

ANALISIS PEMANFAATAN AI (QUIZZIZ) UNTUK MENCIPTAKAN INOVASI PEMBELAJARAN YANG LEBIH MENARIK DI MI/SD

Siti Ajmala Amalia¹, Fina Rahmatika², Muhammad Rafiqi³

Email: malaajmala1@gmail.com¹, 17.finarahmatika@gmail.com², achrofiqi78@gmail.com³

Institut Agama Islam Negeri Madura

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan Quizziz, sebuah platform pembelajaran berbasis kecerdasan buatan (AI), dalam menciptakan inovasi pembelajaran yang lebih menarik di tingkat Madrasah Ibtidaiyah (MI). Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara dan observasi langsung terhadap proses pembelajaran di kelas. Subjek penelitian adalah seorang guru kelas dan 14 siswa di salah satu MI. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Quizziz mampu meningkatkan antusiasme, keaktifan, dan semangat belajar siswa melalui fitur-fitur interaktif seperti permainan, musik, dan sistem skor. Meskipun demikian, tantangan tetap ditemukan, seperti soal yang belum sesuai dengan materi yang diajarkan dan keterbatasan literasi digital. Namun, dengan dukungan dari pihak sekolah, tantangan ini dapat diatasi. Penelitian ini menyimpulkan bahwa Quizziz merupakan media pembelajaran yang efektif dan inovatif dalam lingkungan pembelajaran dasar.

Kata Kunci: Quizziz, AI, Pembelajaran Interaktif, Inovasi Pembelajaran, Madrasah Ibtidaiyah.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang pesat telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam dunia pendidikan. Dalam era revolusi industri 4.0 yang ditandai dengan kemajuan teknologi berbasis kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI), sektor pendidikan dituntut untuk mampu beradaptasi dan berinovasi agar proses belajar mengajar menjadi lebih efektif, efisien, dan relevan dengan kebutuhan zaman.¹ Salah satu bentuk pemanfaatan AI yang saat ini mulai banyak digunakan dalam dunia pendidikan adalah penggunaan platform digital berbasis game edukatif, salah satunya adalah Quizziz.

Quizziz merupakan sebuah aplikasi berbasis web dan perangkat seluler yang memanfaatkan kecerdasan buatan untuk menciptakan kuis interaktif dan menarik. Platform ini dirancang untuk mendukung kegiatan belajar mengajar dengan pendekatan gamifikasi, yaitu menggunakan elemen-elemen permainan dalam proses pembelajaran. Penggunaan Quizziz memungkinkan guru untuk membuat soal-soal kuis dalam berbagai bentuk (pilihan ganda, benar salah, isian singkat, dan lain-lain) yang kemudian dapat diakses siswa melalui perangkat mereka secara langsung. Keunggulan Quizziz terletak pada tampilannya yang menarik, sistem penilaian otomatis, serta fitur umpan balik secara real-time yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa selama proses belajar berlangsung.²

Dalam konteks pendidikan dasar seperti Madrasah Ibtidaiyah (MI) dan Sekolah Dasar (SD), pembelajaran yang menarik dan menyenangkan merupakan kunci utama untuk menumbuhkan minat belajar siswa sejak dini. Siswa pada jenjang pendidikan dasar umumnya memiliki karakteristik khas, yaitu cenderung aktif, mudah bosan, dan membutuhkan stimulasi visual serta interaksi yang intens agar tetap fokus dalam kegiatan belajar. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang inovatif dan interaktif sangat diperlukan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti Quizziz dapat menjadi salah satu solusi dalam menjawab tantangan tersebut.

Namun demikian, realitas di lapangan menunjukkan bahwa belum semua guru di jenjang MI/SD memahami dan mampu memanfaatkan teknologi berbasis AI dalam pembelajaran. Banyak guru yang masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah, penugasan tertulis, dan penggunaan papan tulis sebagai media utama pembelajaran. Metode seperti ini, meskipun masih relevan, seringkali kurang mampu menarik perhatian siswa secara maksimal, terutama dalam era digital saat ini di mana siswa sudah sangat akrab dengan berbagai perangkat teknologi. Oleh sebab itu, perlu adanya inovasi dan pembaruan dalam metode pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman dan karakteristik peserta didik.

Pemanfaatan Quizziz dalam pembelajaran di MI/SD memiliki potensi besar untuk mendukung peningkatan kualitas pendidikan dasar. Beberapa studi menunjukkan bahwa penggunaan Quizziz dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, mempercepat proses pemahaman materi, serta menciptakan suasana belajar yang kompetitif namun tetap menyenangkan. Dengan menggunakan fitur leaderboard dan sistem poin yang diberikan secara langsung setelah kuis selesai, siswa akan merasa tertantang untuk memberikan jawaban terbaik dan bersaing secara sehat dengan teman-temannya. Selain itu, guru juga dapat memantau perkembangan belajar siswa secara lebih mudah melalui hasil rekapitulasi yang tersedia secara otomatis.³

¹ Suariqi Diantama, "Pemanfaatan Artificial Inteligent (AI) Dalam Dunia Pendidikan," *DEWANTECH Jurnal Teknologi Pendidikan* 1, no. 1 (2023): 8–14, <https://doi.org/10.61434/dewantech.v1i1.8>.

² Dewi Maharani, Dewi Anggraeni, and Rika Nofitri, "Pemanfaatan Artificial Intelligence Dalam Pembuatan Presentasi Bagi Guru-Guru Brainfor Islamic School Kisaran," *Journal Of Indonesian Social Society (JISS)* 2, no. 1 (2024): 45–51, <https://doi.org/10.59435/jiss.v2i1.219>.

³ Suariqi Diantama, "Pemanfaatan Artificial Inteligent (AI) Dalam Dunia Pendidikan."

Di sisi lain, penggunaan Quizziz juga memungkinkan adanya diferensiasi pembelajaran. Guru dapat menyusun soal-soal yang disesuaikan dengan kemampuan siswa, baik siswa yang cepat memahami materi maupun siswa yang membutuhkan pengulangan. Hal ini tentu mendukung prinsip pembelajaran inklusif yang berorientasi pada kebutuhan setiap individu siswa. Fitur-fitur yang disediakan oleh Quizziz seperti time limit, pengacakan soal, dan tampilan visual yang menarik dapat meningkatkan keaktifan siswa dan meminimalkan kejenuhan dalam proses belajar.

