

BAB II

TINJAU PUSTAKA

A. Deskripsi Teori Dasar

1. Implementasi

Menurut Grindle (1980) mendefinisikan implementasi sebagai proses yang bermuara pada kegiatan administratif yang muncul setelah suatu program atau kebijakan ditetapkan. Implementasi berasal dari bahasa Inggris *implementation* yang berarti pelaksanaan atau penerapan. (Dermawan et al., 2024). Dalam konteks manajemen dan pendidikan, implementasi dapat diartikan sebagai suatu proses untuk mewujudkan rencana atau kebijakan ke dalam bentuk tindakan nyata sehingga tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai. Implementasi tidak hanya sekadar melaksanakan, tetapi juga melibatkan penyesuaian strategi, pemanfaatan sumber daya, serta evaluasi untuk memastikan hasil yang diharapkan tercapai secara efektif. (Penelitian, 2003). Implementasi mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, monitoring, dan evaluasi, di mana setiap tahap memiliki peran penting untuk mencapai hasil yang optimal. Dalam dunia pendidikan, implementasi sering dikaitkan dengan penerapan kurikulum, metode pembelajaran, atau penggunaan media pembelajaran tertentu di dalam kelas. Guru sebagai

pelaksana memiliki tanggung jawab untuk mengubah rancangan pembelajaran menjadi aktivitas nyata yang dapat melibatkan siswa secara aktif. Implementasi yang baik harus memperhatikan kesesuaian antara tujuan pembelajaran, materi yang diajarkan, metode yang digunakan, serta karakteristik siswa sebagai peserta didik.(Abulyatama, 2025).

Dalam penelitian ini, implementasi merujuk pada proses penerapan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang difokuskan pada peningkatan keterampilan berbahasa siswa kelas V di SD Islam Al Azhar 51 Kota Bengkulu. Implementasi ini tidak hanya berarti menggunakan aplikasi tersebut dalam kegiatan belajar mengajar, tetapi juga mencakup perencanaan kuis interaktif yang sesuai dengan kompetensi dasar, pelaksanaan kuis di dalam kelas, hingga evaluasi hasil belajar siswa berdasarkan data yang dihasilkan dari aplikasi. Tahap pertama implementasi adalah perencanaan. (sarah 2024). Guru menentukan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, memilih materi Bahasa Indonesia yang relevan, dan merancang pertanyaan-pertanyaan yang akan dimasukkan ke dalam aplikasi *Quizizz*. Soal-soal yang dibuat harus sesuai dengan indikator keterampilan berbahasa yang meliputi menyimak, membaca, berbicara, dan menulis. Selain itu, guru juga menentukan pengaturan

permainan di *Quizizz*, seperti waktu menjawab, pemberian skor, dan sistem peringkat, agar sesuai dengan kondisi kelas dan tingkat kemampuan siswa.(Budi, 2024).

Tahap kedua adalah pelaksanaan pembelajaran. Pada tahap ini, guru memperkenalkan aplikasi *Quizizz* kepada siswa, menjelaskan langkah-langkah penggunaan, serta memberikan panduan teknis agar seluruh siswa dapat mengakses kuis dengan lancar.(Alyadani et al., 2024). Setelah itu, guru memandu siswa untuk mengikuti kuis secara serentak. Setiap siswa menjawab pertanyaan menggunakan perangkat yang tersedia, sementara sistem *Quizizz* menampilkan peringkat dan skor secara real time di layar. Hal ini menumbuhkan suasana belajar yang kompetitif sekaligus menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk menjawab dengan tepat dan cepat.Selama pelaksanaan, guru juga memanfaatkan fitur umpan balik langsung (instant feedback) pada *Quizizz*. Fitur ini memberikan informasi kepada siswa apakah jawaban mereka benar atau salah. Jika salah, guru dapat segera memberikan penjelasan atau pembahasan yang tepat, sehingga siswa memahami kesalahannya secara langsung. Proses ini membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan mengurangi kemungkinan miskonsepsi terhadap materi yang diajarkan.(Studi & Sekolah, 2024).

Tahap ketiga adalah evaluasi. Salah satu keunggulan implementasi *Quizizz* adalah kemampuannya merekam dan menyajikan data hasil jawaban siswa dalam bentuk laporan. Guru dapat mengetahui soal mana yang paling banyak dijawab salah, siswa mana yang memerlukan perhatian lebih, dan sejauh mana keterampilan berbahasa mereka berkembang. (Hidayat et al., 2025). Data ini digunakan untuk memperbaiki perencanaan pembelajaran berikutnya, serta menentukan strategi lanjutan bagi siswa yang hasil belajarnya masih rendah. Selain itu, implementasi aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia juga membuka peluang untuk pembelajaran mandiri (self- learning). (Tri et al., 2024). Siswa dapat mengulang kuis di rumah sebagai latihan tambahan. Hal ini memperpanjang waktu belajar di luar jam pelajaran formal, sekaligus membantu siswa untuk memperkuat pemahaman mereka terhadap materi. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih fleksibel dan berkelanjutan.

Keberhasilan implementasi sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor, di antaranya keterampilan guru dalam memanfaatkan aplikasi, kesiapan siswa dalam menggunakan perangkat teknologi, serta ketersediaan sarana dan prasarana pendukung seperti jaringan internet yang stabil dan perangkat yang memadai. (Lesviza et al.,

2025). Tanpa dukungan faktor-faktor tersebut, proses implementasi berisiko mengalami hambatan, baik dari segi teknis maupun partisipasi siswa. Secara keseluruhan, implementasi aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Islam Al Azhar 51 Kota Bengkulu merupakan langkah inovatif untuk mengubah proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, kreatif, dan menyenangkan.

