

Pemanfaatan Aplikasi Quiz-Quizizz sebagai Media Pembelajaran IPAS Kelas IV dalam Implementasi Kurikulum Merdeka di SDN Wonorejo 1 Kabupaten Kediri

Pendit Gustanu¹, Sri Surachmi W², Gunawan Setiadi³

^{1,2,3} Universitas Muria Kudus

e-mail: penditgustanu@gmail.com¹, sri.surachmi@umk.ac.id²,
gunawan.setiadi@umk.ac.id³

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perencanaan, pemanfaatan, dan evaluasi aplikasi Quiz-quizizz sebagai media pembelajaran IPAS di kelas IV dalam Implementasi Kurikulum Merdeka di SDN Wonorejo 1 Kecamatan Wates Kabupaten Kediri yang dilihat dari dari segi perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Dengan mengambil 9 kali sampel dalam penelitian ini, yaitu : guru kelas IV. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian diperoleh bahwa penggunaan media aplikasi quiz-quizizz sangat cocok diterapkan dalam implementasi Kurikulum Merdeka, karena dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya tiga sudut penelitian. Dari sudut perencanaan bahwa media quiz-quizizz adalah media pembelajaran yang cocok diterapkan dalam implementasi Kurikulum Merdeka karena media ini memiliki fitur game, berbasis teknologi. Sedangkan dari sudut pemanfaatan media aplikasi quiz-quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan dibuktikan bahwa siswa lebih antusias dan tertarik dalam belajar. Dari sudut evaluasi media aplikasi quiz-quizizz memiliki kelebihan diantaranya media ini mempunyai fitur game, berbasis online, dan sangat cocok diterapkan dalam unsur pembelajaran Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) dan Critical Thinking, Communication, Creative Thinking, dan Collaboration (4C).

Kata kunci: *Aplikasi Quiz-quizizz, Kurikulum Merdeka, Implementasi*

Abstract

The purpose of this study was to determine the planning, utilization, and evaluation of the Quiz-quizizz application as a medium for learning science in class IV in the Implementation of the Independent Curriculum at SDN Wonorejo 1, Wates District, Kediri Regency from the point of view of planning, implementation, and evaluation. This research is a type of qualitative research with a case study approach. By taking 9 times the sample in this study, namely: class IV teachers. Data collection techniques used in this study were interviews, observation, and documentation. The results of the study showed that the use of quiz-quizizz application media is very suitable to be applied in the implementation of the Independent Curriculum, because it can increase student interest and learning outcomes. This is evidenced by the existence of three research angles. From a planning point of view, the quiz-quizizz media is a suitable learning media to be applied in the implementation of the Merdeka Curriculum because this media has game features, based on technology. Meanwhile, from the point of view of media utilization, the quiz-quizizz application can improve student learning outcomes by proving that students are more enthusiastic and interested in learning. From an evaluation point of view, the quiz-quizizz application media has advantages, including that this media has game features, is online-based, and is very suitable to be applied in the learning elements of

Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) and Critical Thinking, Communication, Creative Thinking, and Collaboration (4C).

Keywords : *Quiz-quizizz Application, Independent Curriculum, Implementation*

PENDAHULUAN

Perkembangan dari sebuah ilmu pengetahuan dan teknologi pada masa kini telah menuntut dari kualitas pendidikan yang lebih baik, supaya dapat menghasilkan sebuah produk pendidikan yang siap dan mampu dalam menghadapi era globalisasi. Setiap individu yang terlibat dalam sebuah pendidikan dituntut untuk berperan secara maksimal guna meningkatkan mutu dari sebuah pendidikan yang berkualitas. Salah satu komponen inti dari sebuah pendidikan yang bermutu, terletak pada proses pelaksanaan pembelajaran yang terjadi di dalam kelas. Komunikasi dan hubungan timbal balik antara guru dan siswa menjadi hal utama selama pembelajaran berlangsung (Sari, 2022).