Namun, perlu disadari pula bahwa keberhasilan pemanfaatan Quizziz dalam pembelajaran tidak hanya bergantung pada kecanggihan teknologinya, tetapi juga pada kesiapan dan kreativitas guru dalam mengintegrasikan teknologi tersebut ke dalam proses pembelajaran. Guru harus memiliki kemampuan literasi digital yang memadai, mampu merancang soal yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, serta mampu mengelola waktu dan teknis pelaksanaan kuis agar tidak mengganggu jalannya pembelajaran secara keseluruhan. Oleh karena itu, pelatihan dan pendampingan bagi guru dalam penggunaan teknologi pembelajaran berbasis AI menjadi sangat penting.

Selain itu, faktor infrastruktur dan ketersediaan perangkat teknologi juga menjadi tantangan tersendiri dalam pemanfaatan Quizziz di MI/SD, terutama di daerah-daerah yang masih memiliki keterbatasan akses internet dan perangkat digital. Siswa yang tidak memiliki gawai pribadi atau akses internet yang stabil tentu akan kesulitan mengikuti kuis secara daring. Oleh karena itu, penting bagi pihak sekolah dan pemerintah untuk memberikan dukungan sarana dan prasarana yang memadai agar pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat dilakukan secara merata dan adil bagi seluruh siswa.⁴

Melalui penelitian ini, penulis ingin menganalisis secara mendalam bagaimana pemanfaatan Quizziz sebagai platform berbasis AI dapat menciptakan inovasi pembelajaran yang lebih menarik di MI/SD. Penelitian ini akan mengeksplorasi sejauh mana Quizziz dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, bagaimana persepsi guru dan siswa terhadap penggunaan Quizziz dalam kegiatan belajar mengajar, serta apa saja tantangan dan hambatan yang dihadapi dalam implementasi teknologi ini di sekolah dasar.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan dasar di Indonesia, khususnya dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan teknologi. Hasil dari penelitian ini juga dapat menjadi acuan bagi guru, kepala sekolah, dan pemangku kebijakan pendidikan dalam merancang program-program pelatihan dan pengembangan kompetensi guru dalam bidang teknologi pendidikan. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menginspirasi para pendidik agar lebih terbuka terhadap perubahan dan mampu memanfaatkan teknologi secara kreatif dan bertanggung jawab dalam proses belajar mengajar.

Pentingnya menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan menantang bagi siswa di jenjang MI/SD tidak dapat diabaikan. Jika siswa sejak dini telah terbiasa dengan pembelajaran yang inovatif dan interaktif, maka mereka akan tumbuh menjadi individu yang aktif, kreatif, dan siap menghadapi tantangan zaman. Di sinilah peran teknologi seperti Quizziz menjadi sangat penting. Teknologi bukanlah pengganti guru, tetapi alat bantu yang dapat memperkuat efektivitas peran guru dalam membimbing dan mengarahkan siswa menuju pencapaian pembelajaran yang optimal.

Sebagai kesimpulan, pemanfaatan AI melalui platform seperti Quizziz merupakan salah satu bentuk inovasi dalam pendidikan dasar yang patut dikembangkan lebih lanjut. Penggunaan teknologi ini tidak hanya mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan, tetapi juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa, mempercepat

⁴ Wahid Suharmawan, "Pemanfaatan Chat GPT Dalam Dunia Pendidikan," *Education Journal : Journal Educational Research and Development* 7, no. 2 (2023): 158–66, <https://doi.org/10.31537/ej.v7i2.1248>.

pemahaman materi, dan memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari metode konvensional. Namun, keberhasilan implementasi Quizziz di MI/SD sangat bergantung pada kesiapan guru, dukungan infrastruktur, serta kolaborasi antar berbagai pihak yang terlibat dalam dunia pendidikan. Oleh karena itu, analisis yang mendalam terhadap pemanfaatan Quizziz ini sangat penting dilakukan guna memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai potensi, tantangan, serta langkah-langkah strategis dalam mengintegrasikan teknologi AI ke dalam sistem pembelajaran dasar di Indonesia.⁵

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam tentang pemanfaatan Quizziz sebagai media pembelajaran berbasis Artificial Intelligence (AI) dalam menciptakan inovasi pembelajaran yang lebih menarik di tingkat Madrasah Ibtidaiyah (MI). Metode kualitatif dipilih karena dinilai mampu menangkap fenomena sosial, pengalaman, serta pandangan para pelaku pendidikan secara menyeluruh dan mendalam, khususnya dalam konteks penerapan teknologi pembelajaran di lingkungan sekolah dasar.⁶

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui wawancara dan observasi langsung ke lokasi. Wawancara dilakukan secara mendalam dengan salah satu guru kelas, yaitu Ibu Dewi Astuti, S.Pd, yang menjadi narasumber utama dalam penelitian ini. Wawancara bersifat semi-terstruktur, dengan pertanyaan-pertanyaan yang telah disusun sebelumnya namun tetap memungkinkan peneliti untuk menggali informasi lebih luas berdasarkan respons yang diberikan oleh informan. Topik yang dibahas dalam wawancara mencakup alasan penggunaan Quizziz dalam pembelajaran, cara penggunaannya, dampak terhadap siswa, tingkat keaktifan siswa, serta tantangan yang dihadapi selama penerapan.⁷

Selain itu, observasi langsung dilakukan di ruang kelas tempat penerapan Quizziz dilaksanakan. Observasi ini bertujuan untuk melihat secara nyata bagaimana proses pembelajaran berlangsung saat Quizziz digunakan, bagaimana interaksi antara guru dan siswa, serta bagaimana respon siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan media digital tersebut. Dalam proses observasi, peneliti mencatat berbagai aktivitas, ekspresi siswa, keterlibatan siswa dalam menjawab kuis, dan dinamika kelas secara umum. Observasi ini memperkuat data hasil wawancara, karena memberikan gambaran nyata dari kondisi di lapangan.⁸

Lokasi penelitian dilakukan di salah satu Madrasah Ibtidaiyah yang memiliki jumlah siswa sebanyak 14 orang di kelas yang menjadi objek penelitian. Jumlah siswa yang relatif kecil ini memberikan kemudahan dalam proses observasi dan analisis karena memungkinkan peneliti untuk mengamati lebih teliti setiap siswa dan mencatat perubahan perilaku belajar mereka secara individual maupun kelompok. Peneliti juga turut memperhatikan sarana dan prasarana yang digunakan dalam mendukung penggunaan Quizziz, termasuk perangkat elektronik, jaringan internet, dan kesiapan guru dalam mengelola kelas berbasis digital.⁹

Data yang diperoleh dari hasil wawancara dan observasi dianalisis dengan cara mereduksi data, menyajikan data dalam bentuk narasi deskriptif, dan menarik kesimpulan

⁵ Eri Bayu Pratama et al., “Menggali Potensi Belajar Mengajar Dengan Teknologi Ai (Artificial Intelligence),” *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)* 7, no. 6 (2024): 3530–34, <https://doi.org/10.36040/jati.v7i6.8956>.

