFTAR PUSTAKA

alfansyur, A., & Mariyani. (2020). Seni Mengelola Data: Penerapan Triangulasi Teknik, Sumber Dan Waktu Pada Penelitian Pendidikan Sosial. *Historis : Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah*.

- Alhamid, T., & Anufia, B. (2019). *Resume: Instrumen Pengumpulan Data*. Sorong: Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (Stain).
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Sukabumi: Cv Jejak.
- Fawaidatun R.N, Moh.Ansori, Qothifatul, M. U., & Husniyah, N. I. (2023). Pembelajaran Inovatif Berbasis Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Anak. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*.
- Kriyantono, R. (2020). *Teknik Praktis Riset Komunikasi Kuantitatif Dan Kualitatif Disertai Contoh Praktis Skripsi, Tesis, Dan Disertai Riset Media, Public Relations*. Rawamangun: Prenadamedia Group.
- Kusumawardhani, A., Widiyastuti, E., & Hidayat, A. A. (2024). Peningkatan Kemampuan Komunikasi Matematis Dengan *Problem Based Learning*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*.
- Miriam, S. B., & Tisdell, E. J. (2015). *Qualitative Research: A Guide To Design And Implementation, 4th Edition*. New York: John Wiley & Sons.
- Primadoniati, A. (2020). Pengaruh Metode Pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam. *Didaktika*.
- Retnaningsih, L. E., & Khriyah, U. (2022). Kurikulum Merdeka Pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Program Studi Pgra*.
- Rijali, A. (2018). Analisis Data Kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*.
- Salassa, A., Rombe, R., Rani, Nurlita, & Parinding, J. F. (2023). Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Kurikulum Merdeka Belajar Menurut Ki Hajar Dewantara Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama. *Jurnal Pendidikan Dan Keguruan*.
- Sholeh, M., & Rofiki, I. (2024). Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi Berbantuan Media Teknologi Pada Materi Teks Nonfiksi. *Elemteris*.
- Sudarsono, B. (2012). Dokumtasi, Informasi Dan Demokratisasi. *Baca: Jurnal Dokumtasi Dan Informasi*.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.