2. Quizizz

Quizizz adalah sebuah platform pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) yang dirancang untuk membuat kuis interaktif secara daring maupun luring. (Suherman et al., n.d.). Aplikasi ini pertama kali diperkenalkan pada tahun 2015 dan kini telah digunakan oleh jutaan guru dan siswa di seluruh dunia. *Quizizz* memungkinkan guru untuk membuat pertanyaan pilihan ganda, isian singkat, maupun pertanyaan berbasis gambar, yang disajikan dengan tampilan menarik, disertai sistem poin, leaderboard, dan musik latar yang membuat proses belajar menjadi menyenangkan.

Menurut Zhao (2019) menjelaskan bahwa *Quizizz* merupakan aplikasi kuis daring yang dirancang untuk memfasilitasi proses pembelajaran berbasis digital dengan mengedepankan unsur permainan (gamification). Sebagai

media pembelajaran, *Quizizz* memiliki tujuan utama untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Melalui pendekatan permainan, siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi ikut aktif menjawab soal dan bersaing secara sehat dengan teman-temannya. (Haerani & Usman, 2024). Hal ini mendorong terciptanya suasana belajar yang lebih hidup, di mana siswa termotivasi untuk berpartisipasi penuh. Keunggulan *Quizizz* terletak pada fleksibilitas penggunaannya. Aplikasi ini dapat diakses melalui laptop, komputer, maupun perangkat mobile seperti ponsel dan tablet, baik menggunakan aplikasi maupun browser. Selain itu, *Quizizz* dapat digunakan secara sinkron (real-time di kelas) maupun asinkron (pekerjaan rumah atau homework mode) sehingga guru dan siswa memiliki keleluasaan dalam mengatur waktu pelaksanaan kuis. (Fadila et al., 2025).

Menurut Mayer (1991) *quizizz* juga menyediakan fitur instant feedback yang memberikan informasi secara langsung kepada siswa apakah jawaban yang mereka berikan benar atau salah. Umpan balik ini membantu siswa memahami kesalahan mereka dengan cepat. Selain itu, guru dapat memantau perkembangan siswa melalui laporan hasil yang otomatis dihasilkan oleh sistem. Laporan ini memuat persentase jawaban benar, waktu yang digunakan, dan daftar soal yang paling sulit dijawab

siswa.

Dari sisi materi, guru dapat membuat kuis baru sesuai dengan kebutuhan atau menggunakan bank soal yang telah disediakan dan dibagikan oleh guru-guru lain di seluruh dunia. (History, n.d.). Hal ini memudahkan guru dalam mempersiapkan bahan pembelajaran tanpa harus membuat semua soal dari awal. Guru juga dapat menambahkan gambar, video, atau diagram untuk memperjelas pertanyaan.

Menurut Salsabila dkk. (2020), cara penggunaan *Quizizz* cukup mudah.

- a. Langkah pertama, guru harus membuat akun di situs resmi *Quizizz* (quizizz.com) atau melalui aplikasi.
- b. Setelah masuk, guru dapat memilih opsi “Create” untuk membuat kuis baru atau mencari kuis yang sudah ada di bank soal.
- c. Guru kemudian memasukkan pertanyaan, menentukan jenis soal, mengatur waktu pengerjaan, dan menyimpan kuis tersebut. Langkah berikutnya, untuk melaksanakan kuis di kelas, guru memilih opsi “*Start a Live Quiz*” untuk mode sinkron atau “Assign Homework” untuk mode asinkron. Sistem akan menghasilkan kode permainan (game code) atau tautan (link) yang dibagikan kepada siswa.

- d. Siswa masuk ke kuis melalui situs joinmyquiz.com atau aplikasi *Quizizz*, lalu memasukkan kode permainan yang diberikan guru. Selama kuis berlangsung, sistem menampilkan skor dan peringkat siswa secara real-time di layar guru. Hal ini menambah unsur kompetisi yang sehat dan membuat siswa lebih bersemangat.
- e. Guru dapat memberikan penjelasan tambahan setiap kali menemukan soal yang banyak dijawab salah.
- f. Setelah kuis selesai, guru dapat mengunduh atau melihat laporan hasil secara langsung. Laporan ini dapat digunakan sebagai bahan evaluasi pembelajaran, untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa, kelemahan yang perlu diperbaiki, dan pencapaian yang sudah baik. Data ini juga membantu guru merancang pembelajaran lanjutan yang lebih tepat sasaran.

Dengan berbagai fitur dan kemudahannya, *Quizizz* menjadi salah satu media pembelajaran digital yang efektif untuk mengembangkan keterampilan berbahasa siswa, termasuk pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Melalui implementasi yang tepat, *Quizizz* tidak hanya membantu guru dalam proses evaluasi, tetapi juga membangun suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan memotivasi siswa untuk terus

belajar.(Lesviza et al., 2024).

3. Implementasi Quizizz

Menurut Purwanti (2019), *Quizizz* adalah sebuah platform pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) yang dapat digunakan guru untuk membuat soal dalam bentuk kuis interaktif. Implementasi *Quizizz* dalam pembelajaran merupakan proses penerapan aplikasi *Quizizz* sebagai media interaktif untuk membantu guru menyampaikan materi, mengukur pemahaman siswa, dan meningkatkan keterampilan berbahasa.(Tri et al., 2024). Implementasi ini tidak sekadar menggunakan aplikasi, tetapi melibatkan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang terstruktur agar hasilnya optimal.