⁶ Hayat Uhyat, “Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D,” *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, 2013.

⁷ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*, 2020.

⁸ Djoko Sugiyono, “Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D,” *Penerbit Alfabeta* (Bandung, October 2010).

⁹ Sugiyono, “Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, R&D,” *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2017.

secara bertahap berdasarkan tema-tema yang ditemukan di lapangan. Validitas data diperkuat dengan melakukan triangulasi, yaitu membandingkan hasil wawancara dengan hasil observasi, serta mengkonfirmasi ulang informasi yang diperoleh kepada narasumber agar data yang dikumpulkan benar-benar akurat dan mencerminkan kondisi sebenarnya.

Dengan menggunakan metode kualitatif melalui wawancara dan observasi langsung ini, penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran yang komprehensif mengenai efektivitas dan tantangan penggunaan Quizziz dalam proses pembelajaran, serta sejauh mana media pembelajaran berbasis AI ini dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas pendidikan dasar di era digital saat ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Alasan Pemilihan Quizziz dalam Pembelajaran

Dalam era digital yang terus berkembang, dunia pendidikan tidak dapat lepas dari pemanfaatan teknologi sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu platform teknologi berbasis kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) yang saat ini banyak dimanfaatkan oleh guru-guru di berbagai jenjang pendidikan adalah Quizziz. Quizziz merupakan aplikasi edukatif yang memungkinkan guru untuk membuat kuis interaktif secara daring maupun luring. Dalam konteks pembelajaran di tingkat Madrasah Ibtidaiyah (MI) atau Sekolah Dasar (SD), pemilihan Quizziz sebagai media pembelajaran bukanlah tanpa alasan. Guru memilih Quizziz karena platform ini dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, serta mendorong semangat belajar siswa yang cenderung cepat bosan apabila menggunakan metode konvensional secara terus-menerus.¹⁰

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru di MI, yaitu Ibu Dewi Astuti, S.Pd., diketahui bahwa alasan utama beliau menggunakan Quizziz dalam proses pembelajaran adalah untuk mengemas materi ajar dalam bentuk permainan atau game edukatif yang mampu menarik perhatian siswa. Ibu Dewi menyampaikan bahwa siswa-siswinya lebih mudah terlibat secara aktif apabila materi disampaikan melalui pendekatan yang tidak monoton. Dalam hal ini, Quizziz memberikan pengalaman belajar yang berbeda karena memiliki tampilan visual yang menarik, warna yang cerah, desain antarmuka yang ramah anak, serta fitur suara atau musik yang menyenangkan. Semua elemen tersebut secara tidak langsung mampu menstimulasi minat siswa untuk belajar, bahkan tanpa mereka sadari, mereka telah mengulang materi secara menyenangkan melalui kuis yang mereka mainkan.

Selain tampilan yang menarik, fitur skor atau leaderboard yang disediakan oleh Quizziz juga menjadi daya tarik tersendiri. Dalam kegiatan kuis, siswa dapat melihat secara langsung hasil jawaban mereka, lengkap dengan skor dan posisi mereka dibandingkan dengan teman-temannya. Hal ini menciptakan suasana kompetitif yang sehat, di mana siswa terdorong untuk lebih giat memahami materi agar dapat memperoleh skor yang lebih tinggi. Menurut Ibu Dewi, hal ini sangat efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, terutama bagi anak-anak yang pada dasarnya menyukai tantangan dan permainan. Rasa ingin menjadi yang terbaik dalam perolehan skor menjadikan mereka lebih bersemangat untuk menjawab soal-soal dengan benar dan cepat.¹¹

Alasan lain yang tidak kalah penting adalah kemudahan dalam mengakses dan mengoperasikan platform Quizziz. Guru tidak perlu memiliki kemampuan teknis yang tinggi untuk bisa membuat soal-soal dalam bentuk kuis. Platform ini menyediakan berbagai template soal yang bisa disesuaikan dengan materi pembelajaran, bahkan banyak bank soal yang bisa langsung digunakan atau dimodifikasi. Bagi guru seperti Ibu Dewi yang mengajar

¹⁰ Bayu Pratama et al., "Menggali Potensi Belajar Mengajar Dengan Teknologi Ai (Artificial Intelligence)."

¹¹ Muhammad Jafar Maulana, Cecep Darmawan, and Rahmat Rahmat, "Penggunaan Chatgpt Dalam Tinjauan Pendidikan Berdasarkan Perspektif Etika Akademik," *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan PKN* 10, no. 1 (2023): 58–66, <https://doi.org/10.36706/jbti.v10i1.21090>.

di tingkat dasar dengan jumlah siswa relatif sedikit (14 orang), penggunaan Quizziz sangat membantu dalam menghemat waktu penyusunan soal sekaligus mempermudah proses evaluasi hasil belajar siswa. Guru bisa langsung mendapatkan data skor siswa dalam bentuk grafik dan persentase yang mudah dipahami.¹²

Lebih jauh, alasan pemilihan Quizziz juga berkaitan dengan karakteristik peserta didik di era digital. Anak-anak saat ini, yang disebut sebagai generasi digital native, tumbuh dalam lingkungan yang akrab dengan teknologi. Mereka memiliki kecenderungan lebih menyukai visual, interaktif, dan aktivitas yang cepat. Dalam hal ini, pembelajaran yang terlalu banyak teks atau terlalu serius justru membuat mereka cepat kehilangan fokus. Oleh karena itu, guru perlu menyesuaikan strategi pembelajaran dengan karakter siswa masa kini. Quizziz hadir sebagai solusi yang memadukan antara unsur edukatif dan hiburan (edutainment), sehingga sangat cocok digunakan untuk siswa MI/SD yang masih berada dalam tahap perkembangan kognitif dan afektif yang pesat.

