

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk generasi penerus bangsa yang cerdas, kreatif, berkarakter, dan mampu bersaing di era global.(Media et al., 2024). Dalam dunia pendidikan, pembelajaran bahasa memegang peranan strategis karena bahasa merupakan sarana utama dalam berkomunikasi dan menyampaikan gagasan. (Keguruan et al., 2024). Bahasa Indonesia, sebagai bahasa nasional sekaligus bahasa pengantar di sekolah, menjadi mata pelajaran yang wajib dikuasai oleh setiap siswa. Melalui pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa tidak hanya mempelajari kaidah tata bahasa, tetapi juga mengembangkan keterampilan berbahasa yang meliputi menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. (Hidayat et al., 2025). Keempat keterampilan tersebut saling berkaitan dan menjadi kunci keberhasilan siswa dalam berkomunikasi secara efektif, baik di lingkungan sekolah maupun dalam kehidupan sehari-hari (Siswa et al., 2023).

Menurut Vygotsky (1978) menegaskan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa melalui interaksi dengan lingkungannya. Keterampilan berbahasa memiliki posisi yang sangat penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia karena berfungsi sebagai bekal siswa untuk

memahami dan menyampaikan informasi secara tepat. Siswa yang terampil berbahasa akan mampu mengungkapkan ide, gagasan, dan perasaan dengan bahasa yang baik dan benar. (Ubaidillah & Holis, 2025). Namun, kenyataannya, banyak siswa yang masih mengalami kesulitan dalam menguasai keterampilan berbahasa, baik karena kurangnya penguasaan kosakata, rendahnya pemahaman bacaan, maupun keterbatasan dalam mengekspresikan diri secara lisan dan tulisan (Putri & Sundi, 2024).

Berdasarkan hasil observasi awal di SD Islam Al Azhar 51 Kota Bengkulu, ditemukan bahwa sebagian siswa kelas V menunjukkan hasil belajar yang belum maksimal pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Masih terdapat siswa yang kurang mampu memahami isi bacaan dengan baik, belum terampil menyusun kalimat yang runtut, serta kesulitan dalam menyampaikan pendapat secara lisan dengan bahasa yang terstruktur. (Studi & Sekolah, 2024). Hal ini berdampak pada rendahnya pencapaian akademik mereka, terutama dalam penilaian keterampilan berbahasa yang menjadi salah satu fokus utama kurikulum. Berbagai faktor dapat memengaruhi rendahnya keterampilan berbahasa siswa. Salah satunya adalah metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional, di mana guru lebih dominan dalam menyampaikan materi sedangkan siswa hanya menjadi pendengar pasif. (Keguruan et al., 2024). Minimnya

penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif juga membuat siswa cepat merasa bosan. Selain itu, kurangnya inovasi dalam penyampaian materi menyebabkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran menjadi rendah. Kondisi ini menuntut adanya pembaharuan dalam strategi pembelajaran, terutama dengan memanfaatkan kemajuan teknologi yang dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan (Studi et al., 2024).

Menurut Prensky (2001) Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital saat ini memberikan peluang besar bagi guru untuk berinovasi dalam proses pembelajaran. Berbagai aplikasi pembelajaran berbasis digital dapat dimanfaatkan sebagai media pendukung agar proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan efektif. (Studi & Sekolah, 2024). Salah satu bentuk inovasi tersebut adalah penggunaan aplikasi berbasis permainan atau game-based learning yang memadukan unsur hiburan dengan pembelajaran, sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. *Quizizz* merupakan salah satu aplikasi pembelajaran berbasis game yang dirancang untuk membuat kuis interaktif dan menyenangkan. (Abulyatama, 2025). Aplikasi ini dapat

digunakan secara daring maupun luring, dengan tampilan yang menarik, fitur timer, skor, musik latar, dan papan

peringkat yang memotivasi siswa untuk berkompetisi secara sehat. *Quizizz* memberikan umpan balik langsung setelah siswa menjawab soal, sehingga siswa dapat mengetahui kesalahan mereka secara cepat dan memperbaikinya. Hal ini menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan efektif (Karami et al., 2024).