Menurut, Mulyani (2021) dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD, implementasi *Quizizz* diarahkan untuk membuat proses belajar lebih menyenangkan sekaligus efektif. Menurut Salsabila dkk. (2020) ada beberapa tahapan yang harus dilakukan :

- a. Langkah pertama dalam implementasi adalah tahap perencanaan. Guru menganalisis Kompetensi Dasar (KD) dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, lalu menyesuaikannya dengan jenis soal yang akan dibuat di *Quizizz*. Materi keterampilan berbahasa seperti membaca, menulis, berbicara, dan menyimak dapat

dikemas dalam bentuk soal pilihan ganda, isian singkat, maupun pertanyaan berbasis gambar atau audio. (Juhaeni et al.,

2023). Pada tahap ini, guru juga menentukan apakah kuis akan dilakukan secara langsung di kelas atau sebagai tugas rumah.

- b. Tahap kedua adalah pembuatan kuis di platform *Quizizz*. Guru masuk ke akun *Quizizz*, memilih menu *Create*, lalu membuat pertanyaan sesuai materi pembelajaran. Agar lebih menarik, guru dapat menambahkan gambar, potongan teks, atau audio untuk mendukung soal. (Abulyatama, 2025). Misalnya, untuk keterampilan menyimak, guru bisa mengunggah rekaman suara lalu meminta siswa menjawab pertanyaan berdasarkan isi rekaman tersebut.
- c. Tahap ketiga adalah pelaksanaan kuis di kelas. Guru membagikan game code atau tautan kuis kepada siswa. Pada mode live quiz, siswa akan menjawab soal secara serentak, dan sistem akan menampilkan peringkat secara real-time di layar proyektor. Hal ini memicu semangat kompetisi sehat di antara siswa, sehingga mereka lebih fokus dan termotivasi untuk menjawab dengan benar. Selama pelaksanaan, guru berperan sebagai fasilitator. Guru dapat memantau

langsung siapa saja yang menjawab dengan cepat dan tepat, serta memperhatikan soal mana yang banyak dijawab salah. Momen ini bisa dimanfaatkan untuk memberi penjelasan tambahan, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan kontekstual.

- d. Tahap keempat adalah evaluasi hasil kuis. *Quizizz* menyediakan laporan yang sangat detail, mulai dari persentase jawaban benar, waktu pengerjaan, hingga daftar pertanyaan yang sulit. Laporan ini membantu guru mengidentifikasi topik mana yang perlu diulang atau diperkuat. Misalnya, jika banyak siswa salah menjawab soal tentang penggunaan tanda baca, guru dapat merencanakan pembelajaran remedial. Implementasi *Quizizz* juga memberi dampak positif pada suasana belajar. Siswa merasa pembelajaran lebih seperti bermain game daripada ujian formal. Unsur hiburan ini membuat siswa yang biasanya pasif menjadi lebih aktif berpartisipasi. Selain itu, penggunaan avatar, musik latar, dan poin membuat siswa lebih betah mengikuti pembelajaran dari awal hingga akhir.

Menurut Deci & Ryan (1985) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, implementasi *Quizizz* terbukti dapat mengasah keterampilan berbahasa secara menyeluruh. Soal berbasis teks melatih keterampilan membaca, soal isian singkat mengasah

keterampilan menulis, dan soal berbasis audio melatih keterampilan menyimak. Dengan integrasi yang tepat, satu sesi pembelajaran bisa mencakup beberapa keterampilan sekaligus. Keberhasilan implementasi *Quizizz* juga dipengaruhi oleh kesiapan guru dan siswa. Guru perlu terampil dalam merancang soal yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan memanfaatkan fitur *Quizizz* secara maksimal. Sementara itu, siswa perlu diarahkan agar menggunakan perangkat dengan fokus pada pembelajaran, bukan untuk hal lain yang mengganggu. Secara keseluruhan, implementasi *Quizizz* bukan hanya memperkaya metode evaluasi, tetapi juga mengubah paradigma pembelajaran dari yang bersifat satu arah menjadi interaktif dan partisipatif. (Nurhadiani et al., 2023). Dalam jangka panjang, penggunaan *Quizizz* yang konsisten dapat meningkatkan hasil belajar, keterampilan berbahasa, serta motivasi siswa untuk terus belajar dengan cara yang menyenangkan.

4. Bahasa Indonesia

Menurut Keraf (1991), bahasa adalah alat komunikasi yang berupa sistem lambang bunyi suara yang digunakan oleh anggota masyarakat untuk bekerja sama, berinteraksi, dan mengidentifikasikan diri.

Sebagai bahasa nasional, Bahasa Indonesia tidak hanya menjadi sarana komunikasi sehari-hari, tetapi juga menjadi medium dalam pendidikan, pemerintahan, perdagangan, media massa, dan berbagai aspek kehidupan sosial lainnya. (Atris Yulianti Mulyani, 2022). Sejak diikrarkan dalam Sumpah Pemuda tahun 1928, Bahasa Indonesia menjadi simbol persatuan yang menyatukan berbagai suku, bahasa daerah, dan budaya di seluruh wilayah Indonesia. Keberadaan Bahasa Indonesia menjadi identitas nasional yang membedakan bangsa Indonesia dari bangsa lain.

Dalam konteks pendidikan, Bahasa Indonesia diajarkan di seluruh jenjang sekolah mulai dari pendidikan dasar hingga perguruan tinggi. Mata pelajaran ini bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berbahasa siswa, meliputi keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan ini merupakan keterampilan dasar yang saling berkaitan dan diperlukan untuk menunjang keberhasilan belajar di semua bidang studi. (Angkat et al., 2023). Melalui pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa diharapkan mampu menggunakan bahasa secara baik dan benar, sesuai dengan kaidah tata bahasa yang berlaku.