Ibu Dewi juga menambahkan bahwa platform seperti Quizziz mampu menjangkau berbagai gaya belajar siswa. Misalnya, siswa yang cenderung visual akan tertarik dengan warna dan desain; siswa auditori akan menyukai adanya suara latar; sedangkan siswa kinestetik bisa terlibat secara aktif melalui proses menjawab soal dengan cepat dan tepat. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih inklusif dan tidak hanya berpusat pada satu model penyampaian materi saja.¹³

Terakhir, Ibu Dewi menekankan bahwa Quizziz bukan hanya digunakan untuk kesenangan semata, tetapi sebagai strategi pembelajaran aktif yang mampu menjembatani pemahaman materi pelajaran secara menyenangkan. Saat siswa menikmati proses belajar, mereka akan lebih mudah menyerap informasi dan tidak merasa tertekan. Inilah esensi dari pembelajaran yang bermakna—ketika siswa merasa nyaman, tertarik, dan termotivasi untuk terus belajar, bahkan tanpa diperintah. Dengan berbagai pertimbangan tersebut, Quizziz menjadi pilihan utama dalam menciptakan inovasi pembelajaran yang lebih menarik dan efektif di lingkungan MI/SD.

B. Penggunaan Quizziz sebagai Pemantik Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran di tingkat Madrasah Ibtidaiyah (MI) atau Sekolah Dasar (SD), salah satu tantangan yang sering dihadapi oleh guru adalah bagaimana membangkitkan semangat belajar siswa sejak awal pembelajaran. Anak-anak usia sekolah dasar cenderung memiliki rentang konsentrasi yang pendek dan mudah terdistraksi oleh hal-hal di luar kegiatan belajar. Oleh karena itu, diperlukan strategi yang efektif untuk menarik perhatian mereka sejak menit-menit pertama pembelajaran dimulai. Salah satu strategi yang mulai banyak diterapkan oleh guru, termasuk oleh Ibu Dewi Astuti, S.Pd., adalah dengan memanfaatkan aplikasi Quizziz sebagai pemantik pembelajaran.¹⁴

Quizziz digunakan oleh Ibu Dewi di awal pembelajaran sebagai kegiatan pembuka yang bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak kaku. Penggunaan kuis digital ini memberikan pengalaman yang berbeda bagi siswa karena sebelum mereka mulai mempelajari materi secara mendalam, mereka terlebih dahulu diajak untuk bermain sambil belajar. Aktivitas ini dilakukan dengan harapan agar siswa merasa lebih antusias, senang, dan siap mengikuti pelajaran secara keseluruhan. Berdasarkan pengamatan di lapangan, kegiatan pembuka dengan menggunakan Quizziz terbukti mampu meningkatkan keaktifan siswa, bahkan sejak detik pertama pelajaran dimulai. Mereka menunjukkan ekspresi yang antusias dan tidak sabar untuk menjawab soal-soal yang ditampilkan di layar.

¹² Bayu Pratama et al., “Menggali Potensi Belajar Mengajar Dengan Teknologi Ai (Artificial Intelligence).”

¹³ Maulana, Darmawan, and Rahmat, “Penggunaan Chatgpt Dalam Tinjauan Pendidikan Berdasarkan Perspektif Etika Akademik.”

¹⁴ Bayu Pratama et al., “Menggali Potensi Belajar Mengajar Dengan Teknologi Ai (Artificial Intelligence).”

Selain itu, penggunaan Quizziz sebagai pemantik pembelajaran juga berfungsi sebagai pengenalan awal terhadap materi yang akan dipelajari. Misalnya, guru menyusun soal-soal kuis yang berkaitan dengan topik yang akan dibahas hari itu, namun dengan tingkat kesulitan yang masih tergolong ringan. Dengan begitu, siswa dapat memiliki gambaran umum terkait topik pembelajaran tanpa merasa terbebani. Dalam pendekatan ini, Quizziz tidak hanya menjadi alat hiburan, tetapi juga sebagai alat asesmen diagnostik awal yang membantu guru mengidentifikasi seberapa jauh pengetahuan awal siswa terhadap materi yang akan diajarkan. Guru kemudian bisa menyesuaikan penjelasan dan metode selanjutnya berdasarkan hasil kuis tersebut.¹⁵

Fitur skor dan peringkat yang ditampilkan secara langsung oleh Quizziz juga menjadi pemicu semangat siswa. Siswa akan merasa tertantang untuk menjawab dengan benar dan cepat agar bisa berada di posisi teratas. Tantangan ini secara otomatis mendorong mereka untuk fokus dan berpikir kritis sejak awal pembelajaran. Meskipun bersifat kompetitif, suasana yang terbangun tetap menyenangkan karena tidak ada tekanan dalam menjawab. Justru banyak siswa yang menunjukkan keinginan untuk mengulang kuis dengan variasi soal yang berbeda. Hal ini menunjukkan bahwa Quizziz mampu menumbuhkan semangat belajar berulang, yang dalam konteks pembelajaran sangat penting untuk membangun ketekunan dan motivasi belajar jangka panjang.

Ibu Dewi juga menjelaskan bahwa Quizziz sangat fleksibel digunakan dalam berbagai kondisi, baik di kelas secara tatap muka maupun pembelajaran berbasis proyek dan kelompok. Ia sering menggunakan Quizziz tidak hanya sebagai pemantik pembelajaran individual, tetapi juga dalam sesi kelompok kecil agar tercipta kerja sama antar siswa dalam menjawab soal. Dengan demikian, interaksi sosial antar siswa juga meningkat, serta keterampilan komunikasi dan kerja tim mereka ikut terasah.¹⁶

Namun, meskipun Quizziz sangat efektif sebagai pemantik pembelajaran, penggunaannya tetap memerlukan pengelolaan yang baik oleh guru. Soal-soal yang ditampilkan harus disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa, serta relevan dengan materi yang sedang atau akan dipelajari. Jika tidak, siswa justru bisa mengalami kebingungan ketika dihadapkan pada soal yang belum mereka pahami. Oleh karena itu, guru perlu selektif dan kreatif dalam menyusun soal kuis, serta menyeimbangkan antara unsur hiburan dan edukasi.