Menurut Piaget (1972) Keunggulan lain dari *Quizizz* adalah kemampuannya untuk melibatkan seluruh siswa dalam proses pembelajaran secara aktif. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga berpartisipasi langsung dengan menjawab soal-soal yang disajikan. Suasana belajar yang diciptakan lebih dinamis dan menantang, sehingga siswa terdorong untuk fokus dan berpikir kritis. (Pebriana et al., 2023). Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada keterampilan berbahasa, *Quizizz* dapat digunakan untuk menguji pemahaman siswa terhadap bacaan, melatih kemampuan menyusun kalimat, memperluas kosakata, dan memperkuat penguasaan materi secara menyenangkan. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game seperti *Quizizz* dapat meningkatkan motivasi belajar, memperkuat pemahaman materi, serta memperbaiki hasil belajar siswa. (Nomor et al., 2025). Pengalaman belajar yang menyenangkan mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dan mengurangi rasa takut dalam menghadapi

evaluasi. Selain itu, persaingan sehat yang tercipta melalui sistem peringkat membuat siswa berusaha memberikan jawaban terbaik mereka.

Penerapan *Quizizz* di SD Islam Al Azhar 51 Kota Bengkulu diharapkan dapat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V pada keterampilan berbahasa. Dengan memanfaatkan teknologi, proses pembelajaran dapat dikemas lebih variatif dan tidak monoton. Guru dapat membuat kuis yang sesuai dengan materi pembelajaran dan menyesuaikan tingkat kesulitannya, sehingga pembelajaran menjadi lebih terarah dan efektif. Selain sebagai

media pembelajaran, *Quizizz* juga berfungsi sebagai alat evaluasi yang praktis dan cepat. Guru dapat memantau hasil jawaban siswa secara langsung dan mendapatkan laporan lengkap mengenai tingkat keberhasilan mereka dalam menjawab soal. Data tersebut dapat digunakan untuk menganalisis kelemahan siswa dan menentukan langkah tindak lanjut pembelajaran.

Pemanfaatan aplikasi *Quizizz* terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar, partisipasi siswa, serta hasil belajar pada beberapa mata pelajaran. (Putri, 2019) meneliti penggunaan *Quizizz* pada pembelajaran Matematika dan menemukan bahwa aplikasi ini mampu meningkatkan keaktifan siswa. Penelitian serupa dilakukan (Rahmawati,

2020) dalam pembelajaran Bahasa Inggris yang menunjukkan adanya peningkatan penguasaan kosakata siswa. Sementara itu, Sari (2021) membuktikan bahwa *Quizizz* berperan positif dalam meningkatkan hasil belajar IPA di sekolah dasar, sedangkan (Utami, 2022) menekankan manfaat *Quizizz* dalam pembelajaran PPKn untuk mendorong motivasi siswa. Terakhir, (Pratama, 2023) meneliti penggunaan *Quizizz* pada pembelajaran daring pasca pandemi, dan menyimpulkan bahwa aplikasi ini mempermudah guru dalam proses evaluasi. Dari berbagai penelitian tersebut, dapat terlihat bahwa fokusnya masih terbatas pada aspek motivasi, keaktifan, atau hasil belajar pada mata pelajaran eksakta dan bahasa asing. Penelitian yang mengkaji secara khusus implementasi *Quizizz* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama dalam konteks keterampilan berbahasa siswa sekolah dasar, masih jarang dilakukan.

Hasil survei awal yang penulis lakukan di SD Islam Al Azhar 51 Kota Bengkulu semakin memperkuat adanya kesenjangan penelitian tersebut. Dari pengamatan langsung di kelas V, ditemukan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia masih banyak menggunakan metode konvensional dengan penekanan pada ceramah, diskusi, dan latihan tertulis. Guru memang telah menggunakan beberapa media pembelajaran sederhana, namun belum sepenuhnya memanfaatkan

media digital

berbasis aplikasi interaktif seperti *Quizizz*. Hal ini berdampak pada keterlibatan siswa yang cenderung menurun, terutama ketika pembelajaran menyangkut keterampilan berbahasa seperti menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Beberapa siswa terlihat kurang termotivasi, cepat bosan, dan tidak bersemangat ketika diminta untuk berlatih keterampilan berbahasa secara lisan maupun tulisan.