Bahasa Indonesia juga berperan penting dalam membentuk kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan logis.(Ristianita et al., 2024). Dengan penguasaan bahasa yang baik, siswa dapat mengungkapkan ide, pendapat, dan perasaan mereka secara efektif, baik secara lisan maupun tulisan. Pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya menekankan pada hafalan aturan kebahasaan, tetapi juga pada kemampuan menggunakan bahasa tersebut untuk berkomunikasi dalam berbagai situasi. Oleh karena itu, guru Bahasa Indonesia dituntut untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang menarik, interaktif, dan relevan dengan kehidupan siswa.

Menurut Nababan (1991), Bahasa Indonesia bukan hanya sekadar alat komunikasi, tetapi juga simbol identitas nasional. Di era globalisasi dan kemajuan teknologi saat ini, pembelajaran Bahasa Indonesia menghadapi tantangan sekaligus peluang baru. Tantangannya adalah bagaimana mempertahankan penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar di tengah maraknya penggunaan bahasa asing dan bahasa gaul yang sering digunakan di media sosial.

(Magdalena et al., 2021). Namun, kemajuan teknologi juga memberikan peluang bagi pengembangan media dan metode pembelajaran yang lebih inovatif. Misalnya, penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif seperti

Quizizz dapat membantu siswa belajar Bahasa Indonesia dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif.

Bahasa Indonesia sebagai mata pelajaran memiliki peranan strategis dalam membentuk karakter siswa. (Atris Yuliarti Mulyani, 2022). Melalui pembelajaran bahasa, siswa dapat menanamkan sikap sopan santun dalam berbahasa, menghargai perbedaan, dan menjaga persatuan bangsa. Selain itu, penguasaan bahasa yang baik akan memudahkan siswa dalam memahami berbagai sumber informasi, baik yang bersifat akademis maupun non-akademis. Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, khususnya di kelas V, menjadi tahap penting dalam mempersiapkan siswa untuk jenjang pendidikan selanjutnya. Pada tahap ini, siswa sudah mulai dilatih untuk memahami teks bacaan yang lebih kompleks, menulis dengan struktur yang lebih rapi, serta mengembangkan keterampilan berbicara secara lebih percaya diri. Kemampuan ini akan menjadi bekal berharga dalam menghadapi tantangan akademis di masa depan. Dengan demikian, Bahasa Indonesia bukan hanya sekadar mata pelajaran, tetapi juga merupakan bagian dari pembentukan identitas dan jati diri bangsa. Keberhasilan pembelajaran Bahasa Indonesia akan sangat menentukan kualitas generasi muda Indonesia, baik dalam kemampuan berkomunikasi

maupun dalam menjaga dan melestarikan bahasa nasional sebagai warisan budaya yang harus dihargai dan dilestarikan. (Novandi et al., 2025).

5. Keunggulan Penggunaan *Quizizz* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Menurut Alwasilah (1997) Penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia memberikan berbagai keunggulan yang dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar :

a. Meningkatkan Motivasi dan Antusiasme Belajar Siswa

Penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Unsur permainan (gamification) seperti papan peringkat (leaderboard), avatar yang menarik, poin, dan efek suara membuat siswa merasa seperti sedang bermain, bukan hanya belajar. (Eriansyah & Baadilla, 2023).

Hal ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memicu semangat kompetitif yang sehat di antara siswa. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, motivasi ini sangat penting karena keterampilan berbahasa seringkali membutuhkan latihan berulang. Dengan adanya *Quizizz*, latihan-latihan tersebut terasa tidak membosankan, justru membuat siswa penasaran

untuk mencoba kembali demi mendapatkan skor lebih tinggi. Efek positif ini juga berdampak pada keaktifan siswa dalam berpartisipasi, terutama bagi mereka yang sebelumnya kurang percaya diri atau pasif di kelas.

b. Memberikan Umpan Balik Cepat dan Akurat.

Salah satu keunggulan utama *Quizizz* adalah kemampuannya memberikan umpan balik secara instan setelah siswa menjawab setiap pertanyaan. Siswa dapat langsung mengetahui apakah jawabannya benar atau salah, sekaligus mendapatkan penjelasan jika guru menambahkan fitur feedback di setiap soal. (Anugraheni, 2018). Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, kecepatan umpan balik ini membantu siswa segera memperbaiki kesalahan, misalnya dalam penggunaan ejaan, tanda baca, atau pemilihan kosakata. Bagi guru, data hasil pengerjaan kuis dapat dilihat secara rinci, termasuk jumlah jawaban benar, tingkat kesulitan soal, dan waktu yang dihabiskan siswa. Informasi ini menjadi dasar bagi guru untuk mengevaluasi efektivitas pembelajaran dan menentukan strategi perbaikan. (Noorhapizah et al., 2022). Proses evaluasi pun menjadi lebih objektif dan terukur karena data disajikan secara otomatis dan akurat.

- c. Memfasilitasi Pembelajaran yang Fleksibel dan Berpusat pada Siswa.

Quizizz menawarkan fleksibilitas tinggi dalam penggunaannya. Guru dapat menjalankan kuis secara langsung di kelas (live mode) atau memberikan tugas rumah (homework mode) yang dapat diakses siswa kapan saja dan di mana saja melalui laptop, tablet, atau ponsel. (Irma et al., 2016). Fleksibilitas ini memungkinkan pembelajaran Bahasa Indonesia berlangsung tanpa terikat waktu dan tempat, sehingga guru dapat memberikan penguatan materi di luar jam pelajaran formal. Selain itu, *Quizizz* mendukung model pembelajaran yang berpusat pada siswa (student-centered learning), di mana siswa memiliki kendali atas kecepatan belajarnya sendiri. (Hidayat et al., 2025). Mereka dapat mengulang materi dan kuis sesuai kebutuhan tanpa merasa tertekan oleh waktu, sehingga pemahaman terhadap materi Bahasa Indonesia dapat lebih mendalam.

