

**PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ MATA PELAJARAN  
BAHASA USING KELAS V DI MI NEGERI 1 BANYUWANGI  
TAHUN AJARAN 2021/2022**

**SKRIPSI**

diajukan kepada Universitas Islam Negeri KH Achmad Siddiq Jember  
untuk memenuhi salah satu persyaratan  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah



**Oleh:**

**RISA AYU PERMATASARI**  
**NIM : T20174026**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SHIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
DESEMBER 2021**

**PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ MATA PELAJARAN  
BAHASA USING KELAS V DI MI NEGERI 1 BANYUWANGI  
TAHUN AJARAN 2021/2022**

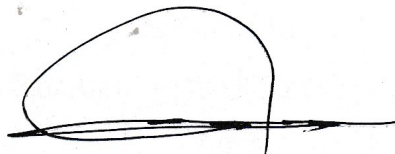
**SKRIPSI**

diajukan kepada Universitas Islam Negeri KH Achmad Siddiq Jember  
untuk memenuhi salah satu persyaratan  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah

**Oleh:**

**RISA AYU PERMATASARI**  
**NIM : T20174026**

**Disetujui Pembimbing**



**Dr. RIF'AN HUMAIDI, M.Pd.I**  
**NIP. 197905312006041016**

**PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ MATA PELAJARAN  
BAHASA USING KELAS V DI MI NEGERI 1 BANYUWANGI  
TAHUN AJARAN 2021/2022**


**SKRIPSI**

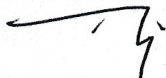
Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu  
persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah

Hari : Jum'at  
Tanggal : 17 Desember 2021



Ketua

Sekretaris

  
**Dr. H. Mustajab, S.Ag, M.Pd.I**  
NIP. 197409052007101001

  
**Erfan Efendi, M.Pd.I**  
NUP. 201603654


Anggota :

1. Dr. Rif'an Humaidi, M.Pd.I (  )  
2. Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I (  )

Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

  
**Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I**  
NIP. 196405111999032001



## MOTTO

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَٰؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ ﴿٣١﴾ قَالُوا سُبْحَانَكَ لَا عِلْمَ لَنَا إِلَّا مَا عَلَّمْتَنَا ۗ إِنَّكَ أَنْتَ الْعَلِيمُ الْحَكِيمُ ﴿٣٢﴾ قَالَ يَتَّبِعُكُمْ بِأَسْمَائِهِمْ فَلَمَّا أَنْبَأَهُمْ بِأَسْمَائِهِمْ قَالَ أَلَمْ أَقُلْ لَكُمْ إِنْني أَعْلَمُ غَيْبَ السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضِ وَأَعْلَمُ مَا تُبْدُونَ وَمَا كُنْتُمْ تَكْتُمُونَ ﴿٣٣﴾

Artinya : 31. dan Dia mengajarkannya kepada Adam Nama-nama (benda-benda) seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada Para Malaikat lalu berfirman: "Sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika kamu mamang benar orang-orang yang benar!" 32. mereka menjawab: "Maha suci Engkau, tidak ada yang Kami ketahui selain dari apa yang telah Engkau ajarkan kepada kami; Sesungguhnya Engkau adalah yang Maha mengetahui lagi Maha Bijaksana 33. Allah berfirman: "Hai Adam, beritahukanlah kepada mereka Nama-nama benda ini." Maka setelah diberitahukannya kepada mereka Nama-nama benda itu, Allah berfirman: "Bukankah sudah Ku katakan kepadamu, bahwa Sesungguhnya aku mengetahui rahasia langit dan bumi dan mengetahui apa yang kamu lahirkan dan apa yang kamu sembunyikan. (Al-Baqarah 31-33)<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Departemen Agama, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Surabaya: Mahkota, 2002).

## **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Orang tuaku yang sangat aku sayangi karena beliaulah yang selalu memberikan do'a, semangat dan bimbinganya untuk selalu berjuang demi masa depan yang lebih baik lagi. Segala do'a semoga tetap tercurah kepada orang tuaku. Dan semoga selalu dalam lindungan Allah SWT.
2. Adik-adikku tercinta dan tersayang Al-Vinda dan Az-Zahwa yang sangat menyanyangiku dan selalu yang memberiku support serta semangat dalam segala hal yang saya hadapi.
3. Guru-guruku tercinta yang telah membimbingku menjadi insan yang berguna bagi Agama, Nusa dan Bangsa. Dari TK, SD, SMP, sampai SMA.
4. Bapak Eko Cahyono yang selalu membimbing dan memberikan arahan yang terbaik hingga saat ini, yang dimana beliau adalah guru favorit saya dari dulu hingga sekarang.
5. Almamaterku Tercinta Universitas Islam Negeri KH Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan wadah dalam menambah ilmu pengetahuan.

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kehadiran Allah SWT, penulis ucapkan berkat limpahan rahmat dan hidayah-Nya, skripsi yang berjudul “Penggunaan Aplikasi Quizizz Mata Pelajaran Bahasa Using Kelas V Di MI Negeri 1 Banyuwangi Tahun Ajaran 2021/2022” dapat terselesaikan dengan baik dan semoga bermanfaat.

Sholawat serta salam semoga tetap tercurah limpahkan kepada kehadiran baginda Nabi Agung Muhammad SAW yang membawa kita dari zaman jahiliyah menuju zaman keilmuan dan keislaman saat ini, yang senantiasa diharapkan syafaatnya kelak di hari kiamat, Amin.

Keberhasilan dan kesuksesan dalam penyelesaian skripsi ini dapat penulis peroleh karena dukungan dan bantuan dari banyak pihak, untuk itu izinkan menyampaikan terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya dengan ucapan jazakumullah ahsanal jaza' kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Babun Suharto, SE.,MM., selaku Rektor Universitas Islam Negeri KH Achmad Siddiq Jember, yang telah senantiasa mencurahkan segala pemikiran dan usahanya, sehingga Universitas Islam Negeri KH Achmad Siddiq Jember semakin hari semakin menjadi lebih baik dan mampu bersaing dengan perguruan tinggi lainnya.
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri KH Achmad Siddiq Jember, yang selalu memberikan uswah sebagai pelajar dan pengajar dan sebagai cendekiawan yang baik dan lebihbaik lagi.
3. Bapak Dr. Rif'an Humaidi, M.Pd.I selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), dan selaku Dosen Pembimbing dalam penyusunan skripsi yang selalu sabar membimbing serta banyak membantu dalam proses penyusunan skripsi ini.
4. Bapak H. Sumarman, S.Ag, selaku Kepala Madrasah Ibtida'iyah MI Negeri yang membantu dalam perolehan data dalam penulisan skripsi ini.