Dengan mempertimbangkan kondisi nyata di sekolah tersebut dan membandingkannya dengan penelitian terdahulu, maka jelas terlihat adanya kesenjangan penelitian. Penelitian sebelumnya belum mengkaji bagaimana implementasi *Quizizz* dapat diterapkan secara langsung dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, khususnya untuk meningkatkan keterampilan berbahasa siswa. Oleh karena itu, penelitian ini diarahkan untuk mengisi kekosongan tersebut dengan menganalisis implementasi aplikasi *Quizizz* pembelajaran Bahasa Indonesia pada keterampilan berbahasa siswa kelas V di SD Islam Al Azhar 51 Kota Bengkulu.

Penggunaan teknologi seperti *Quizizz* sejalan dengan kebijakan pemerintah yang mendorong pemanfaatan pembelajaran berbasis digital di sekolah. (Lesviza et al., 2025). Hal ini menjadi penting mengingat siswa saat ini merupakan generasi yang akrab dengan teknologi, sehingga

pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan perangkat digital akan lebih mudah diterima oleh mereka. Integrasi teknologi dalam pembelajaran bukan hanya menyesuaikan perkembangan zaman, tetapi juga meningkatkan kualitas pendidikan. SD Islam Al Azhar 51 Kota Bengkulu sebagai sekolah yang berkomitmen pada mutu pendidikan memiliki visi untuk terus melakukan inovasi pembelajaran. Penerapan *Quizizz* merupakan salah satu upaya sekolah untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus efektif bagi siswa. Harapannya, penggunaan media ini dapat meningkatkan keterampilan berbahasa siswa, baik secara lisan maupun tulisan, sehingga mereka mampu berkomunikasi dengan baik. (Haerani & Usman, 2024).

Menurut Keller (1987) melalui model ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) menekankan bahwa motivasi siswa dapat meningkat jika pembelajaran mampu menarik perhatian, relevan dengan kebutuhan, membangun kepercayaan diri, dan memberikan kepuasan belajar. Keterampilan berbahasa yang baik akan menjadi bekal penting bagi siswa untuk menghadapi tantangan di masa depan. Kemampuan memahami bacaan, menyampaikan gagasan, dan menulis dengan benar tidak hanya bermanfaat di lingkungan sekolah, tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari. (Materi et al., 2025). Oleh karena itu, upaya peningkatan keterampilan berbahasa harus dilakukan

secara berkelanjutan melalui metode dan media pembelajaran yang tepat. Penerapan *Quizizz* diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang memadukan unsur hiburan dan edukasi (edutainment). Dengan konsep ini, siswa tidak hanya belajar demi nilai, tetapi juga menikmati proses belajar itu sendiri. Mereka terdorong untuk belajar secara mandiri, berani mencoba, dan tidak takut melakukan kesalahan karena setiap kesalahan dapat menjadi pembelajaran yang berharga. (Angzalni, 2025).

Melalui sistem skor dan peringkat yang terdapat pada *Quizizz*, siswa memiliki motivasi tambahan untuk meningkatkan performa mereka. Rasa penasaran untuk meraih skor tertinggi mendorong mereka untuk belajar lebih giat. Persaingan yang sehat antar siswa menumbuhkan semangat juang dan kerja keras, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar. (Suherman et al., n.d.). Oleh karena itu, penelitian mengenai implementasi aplikasi *Quizizz* dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada keterampilan berbahasa di kelas V di SD Islam Al Azhar 51 Kota Bengkulu sangat penting dilakukan. Penelitian ini akan memberikan gambaran tentang sejauh mana efektivitas penggunaan *Quizizz* dalam meningkatkan keterampilan berbahasa siswa dan memperbaiki hasil belajar mereka. (Rahma & Asih, 2024).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar belakang yang telah dijelaskan, maka terdapat permasalahan yang muncul dari peneliti dan dapat merumuskan masalah tersebut yaitu :