Dengan segala kelebihanannya, penggunaan Quizziz sebagai pemantik pembelajaran bukan hanya sekadar metode inovatif, tetapi juga menjadi bentuk adaptasi guru terhadap perkembangan zaman dan karakteristik siswa masa kini. Di era digital ini, strategi seperti ini sangat dibutuhkan untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif, efektif, dan mampu membangkitkan antusiasme belajar siswa sejak awal.

C. Dampak Positif Penggunaan Quizziz terhadap Antusiasme Siswa

Penggunaan Quizziz dalam pembelajaran di tingkat MI/SD membawa dampak positif yang cukup signifikan terhadap antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan belajar. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas, Ibu Dewi Astuti, S.Pd., terlihat bahwa setelah penerapan Quizziz, siswa menunjukkan perubahan perilaku belajar yang lebih aktif, ceria, dan antusias. Anak-anak yang semula tampak pasif dan kurang bersemangat, menjadi lebih berpartisipasi dalam pembelajaran. Bahkan, mereka tampak menantikan sesi kuis tersebut, dan seringkali mengajukan permintaan kepada guru untuk mengulangnya dengan soal berbeda.¹⁷

¹⁵ Yunita Mutiara Harahap and Wiki Tedi Rahmawati, "Pengenalan Dan Pemanfaatan Penggunaan Haiku Deck Sebagai Aplikasi Presentasi Berbasis AI Bagi Mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris," *Wahana Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 2, no. 2 (2024): 46–52, <https://doi.org/10.56211/wahana.v2i2.447>.

¹⁶ Maharani, Anggraeni, and Nofitri, "Pemanfaatan Artificial Intelligence Dalam Pembuatan Presentasi Bagi Guru-Guru Brainfor Islamic School Kisaran."

¹⁷ Suharmawan, "Pemanfaatan Chat GPT Dalam Dunia Pendidikan."

Salah satu dampak yang paling terlihat adalah meningkatnya minat belajar siswa. Quizziz menyajikan soal dalam format yang menarik, lengkap dengan animasi, efek suara, dan peringkat nilai yang membuat siswa merasa seperti sedang bermain gim. Elemen gamifikasi inilah yang menjadi daya tarik utama bagi siswa usia SD/MI yang umumnya menyukai kegiatan interaktif dan penuh tantangan. Suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, tidak kaku, dan jauh dari kesan monoton. Guru pun merasa terbantu karena siswa menjadi lebih mudah diarahkan dan lebih fokus saat pembelajaran berlangsung.

Selain itu, Quizziz juga turut mendorong munculnya rasa percaya diri siswa. Dengan tampilan skor dan peringkat secara real-time, siswa dapat melihat hasil usahanya secara langsung. Mereka yang berhasil menjawab dengan benar dan cepat merasa bangga ketika namanya muncul di papan peringkat. Hal ini secara tidak langsung menjadi motivasi intrinsik bagi mereka untuk belajar lebih giat lagi. Bahkan bagi siswa yang belum berhasil, mereka tetap terdorong untuk mencoba kembali karena suasana yang dibangun tidak memberikan tekanan atau rasa takut gagal.¹⁸

Keaktifan siswa dalam pembelajaran juga meningkat. Saat menggunakan Quizziz, anak-anak terlihat lebih berani untuk menjawab, lebih fokus terhadap soal, dan terlibat penuh selama sesi berlangsung. Aktivitas ini menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif, kompetitif dalam arti positif, dan menyenangkan. Siswa saling menyemangati satu sama lain dan kadang berdiskusi tentang soal-soal yang ditampilkan. Dalam hal ini, Quizziz tidak hanya menjadi alat bantu belajar individual, tetapi juga mendorong interaksi sosial di dalam kelas.¹⁹

Tidak kalah penting, Quizziz juga membantu guru dalam menilai pemahaman siswa secara cepat dan tepat. Melalui hasil kuis yang terekam otomatis dalam sistem, guru bisa mengetahui materi mana yang sudah dikuasai siswa dan bagian mana yang masih perlu pendalaman. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih terarah dan efektif.

Secara keseluruhan, penggunaan Quizziz telah terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menumbuhkan antusiasme belajar siswa. Pembelajaran tidak lagi menjadi beban, melainkan kegiatan yang dinanti dan menyenangkan. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi seperti Quizziz dalam dunia pendidikan dasar memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran serta menciptakan inovasi pendidikan yang adaptif dan relevan dengan karakter anak masa kini.

D. Quizziz Meningkatkan Keaktifan dan Tantangan bagi Siswa

Penerapan Quizziz dalam proses pembelajaran di MI/SD tidak hanya memberikan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga terbukti mampu meningkatkan keaktifan siswa secara signifikan. Dalam pembelajaran konvensional, keaktifan siswa sering kali hanya terlihat pada beberapa anak saja, sedangkan yang lain cenderung pasif dan hanya mengikuti tanpa memberikan kontribusi nyata. Namun, dengan hadirnya Quizziz, suasana kelas menjadi lebih hidup karena semua siswa secara langsung terlibat dalam proses pembelajaran melalui perangkat mereka masing-masing, atau secara kolektif menggunakan layar proyektor jika perangkat terbatas.²⁰

Keaktifan siswa muncul dari rasa ingin tahu dan semangat untuk menyelesaikan soal-soal yang diberikan. Desain kuis yang menarik, lengkap dengan warna-warna cerah, animasi, suara, serta peringkat yang muncul secara real-time, mendorong siswa untuk terus fokus dan terlibat. Bahkan, siswa yang biasanya sulit untuk mengikuti pelajaran dengan antusias, menjadi lebih terlibat karena adanya elemen tantangan yang diberikan oleh sistem Quizziz. Mereka merasa tertantang untuk menjawab dengan benar dan cepat demi mendapatkan skor tertinggi. Hal ini menumbuhkan semangat bersaing yang sehat di antara siswa tanpa

¹⁸ Suariqi Diantama, "Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) Dalam Dunia Pendidikan."

¹⁹ Suharmawan, "Pemanfaatan Chat GPT Dalam Dunia Pendidikan."