- d. Menyediakan Variasi Bentuk Soal yang Kaya dan Kontekstual. Menurut Moeliono (1993), dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, variasi bentuk soal sangat penting untuk menguji berbagai keterampilan berbahasa seperti membaca, menulis, menyimak, dan berbicara.

Quizizz memungkinkan guru membuat soal dalam berbagai format, mulai dari pilihan ganda, isian singkat, soal berbasis gambar, hingga soal berbasis audio. (Hidayat et al., 2025). Keunggulan ini memberikan peluang besar bagi guru untuk menyajikan soal yang kontekstual, misalnya dengan menambahkan kutipan teks bacaan, rekaman audio untuk tes menyimak, atau gambar sebagai stimulus untuk tes menulis deskripsi. Selain itu, guru juga dapat memanfaatkan perpustakaan kuis yang sudah tersedia di platform *Quizizz* untuk menambah variasi latihan.

Dengan format soal yang beragam, pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi lebih hidup, menantang, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan siswa. (Ardiansyah et al., 2024).

6. SD Islam Al-Azhar 51 Kota Bengkulu

SD Islam Al Azhar 51 Kota Bengkulu merupakan salah satu lembaga pendidikan dasar swasta yang berada di bawah naungan Yayasan YPI Al Azhar dan berlokasi di Jl. Muhajirin No. 36, Kelurahan Padang Nangka, Kecamatan Singaran Pati, Kota Bengkulu. Sekolah ini didirikan dengan tujuan untuk menciptakan generasi yang tidak hanya unggul dalam bidang akademik, tetapi juga memiliki karakter islami yang kuat. Dalam

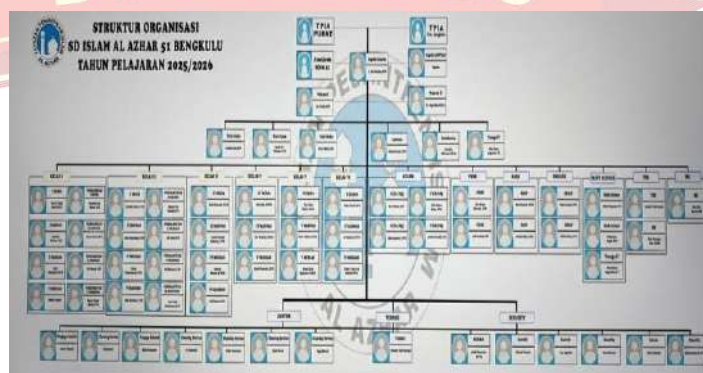
pelaksanaannya, SD Islam Al Azhar 51 menerapkan sistem full day school dengan lima hari kegiatan belajar, sehingga memberikan waktu yang lebih luas bagi siswa untuk mengembangkan potensi diri baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Proses pembelajaran di sekolah ini mengintegrasikan kurikulum nasional dengan nilai-nilai keislaman, seperti pembiasaan ibadah, pembentukan akhlak mulia, serta penanaman sikap disiplin dan tanggung jawab.

Selain itu, SD Islam Al Azhar 51 Kota Bengkulu juga didukung oleh sarana dan prasarana yang cukup memadai, seperti ruang kelas yang nyaman, perpustakaan, serta fasilitas penunjang kegiatan belajar lainnya. Tenaga pendidik yang mengajar di sekolah ini merupakan guru-guru yang profesional dan kompeten di bidangnya, sehingga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, inovatif, dan menyenangkan. Sekolah ini juga terus berupaya meningkatkan mutu pendidikan melalui berbagai program unggulan, baik dalam bidang akademik maupun non-akademik, sehingga mampu menghasilkan lulusan yang berkualitas dan berdaya saing. Hal ini dibuktikan dengan perolehan akreditasi A yang menunjukkan bahwa sekolah ini telah memenuhi standar mutu pendidikan yang baik.

Identitas Sekolah	
Nama Sekolah	SD Islam Al Azhar 51 Bengkulu
NPSN	69966833
Alamat	Jl. Muhajirin 5 No 36 Kel. Padang Nangka, Kec. Singaran Pati, Kota Bengkulu
Akreditasi	A

Tabel 2. 1 identitas sekolah

Dalam menjalankan kegiatan pendidikan, SD Islam Al Azhar 51 Kota Bengkulu dipimpin oleh seorang kepala sekolah yang memiliki peran penting dalam mengelola, mengarahkan, serta mengembangkan seluruh komponen sekolah agar berjalan secara efektif dan efisien. Kepemimpinan kepala sekolah menjadi salah satu faktor utama dalam keberhasilan penyelenggaraan pendidikan di sekolah ini. Adapun kepala sekolah yang memimpin SD Islam Al Azhar 51 Kota Bengkulu adalah H. Aan Suryana, S.Pd.



Gambar 2. 1 Struktur Sekolah

a. Visi dan Misi Lembaga

Visi merupakan gambaran atau cita-cita jangka panjang yang ingin dicapai oleh suatu lembaga atau organisasi di masa depan. Visi berfungsi sebagai arah dan tujuan utama dalam pelaksanaan seluruh kegiatan, sehingga menjadi pedoman bagi semua pihak dalam mengembangkan dan memajukan lembaga tersebut. Dalam konteks pendidikan, visi menggambarkan kondisi ideal yang diharapkan dapat terwujud melalui proses pembelajaran dan pengelolaan sekolah.

Berdasarkan hal tersebut, SD Islam Al Azhar 51 Kota Bengkulu memiliki visi yaitu “Terwujudnya peserta didik yang berakidah tangguh, berakhlak mulia, sehat jasmani dan rohani, berprestasi gemilang, peduli lingkungan, dan berwawasan global.” Visi ini mencerminkan komitmen sekolah dalam membentuk peserta didik yang tidak hanya unggul secara akademik, tetapi juga memiliki karakter islami, kesehatan yang baik, kepedulian terhadap lingkungan, serta kemampuan bersaing di tingkat global.