1. Bagaimana penerapan aplikasi *Quizizz* dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD Islam Al Azhar 51 Kota Bengkulu?
2. Bagaimana hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V di SD Islam Al Azhar 51 Kota Bengkulu setelah penerapan aplikasi *Quizizz*?
3. Apakah penerapan aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V di SD Islam Al Azhar 51 Kota Bengkulu ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini diharapkan dapat mendeskripsikan :

1. Mendeskripsikan implementasi aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk keterampilan berbahasa siswa kelas V di SD Islam Al Azhar 51 Kota Bengkulu.
2. Menganalisis hasil belajar Bahasa Indonesia pada keterampilan berbahasa siswa kelas V di SD Islam Al Azhar 51 Kota Bengkulu melalui penggunaan aplikasi *Quizizz*?

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat diantaranya bagi penulis maupun pembaca diantaranya:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan teori pembelajaran berbasis teknologi, khususnya yang mengintegrasikan media pembelajaran berbasis game seperti aplikasi Quizizz dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Secara teoretis, hasil penelitian ini dapat memperkuat teori-teori yang menyatakan bahwa pembelajaran interaktif dan berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi belajar, partisipasi siswa, dan hasil belajar.

Selain itu, penelitian ini dapat menjadi acuan atau referensi akademis bagi penelitian selanjutnya yang mengkaji efektivitas penggunaan media pembelajaran digital dalam meningkatkan keterampilan berbahasa. Temuan dari penelitian ini juga dapat memperkaya literatur dalam bidang pendidikan, khususnya terkait penerapan strategi pembelajaran inovatif pada jenjang sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat menjadi panduan dan inspirasi bagi guru dalam merancang pembelajaran

Bahasa Indonesia yang lebih kreatif, interaktif, dan efektif dengan memanfaatkan aplikasi Quizizz. Guru dapat mempelajari langkah-langkah penerapan, strategi penggunaan, serta bentuk evaluasi yang tepat sehingga pembelajaran tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga melibatkan siswa secara aktif. Dengan adanya temuan penelitian ini, guru akan memiliki alternatif media pembelajaran yang mampu mengatasi kejenuhan siswa dan mendorong mereka untuk lebih bersemangat dalam belajar.

b. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan menantang bagi siswa. Melalui penerapan aplikasi *Quizizz*, siswa akan terbiasa mengikuti pembelajaran yang memadukan unsur hiburan dan edukasi, sehingga proses belajar menjadi tidak monoton. Siswa dapat meningkatkan keterampilan berbahasa, baik menyimak, membaca, berbicara, maupun menulis, secara lebih alami melalui aktivitas menjawab pertanyaan interaktif. Selain itu, sistem skor dan peringkat pada *Quizizz* dapat menumbuhkan motivasi intrinsik siswa untuk terus memperbaiki performa mereka.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat memberikan masukan bagi pihak sekolah dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis teknologi. Dengan adanya bukti empiris dari penelitian ini, sekolah dapat mempertimbangkan penggunaan aplikasi *Quizizz* secara lebih luas pada berbagai mata pelajaran. Hal ini sejalan dengan visi dan misi sekolah yang berorientasi pada pengembangan pendidikan yang berkualitas, modern, dan sesuai perkembangan zaman. Implementasi pembelajaran digital juga dapat menjadi nilai tambah bagi sekolah dalam menciptakan citra sebagai institusi pendidikan yang inovatif dan adaptif terhadap kemajuan teknologi.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan kesempatan bagi peneliti untuk memperluas wawasan dan keterampilan dalam mengimplementasikan media pembelajaran berbasis digital di sekolah dasar. Peneliti dapat mengidentifikasi faktor-faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan *Quizizz*, serta merumuskan strategi yang dapat mengoptimalkan penggunaannya. Pengalaman ini dapat menjadi bekal berharga untuk penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan inovasi

pembelajaran dan pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan.