Praktek dari sebuah pelaksanaan dalam sebuah pembelajaran yang ada dan terjadi di dalam kelas, tidak akan pernah luput dari sebuah slogan yaitu : Merdeka Belajar. Merdeka belajar merupakan salah satu dari sebuah slogan pendidikan yang saat ini telah digagas oleh pihak Kemendikbudristek. Adapun sebuah dari prinsip merdeka belajar adalah dapat mempercepat dalam sebuah proses, dalam bentuk sebuah reformasi dalam dunia pendidikan yang ada di Indonesia, dimana dalam kurun waktu selama ini, telah dianggap kurang menarik dan membosankan. Medikbud bahkan telah menggagas dengan istilah regulasi dalam sebuah dunia Pendidikan, karena regulasi pendidikan yang terjadi selama ini, telah dinilai sangat menghambat dalam proses pencapaian reformasi di dalam dunia Pendidikan, karena bermuara pada kualitas dan mutu dari pendidikan yang ada di dalam Negara Indonesia. Dalam situasi yang seperti saat ini yaitu adanya wabah dari Pandemi COVID-19 yang telah berimbas pada kegiatan pembelajaran yang dada di dalam sekolah telah menjadi sebuah pembelajaran yaitu secara mandiri yang dilakukan oleh para siswa, dimana telah dilakukan di dalam rumah saja (Shodiq, 2020). Situasi saat ini yang mengalami sebuah peningkatan dalam perkembangan sebuah industry, terutama dalam bidang teknologi, karena dengan kondisi keadaan siswa belajar di rumah, maka tranformasi dalam dunia pendidikan menjadi sangat berkembang dengan melalui sebuah peningkatan berupa teknologi.

Seiring teknologi yang terus maju dan berkembang, demikian pula bidang pendidikan, salah satunya adalah penggunaan dari sebuah media pembelajaran untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Media pembelajaran adalah benda atau gambar dalam pelaksanaan pembelajaran yang menyampaikan informasi pada saat mengkomunikasikan materi pembelajaran. Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran yang dirancang oleh guru (Sari et al., 2022). Dalam pelaksanaan pembelajaran, perangkat pembelajaran dapat dikatakan sebagai inti atau gambaran umum konsep dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas.

Media pembelajaran merupakan sebuah salah satu alat, dimana yang dapat digunakan untuk memberikan sebuah informasi yang telah dibutuhkan oleh siswa dalam melaksanakan sebuah proses pelaksanaan pembelajaran di sekolah. Segala alat atau media yang mendidik telah dipergunakan oleh pendidik atau guru dalam melaksanakan sebuah kegiatan dalam sebuah proses pelaksanaan dalam pembelajaran dengan tujuan untuk menyampaikan sebuah informasi kepada peserta didik atau memberikan informasi dan informasi agar peserta didik dapat dengan mudah memahami materi, namun kali ini terbatas pada penggunaan media pembelajaran. Caesariani (2018) berpendapat bahwa dalam proses pembelajaran, media pembelajaran merupakan alat yang tidak terpisahkan dalam proses, dan kegunaannya adalah untuk memanfaatkan upaya dalam proses pembelajaran, sehingga pada akhirnya menghasilkan lulusan yang berkualitas.

Quiz-quizizz adalah salah satu dari berbagai bentuk sebuah media pembelajaran, yang sangat cocok dimanfaatkan dalam proses pembelajaran di SD. Media quiz-quizizz adalah salah satu media pembelajaran yang di dalamnya terdapat berbagai fitur, diantaranya ada fitur sebuah game, dimana sangat cocok untuk dimanfaatkan oleh anak usia sekolah dasar, selain

itu terdapat fitur lainnya diantaranya adalah fitur bentuk bermain dalam play game. Media quizizz adalah salah satu media pembelajaran yang dapat menayangkan dalam bentuk gambar. Dimana, media ini sangat cocok untuk para peserta didik di usia sekolah dasar.

Selain itu, media quizizz menyajikan sebuah permainan dalam bentuk fitur game dengan durasi sebuah waktu, dimana para siswa akan merasakan sebuah game dalam bentuk sebuah pembelajaran. Media quizizz ini juga dapat memberikan sebuah fitur agar siswa dapat tertarik, sehingga siswa akan menyukai sebuah pembelajaran dengan media quizizz. Quizizz memang dibuat dengan fitur dan tampilan yang menarik, supaya para siswa menyukai dan senang menggunakannya. Penggunaan media quizizz sangat mudah untuk dipahami dan diterapkan dalam pembelajaran (Aini, 2019).