²⁰ Harahap and Rahmawati, "Pengenalan Dan Pemanfaatan Penggunaan Haiku Deck Sebagai Aplikasi Presentasi Berbasis AI Bagi Mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris."

mengesampingkan nilai-nilai kebersamaan.

Bagi guru seperti Ibu Dewi Astuti, S.Pd., Quizziz menjadi alat yang sangat membantu dalam menciptakan pembelajaran aktif. Ia mengungkapkan bahwa siswa yang biasanya hanya duduk diam dan menunggu perintah, kini justru menjadi lebih proaktif. Mereka bertanya, berdiskusi, dan bahkan menyarankan agar Quizziz digunakan lebih sering dalam pembelajaran. Keaktifan ini tidak hanya terbatas pada saat menjawab soal, tetapi juga dalam proses persiapan dan refleksi setelah kuis. Siswa mulai berani mengutarakan pendapat tentang soal yang mereka anggap sulit, serta menunjukkan minat untuk belajar lebih lanjut agar bisa menjawab dengan lebih baik di kesempatan berikutnya.

Quizziz juga memberikan tantangan tersendiri bagi siswa. Tantangan ini muncul dalam berbagai bentuk, seperti batasan waktu, variasi jenis soal, serta tingkat kesulitan yang bertingkat. Dengan adanya waktu yang terbatas untuk menjawab setiap soal, siswa dituntut untuk berpikir cepat dan tepat. Ini secara tidak langsung melatih keterampilan berpikir kritis dan pengambilan keputusan yang cepat. Selain itu, variasi soal—baik berupa pilihan ganda, benar-salah, atau bentuk lainnya—memberikan warna berbeda dalam proses belajar, sehingga siswa tidak mudah bosan. Mereka merasa setiap sesi kuis adalah pengalaman baru yang menarik dan menantang.²¹

Meski demikian, tantangan yang muncul tidak selalu berjalan mulus. Sebagaimana diungkapkan oleh Ibu Dewi, masih ada beberapa kendala yang perlu dihadapi, seperti ketidaksesuaian soal dalam Quizziz dengan materi yang sedang dipelajari. Kadang terdapat soal-soal yang terlalu sulit atau belum dipelajari sebelumnya, sehingga siswa merasa bingung dan kesulitan menjawab. Dalam hal ini, guru perlu melakukan kurasi terhadap soal-soal yang digunakan atau menyusun sendiri soal yang sesuai dengan materi ajar. Dengan demikian, tantangan yang muncul tetap berada dalam jangkauan kemampuan siswa, namun tetap mampu mendorong mereka untuk berkembang.

Selain tantangan dari sisi konten, tantangan teknis juga bisa menjadi hambatan, terutama di sekolah-sekolah yang belum memiliki fasilitas TIK yang memadai. Namun, semangat siswa tetap tinggi, bahkan ketika pembelajaran dilakukan secara berkelompok dengan satu perangkat, mereka tetap menunjukkan keaktifan yang luar biasa. Kolaborasi antar siswa dalam satu kelompok juga menjadi nilai tambah, karena mereka belajar bekerja sama dan saling membantu.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Quizziz bukan hanya alat bantu mengajar, melainkan juga sebagai sarana yang mampu meningkatkan keaktifan dan memberikan tantangan positif bagi siswa. Pengalaman belajar yang diberikan oleh Quizziz membawa warna baru dalam pendidikan dasar, mendorong siswa untuk lebih aktif, berpikir kritis, dan siap menghadapi tantangan belajar di masa depan. Transformasi ini penting dalam membentuk karakter belajar siswa yang mandiri, semangat, dan tidak cepat menyerah, yang tentu sangat berharga bagi masa depan pendidikan Indonesia.

E. Tantangan dalam Penggunaan Quizziz

Meskipun penggunaan Quizziz memberikan banyak manfaat dan dampak positif dalam pembelajaran di tingkat MI/SD, namun dalam praktiknya tetap terdapat berbagai tantangan yang perlu diperhatikan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru, salah satu tantangan utama yang dihadapi adalah tidak semua soal yang tersedia di platform Quizziz sesuai dengan kebutuhan pembelajaran yang sedang berlangsung. Dalam beberapa kasus, materi yang muncul dalam soal belum dipelajari oleh siswa, sehingga menyebabkan mereka kesulitan untuk menjawab. Hal ini dapat menurunkan kepercayaan diri siswa dan menghambat kelancaran pembelajaran, terutama bagi mereka yang masih berada pada tahap

²¹ Suariqi Diantama, “Pemanfaatan Artificial Intelegent (AI) Dalam Dunia Pendidikan.”

awal pemahaman suatu topik.²²

Guru perlu melakukan kurasi secara manual terhadap soal-soal yang akan digunakan, atau bahkan harus membuat soal sendiri agar benar-benar sesuai dengan kompetensi dasar yang ingin dicapai. Proses ini tentu memerlukan waktu dan tenaga ekstra dari guru, apalagi jika tidak semua guru memiliki keterampilan TIK yang baik. Tantangan ini menjadi semakin kompleks jika guru belum terbiasa menggunakan platform digital seperti Quizziz, karena mereka harus mempelajari fitur-fitur teknis terlebih dahulu sebelum dapat mengintegrasikan kuis ke dalam pembelajaran secara efektif.²³

Selain tantangan konten, keterbatasan fasilitas juga menjadi kendala yang cukup signifikan, terutama di sekolah-sekolah dasar yang belum memiliki sarana TIK yang memadai. Tidak semua siswa memiliki perangkat sendiri, baik berupa laptop, tablet, maupun smartphone, untuk mengakses Quizziz. Hal ini mengharuskan penggunaan perangkat secara bergantian atau berkelompok, yang kadang mengurangi efektivitas pembelajaran individual. Di sisi lain, ketersediaan jaringan internet yang stabil juga menjadi syarat utama agar Quizziz dapat digunakan secara optimal. Di beberapa daerah, terutama di wilayah rural atau pelosok, akses internet masih menjadi persoalan yang menyulitkan kelangsungan penggunaan teknologi digital dalam proses belajar mengajar.