E. Definisi Istilah

Definisi istilah berikut ini bertujuan untuk memastikan pembaca memiliki pemahaman atau perspektif yang sama mengenai istilah yang digunakan dalam penelitian ini untuk mencegah kesalah pahaman antara pembaca dan peneliti, berikut adalah beberapa definisi dari istilah-istilah tersebut:

1. Implementasi

Yang dimaksud dengan implementasi dalam penelitian ini adalah proses penerapan atau pelaksanaan penggunaan aplikasi *Quizizz* oleh guru dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD Islam Al Azhar 51 Kota Bengkulu. Implementasi meliputi perencanaan,

pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran yang memanfaatkan fitur-fitur yang ada pada aplikasi *Quizizz*.

2. Aplikasi *Quizizz*

Aplikasi *Quizizz* adalah sebuah platform pembelajaran berbasis game (game-based learning) yang dapat digunakan secara daring maupun luring untuk membuat kuis interaktif. Aplikasi ini dilengkapi fitur timer, skor, leaderboard, musik latar, serta umpan balik langsung yang dirancang untuk meningkatkan

keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Dalam konteks penelitian ini, *Quizizz* digunakan sebagai media pembelajaran dan evaluasi untuk materi Bahasa Indonesia yang berfokus pada keterampilan berbahasa.

a. Tampilan Awal Aplikasi Quizizz

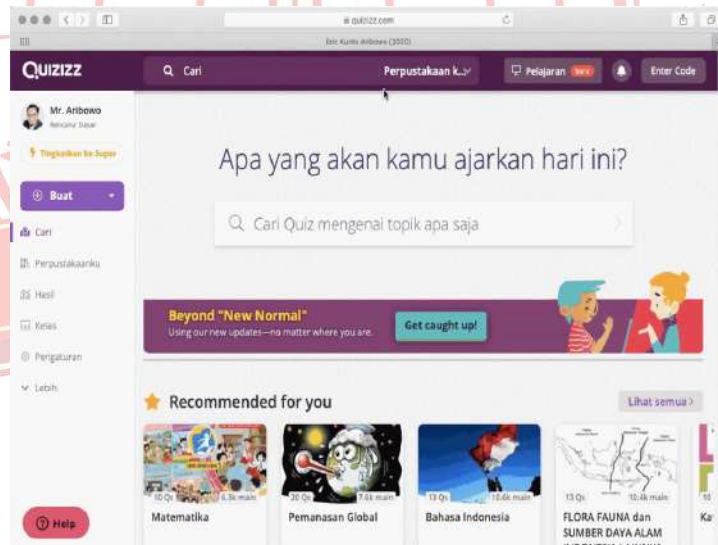
Pada saat pertama kali membuka aplikasi Quizizz, pengguna akan diarahkan ke halaman awal atau halaman login. Halaman ini menampilkan identitas aplikasi berupa logo Quizizz serta pilihan akses bagi pengguna. Guru dapat masuk (login) menggunakan akun Google atau email, sedangkan siswa dapat langsung bergabung ke dalam kuis dengan memilih menu *join a game* dan memasukkan kode permainan yang diberikan oleh guru. Tampilan awal ini dirancang dengan dominasi warna ungu khas Quizizz dan ilustrasi visual yang menarik sehingga memberikan kesan ramah pengguna (*user friendly*), khususnya bagi siswa sekolah dasar.



Gambar 1. 1 Tampilan awal quizizz

b. Tampilan Beranda Guru (Dashboard)

Setelah guru berhasil melakukan login, sistem akan menampilkan halaman beranda atau *dashboard*. Pada halaman ini, guru dapat mengakses berbagai menu utama, antara lain menu *Create* untuk membuat kuis baru, menu *Discover* untuk mencari kuis yang telah tersedia, serta menu *Reports* untuk melihat laporan hasil kuis siswa. Selain itu, dashboard juga menampilkan riwayat kuis yang pernah dibuat atau digunakan sebelumnya. Keberadaan dashboard ini memudahkan guru dalam mengelola pembelajaran dan melakukan evaluasi secara terstruktur.