5. Bapak Eko Cahyono, S.Pd, selaku Waka Kurikulum sekaligus guru guru mata pelajaran Bahasa Using yang membantu dalam perolehan data dalam penulisan skripsi ini.
6. Teruntuk keluarga besarku Mustarim family yang sudah mendoakanku dan memberikan support selama ini.
7. Sahabat-sahabat tercinta Risalul, Aini, Dema Setyaningrum, Diana, Riska Camelia, Rahma, Youla, Elok, Linda yang sudah mensupport dan memberi arahan baik dalam hidup saya.
8. Kepada adik-adik kelas V MI Negeri 1 Banyuwangi yang telah meluangkan waktunya dan membantu penulis dalam melaksanakan penelitian skripsi.
9. Dan akhirnya terima kasih untuk semuanya yang tidak dapat disebutkan satu persatu, semoga Allah membalas kebaikan kalian semua.

Penulis mohon maaf apabila dalam penulisan skripsi ini terdapat kesalahan nama. Mudah-mudahan segala yang diberikan, menjadi amal sholeh diterima oleh Allah dan semoga skripsi ini bermanfaat bagi peneliti khususnya bagi pembaca. Aamin ya rabbal alamin.

Jember, 06 Desember 2021

Risa Ayu Permatasari  
NIM. T20174026

## ABSTRAK

**Risa Ayu Permatasari, 2021** : *Penggunaan Aplikasi Quizizz Mata Pelajaran Bahasa Using Kelas V Di MI Negeri 1 Banyuwangi Tahun Ajaran 2021/2022.*

Memasuki Tahun Ajaran semester ganjil MI Negeri 1 Banyuwangi menerapkan pembelajaran daring sebagai pengganti pembelajaran saat musim pandemi. Salah satu pembelajarannya adalah pembelajaran bahasa using sebagai pembelajaran muatan lokal. Pembelajaran bahasa using ini dilakukan setiap dua minggu sekali pada hari jum'at dengan menggunakan aplikasi quizizz. Penggunaan aplikasi quizizz ini diharapkan agar pembelajaran tetap berlangsung meskipun di musim pandemi, dengan penggunaan aplikasi quizizz dapat memberikan pemahaman ke siswa mengenai pembelajaran bahasa using.

Fokus penelitian ini adalah: 1) Bagaimana perencanaan penggunaan aplikasi quizizz mata pelajaran bahasa using kelas V di MI Negeri 1 Banyuwangi. 2) Bagaimana pelaksanaan penggunaan aplikasi quizizz mata pelajaran bahasa using kelas V di MI Negeri 1 Banyuwangi. 3) Apa sajakah kelebihan serta kekurangan aplikasi quizizz.

Tujuan penelitian ini adalah: 1) Untuk mendeskripsikan perencanaan penggunaan aplikasi quizizz mata pelajaran bahasa using kelas V di MI Negeri 1 Banyuwangi. 2) Untuk mendeskripsikan pelaksanaan penggunaan aplikasi quizizz mata pelajaran bahasa using kelas V di MI Negeri 1 Banyuwangi. 3) Untuk mendeskripsikan kelebihan serta kekurangan aplikasi quizizz.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dan jenis penelitian adalah Studi Kasus. Penentuan subjek penelitian menggunakan teknik *Purposive*. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi. Dalam menganalisis data, peneliti menggunakan Kondensasi Data (*Data Condensation*), Menyajikan Data (*Data Display*), dan Menarik Kesimpulan atau Verifikasi (*Conclusion Drawing and Verification*). Keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan Trianggulasi teknik dan Trianggulasi sumber

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) Perencanaan penggunaan aplikasi quizizz pembelajaran bahasa using dilakukan guru dengan menetapkan silabus dan rpp selama satu semester, serta menyiapkan aplikasi quizizz. 2) Pelaksanaan penggunaan aplikasi quizizz pembelajaran bahasa using meliputi guru menyiapkan soal-soal di aplikasi quizizz. 3) Kelebihan dan kekurangan penggunaan aplikasi quizizz pada mata pelajaran bahasa using di MI Negeri 1 banyuwangi.



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING.....</b>	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN TIM PENGUJI .....</b>	<b>iii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Konteks Penelitian .....	1
B. Fokus Penelitian.....	9
C. Tujuan Penelitian .....	9
D. Manfaat Penelitian.....	10
E. Definisi Istilah.....	11
F. Sistematika Pembahasan.....	13
<b>BAB II KAJIAN KEPUSTAKAAN .....</b>	<b>15</b>
A. Kajian Terdahulu .....	15
B. Kajian Teori.....	22
1. Aplikasi Quizizz.....	22
2. Mata Pelajaran Bahasa Using .....	34
3. Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Bahasa Using	39
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>44</b>
A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian .....	44
B. Lokasi Penelitian.....	45
C. Subjek Penelitian .....	46

D. Teknik Pengumpulan Data .....	47
E. Analisis Data .....	52
F. Keabsahan Data .....	55
G. Tahap-Tahap Penelitian .....	56
<b>BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS .....</b>	<b>58</b>
A. Gambaran Objek Penelitian.....	58
1. Sejarah MI Negeri 1 Banyuwangi.....	58
2. Letak Geografis Madrasah Ibtida'iyah Negeri 1 Banyuwangi	59
3. Kondisi Obyektif MI Negeri 1 Banyuwangi .....	60
4. Visi, Misi Dan Tujuan.....	60
5. Data Guru.....	63
6. Sarana Dan Prasarana.....	65
7. Data Siswa .....	65
B. Penyajian Dan Analisis .....	66
C. Pembahasan Temuan.....	87
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>92</b>
A. Kesimpulan.....	92
B. Saran.....	94
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>96</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

No.	Uraian	Hal
2.1	Penelitian Terdahulu.....	20
3.1	Data observasi di MI Negeri 1 Banyuwangi .....	49
3.3	Data dokumentasi MI Negeri 1 Banyuwangi .....	52
4.1	Data Guru .....	63
4.2	Sarana Dan Prasarana .....	65
4.4	Hasil Temuan.....	86

## DAFTAR GAMBAR

No.	Uraian	Hal
4.1	Wawancara dengan Waka Kurikulum sekaligus Guru Mapel Bahasa Using Kelas V .....	69
4.2	Wawancara terkait dengan pelaksanaan Pembelajaran Bahasa Using.....	71
4.3	Absensi kelas 5C Pembelajaran Bahasa Using.....	73
4.4	Absensi kelas 5D Pembelajaran Bahasa Using .....	73
4.5	Link Absensi Kelas 5.....	74
4.6	Tampilan Awal quizizz.....	75
4.7	Halaman Awal Quizizz.....	76
4.8	Bentuk Soal Bahasa Using .....	76
4.9	Bentuk Butir Soal Benar .....	77
4.10	Bentuk Butir Soal Salah .....	78
4.11	Tampilan Untuk Perbaikan Soal.....	79
4.12	Pembelajaran Minggu Ke-1 Kelas 5C .....	82
4.13	Pembelajaran Minggu Ke-1 Kelas 5D.....	83
4.14	Pembelajaran Minggu Ke-2 Kelas 5C dan 5D .....	84

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Konteks Penelitian

Pendidikan adalah proses upaya meningkatkan nilai peradaban individu atau masyarakat dari suatu keadaan tertentu menjadi suatu keadaan yang lebih baik, dan prosesnya melalui penelitian dan pembahasan, atau merenungkan tentang masalah atau gejala-gejala perbuatan mendidik.

