

ABSTRAKSI

IMPLEMENTASI PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SDN NGAMPUNGAN BARENG JOMBANG

NAMA : MOCHAMAD ROHMADHONI

NIM : 202104010078

Mochamad Rohmadhoni : *Implementasi Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SDN Ngampungan Bareng Jombang*

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media penilaian formatif serta untuk mengetahui pengaruhnya terhadap semangat dan motivasi belajar siswa di SDN Ngampungan Bareng. Latar belakang dari penelitian ini adalah rendahnya antusiasme siswa dalam mengikuti penilaian konvensional, yang cenderung monoton dan kurang menarik bagi siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, dibutuhkan media yang inovatif dan interaktif untuk meningkatkan partisipasi dan semangat belajar siswa, salah satunya melalui aplikasi *Quizizz*.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian terdiri dari guru PAI, kepala sekolah, serta siswa kelas V di SDN Ngampungan Bareng.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam penilaian formatif memberikan dampak positif terhadap semangat dan motivasi belajar siswa. Siswa lebih antusias dan aktif dalam mengikuti evaluasi pembelajaran karena penyajian kuis yang interaktif, menyenangkan, dan berbasis permainan. Guru juga merasa terbantu dalam mengevaluasi hasil belajar secara efisien dan real-time. Dengan demikian, implementasi *Quizizz* terbukti efektif sebagai media penilaian formatif yang mampu menumbuhkan semangat dan motivasi belajar siswa di sekolah dasar.

Selain itu, untuk hasil yang lebih maksimal, disarankan agar guru tidak hanya menggunakan aplikasi Quizizz sebagai media penilaian semata, tetapi juga mengintegrasikannya dalam proses pembelajaran harian. Hal ini bertujuan agar siswa semakin terbiasa dengan pendekatan digital, dan nilai-nilai keagamaan dalam Pendidikan Agama Islam dapat ditanamkan dengan cara yang menyenangkan dan adaptif terhadap perkembangan teknologi.

Kata Kunci: *Quizizz*, Motivasi Belajar, Siswa Sekolah Dasar

ABSTRAK

IMPLEMENTATION OF USING QUIZIZZ APPLICATION IN IMPROVING STUDENTS' LEARNING MOTIVATION AT SDN NGAMPUNGAN BARENG JOMBANG

Mochamad Rohmadhoni: Implementation of Using Quizizz Application in Improving Students' Learning Motivation at SDN Ngampungan Bareng Jombang

This research aims to describe the implementation of using the Quizizz application as a formative assessment tool and to determine its impact on students' enthusiasm and learning motivation at SDN Ngampungan Bareng. The background of this study is the low enthusiasm of students in participating in conventional assessments, which tend to be monotonous and less engaging for elementary school students. Therefore, innovative and interactive media are needed to increase student participation and learning enthusiasm, one of which is through the Quizizz application.

The method used in this research is a qualitative approach with a descriptive research type. Data collection techniques were carried out through observation, interviews, and documentation. The research subjects consisted of Islamic Education teachers, the school principal, and fifth-grade students at SDN Ngampungan Bareng.

The results showed that the use of the Quizizz application in formative assessment had a positive impact on students' enthusiasm and learning motivation. Students were more enthusiastic and active in participating in learning evaluations due to the interactive, fun, and game-based quiz presentation. Teachers also felt assisted in evaluating learning outcomes efficiently and in real-time. Thus, the implementation of Quizizz proved effective as a formative assessment tool that fosters students' enthusiasm and learning motivation in elementary schools.

In addition, for more optimal results, it is suggested that teachers not only use the Quizizz application as an assessment tool but also integrate it into daily learning activities. This aims to familiarize students with digital approaches and to instill religious values in Islamic Education in a fun way that adapts to technological developments.

Keywords: Quizizz, Learning Motivation, Elementary School Students