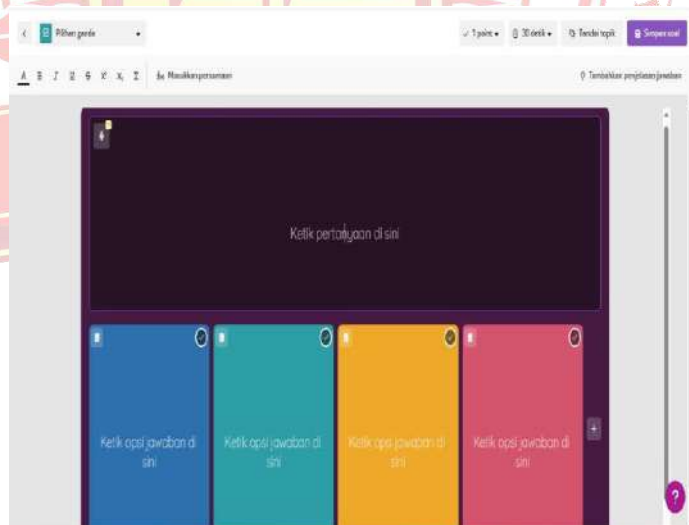


Gambar 1. 2 Tampilan dashboard

c. Tampilan Pembuatan Kuis

Menu *Create* merupakan fitur utama dalam aplikasi Quizizz yang digunakan guru untuk menyusun soal sesuai dengan materi pembelajaran. Pada menu ini, guru dapat menuliskan pertanyaan, menentukan jenis soal seperti pilihan ganda atau isian singkat, mengatur waktu pengerjaan, serta menentukan jawaban yang benar. Guru juga dapat menambahkan gambar atau teks pendukung agar soal lebih kontekstual dan mudah dipahami oleh siswa. Fitur ini

memungkinkan guru merancang evaluasi pembelajaran secara kreatif dan variatif.



Gambar 1. 3 Tampilan pembuatan quiziz

d. Tampilan Kode Permainan (Game Code)

Setelah kuis selesai dibuat dan dijalankan, aplikasi Quizizz akan secara otomatis menghasilkan kode permainan (*game code*). Kode ini ditampilkan dalam ukuran besar dan dibagikan kepada siswa agar dapat bergabung ke dalam kuis. Dengan menggunakan kode permainan, siswa tidak perlu membuat akun pribadi, sehingga proses masuk ke kuis menjadi lebih cepat dan praktis.

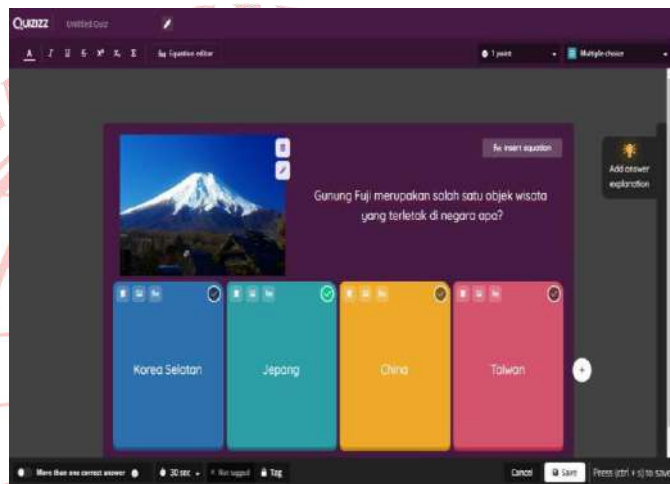


Gambar 1. 4 Kode permainan

e. Tampilan Siswa Saat Mengerjakan Kuis

Setelah siswa memasukkan kode permainan, siswa akan diarahkan ke halaman pengerjaan kuis. Tampilan soal disajikan secara menarik dengan warna cerah, ilustrasi visual, serta pengatur

waktu (*timer*) pada setiap soal. Soal ditampilkan satu per satu sehingga siswa dapat lebih fokus dalam menjawab. Tampilan ini dirancang untuk meningkatkan konsentrasi dan minat belajar siswa selama proses evaluasi berlangsung.