Misi adalah langkah-langkah atau upaya yang dilakukan untuk mewujudkan visi yang telah ditetapkan. Misi biasanya berupa pernyataan kegiatan atau strategi yang lebih spesifik, terarah, dan operasional. Dalam dunia pendidikan, misi mencerminkan berbagai program dan

tindakan nyata yang dilakukan sekolah dalam rangka mencapai tujuan pendidikan serta mewujudkan visi yang telah dirumuskan.

Berdasarkan hal tersebut, SD Islam Al Azhar 51 Kota Bengkulu memiliki misi yaitu :

- 1) Menanamkan pendidikan agama sejak dini.
- 2) Membiasakan membaca dan memahami Al-Qur'an.
- 3) Membiasakan Perilaku Islami.
- 4) Melatih dan membiasakan beribadah.
- 5) Menanamkan dan melatih informasi kemampuan calistung.
- 6) Menciptakan kegiatan pembelajaran yang inovatif dan kreatif.
- 7) Menyiapkan peserta didik ke jenjang yang lebih tinggi.
- 8) Membiasakan peserta didik berperilaku hidup sehat dan bersih.
- 9) Menciptakan sekolah yang cinta dan peduli terhadap lingkungan.
- 10) Membiasakan peserta didik untuk berhemat listrik dan air.
- 11) Menyiapkan peserta didik dalam menguasai teknologi informasi dan bahasa asing.
- 12) Menjadi sekolah unggul baik nasional maupun internasional.
- 13)

b. Tujuan Pendidikan

Tujuan pendidikan adalah hasil atau capaian yang ingin diwujudkan melalui proses pendidikan, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap peserta didik. Tujuan ini menjadi arah dalam penyelenggaraan pembelajaran sehingga seluruh kegiatan pendidikan dapat berjalan secara terencana, terarah, dan sistematis.

Dalam konteks sekolah, tujuan pendidikan tidak hanya berfokus pada keberhasilan akademik, tetapi juga pada pembentukan karakter, moral, dan kepribadian peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, berilmu, terampil, serta mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman. Dengan demikian, tujuan pendidikan berfungsi sebagai pedoman bagi guru dan lembaga pendidikan dalam merancang dan melaksanakan proses pembelajaran secara efektif.

Berdasarkan hal tersebut, SD Islam Al Azhar 51 Kota Bengkulu memiliki tujuan pendidikan yaitu :

- 1) Murid beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berakhlakul karimah.
- 2) Meningkatkan ukhuwah dan silaturahmi dengan lembaga-lembaga, baik di dalam maupun di luar sekolah.
- 3) Murid sehat jasmani dan rohani.
- 4) Meningkatkan akses pelayanan pendidikan.

- 5) Meningkatkan kualitas pembelajaran.
- 6) Meningkatkan manajemen sekolah.
- 7) Siswa memiliki dasar pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.
- 8) Siswa kreatif, terampil, dan mampu mengembangkan diri secara terus-menerus.
- 9) Mengenal dan mencintai bangsa, masyarakat, dan kebudayaan.
- 10) Murid mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan globalisasi serta mengikuti kemajuan teknologi dan informasi.

c. Struktur Organisasi Lembaga

Setiap sekolah memiliki struktur organisasi yang jelas dalam menunjang pelaksanaan kegiatan pembelajaran. SD Islam Al Azhar 51 Kota Bengkulu juga memiliki organisasi sekolah yang tersusun secara sistematis dan terarah. Sekolah ini dipimpin oleh kepala sekolah, yaitu H. Aan Suryana, S.Pd., yang bertugas memimpin, mengoordinasikan, serta bertanggung jawab atas seluruh kegiatan dan komponen yang ada di sekolah. Di bawah kepemimpinan kepala sekolah terdapat berbagai unsur pendukung, seperti dewan guru, staf tata usaha, serta peserta didik yang turut berperan dalam menjalankan proses pendidikan. Setiap komponen dalam organisasi

sekolah memiliki tugas dan tanggung jawab masing-masing sesuai dengan jabatan dan fungsinya, sebagaimana tercantum dalam struktur organisasi sekolah. Dengan adanya pembagian tugas yang jelas, diharapkan seluruh kegiatan pendidikan dapat berjalan secara efektif, efisien, dan terorganisir dengan baik.

d. Program Unggulan SD Islam Al Azhar 51 Kota Bengkulu

SD Islam Al Azhar 51 Kota Bengkulu memiliki beberapa program unggulan yang dirancang untuk mendukung perkembangan akademik dan karakter peserta didik secara menyeluruh. Salah satu program unggulan tersebut adalah :

1) Tahsin dan Tahfizul Qur'an

Yaitu kegiatan pembelajaran yang berfokus pada perbaikan bacaan Al-Qur'an (tahsin) sesuai dengan kaidah tajwid yang benar, serta kegiatan menghafal Al-Qur'an (tahfiz). Dalam pelaksanaannya, siswa dibimbing secara bertahap mulai dari pengenalan huruf hijaiyah, pelafalan yang benar, hingga peningkatan jumlah hafalan sesuai kemampuan masing-masing. Kegiatan ini biasanya dilakukan secara rutin setiap hari atau pada waktu tertentu dengan bimbingan guru yang kompeten di bidangnya.

2) Pembinaan Adab

Yaitu kegiatan yang bertujuan untuk membentuk karakter dan akhlak mulia peserta didik. Dalam program ini, siswa dibiasakan untuk menerapkan nilai-nilai Islami dalam kehidupan sehari-hari, seperti sopan santun terhadap guru dan teman, disiplin, jujur, bertanggung jawab, serta membiasakan ucapan dan perilaku yang baik. Pembinaan adab dilakukan melalui pembiasaan, keteladanan guru, serta kegiatan-kegiatan keagamaan yang terintegrasi dalam proses pembelajaran.