Sebagaimana tercantum dalam UUD RI Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pada Bab I Pasal I ini yang dimaksud dengan:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”.<sup>1</sup>

Pendidikan adalah bimbingan atau pertolongan yang diberikan oleh orang dewasa kepada perkembangan anak untuk mencapai kedewasaannya dengan tujuan agar anak cukup cakap melaksanakan tugas hidupnya sendiri tidak dengan bantuan orang lain.<sup>2</sup>

Perbuatan mendidik dalam pendidikan, khususnya proses belajar mengajar fungsi pendidikan yang paling penting adalah bagaimana menuntun peserta didik untuk mau belajar dan dapat belajar. Dalam dunia pendidikan, belajar merupakan proses terjadinya interaksi antara guru dengan siswa yang memiliki tujuan sebagai target yang harus dicapai dalam proses belajar

---

<sup>1</sup>Undang-undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 *tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1, 4.*

<sup>2</sup>Syafril & Zelhendri Zen, *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*, (Depok: Kencana, 2017), 27.

mengajar. Isi rumusan tujuan dalam pendidikan harus bersifat komperhensif. Artinya mengandung aspek pengetahuan , sikap dan keterampilan. Ketiga aspek tersebut dalam istilah pendidikan dikenal sebagai taksonomi bloom yang meliputi tiga ranah yaitu (1) Ranah kognitif, yang berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian, dan keterampilan berpikir. (2) Ranah afektif, berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek perasaan dan emosi, seperti minat, sikap apresiasi, dan cara penyesuaian diri. (3) Ranah psikomotor, berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek keterampilan motorik seperti tulisan tangan, mengetik, berenang, dan mengoperasikan mesin.<sup>3</sup>

Menurut Sadirman pada dasarnya belajar itu sebagai rangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungan yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor.<sup>4</sup> Belajar itu tidak akan terjadi tanpa ada kesempatan untuk berdiskusi, membuat pertanyaan, mempraktekkan, bahkan mengajarkan pada orang lain. Pembelajaran tidak hanya menekankan pada apa yang di ajarkan tetapi bagaimana mengarahkannya.

Permasalahan yang ada dalam dunia pendidikan apalagi di era sekarang yang memanfaatkan pembelajaran berbasis online senantiasa bertambah dari tahun ke tahun, karena pendidikan selalu dituntut untuk

---

<sup>3</sup> Mukni'ah, *Perencanaan Pembelajaran Sesuai KTSP dan K-13*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016), 30.

<sup>4</sup> Istiqomah "Upaya Peningkatan Hasil Belajar Matematika Barisan Dan Deret Bilangan Melalui Penggunaan Metode Peta Konsep Kelas IX F Semester 2 SMP Negeri 6 Surakarta Tahun Pelajaran 2016/2017" *Jurnal Dwija Utama* No. 29 Tahun 2016.

mengalami kemajuan dari berbagai segi. Salah satunya segi penting tersebut adalah proses belajar mengajar online ataupun offline. Didalam proses belajar mengajar ini terdapat berbagai kegiatan di antaranya adalah menyampaikan pelajaran. Kebanyakan dari proses belajar mengajar masih menggunakan metode pembelajaran konvensional atau metode ceramah dan metode ekspositori.

Menurut Djamarah metode pembelajaran konvensional adalah metode pembelajaran tradisional atau sering disebut metode ceramah, karena sejak dulu metode ini digunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan anak didik dalam proses belajar dan pembelajaran. Metode konvensional ditandai dengan ceramah yang ditandai dengan penjelasan serta pembagian tugas dan latihan. Metode lainnya yang sering digunakan dalam metode konvensional antara lain adalah ekspositori. Metode ekspositori ini seperti ceramah, dimana kegiatan pembelajaran berpusat pada guru sebagai pemberi informasi (bahan pelajaran).<sup>5</sup>

Menurut Asep Jihad dan Abdul Haris kedua metode tersebut memiliki kesamaan, pada metode ceramah pengajaran berpusat pada guru, sebab guru lebih banyak berbicara atau menyampaikan materi, sedang pada metode ekspositori sifatnya hanya memberi informasi pada waktu-waktu tertentu yang di perlukan siswa, misalnya pada awal pengajaran, atau untuk suatu topik yang baru. Menurut Hasibuan dan Moedjiono kelemahan dari pembelajaran konvensional adalah peserta didik cenderung pasif, pengaturan

---

<sup>5</sup>Ni Putu Dian Utami Dewi, *Book Chapters Bali vs Covid-19*, (Badung: Nilacakra, 2020), 47.

kecepatan secara klasikal ditentukan oleh pengajar, kurang cocok untuk pembentukan ketrampilan dan sikap, dan cenderung menempatkan pengajar sebagai otoritas terakhir. Apalagi dimasa sekarang semua siswa dituntut untuk melek teknologi.

Dalam hal ini, peran guru dalam dunia pendidikan mempunyai tanggung jawab yang besar. Peran guru adalah menyediakan, memberi petunjuk, membimbing dan memotivasi siswa agar mereka dapat berinteraksi dengan berbagai sumber belajar. Guru dituntut tidak hanya sekedar sebagai penyaji atau orang yang memberikan pengetahuan kepada siswanya, melainkan juga guru harus mampu membantu para siswanya untuk mengembangkan keterampilan belajar karena keberhasilan siswa ditentukan oleh kualitas pembelajaran yang bergantung pada bagaimana cara guru menyajikan materi dan memberi penguatan, supaya siswa merasa terlibat dan turut berpartisipasi dalam proses belajar mengajar. Seorang guru yang profesional harus menciptakan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan supaya proses belajar lebih bermakna dan menarik bagi siswanya. Karena itulah seorang guru harus memiliki sikap dan tanggung jawab lebih untuk mendidik semua siswanya.