Gambar 1. 5 Tampilan menwgerjakan quizizz

f. Tampilan Laporan Hasil Kuis

Setelah kuis selesai, guru dapat mengakses menu *Reports* untuk melihat laporan hasil kuis secara otomatis. Laporan ini memuat data nilai siswa, persentase jawaban benar, waktu pengerjaan, serta analisis soal yang paling banyak dijawab salah. Informasi tersebut sangat membantu guru dalam mengevaluasi hasil belajar siswa dan merencanakan tindak lanjut pembelajaran.



Gambar 1. 6 Score quiziz

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan perilaku atau kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Dalam penelitian ini, hasil belajar diukur berdasarkan nilai yang diperoleh siswa pada tes atau evaluasi keterampilan berbahasa setelah pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz.

Dalam hal ini, contoh dari hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz tercermin dari perubahan kemampuan belajar yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

Pada ranah kognitif, siswa mengalami peningkatan pemahaman terhadap keterampilan berbahasa, seperti memahami isi teks bacaan, mengenali makna kata, serta menentukan ide pokok dan informasi penting, yang terlihat dari meningkatnya nilai tes evaluasi

Bahasa Indonesia. Pada ranah afektif, penggunaan Quizizz memberikan dampak positif terhadap sikap dan minat belajar siswa, ditandai dengan meningkatnya antusiasme, keaktifan, dan motivasi belajar, serta rasa percaya diri siswa dalam mengikuti evaluasi. Sementara itu, pada ranah psikomotor, siswa menunjukkan peningkatan keterampilan dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran, khususnya dalam mengoperasikan aplikasi Quizizz secara mandiri. Dengan demikian, hasil belajar siswa tidak hanya tercermin dari peningkatan nilai akademik, tetapi juga dari perubahan sikap belajar yang lebih positif serta keterampilan dalam menggunakan media pembelajaran digital.

4. Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia dalam penelitian ini adalah mata pelajaran yang diajarkan di kelas V SD Islam Al Azhar 51 Kota Bengkulu yang bertujuan mengembangkan kemampuan siswa dalam memahami dan menggunakan bahasa secara baik dan benar, baik

secara lisan maupun tulisan. Fokus pembelajaran dalam penelitian ini adalah pada keterampilan berbahasa.

5. Keterampilan Berbahasa

Keterampilan berbahasa adalah kemampuan menggunakan bahasa secara efektif untuk menyampaikan dan menerima informasi. Dalam penelitian ini, keterampilan berbahasa meliputi empat aspek, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat aspek tersebut diukur melalui tugas dan evaluasi yang dikemas dalam aplikasi *Quizizz*.

Keterampilan menyimak dalam penelitian ini diartikan sebagai kemampuan siswa dalam memahami informasi yang disampaikan secara lisan, baik melalui penjelasan guru maupun instruksi soal yang terdapat dalam aplikasi *Quizizz*. Keterampilan berbicara merujuk pada kemampuan siswa dalam mengungkapkan pendapat, menjawab pertanyaan, serta menyampaikan tanggapan terhadap materi pembelajaran, baik secara lisan maupun melalui

diskusi setelah pelaksanaan kuis. Keterampilan membaca berkaitan dengan kemampuan siswa dalam memahami isi teks bacaan, menentukan ide pokok, mengenali makna kata, serta menangkap informasi penting yang disajikan dalam soal-soal *Quizizz*. Adapun keterampilan menulis mengacu pada

kemampuan siswa dalam menyusun jawaban secara tertulis, khususnya pada soal isian singkat atau pertanyaan yang menuntut ketepatan penggunaan bahasa. Keempat keterampilan berbahasa tersebut saling berkaitan dan menjadi indikator penting dalam menilai kemampuan berbahasa siswa setelah pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz.

6. Siswa Kelas V SD Islam Al Azhar 51 Kota Bengkulu

Siswa kelas V adalah peserta didik yang duduk di tingkat sekolah dasar pada tahun ajaran 2024/2025 di SD Islam Al Azhar 51 Kota Bengkulu dan menjadi subjek dalam penelitian ini.