3) Bilingual Class

Kelas yang menggunakan dua bahasa, biasanya Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris, dalam proses pembelajaran. Program ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa asing peserta didik sejak dini, sehingga mereka lebih siap menghadapi perkembangan global. Dalam pelaksanaannya, guru menggunakan bahasa Inggris dalam penyampaian materi tertentu, memberikan kosakata harian, serta melatih siswa untuk berkomunikasi secara sederhana dalam bahasa Inggris dalam kegiatan belajar mengajar.

e. Ekstrakurikuler

SD Islam Al Azhar 51 Kota Bengkulu menyelenggarakan berbagai kegiatan ekstrakurikuler yang mendukung perkembangan siswa baik dalam bidang akademik maupun non-akademik. Adapun kegiatan ekstrakurikuler yang dilaksanakan antara lain

- 1) Menari
- 2) Robotik
- 3) Futsal
- 4) Dokcil
- 5) Paskibra
- 6) Komputer
- 7) Basket
- 8) Musik
- 9) Tahfiz
- 10) Inggris
- 11) Menggambar

f. Pimpinan dan Manajemen Utama

Tabel 2. 2 Pimpinan dan Manajemen Umum

Jabatan	Nama
YPIA Pusat	(Cabang)
YPIA CAB. Bengkulu	(Cabang)
Jamiyyah SDIA 51	(Cabang)
Kepala Sekolah	Aan Suryana, S.Pd.
Kepala SARPRAS	Sagiman
Wakasek I	Vina Helida, S.Pd
Wakasek II	Dr. Hayatuddin M.Pd.I

g. Tata Usaha dan Tenaga Kependidikan

Jabatan	Nama
Tata Usaha I	Jamida Yuni, S.Pd
Tata Usaha 2	Ananda Ayu W, S.Pd
Tata Usaha 3	Nurl Hilfa, S.Pd
Laboran	Ahmad Paruzil, S.Pd
Pustakawan	Mustika, S.I.Pust.
Tenang IT	Nina Retno, S.T

Tabel 2. 3 Tata Usaha Dan Tenaga Kependidikan

h. Koordinator Bidang Studi

Bidang Studi	Nama Guru
PAI	1. Ade Candra, S.Pd.I 2. Nani Kapila, S.Pd.I 2. Shinta Mei, S.Pd.I
PJOK	1. Abu Hasan, S.Pd 2. Julia H, S.Pd
English	1. Andi Wiratama, S.Pd 2. Debby Meiza, S.Pd
Math Science	1. Aditya Guna, S.Pd 2. Eria Permata, S.Pd
TIK	1. Amelia, S.Kom 2. Eria Sari, S.Kom
BK	Rini Dwi Astuti, S.Pd
SBDP	1. Dedi Supriadi, S.Pd 2. Pricillia Selvi, S.Pd

Tabel 2. 4 Koordinator bidang studi

a. Staff Operational dan Keamanan

Bagian	Nama Petugas
Penjaga Sekolah	Faisal Amruzi
Teknisi	Khoirul Azhar
Supervisor CS	Supriyadi
Cleaning Servis	Dede,Budiansya, Ikhwan, Masi, Anggi
Security	Afri,Wanto,Leo,Nia,Eko

Tabel 2. 5 Staff Operational dan keamanan

b. Siswa Kelas V

Berikut nama – nama siswa kelas V Shafa SD Islam

Al-Azhar 51 Kota Bengkulu

- 1) Abinaya Basupati
- 2) Aghna Valere Almira
- 3) Akram Kennard Altamis
- 4) Al Arsyad Pradipta Andreansyah
- 5) Annindita Farani
- 6) Aqilah Dea Rahman
- 7) Arjuna Putra Athallah
- 8) Athallah Akmal El Azzam
- 9) Danis Almustafa
- 10) Dhafin Fathurrahman Khalfani
- 11) Fahri Zhafir Putra Afriady
- 12) Faiz Zhafir Putra Afriady
- 13) Farah Dwi Istiana

- 
- 14) Fathia Kaureen Hafizha
 - 15) Gaozhan Prasraya Oyradhan
 - 16) Khafadi Lutfi Pratama
 - 17) Khanza Zevina Zahra
 - 18) Kiara Adinda Maharani
 - 19) Latasya Deya Arsyla
 - 20) Muhammad Ammar Al Fatih Zulkarnain
 - 21) Muhammad Damar Firdaus
 - 22) Muhammad Fathan Al Abiyyu
 - 23) Qianshe Hussy
 - 24) R Muhammad Zen Dharmawan
 - 25) Radhitah Alesha Putri
 - 26) Rafa Al Ghazali Khairunnass Thamrin
 - 27) Raisha Nabila Taqiya
 - 28) Reffandra Aditya Althafairizki
 - 29) Selim Kiano Alaydrus

c. Sarana Dan Prasarana

Berikut ini merupakan sarana dan prasarana yang tersedia di SD Islam Al Azhar 51 Kota Bengkulu :

Tabel 2. 6 Sarana dan Prasarana

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Dalam melaksanakan penelitian mengenai Implementasi Aplikasi *Quizizz* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Keterampilan Berbahasa di Kelas V SD Islam Al Azhar 51 Kota Bengkulu, peneliti

merujuk pada berbagai penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan erat dengan topik ini. Penelitian-penelitian tersebut tidak hanya menjadi referensi teoritis, tetapi juga memberikan bukti empiris bahwa penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis teknologi, khususnya *Quizizz*, dapat memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Penelitian pertama dilakukan oleh Putri dan Rahmawati (2022) berjudul "Pengaruh Penggunaan *Quizizz* terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar". Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan dua kelompok siswa, yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan *Quizizz* dan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelompok eksperimen meningkat secara signifikan dibandingkan kelompok kontrol. Selain itu, respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan *Quizizz* sangat positif. Mereka merasa lebih bersemangat karena pembelajaran dikemas dalam bentuk kuis interaktif dengan tampilan visual yang menarik. Penelitian ini menegaskan bahwa inovasi pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dapat meningkatkan kualitas hasil belajar siswa di tingkat sekolah dasar.