Sikap tanggung jawab itulah yang dibutuhkan bagi seorang pendidik untuk mewujudkan pendidikan yang lebih baik. Dalam pendidikan ada istilah pembelajaran yang dapat diartikan sebagai upaya pendidik untuk membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar.<sup>6</sup> Peranan guru atau pendidik bukan

---

<sup>6</sup> Sudjana, *Strategi Pembelajaran*, (Bandung: Falah Production, 2005), 6.



semata-mata memberikan informasi, melainkan juga sebagai penuntun dan pemberi fasilitas belajar, agar proses belajar lebih memadai maka diupayakan dengan menentukan strategi yang tepat, media yang optimal, perencanaan yang matang dan sebagainya.<sup>7</sup>

Dalam Al-qur'an dijelaskan pentingnya kewajiban dalam mencari ilmu Q.S Al-Mujadilah ayat 11 :

الَّذِينَ يَتَّبِعُونَ الرَّسُولَ طَائِفَةٌ مِّنْكُمْ سَمِعُوا لِكَلِمَةٍ أَوْ مَعَهُ وَرَأَوْا بَعْضَ آيَاتِهِ فَذَكَرُوا فَسَحَّحَ اللَّهُ وَبَدَّلَ اللَّهُ تُبُوءَهُمْ إِلَىٰ جَنَّةٍ مَّا يَدْعُونَ بِمِثْلِ مَا كَانُوا يَفْعَلُونَ ۗ

خَيْرٌ تَعْمَلُونَ بِمَا

Artinya : Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: “Berlapang-lapanglah dalam majlis” maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: “Berdirilah kamu”, maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan.<sup>8</sup>

Selanjutnya, setelah manusia memiliki ilmu pengetahuan mereka berkewajiban untuk mengamalkan, mengajarkan ilmu yang sudah mereka peroleh. Dalam mengamalkan atau mengajarkan ilmu tersebut, hendaknya seorang guru memiliki wawasan tentang sistem pembelajaran. Salah satunya adalah metode pembelajaran, metode pembelajaran merupakan hal yang paling penting dalam proses belajar mengajar. Apabila dalam proses pendidikan tidak menggunakan metode yang tepat maka harapan tercapainya tujuan pendidikan akan sulit diraih.

<sup>7</sup> Ahmad Tantowi, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: Angkasa, 1993), 98.

<sup>8</sup>Departemen Agama, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Surabaya: Mahkota, 2002).

Tidak besar kemungkinan pembelajaran itu jauh dari kata sempurna, karena dalam proses belajar mengajar sering kita jumpai adanya siswa yang kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan kurangnya minat siswa untuk mengajukan pertanyaan kepada guru yang berhubungan dengan materi pelajaran yang sedang berlangsung. Dengan kemampuan berfikir yang dimiliki seorang siswa tentunya dibutuhkan perhatian dan motivasi dari guru serta lingkungan sekitar, baik lingkungan keluarga, lingkungan sekolah maupun lingkungan masyarakat, agar siswa dapat tumbuh dan berkembang secara baik.

Agar pembelajaran bahasa asing dapat tumbuh dan berkembang dengan baik, maka guru perlu meningkatkan media belajar dalam pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *quizizz*. *Quizizz* merupakan salah satu media pembelajaran berbasis digital dan *online* (dapat digunakan jika ada dukungan internet yang memadai) yang terdiri dari fitur kuis, survey, game, maupun diskusi lainnya. Guru perlu meningkatkan minat belajar siswa karena apabila siswa kurang berminat dalam mengerjakan tugas-tugas, maka pembelajaran yang dihasilkan kurang optimal. Sehubungan dengan itu guru harus menerapkan berbagai macam pendekatan, strategi, metode, serta media yang akan digunakan untuk tercapainya suatu pembelajaran.

Dalam dunia pendidikan saat ini banyak perencanaan pembelajaran yang lebih memfokuskan pada sistem pembelajarannya seperti yang terjadi di MI Negeri 1 Banyuwangi. Berdasarkan studi awal melalui wawancara dengan salah satu guru kelas 5 di MI Negeri 1 Banyuwangi, bahwa pada masa

pandemi saat ini MI Negeri 1 Banyuwangi memanfaatkan pembelajaran berbasis online dengan menggunakan aplikasi quizizz dalam pembelajaran bahasa asing, mengingat himbauan dari pemerintah untuk tidak melakukan pembelajaran tatap muka secara langsung<sup>9</sup>. Pihak sekolahpun sudah mengeluarkan kebijakan mengenai larangan melakukan pembelajaran tatap muka. Disamping itu kegiatan pembelajaran harus tetap berjalan dan kualitas pembelajaran harus tetap bertahan ataupun ditingkatkan. Dengan demikian para guru disekolah itu menggunakan beberapa strategi yang tepat agar pembelajaran itu tetap berjalan dengan baik dan siswa tetap berminat dalam mengikuti setiap pembelajaran.

Pada awal musim pandemi di tahun 2020 berbagai permasalahan terkait pembelajaran muncul, seperti berkurangnya aktivitas belajar peserta didik dikarenakan interaksi pendidik dan peserta didik yang kurang maksimal serta menurunnya belajar peserta didik dalam menerima pembelajaran. Pada awal pembelajaran daring MI Negeri 1 Banyuwangi hanya memanfaatkan aplikasi *whatsapp* untuk berkomunikasi dengan peserta didik dan memberikan *file* sebagai materi yang akan dipelajari serta bentuk penugasannya. Pembelajaran seperti ini dirasa kurang tepat dan dapat menurunkan minat belajar peserta didik.

Diperlukan solusi yang tepat dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, permasalahan ini dikhawatirkan dapat menyebabkan tidak tercapainya tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan. Berdasarkan uraian

---

<sup>9</sup> Eko Cahyono, Wawancara, Banyuwangi, 06 Februari 2021.

tersebut, diperlukan perencanaan yang matang dalam pembelajaran. Dengan perencanaan yang matang masalah ini dapat diatasi dengan diadakannya inovasi baru dalam pembelajaran yaitu dengan memanfaatkan internet sebagai medianya. Pembelajaran dengan menggunakan aplikasi quizizz diharapkan dapat memberikan manfaat serta dirasa sangat cocok untuk mengganti pembelajaran daring terutama pembelajaran bahasa asing di MI Negeri 1 Banyuwangi.

Pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran mata pelajaran bahasa asing di MI Negeri 1 Banyuwangi menjadi salah satu faktor ketertarikan peneliti. Karena pada umumnya aplikasi ini hanya digunakan untuk kuis dalam permainan saja, akan tetapi salah seorang guru di MI Negeri 1 Banyuwangi memanfaatkan aplikasi quizizz ini sebagai media untuk memberikan pelatihan-pelatihan dalam menyelesaikan tugas yang telah diberikan dan diharapkan dapat meningkatkan minat belajar bagi siswanya.