Berdasarkan hasil sebuah pengamatan dalam proses pembelajaran yang dilakukan pada tanggal 3 Oktober 2022 di SDN Wonorejo 1 Kecamatan Wates Kabupaten Kediri, peneliti telah menemukan, bahwa terjadi sebuah permasalahan dalam proses pelaksanaan pembelajaran. Dimana, terdapat permasalahannya adalah 1) Pada saat proses pelaksanaan pembelajaran, siswa masih ada yang sedang bermain sendiri, 2) Masih banyak siswa yang tidak memperhatikan keberadaan guru, dalam pelaksanaan proses pembelajaran, 3) Masih ada siswa yang sedang berbicara sendiri saat proses pembelajaran sedang berlangsung, 4) Siswa kurang tertarik dengan media pembelajaran yang telah digunakan oleh guru, 5) Metode pembelajaran masih sangat kurang menarik karena, guru masih menggunakan sintaks tidak sesuai dengan implementasi kurikulum Merdeka, dan 6) Metode yang digunakan oleh guru masih ceramah, bukan pada berbasis technological pedagogical content knowledge (TPACK) dan communication, collaboration, critical thinking and problem solving, dan creativity and innovation (4C).

Dari uraian latarbelakang masalah di atas, maka penulis akan melakukan sebuah penelitian. Dimana, penelitiannya dengan judul "Pemanfaatan Aplikasi Quiz-Quizizz sebagai media pembelajaran IPAS Kelas IV dalam Implementasi Kurikulum Merdeka di SDN Wonorejo 1 Kediri. Dalam pelaksanaan implementasi kurikulum Merdeka aplikasi quiz-quizizz sangat mendukung, sehingga dalam pelaksanaannya media pembelajaran berbasis technological pedagogical content knowledge (TPACK) sangat dibutuhkan. Diantaranya adalah sesuai dengan implementasi Kurikulum Merdeka yaitu, pelaksanaan technological pedagogical content knowledge (TPACK) serta sintaksnya dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar. Selain itu, aplikasikan quiz-quizizz salah satu fitur aplikasi dalam bentuk game, sehingga siswa di usia prakongkrit akan lebih menyukai sebuah pembelajaran digital dengan bentuk aplikasi game.

METODE

Rancangan penelitian yang digunakan penulis adalah kualitatif dengan jenis fenomenologi. Penelitian kualitatif termasuk sebuah pendekatan induktif untuk penyusunan pengetahuan yang menggunakan riset dan menekan subjektivitas juga arti pengalaman bagi individu. Peneliti Kualitatif menggunakan penalaran induktif dan sangat percaya bahwa terdapat banyak perspektif yang akan dapat diungkapkan.

1. Data dan Sumber Data

Data dan sumber data yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah instrumen dari guru di SDN Wonorejo 1. Adapun instrument yang dipakai berupa angket dan lembar observasi. Isi dari angket dan lembar observasi berupa sebuah deskripsi sebuah perencanaan, penyebab, dan evaluasi dalam memanfaatkan aplikasi quiz-quizizz dalam mendukung implementasi kurikulum merdeka.

2. Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengumpulkan data sesuai tata cara penelitian, sehingga diperoleh data yang dibutuhkan. Adapun pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi :

a. Observasi

Pada penelitian ini peneliti mengamati kegiatan pelaksanaan Pembelajaran yang ada di kelas 1 s.d. VI di SDN Wonorejo 1. Kecamatan Wates Kabupaten Kediri dengan

menggunakan pedoman observasi sebagai acuan agar tidak keluar dari konteks tujuan penelitian maka peneliti menggunakan observasi terstruktur yang dirancang secara sistematis tentang apa yang diamati, kapan dan di mana tempatnya. Dalam pelaksanaannya observasi yang digunakan adalah observasi nonpartisipan, peneliti tidak terlibat dalam kehidupan orang yang diobservasi dan hanya sebagai pengamat.