Penelitian kedua dilakukan oleh Fauzan (2021) dengan judul "Efektivitas Aplikasi *Quizizz* dalam

Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa SMP". Meskipun fokus penelitian ini pada siswa tingkat menengah, hasilnya tetap relevan untuk pembelajaran di sekolah dasar. Penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis Quizizz dapat meningkatkan Keterlibatan siswa selama proses belajar. Fitur kompetisi waktu nyata dan peringkat nilai membuat siswa lebih termotivasi untuk menjawab soal dengan cepat dan tepat. Data hasil belajar menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai sebesar 15% setelah penerapan *Quizizz*. Selain itu, wawancara dengan siswa mengungkapkan bahwa pembelajaran terasa lebih menyenangkan sehingga mereka lebih mudah memahami materi.

Penelitian ketiga dilakukan oleh Lestari (2020) berjudul "Pemanfaatan *Quizizz* sebagai Media Evaluasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia". Fokus penelitian ini adalah pada peran *Quizizz* sebagai alat evaluasi formatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Quizizz* memudahkan guru dalam memantau perkembangan belajar siswa secara langsung karena sistem secara otomatis merekap nilai dan memberikan umpan balik instan. Siswa pun merasa lebih percaya diri karena bisa melihat skor mereka secara langsung, sekaligus memahami kesalahan yang dilakukan melalui fitur penjelasan jawaban. Dengan demikian, evaluasi pembelajaran menjadi lebih efektif, efisien, dan transparan.

Penelitian keempat dilakukan oleh Ramadhani dan

Siregar (2021) dengan judul "Pengaruh Pembelajaran Berbasis Game *Quizizz* terhadap Hasil Belajar di Sekolah Dasar". Penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi unsur permainan (gamification) ke dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan motivasi dan fokus siswa. Dalam penelitian ini, siswa yang belajar menggunakan *Quizizz* lebih antusias, partisipatif, dan cenderung tidak mudah bosan selama pembelajaran berlangsung. Hasil tes akhir menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada nilai siswa di kelompok eksperimen dibandingkan kelompok kontrol. Guru juga mengungkapkan bahwa penggunaan *Quizizz* membantu menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan.

Penelitian kelima dilakukan oleh Suryani (2022) dengan judul "Implementasi *Quizizz* untuk Meningkatkan Keterampilan Berbahasa pada Siswa SD". Penelitian ini menitikberatkan pada peningkatan keterampilan berbicara, membaca, dan menulis. Melalui pembelajaran berbasis *Quizizz*,

siswa lebih aktif berpartisipasi, terutama dalam menjawab pertanyaan lisan dan menulis jawaban yang benar. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada keterampilan berbahasa siswa, baik dari segi kelancaran berbicara, ketepatan penggunaan kosakata, maupun pemahaman bacaan. Siswa juga mengaku bahwa mereka

lebih percaya diri untuk menyampaikan pendapat karena suasana pembelajaran lebih interaktif.

Penelitian keenam dilakukan oleh Agus Pramono (2025) berjudul “Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pemahaman Isi Teks Cerita pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Siswa Kelas VI Sekolah Dasar”. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas VI SD Negeri Ngradin I Kecamatan Padangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Quizizz* secara signifikan meningkatkan hasil belajar pemahaman isi teks cerita Bahasa Indonesia dibandingkan sebelum penggunaan *Quizizz*, dengan peningkatan skor rata-rata dan partisipasi siswa yang lebih tinggi setelah pembelajaran menggunakan *Quizizz*. Selain itu, respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan *Quizizz* sangat positif; mereka merasa pembelajaran lebih menyenangkan karena dikemas dalam bentuk kuis interaktif sehingga suasana kelas menjadi lebih aktif dan termotivasi dalam belajar Bahasa Indonesia. Penelitian ini menegaskan bahwa implementasi aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas hasil belajar siswa di tingkat sekolah dasar, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Penelitian ketujuh dilakukan oleh Septivianti Putri Indra Nirmalasari dan Maria Melani Ika Susanti (2023) berjudul “Efektivitas *Quizizz* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar.” Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain Nonequivalent Control Group Design. Subjek penelitian adalah peserta didik sekolah dasar yang dibagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk melihat perbedaan hasil belajar setelah pembelajaran dengan menggunakan media *Quizizz*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* efektif dalam meningkatkan capaian belajar peserta didik; nilai akhir dan skor *n-gain* siswa di kelas eksperimen secara signifikan lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Analisis statistik uji Mann-Whitney U menunjukkan nilai signifikansi kurang dari 0,05, yang menunjukkan bahwa perbedaan tersebut signifikan secara statistik. Selain itu, penggunaan *Quizizz* terbukti meningkatkan *engagement* dan motivasi belajar siswa karena desainnya yang interaktif dan menarik. Penelitian ini mempertegas bahwa implementasi media pembelajaran *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar siswa di tingkat sekolah dasar, khususnya dalam berbagai mata pelajaran termasuk Bahasa Indonesia.

C. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir adalah suatu gambaran konseptual tentang bagaimana teori terkait dengan beragam faktor yang

telah diidentifikasi sebagai permasalahan yang signifikan,