Tantangan lainnya datang dari sisi kesiapan siswa. Walaupun Quizziz dirancang agar menarik dan menyenangkan, tidak semua siswa memiliki kemampuan literasi digital yang sama. Beberapa anak masih membutuhkan bimbingan dalam hal navigasi dan penggunaan perangkat. Guru pun harus meluangkan waktu untuk mengajarkan cara menggunakan aplikasi tersebut sebelum memulai pembelajaran berbasis kuis. Ini menjadi tantangan tersendiri dalam manajemen waktu pembelajaran, karena harus membagi fokus antara penyampaian materi dan pengenalan teknis aplikasi.

Dari sisi kelembagaan, dukungan dari pihak sekolah sangat berpengaruh terhadap kelancaran penggunaan Quizziz. Berdasarkan keterangan dari Ibu Dewi Astuti, kepala sekolah di tempat ia mengajar telah memberikan dukungan dengan menyediakan pelatihan melalui perwakilan guru ke tingkat kecamatan atau kegiatan pelatihan dari dinas pendidikan. Namun, implementasi di lapangan tetap membutuhkan sinergi yang kuat antar guru, terutama dalam komunitas belajar yang secara rutin dilakukan setiap akhir pekan. Guru yang telah mengikuti pelatihan diharapkan bisa berbagi ilmu dengan rekan-rekan lainnya, sehingga tantangan dalam penguasaan teknologi dapat diminimalisir secara kolektif.²⁴

Secara keseluruhan, meskipun terdapat beberapa tantangan dalam penggunaan Quizziz, hambatan-hambatan tersebut bukanlah penghalang mutlak, melainkan peluang untuk terus melakukan perbaikan dan peningkatan kompetensi. Dengan dukungan yang tepat, tantangan tersebut bisa diatasi secara bertahap, sehingga pemanfaatan Quizziz dapat semakin maksimal dalam mendukung pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan di tingkat MI/SD.

F. Jumlah Siswa yang Terlibat

Dalam mini riset ini, jumlah siswa yang terlibat secara langsung dalam proses observasi dan penerapan media pembelajaran berbasis Artificial Intelligence (AI) melalui platform Quizziz adalah sebanyak 14 siswa. Mereka merupakan peserta didik di salah satu Madrasah Ibtidaiyah (MI), yang secara aktif mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas tempat guru Dewi Astuti, S.Pd mengajar. Walaupun jumlah ini tergolong sedikit jika dibandingkan dengan rata-rata jumlah siswa di sekolah dasar pada umumnya, namun hal tersebut justru memberikan keunggulan tersendiri dalam proses pengamatan dan analisis. Dengan jumlah siswa yang relatif kecil, guru dapat lebih intensif dalam membimbing, mengevaluasi, serta

²² Suharmawan, "Pemanfaatan Chat GPT Dalam Dunia Pendidikan."

²³ Maulana, Darmawan, and Rahmat, "Penggunaan Chatgpt Dalam Tinjauan Pendidikan Berdasarkan Perspektif Etika Akademik."

²⁴ Maulana, Darmawan, and Rahmat.

mengamati perubahan perilaku belajar yang terjadi selama proses penggunaan Quizziz berlangsung.²⁵

Sebanyak 14 siswa tersebut berasal dari latar belakang yang beragam dalam hal motivasi belajar, kemampuan akademik, serta tingkat penguasaan teknologi. Oleh karena itu, penerapan Quizziz di kelas ini menjadi sangat menarik untuk dikaji, karena menunjukkan bagaimana respon siswa yang berbeda-beda dapat muncul dalam konteks pembelajaran digital. Sebagian siswa menunjukkan antusiasme tinggi sejak awal, terutama karena pendekatan kuis yang disertai musik, visual menarik, dan sistem skor yang kompetitif. Namun, ada juga siswa yang pada awalnya terlihat ragu dan kurang percaya diri, terutama mereka yang belum terbiasa menggunakan perangkat berbasis digital atau belum menguasai materi secara utuh.²⁶

Meskipun demikian, seiring berjalannya waktu dan pendampingan dari guru yang konsisten, seluruh siswa akhirnya mampu mengikuti pembelajaran berbasis Quizziz dengan baik. Keberadaan jumlah siswa yang hanya 14 orang memungkinkan guru untuk memberikan perhatian yang lebih personal, termasuk dalam mengidentifikasi siapa saja yang membutuhkan bantuan tambahan, serta bagaimana strategi yang tepat untuk mendampingi mereka. Hal ini sangat penting terutama dalam proses adaptasi penggunaan teknologi pembelajaran yang masih tergolong baru bagi sebagian besar siswa di tingkat sekolah dasar.

Keterlibatan 14 siswa ini juga memberikan gambaran bagaimana efektivitas media pembelajaran berbasis AI seperti Quizziz dapat dioptimalkan pada kelompok kecil. Dalam praktiknya, siswa menjadi lebih terlibat secara emosional dan intelektual karena mereka merasa dilibatkan secara langsung dalam proses pembelajaran. Kehadiran fitur skor dan peringkat juga menambah semangat bersaing secara sehat antar siswa, sekaligus menumbuhkan rasa percaya diri mereka saat berhasil menjawab soal dengan benar. Bahkan, siswa yang biasanya cenderung pasif di kelas menjadi lebih aktif karena tertarik dengan tampilan dan konsep permainan yang disediakan oleh Quizziz.

Kondisi kelas kecil ini secara tidak langsung juga menunjukkan bahwa pembelajaran inovatif seperti penggunaan Quizziz dapat diadaptasi secara fleksibel pada jumlah siswa berapapun. Guru dapat menyesuaikan skala dan pendekatan pembelajaran sesuai dengan kapasitas siswa di kelasnya. Maka dari itu, jumlah siswa yang hanya 14 orang dalam penelitian ini justru menjadi kekuatan yang memungkinkan pengamatan lebih mendalam terhadap dampak penggunaan Quizziz, baik dari sisi keaktifan, antusiasme, maupun tantangan yang dihadapi siswa secara individu maupun kelompok.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Analisis Pemanfaatan AI (Quizziz) untuk Menciptakan Inovasi Pembelajaran yang Lebih Menarik di MI/SD, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media digital berbasis kecerdasan buatan seperti Quizziz memiliki kontribusi signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya di tingkat Madrasah Ibtidaiyah (MI). Alasan utama pemilihan Quizziz oleh guru, seperti yang disampaikan oleh Ibu Dewi Astuti, S.Pd, adalah karena platform ini menghadirkan elemen permainan, musik, dan skor yang menarik perhatian siswa serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Hal ini menjadi faktor penting dalam mendorong motivasi belajar siswa, terutama di usia sekolah dasar yang masih membutuhkan pendekatan pembelajaran yang kreatif dan menghibur.