b. Wawancara

Teknik wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil. Wawancara dilakukan kepada kepala sekolah dan guru kelas yang mana menjadi subjek utama dengan pertanyaan yang akan ditanyakan kaitannya tentang pemanfaatan aplikasi quiz-quizizz dalam mendukung implementasi kurikulum merdeka di SDN Wonorejo 1 Kecamatan Wates Kabupaten Kediri. Wawancara kepada kepala sekolah dilakukan untuk memperoleh data tentang pemanfaatan aplikasi quiz-quizizz dalam mendukung implementasi kurikulum merdeka di SDN Wonorejo 1 Kec. Wates Kabupaten Kediri.

c. Dokumentasi

Teknik dokumentasi digunakan sebagai penguat dalam sumber data dan juga sebagai data pelengkap. Dokumen-dokumen tersebut diantaranya tentang visi, misi dan tujuan sekolah, dokumen kurikulum yang digunakan, RPP guru mengajar, dan profil SDN Wonorejo 1 Kecamatan Wates Kabupaten Kediri.

3. Analisis Data

Langkah analisis data yang dilakukan dalam penelitian kualitatif dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung. Pengumpulan data atau analisis data dalam penelitian ini dilakukan sejak sebelum memasuki lapangan, pada saat pengumpulan data berlangsung, dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu. Adapun langkah analisis data yang dilakukan sebagai berikut:

a. Reduksi Data (Data Reduction)

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. Hal ini perlu dilakukan karena semakin lama penyusun berada di lapangan, maka akan semakin banyak, kompleks, dan rumit pula jumlah data yang diperoleh.

b. Penyajian Data (Data Display)

Langkah setelah mereduksi data adalah penyajian data, yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif. Kemudian disarankan dalam melakukan penyajian data selain teks yang naratif juga dapat berupa grafik, matrik, network dan chart.

4. Penarikan Kesimpulan

Langkah berikutnya adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif mungkin dapat menjawab rumusan masalah mungkin tidak. Namun jika kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.

5. Keabsahan Data

Keabsahan data atau kredibilitas data adalah upaya meningkatkan drajat kebenaran data dengan memastikan data itu absah dan berkualitas. Ada berbagai teknik untuk melakukan pemeriksaan keabsahan data. Dalam penelitian ini, terdapat empat kriteria trustworthiness, yakni credibility, dependability, transferability, dan confirmability.

Pada tahapan trigulasi metode peneliti mencari sudut pandang akan sebuah penggunaan quizizz dalam mengimplementasikan pelaksanaan kurikulum merdeka. Pada tahapan trigulasi penyidik peneliti melakukan cek Kembali terhadap hasil wawancara dengan membandingkan beberapa artikel dan jurnal ilmiah. Sedangkan pada tahap teori peneliti melakukan wawancara terhadap 10 orang guru yang ada di SDN Wonorejo 1

Kecamatan Wates Kabupaten Kediri terhadap pemanfaatan aplikasi quiz-quizizz dalam mendukung implementasi kurikulum merdeka di SDN Wonorejo 1 Kec. Wates Kab. Kediri.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil dari observasi dari penulis yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap guru kelas IV selama 9 minggu. Telah melakukan observasi dalam pelaksanaan pembelajaran, penelitian yang ada di SDN Wonorejo 1 Kec. Wates Kab. Kediri telah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media Quiz-quizizz sesuai dengan sintaks pembelajaran yang telah tercantum dan dituangkan dalam RPP yang dibuat oleh guru. Adapun alat yang digunakan untuk menilai ketertarikan siswa

dalam kegiatan belajar adalah lembar instrumen yang tertuang dalam RPP yang telah dibuat oleh guru sesuai dengan penilaian. Yang terlampir dalam RPP.

Berdasarkan hasil dari wawancara dan observasi terhadap guru kelas IV mulai dari pertemuan ke-1 sampai dengan pertemuan ke-9, telah disimpulkan bahwa media quiz-quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan minat belajar siswa dibandingkan dengan media lainnya. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan adanya observasi awal, dimana siswa saat sistem belajar yang digunakan masih klasikal, serta penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik, banyak siswa yang sedang bermain sendiri dan sangat kurang fokus dalam minat belajar.