Pemanfaatan aplikasi ini juga didukung oleh semua wali murid dalam pembelajaran daring dirumahnya. Wali murid sangat mengapresiasi dan sangat bersemangat untuk ikut serta dalam pembelajaran ini, meskipun mereka hanya mendampingi cara mengopasikannya. Sehingga siswa memiliki bekal pengetahuan tentang aplikasi tersebut. Tidak hanya itu saja wali murid juga tidak segan memfasilitasi pembelajaran daring siswa, terutama penggunaan internet pada pembelajaran daring ini. Faktor pendukung dari wali murid tersebut dapat memberikan kemudahan untuk pencapaian kualitas pembelajaran ini.

Penggunaan aplikasi quizizz ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran bahasa using. Sehingga pembelajaran ini dapat tercapai meskipun di era pandemi seperti ini. Berdasarkan pernyataan di atas peneliti tertarik untuk meneliti tentang “Penggunaan Aplikasi Quizizz Mata Pelajaran Bahasa Using Kelas V Di MI Negeri 1 Banyuwangi Tahun Ajaran 2021/2022”

## **B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah, peneliti merumuskan fokus penelitiannya sebagai berikut :

1. Bagaimana perencanaan penggunaan aplikasi quizizz pada pembelajaran bahasa using di MI Negeri 1 Banyuwangi Tahun Ajaran 2021/2022 ?
2. Bagaimana pelaksanaan penggunaan aplikasi quizizz pada pembelajaran bahasa using di MI Negeri 1 Banyuwangi Tahun Ajaran 2021/2022 ?
3. Apa sajakah kelebihan serta kelemahan aplikasi quizizz ?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan fokus penelitian di atas, tujuan penelitian ini sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan perencanaan penggunaan aplikasi quizizz pada pembelajaran bahasa using kelas 5 di MI Negeri 1 Banyuwangi.
2. Untuk mendeskripsikan pelaksanaan penggunaan aplikasi quizizz pada pembelajaran bahasa using kelas 5 di MI Negeri 1 Banyuwangi.

3. Untuk mendeskripsikan kelebihan serta kekurangan aplikasi quizizz.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian adalah kontribusi yang akan diberikan setelah penelitian selesai dilaksanakan.<sup>10</sup> Dalam penelitian ini disamping tujuan yang ingin dicapai, juga diharapkan nantinya bisa memberikan kontribusi yang positif dan beberapa manfaat yang ingin diperoleh sebagai bentuk penerapan dari hasil peneliyian yang akan dilakukannya. Adapun manfaat yang ingin diperoleh dijelaskan sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi semua pihak, serta dapat menambah wawasan keilmuan mengenai pemanfaatan aplikasi quizizz dalam meningkatkan minat belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat :

- a. Bagi Peneliti

- 1) Penelitian ini diharapkan dapat memberikan suatu pengalaman, pengetahuan, serta dapat meningkatkan minat belajar siswamata pelajaran bahasa using dengan menggunakan aplikasi quizizz dalam rangka mencerdaskan siswa.
- 2) Sebagai calon tenaga pendidik dapat dijadikan sebagai acuan serta pedoman bagi seorang peneliti. Dan diharapkan dapat menjadi

---

<sup>10</sup> Tim Penyusun. Pedoman Penelitian Karya Tulis Ilmiah, (Jember: IAIN Jember Press, 2017), 45.

pengembangan wawasan serta pembekalan penulisan karya ilmiah selanjutnya yang baik dan benar.

b. Bagi Institusi

- 1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi serta tolak ukur keberhasilan mahasiswa dalam menjalankan tugas yang diperoleh dalam Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
- 2) Penelitian ini dapat dijadikan rujukan mahasiswa mahasiswi Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achamd Siddiq Jember dalam melakukan penelitian.

c. Bagi Lembaga Madrasah Ibtidaiyah

Penelitian ini diharapkan dapat membantu pihak sekolah dalam rangka mencerdaskan siswa. Diharapkan dengan menggunakan aplikasi quizizz dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa terutama mata pelajaran bahasa asing dan prestasi para siswa. Serta dapat membantu guru dalam rangka peningkatan belajar, metode, strategi pengajaran yang tepat, dan sesuai dengan keadaan siswa.

## **E. DEFINISI ISTILAH**

Ada beberapa istilah-istilah pokok yang terdapat pada judul ini mengenai *Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran Bahasa Asing Kelas V Di MI Negeri 1 Banyuwangi Tahun Ajaran 2021/2022*. Pemaparan istilah sebagai berikut :

## 1. Aplikasi Quizizz

Aplikasi quizizz merupakan aplikasi berbasis kuis. Quizizz sendiri merupakan sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif yang dapat digunakan dalam setiap pembelajaran di kelas maupun diluar kelas dalam bentuk pekerjaan rumah (*home work*). Quizizz juga dapat diartikan sebagai aplikasi pendidikan yang berbasis game, sifatnya online, menyenangkan, serta hasil belajar dapat didownload secara langsung. Di musim pandemi aplikasi quizizz ini adalah salah satu bentuk media pembelajaran yang sering digunakan.

## 2. Bahasa Using

Bahasa daerah merupakan bahasa yang lazim dipakai sebagai bahasa daerah atau bahasa suku bangsa. Bahasa using ini merupakan bagian dari bahasa daerah. Bahasa using itu sendiri adalah bahasa yang ditandai ciri kedaerahan, diwariskan dan dipelihara turun-temurun, berkembang bersama tumbuhnya cikal-bakal masyarakat Banyuwangi. Pembelajaran bahasa using ini termasuk kedalam kurikulum muatan lokal yang wajib dilaksanakan pada seluruh jenjang pendidikan dasar, baik negeri maupun swasta di Kabupaten Banyuwangi termasuk di MI Negeri 1 Banyuwangi.

Penelitian ini memfokuskan dampak akibat pandemi pada kegiatan belajar mengajar di MI Negeri 1 Banyuwangi. Berdasarkan definisi-definisi istilah tersebut, yang dimaksud judul penelitian Penggunaan aplikasi quizizz mata pelajaran bahasa using di MI Negeri 1 Banyuwangi tahun ajaran 2021/2022 adalah suatu penggunaan aplikasi quizizz pada



pembelajaran bahasa asing yang diharapkan dapat memotivasi belajar siswa serta dapat meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa asing yang baik ditengah-tengah pandemi. Dalam penggunaan aplikasi quizizz ini diharapkan dapat memudahkan proses pembelajaran bagi pendidik dan peserta didik.