Quizziz secara umum digunakan sebagai pemantik di awal pembelajaran, yang terbukti efektif dalam membangkitkan semangat siswa sebelum masuk ke materi inti. Dengan

²⁵ Suariqi Diantama, "Pemanfaatan Artificial Intelegent (AI) Dalam Dunia Pendidikan."

²⁶ Bayu Pratama et al., "Menggali Potensi Belajar Mengajar Dengan Teknologi Ai (Artificial Intelligence)."

pemanfaatan fitur-fitur interaktif yang dimiliki Quizziz, siswa menjadi lebih siap dan termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran secara aktif. Ini menunjukkan bahwa strategi digital semacam ini sangat bermanfaat sebagai sarana transisi dari suasana non-belajar ke suasana belajar yang produktif.

Dari hasil penerapan Quizziz di kelas, terlihat adanya peningkatan antusiasme siswa dalam mengikuti pelajaran. Mereka tidak hanya merasa lebih senang, tetapi juga lebih tertantang untuk mengerjakan soal-soal dengan tingkat kesulitan yang bervariasi. Bahkan, siswa sering kali meminta untuk mengulang permainan kuis dengan soal yang berbeda, menunjukkan bahwa pembelajaran telah bertransformasi dari kegiatan yang bersifat pasif menjadi interaktif dan dinamis. Kegembiraan dan rasa ingin tahu menjadi motor penggerak yang kuat dalam proses belajar mereka.

Tak hanya meningkatkan motivasi, penggunaan Quizziz juga terbukti mendorong keaktifan siswa di dalam kelas. Mereka lebih terlibat, lebih fokus, dan menunjukkan semangat kompetisi yang sehat. Tantangan dalam bentuk soal yang menarik serta tampilan visual yang interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih berkesan. Keberadaan leaderboard (peringkat) juga memberikan dorongan psikologis bagi siswa untuk terus memperbaiki hasil belajarnya.

Namun demikian, penggunaan Quizziz tidak lepas dari tantangan. Beberapa soal dalam platform ini terkadang tidak sesuai dengan materi yang telah diajarkan, sehingga siswa kesulitan dalam menjawab. Guru harus lebih selektif dan bijak dalam memilih atau membuat soal agar sesuai dengan tingkat capaian pembelajaran siswa. Selain itu, kendala dalam hal literasi digital, ketersediaan perangkat, dan akses internet juga menjadi tantangan tersendiri, terutama bagi siswa yang belum terbiasa dengan teknologi. Meskipun begitu, tantangan tersebut dapat diminimalisasi dengan adanya dukungan dari sekolah, seperti pelatihan guru, komunitas belajar, dan penyediaan fasilitas yang memadai.

Jumlah siswa yang terlibat dalam penelitian ini sebanyak 14 orang, yang memungkinkan pengamatan lebih mendalam dan personal terhadap respons siswa. Dalam kelas kecil seperti ini, pendekatan pembelajaran berbasis Quizziz menjadi sangat efektif karena guru dapat membimbing siswa dengan lebih optimal. Setiap siswa mendapatkan perhatian yang cukup, sehingga mereka dapat beradaptasi dengan teknologi baru secara bertahap dan merasa terlibat penuh dalam proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, pemanfaatan Quizziz dalam pembelajaran di MI menunjukkan potensi besar dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, aktif, dan inovatif. Dengan strategi penerapan yang tepat dan dukungan yang berkelanjutan dari pihak sekolah, platform ini dapat menjadi salah satu solusi pembelajaran modern yang relevan dengan kebutuhan generasi digital saat ini. Penelitian ini membuktikan bahwa teknologi bukan hanya pelengkap, tetapi juga pendorong utama dalam transformasi pendidikan yang lebih efektif dan bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- Bayu Pratama, Eri, Ade Hendini, Yanto Yanto, and Wahyutama Fitri Hidayat. "Menggal Potensi Belajar Mengajar Dengan Teknologi Ai (Artificial Intelligence)." *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)* 7, no. 6 (2024): 3530–34. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i6.8956>.
- Harahap, Yunita Mutiara, and Wiki Tedi Rahmawati. "Pengenalan Dan Pemanfaatan Penggunaan Haiku Deck Sebagai Aplikasi Presentasi Berbasis AI Bagi Mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris." *Wahana Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 2, no. 2 (2024): 46–52. <https://doi.org/10.56211/wahana.v2i2.447>.
- Maharani, Dewi, Dewi Anggraeni, and Rika Nofitri. "Pemanfaatan Artificial Intelligence Dalam Pembuatan Presentasi Bagi Guru-Guru Brainfor Islamic School Kisaran." *Journal Of Indonesian Social Society (JISS)* 2, no. 1 (2024): 45–51. <https://doi.org/10.59435/jiss.v2i1.219>.
- Maulana, Muhammad Jafar, Cecep Darmawan, and Rahmat Rahmat. "Penggunaan Chatgpt Dalam

- Tinjauan Pendidikan Berdasarkan Perspektif Etika Akademik.” *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan PKN* 10, no. 1 (2023): 58–66. <https://doi.org/10.36706/jbti.v10i1.21090>.
- Suariqi Diantama. “Pemanfaatan Artificial Intelegent (AI) Dalam Dunia Pendidikan.” *DEWANTECH Jurnal Teknologi Pendidikan* 1, no. 1 (2023): 8–14. <https://doi.org/10.61434/dewantech.v1i1.8>.
- Sugiyono, Djoko. “Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D.” Penerbit Alfabeta. Bandung, October 2010.
- Sugiyono. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*, 2020.
- . “Penelitian Kualitatif, Kuantitaif, R&D.” *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2017.
- Suharmawan, Wahid. “Pemanfaatan Chat GPT Dalam Dunia Pendidikan.” *Education Journal : Journal Educational Research and Development* 7, no. 2 (2023): 158–66. <https://doi.org/10.31537/ej.v7i2.1248>.
- Uhyat, Hayat. “Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitaif, Kualitatif, Dan R&D.” *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitaif, Kualitatif, Dan R&D*, 2013.