Hal tersebut sejalan dengan kajian Pustaka bahwasanya aplikasi quiz-quizizz yang telah digunakan sebagai media pembelajaran sangat cocok diterapkan dalam implementasi Kurikulum Merdeka. Karena dalam aplikasi tersebut terdapat berbagai fitur diantaranya adalah game, timer, dan picture, sehingga cocok digunakan oleh siswa usia Sekolah Dasar.

Ketika guru memberikan sebuah media berbasis online berupa aplikasi quiz-quizizz minat belajar siswa menjadi tertarik dan berakibat peningkatan hasil belajar siswa. Sehingga, saat pembelajaran guru memberikan sebuah media pembelajaran berbasis online dalam bentuk quiz-quizizz siswa terlihat sangat antusias dan sangat tertarik dalam kegiatan belajarnya.

Media quiz-quizizz jika dibandingkan dengan aplikasi lainnya lebih unggul karena terdapat berbagai fitur, diantaranya ada timer, music, menu picture. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil penilaian harian yang meningkat dibandingkan dengan menggunakan media pembelajaran klasikal berupa gambar, dan benda lainnya. Karena, media pembelajaran quiz-quizizz adalah media berbasis online yang sangat cocok dalam diterapkan di abad 21 dan generasi Alfa sekarang ini. Hal ini sejalan dengan penemuan dari (I. Sumarsih:2022).

Dalam pemanfaatan aplikasi quiz-quizizz, guru sudah mampu mengoperasikan IT dengan berbantuan kegiatan KKG yang diselenggarakan oleh kecamatan guna untuk memenuhi tuntutan guru abad 21, yaitu salahsatunya mampu mengoperasikan IT. Dari 9 kali pertemuan dalam penelitian, hasil dari yang ada, berdasarkan hasil dari wawancara dan observasi guru sudah mampu mengoperasikan penggunaan media quiz-quizizz dalam implementasi kurikulum merdeka, sehingga pembelajaran dapat menggunakan media quiz-quizizz dengan sempurna sesuai dengan sintaknya.

Berdasarkan wawancara dengan guru dalam perencanaan pemanfaatan aplikasi quiz-quizizz, guru banyak mengikuti kegiatan pelatihan pengoperasian dan pemanfaatan platform media pembelajaran berbasis IT dalam pengimplementasian kurikulum merdeka di sekolah atau perguruan tinggi. Kegiatan pelatihan yang dilakukan oleh guru biasanya melalui kegiatan forum KKG yang diadakan oleh kecamatan, atau melalui kanal platform Merdeka Mengajar yang telah di saranani oleh Kemendikbudriek. Didalam kegiatan tersebut, guru dapat berkolaborasi dengan guru lain guna mengetahui perkembangan Pendidikan dalam menghadapi

revolusi industri 4.1 yang sesuai dengan arahan Presiden Republik Indonesia. Dalam kegiatan pelatihan mandiri dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis IT, guru dapat materi ajar/modul yang telah diselenggarakan oleh panitia. Guna, untuk mempermudah guru dalam memahami sebuah materi.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan sintaks sesuai dengan urutannya maka menghasilkan

pembelajaran yang runtut. Hasil dari proses pembelajaran yang runtut adalah mengakibatkan meningkatnya hasil belajar siswa. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya meningkatnya hasil nilai belajar siswa.

Sintaks pelaksanaan pembelajaran yang runtut tentunya perlu adanya media pembelajaran yang menarik. Salah satunya menggunakan media quiz-quizizz agar dapat menarik minat belajar siswa dalam pelaksanaan kegiatan belajar dan mengajar. Media quiz-quizizz adalah media pembelajaran yang berbasis online yang cocok dengan perkembangan belajar siswa abad 21 sekarang ini.