#### **F. SISTEMATIKA PEMBAHASAN**

Sistematika pembahasan berisi rangkuman dari isi skripsi yang sudah ada dalam bentuk deskriptif. Adapun skripsi ini terdiri dari lima bab secara garis besar, untuk lebih mudahnya dibawah ini akan dikemukakan gambaran umum secara singkat dari pembahasan skripsi ini.

Bab satu pendahuluan pada bab ini dibahas mengenai latar belakang masalah dan fokus penelitian, diuraikan pula tentang tujuan penelitian, manfaat penelitian secara teoritis dan praktis, dan definisi istilah serta sistematika pembahasan.

Bab dua berisi kajian kepustakaan dimana kajian kepustakaan menguraikan penelitian terdahulu yang memiliki relevansi dengan penelitian yang akan dilakukan serta kajian teori yang berisi tentang teori yang terkait sehingga berguna sebagai perspektif dalam penelitian.

Bab tiga membahas mengenai metode penelitian yang menguraikan tentang pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data, dan keabsahan data, dan tahap-tahap penelitian.

Bab empat berisi penyajian data dan pembahasan dimana pada bab ini akan dijelaskan tentang gambaran objek penelitian berupa penggunaan aplikasi quizizz mata pelajaran bahasa using di MI Negeri 1 Banyuwangi, kegiatan yang dilakukan. Selain berisi gambaran objek penelitian terdapat juga penyajian data dan analisis serta mengenai pembahasan temuan yang diperoleh di lapangan.

Bab lima berisi penutup yang menjelaskan kesimpulan dari beberapa pembahasan tentang hasil analisis data penelitian yang diteliti, serta saran-saran yang berkaitan dengan pokok bahasan dari objek penelitian. Bagian akhir berisi daftar pustaka, penyajian keaslian tulisan dan lampiran-lampiran.

## BAB II

### KAJIAN KEPUSTAKAAN

#### A. KAJIAN TERDAHULU

Dalam studi literatur yang dilakukan, peneliti mencantumkan beberapa hasil penelitian yang telah dilakukan oleh pihak lain. Hal ini penulisan dilakukan sebagai rujukan dalam proses pengembangan materi yang dilakukan oleh penulis. Adapun beberapa hasil penelitian terdahulu yang menurut peneliti memiliki relevansi dengan penelitian yang hendak dilakukan antara lain :

1. Skripsi, Yosela Alvi Kusuma, 2020, mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Sanata Dharma Yogyakarta. Dengan judul "*Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring (Online) Fisika Pada Materi Usaha Dan Energi Kelas X MIPA Di SMA Masehi Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020*".

Hasil penelitian ini terdiri atas : 1) Efektivitas dari penggunaan media quizizz pada kegiatan penutup pembelajaran daring fisika materi usaha dan energi yang ditinjau melalui respon peserta didik pada siswa kelas X MIPA di SMA Masehi Kudus. 2) Pembelajaran model ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X MIPA di SMA Masehi Kudus bidang studi fisika pokok bahasan usaha dan energi. Metode yang digunakan yaitu metode penelitian tindakan kelas di kelas X MIPA di SMA Masehi Kudus sebanyak 23 siswa. Instrument yang digunakan

adalah tes hasil belajar, lembar pengamatan aktifitas siswa, lembar pengamatan aktifitas guru dalam mengelola pembelajaran, wawancara, dokumentasi, dan pengecekan keabsahan data, dan menarik kesimpulan serta verifikasi.

Penelitian menggunakan dua tahapan yaitu tahap pra tindakan untuk mencari informasi permasalahan dalam pembelajaran fisika dan tahap yang kedua adalah tahap pelaksanaan yang mana untuk menetapkan dan menyusun rancangan perbaikan pembelajaran dengan strategi. Tujuan dari penelitian ini antara lain : (1) efektivitas dari penggunaan media quizizz pada kegiatan penutup pembelajaran daring fisika pada materi usaha dan energi yang ditinjau dari respon peserta didik, (2) efektivitas penggunaan media quizizz pada kegiatan penutup pembelajaran daring fisika materi usaha dan energi yang ditinjau melalui hasil ulangan (tes akhir seluruh materi).<sup>11</sup>

2. Skripsi, Suciningsih, 2020, mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Purwokerto, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Pascasarjana. Dengan judul “*Quizizz Sebagai Alat Penilaian Hasil Belajar Dalam Masa Covid-19 Di MI Muhammadiyah Tambakan Ajibarang Banyumas*”.

Fokus penelitian skripsi ini adalah 1) Bagaimana perencanaan hasil belajar menggunakan quizizz di MI Muhammadiyah Tambakan Ajibarang Banyumas. 2) Bagaimana pelaksanaan hasil belajar menggunakan quizizz

---

<sup>11</sup> Yoselia Alvi Kusuma, “*Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Fisika Pada Materi Usaha dan Energi Kelas X Di SMA Masehi Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020*”, 2020.

di MI Muhammadiyah Tambakan Ajibarang Banyumas. 3) Bagaimana pengambilan keputusan hasil belajar menggunakan quizizz di MI Muhammadiyah Tambakan Ajibarang Banyumas.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana menganalisis perencanaan penilaian hasil belajar menggunakan quizizz di MI Muhammadiyah Tambakan Ajibarang Banyumas, menganalisis pelaksanaan penilaian hasil belajar dan menganalisis pengambilan keputusan hasil belajar menggunakan quizizz di MI Muhammadiyah Tambakan Ajibarang Banyumas. Metode yang digunakan oleh peneliti yaitu metode penelitian deskriptif kualitatif. Dalam pengumpulan data peneliti menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi.<sup>12</sup>

3. Skripsi, Humairoh, 2020, mahasiswa Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Akutansi. Dengan judul "*Analisis Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa*".

Fokus penelitian skripsi ini adalah 1) bagaimana manfaat aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran siswa. 2) mengetahui bagaimana minat siswa dalam belajar saat menggunakan pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran siswa.

Adapun tujuan dari penelitian itu adalah untuk mengetahui manfaat aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran siswa, dan mengetahui

---

<sup>12</sup> Suciningsih, "*Quizizz Sebagai Alat Penilaian Hasil Belajar Dalam Masa Covid-19 Di MI Muhammadiyah Tambakan Ajibarang Banyumas*", 2020.

bagaimana minat siswa dalam belajar saat menggunakan pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran siswa. Metode yang digunakan peneliti adalah metode kualitatif. Dalam pengumpulan data peneliti menggunakan observasi, dokumentasi, wawancara. Dan pengambilan sumber data diambil melalui purposive yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.<sup>13</sup>

4. Skripsi, Mohammad Syaifulloh, 2020, mahasiswa Universitas Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial. Dengan judul *“Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran IPS Terpadu Kelas VII Di MTS NEGERI 7 Malang”*.