Pemanfaatan media quiz-quizizz dalam implementasi kurikulum merdeka sangat mendukung hasil belajar siswa. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan meningkatnya hasil belajar siswa serta siswa lebih antusias dalam pelaksanaan pembelajaran berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap guru dan kepala sekolah. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan pertanyaan wawancara dengan guru dan kepala sekolah. Pertanyaan no.8 dalam wawancara dengan guru kelas IV dalam pertemuan saat pelajaran IPAS

Karena, dengan media belajar berbasis IT siswa akan lebih aktif dan tertarik dalam hal ini, dan media berbasis IT merupakan ciri-ciri dari pembelajaran berbasis TPACK. Hal tersebut sejalan dengan penemuan (I. Sumarsih 2022).

Selain hal diatas, aplikasi quiz-quizizz juga sangat cocok diterapkan dalam mengimplementasikan kurikulum merdeka. Dalam implementasi kurikulum merdeka salah satunya adalah dibutuhkan media pembelajaran berbasis teknologi, salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran berupa aplikasi quiz-quizizz. Hal ini dapat dibuktikan dengan wawancara terhadap guru kelas IV dalam pertemuan ke 5,

Dengan memanfaatkan aplikasi quiz-quizizz pembelajaran akan lebih aktif, karena observasi pertama ditemukan bahwa pembelajaran masih kurang menarik sehingga berakibat siswa masih suka bermain dengan sendirinya dan sedang asik mengobrol dengan temannya. Setelah guru memanfaatkan aplikasi quiz-quizizz dalam implementasi pembelajaran kurikulum merdeka dengan menerapkan sintak saintifik, maka dapat diperoleh simpulan dengan meningkatnya nilai prestasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Salamah (2022) bahwa memanfaatkan quizizz dapat membuat siswa lebih termotivasi. Selain itu, pembelajaran yang semula pasif menjadi lebih aktif kembali dengan dibuktikannya dokumen observasi oleh peneliti serta hasil wawancara dengan kepala sekolah dan guru. Hal ini dapat dibuktikan dengan wawancara terhadap gurukelas IV dalam pertemuan ke-6.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, bahwa dengan menggunakan media quiz-quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dan siswa akan lebih tertarik belajar. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa, dimana yang semula siswa banyak yang mendapatkan nilai di bawah KKM, sehingga sistem dan media belajar diganti dengan menggunakan aplikasi quiz-quizizz dengan pendekatan saintifik dalam implementasi kurikulum merdeka, maka akan menjadi meningkat hasil belajarnya.

Selain itu, dibuktikan lagi dengan observasi dimana adanya siswa yang kurang tertarik untuk belajar karena media pembelajaran yang digunakan adalah media gambar, yang berakibat banyak siswa yang sedang asik berbicara sendiri. Berdasarkan latarbelakang diatas maka media pembelajaran diganti dengan media quiz-quizizz maka, siswa menjadi lebih aktif belajar serta siswa lebih antusias dalam mengikuti kegiatan belajar dan mengajar.

Berdasarkan hasil wawancara antara peneliti dengan guru dan kepala sekolah, bahwa media quiz-quizizz dalam implementasi kurikulum merdeka sangatlah cocok, karena dalam pelaksanaan kurikulum merdeka guru dituntut harus lebih aktif dan mampu mengoperasikan media IT. Media berbasis IT adalah salah satu penerapan TPACK dalam implementasi kurikulum merdeka.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, bahwa dalam pelaksanaan kurikulum merdeka harus menerapkan salah satu sintak pembelajaran berupa saintifik. Dimana, dalam sintak tersebut terdapat salah satu Langkah menemukan. Sehingga, media quiz-quizizz sangatlah mendukung dalam mengimplementasikannya dalam pelaksanaan pembelajaran kurikulum merdeka.

Dalam pelaksanaan pembelajaran masih terdapat beberapa kendala dalam pemanfaatan aplikasi quiz-quizizz diantaranya adalah jaringan internet yang terputus. Solusi dengan kendala tersebut adalah, melaporkan ke kepala sekolah supaya menambah bandwit internet. Hal ini dapat dibuktikan dengan pertanyaan nomor 10 pada saat wawancara dengan guru kelas IV pada muatan IPAS dalam pertemuan ke-8 dan ke-9.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan maka, dapat ditarik kesimpulan bahwa :