Adapun tujuan dari penelitian itu adalah untuk mengetahui proses pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi quizizz, dan mengetahui tingkat kepraktisan serta validitas alat evaluasi menggunakan aplikasi quizizz pada pembelajaran IPS terpadu kelas VII di MTs Negeri Malang. Metode penelitian yang digunakan adalah pengembangan Research and Development (R&D) dengan mengadopsi model pengembangan dari Borg and Gall. Penelitian pengembangan biasanya digunakan untuk mengembangkan suatu produk dan memvalidasi produk

---

<sup>13</sup>Humairoh, “Analisis Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa”, 2020.

pendidikan. Produk yang dihasilkan diharapkan bisa membantu untuk mencapai tujuan tertentu dalam pendidikan.<sup>14</sup>

Penelitian ini sesuai dengan pengembangan produk berupa alat evaluasi berbentuk soal pilihan ganda tipe HOTS pada aplikasi quizizz, yang mempunyai tujuan untuk menciptakan alat evaluasi pembelajaran IPS terpadu dengan menggunakan aplikasi quizizz yang valid dan praktis.<sup>15</sup>

5. Skripsi, Nurhidayah BR Naipospos, 2020, mahasiswa Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Akutansi. Dengan judul “*Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Akutansi Secara Online Dimasa Pandemi Covid 19*”

Fokus penelitian skripsi ini adalah (1) apakah aplikasi quizizz dapat dimanfaatkan pada pembelajaran akutansi secara online dimasa pandemic covid 19. Adapun tujuan dari penelitian itu adalah untuk mengetahui apakah aplikasi quizizz dapat dimanfaatkan pada pembelajaran akutansi secara online dimasa pandemic covid 19. Metode yang digunakan peneliti adalah metodologi penelitian kepustakaan (*Library Research*), dengan menggunakan instrument penelitian angket berbantu *google form* dan menggunakan beberapa jurnal yang relevan.<sup>16</sup>

---

<sup>14</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan : Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2019), 28.

<sup>15</sup> Mohammad Syaifulloh, “*Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran IPS Terpadu Kelas VII DI MTS Negeri 7 Malang*”, 2020.

<sup>16</sup> Nurhidayah BR Naipospos, “*Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Akutansi Secara Online Dimasa Pandemi Covid 19*”, 2020.

**Tabel 2.1**  
**Penelitian Terdahulu**

<b>No</b>	<b>Nama Peneliti</b>	<b>Judul</b>	<b>Persamaan</b>	<b>Perbedaan</b>	<b>Orisinalitas</b>
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>
1.	Yosela Alvi Kusuma	Efektifitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring ( <i>Online</i> ) Fisika Pada Materi Usaha Dan Energi Kelas X MIPA Di SMA Masehi Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020.	a. Sama-sama membahas mengenai penggunaan aplikasi quizizz.	a) Penelitian terdahulu menggunakan penelitian tindakan kelas b) Lokasi penelitian c) Objek yang dilakukan peneliti ditingkat SMA. d) Tujuan penelitian	Meneliti tentang efektivitas penggunaan aplikasi quizizz pembelajaran daring fisika. Serta mendeskripsikan mengenai hasil prestasi belajar.
2.	Sucining sih	Quizizz Sebagai Alat Penilaian Hasil Belajar Dalam Masa Covid-19 Di MI Muhammadiyah Tambakan Ajibarang Banyumas.	a. Sama-sama membahas mengenai Penggunaan aplikasi Quizizz b. Metode yang digunakan yaitu metode penelitian deskriptif kualitatif.	a) Fokus penelitian b) Lokasi penelitian c) Tujuan penelitian	Meneliti tentang quizizz sebagai alat penilaian hasil belajar. Pelaksanaan hasil penilaian, serta pengambilan keputusan hasil belajar.
3.	Humairo	Analisis	a. Sama-	a) Fokus	Meneliti



	h	Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa	sama membahas mengenai Penggunaan aplikasi Quizizz b. Metode yang digunakan yaitu metode penelitian deskriptif kualitatif.	penelitian b) Lokasi penelitian c) Objek yang dilakukan peneliti ditingkat SMA	tentang pemanfaatan aplikasi quizizz untuk meningkatkan minat belajar siswa.
4.	Mohammad Syaifulloh	Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada pembelajaran IPS Terpadu Kelas VII Di MTS Negeri 7 Malang.	a. Sama-sama membahas mengenai Penggunaan aplikasi Quizizz	a) Fokus penelitian b) Lokasi penelitian c) Objek yang dilakukan peneliti ditingkat SMA d) Metode yang digunakan yaitu R&D	Meneliti tentang pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi quizizz.
5.	Nurhidayah BR Naipospas	Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Akutansi Secara Online Dimasa Covid 19.	a. Sama-sama membahas mengenai Penggunaan aplikasi Quizizz	a) Fokus penelitian b) Lokasi penelitian c) Objek yang dilakukan peneliti ditingkat SMA d) Metode yang	Meneliti tentang pemanfaatan aplikasi quizizz pada pembelajaran akutansi secara online dimasa pandemic covid 19.

				digunakan yaitu Library Reseach	
--	--	--	--	--	--

Berdasarkan tabel 2.1 diatas dapat diketahui bahwa posisi penelitian penggunaan aplikasi quizizz mata pelajaran bahasa using di MI Negeri 1 Banyuwangi tahun ajaran 2021/2022 merupakan penelitian lanjutan, yang secara garis besar membahas mengenai pemanfaatan aplikasi quizizz dalam kegiatan pembelajaran di tingkat sekolah dasar maupun sekolah lanjutan, dimana penggunaan aplikasi quizizz tidak hanya sebatas media belajar siswa, tetapi juga membahas tentang pelaksanaan pembelajaran dengan penggunaan aplikasi quizizz. Salah satu penelitian juga membahas tentang aplikasi quizizz sebagai alat penilaian hasil belajar.

## **B. KAJIAN TEORI**

Kajian teori ini berisi tentang pembahasan teori yang dijadikan sebagai sudut pandang dalam penelitian. Pembahasan teori yang terkait dengan penelitian secara luas dan mendalam akan semakin memperluas wawasan peneliti dalam mengkaji suatu permasalahan yang hendak dipecahkan sesuai dengan fokus penelitian serta tujuan penelitian yang diteliti oleh seorang peneliti.