1. Dalam perencanaan pemanfaatan media quiz-quizizz jika dibandingkan dengan media lainnya lebih unggul karena terdapat berbagai fitur, diantaranya ada music, picture, dan timer. Media ini sangat cocok di gunakan dalam implementasi kurikulum merdeka , karena sesuai dengan tuntutan TPACK dan 4C.
2. Dalam pelaksanaan pemanfaatan media quiz-quizizz untuk mendukung implementasi kurikulum merdeka maka, dan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Dalam pelaksanaanya diperlukan sitaks pembelajaran yang runtut. Salah satu sintak pembelajaran yang runtut adalah sintaks saintifik. Karena dengan menggunakan sintaks saintifik, maka siswa akan belajar secara konstruktivisme. Selain itu dengan sintaks pembelajaran yang runtut, maka keterlaksanaan pembelajaran dapat tertib dan dan mudah dipahami oleh siswa apalagi dengan bantuan media berbasis online seperti aplikasi quiz-quizizz. Dalam pemanfaatan aplikasi quiz-quizizz maka siswa akan lebih antusias dan lebih tertarik akan dengan pembelajarannya.
3. Dalam evaluasi pemanfaatan aplikasi quiz-quizizz masih memiliki kekurangan dan kelebihan. Untuk kekurangannya jaringan internet harus stabil serta guru dituntut mahir dalam pengoperasian quiz-quizizz. Kelebihannya terdapat fitur game, picture, music, dan timer. Dimana, sangat cocok diterapkan dalam pembelajaran abad 21 yaitu berbasis TPACK dan 4C hal tersebut sesuai dengan kajian Pustaka pada poin Keputusan Kepala BSKAP No.33/H/KR/2022 Tahun 2022

UCAPAN TERIMA KASIH

Selaku penulis mengucapkan penghargaan dan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Darsono, M.Si selaku Rektor Universitas Muria Kudus yang telah memberikan kesempatan belajar untuk meneliti;
2. Drs. Sucipto, M.Pd., Kons selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus yang telah memberikan kesempatan belajar untuk meneliti;
3. Dr. Sri Utaminingsih, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus;
4. Dr. Dra Sri Surachmi W, M.Pd. selaku Pembimbing I yang telah rela meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan tesis ini;
5. Dr. Drs. Gunawan Setiadi, S.IP., M.Pd. selaku Pembimbing II yang telah rela meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan tesis ini;
6. Kepala SDN Wonorejo 1 Kediri yang telah memberikan kesempatan untuk melaksanakan penelitian di sekolahnya;
7. Dewan guru beserta staf SDN Wonorejo 1 Kediri yang telah berkenan menjadi mitra dalam berkolaborasi dalam menyelesaikan penelitian ini;
8. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan tesis ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Y. I. 2019. Pemanfaatan Media Pembelajaran quizizz untuk pembelajaran jenjang pendidikan dasar dan menengah di Bengkulu. *Kependidikan*, 2(25).
- Caesariani, N. A. 2018. Pemanfaatan Multimedia Interaktif pada Model Problem Based Learning (PBL) dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2(2), 832-840.

- Salamah, D., & Maryono, M. 2022. Pembelajaran Team Quiz Berbantuan Quizizz Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(3), 461-470.
- Sari, W. N. 2022. Analisis Komunikasi dalam Pembelajaran Kelas III Berbasis NHT Melalui Transcript Based Lesson Analysis (TBLA). *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 22(2), 943-947.
- Sari, W. N., Gustanu, P., Suprayitno, M., Etriya, R., & Aprilia, C. A. 2022. Penerapan Video Pembelajaran IPA dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Online Kelas V SD N Pulorejo 02. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(8), 2795-2800.
- Shodiq, I. J. F., & Zainiyati, H. S. 2020. Pemanfaatan media pembelajaran E-Learning menggunakan Whastsapp sebagai solusi ditengah penyebaran Covid-19 di MI Nurulhuda Jelu. *Al-Insyiroh: Jurnal Studi Keislaman*, 6(2), 144-159.
- Sumarsih, I., Marliyani, T., Hadiyansah, Y., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. 2022. Analisis implementasi kurikulum merdeka di sekolah penggerak sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8248-8258.