### **1. Aplikasi Quizizz**

Menurut Sutabri aplikasi adalah alat terapan yang difungsikan secara khusus dan terpadu sesuai kemampuan yang dimilikinya. Sedangkan

menurut Asropudin aplikasi adalah *Software* yang dibuat oleh suatu perusahaan computer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu, misalnya Ms. World, Ms. Excel. Dari pengertian diatas disimpulkan bahwa aplikasi adalah suatu program computer yang bertujuan untuk mengerjakan tugas dari user.<sup>17</sup>

Aplikasi yang bisa digunakan sebagai media evaluasi untuk mengatasi pembelajaran daring yaitu ICT (*Information and Comunication Technology*). Pemanfaatan media ICT Dipandang mampu untuk meminimalisasi kekurangan dalam evaluasi secara konvensional, karena fitur pengoreksian, pengatur waktu pengerjaan, dan tidak memerlukan kertas adalah sebuah kelebihan dari media ICT.

Salah satu media ICT yang bisa digunakan adalah aplikasi “Quizizz”. Quizizz digunakan untuk menyusun permainan tes interaktif dan bisa digunakan untuk melakukan penilaian hasil belajar peserta didik dan platform yang bisa diakses gratis dalam bentuk aplikasi maupun web. Kuis ini memiliki empat pilihan jawaban sudah terhitung jawaban yang benar jawaban yang benar serta bisa ditambahkan gambar pada latar belakang pertanyaan. Jika perbuatan kuis telah selesai, pendidik bisa memberikan kode ke peserta didik agar peserta didik bisa login atau bergabung dengan kuis yang sudah dibuat.<sup>18</sup>

---

<sup>17</sup> Roni Habibi, *Aplikasi Kehadiran Dosen Menggunakan OOP PHP*, (Bandung: Kreatif Industri Nusantara, 2020), 4.

<sup>18</sup> Deden Dicky Dermawan, *Penerapan Asesmen Hots Sekolah Dasar Menggunakan Aplikasi Quizizz*, (Cirebon: CV Zenius Publisier, 2021), 3.

a. Pengertian Quizizz

Menurut Purba quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi permainan ke ruang kelas dan membuatnya dikelas latihan interaktif dan menyenangkan. Aplikasi quizizz tidak seperti aplikasi lainnya, game quizizz memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik yang menghibur dalam proses pembelajaran. Quizizz juga memungkinkan siswa untuk bersaing dan memotivasi mereka belajar sehingga hasil belajar bisa meningkat.<sup>19</sup>

Quizizz merupakan salah satu media pembelajaran berbasis digital dan *online* (dapat digunakan jika ada dukungan internet yang memadai) yang terdiri dari fitur kuis, survey, game, maupun diskusi lainnya. Aplikasi quizizz sendiri di deskripsikan sebagai sebuah *web tool* untuk membangun permainan kuis yang interaktif yang dapat dijalankan menggunakan gawai dan dapat diakses melalui *website* [www.Quizizz.com](http://www.Quizizz.com). Quizizz telah ada sejak tahun 2015 dan merupakan sebuah permainan kuis *multiplayer* yang dapat digunakan peserta didik di dalam maupun diluar kelas.<sup>20</sup>

Aplikasi kuis online quizizz dapat digunakan oleh para pengajar untuk melihat sejauh mana siswa dalam belajar. Penggunaan yang mudah dan hasil yang cepat dalam proses penilaiannya menjadikan

---

<sup>19</sup>Rahmi Ramadhani dkk, *Platform Asesmen Untuk Pembelajaran Daring: Teori dan Praktek* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), 40.

<sup>20</sup> Tony Suhartatik, *Best Practice Implikasi Media Quizizz Berbasis Android Terhadap Kualitas Pembelajaran dalam Mencetak Siswa Berprestasi di Tingkat Nasional*, (Malang: CV Multimedia Edukasi, 2020), 6.

aplikasi ini layak digunakan sebagai aplikasi pembelajaran yang mendukung revolusi pembelajaran 4.0 sehingga siswa memiliki minat dan motivasi yang kuat untuk belajar.<sup>21</sup>

Di aplikasi ini ada beberapa koleksi kuis yang beragam aplikasi quizizz memungkinkan pendidikan jauh lebih baik lagi karena aplikasi ini dibuat seolah-olah kita bermain padahal masih belajar. Dalam hal ini guru membuat sesuatu penilaian dengan memberikan soal yang dikemas secara menarik bagi siswanya. Dalam aplikasi ini juga menampilkan hasil dari setiap soal yang sudah dikerjakan oleh siswa melalui tampilan peringkat berdasarkan jumlah jawaban yang benar selain itu melalui aplikasi ini guru dimudahkan karena ulasan jawaban dari peserta didik dapat diketahui dan diunduh dengan format *excel*.

#### b. Penggunaan Aplikasi Quizizz

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia penggunaan diartikan sebagai proses, cara perbuatan mereka memakai sesuatu, pemakaian.<sup>22</sup> Menurut Tony Suhartatik penggunaan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran kepada siswa, ada beberapa hal yang perlu dipersiapkan dalam kegiatan kuis online diantaranya :

##### 1) Perencanaan Pembelajaran Quizizz

Setiap proses pembelajaran membutuhkan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, media

---

<sup>21</sup>Rahmi Ramadhani dkk, *Platform Asesmen Untuk Pembelajaran Daring: Teori dan Praktek*, 40.

<sup>22</sup><https://jagokata.com/arti-kata/penggunaan.html>

pembelajaran, dan rencana evaluasi pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku.<sup>23</sup>

Zainal Arifin mengatakan bahwa perencanaan mengandung beberapa istilah, diantaranya :

- a) Perencanaan merupakan suatu bentuk pengambilan keputusan sesuatu proses yang mengikuti langkah-langkah prosedural dalam rangka mengambil keputusan, pemilihan alternative, consensus, dan hasil.<sup>24</sup>
- b) Perencanaan merupakan suatu proses dimana berbagai masalah sistem dipecahkan secara sistematis.
- c) Perencanaan merupakan suatu metode untuk mereduksi kompleksitas masalah dan memajukan organisasi yang ditunjukkan secara langsung pada proses pengambilan keputusan.
- d) Perencanaan adalah pemilihan sekumpulan kegiatan dan pembuatan keputusan lebih lanjut mengenai apa yang harus dilakukan, kapan, bagaimana, dan oleh siapa.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat dipahami bahwa perencanaan mengandung beberapa unsur, yaitu :

- a) Tujuan yang akan tercapai
- b) Langkah-langkah yang akan dilakukan

---

<sup>23</sup>Mukni'ah, *Perencanaan Pembelajaran Sesuai Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Kurikulum 2013 (K-13)*, (Jember: Pustaka Pelajar, 2016), 11.

<sup>24</sup>Zainal Arifin Ahmad, *Perencanaan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pedagogia, 2012), 32.

- c) Identifikasi masalah yang akan terjadi
- d) Proses pertimbangan dan pengambilan keputusan

Mengaplikasikan media pembelajaran quizizz kepada siswa ada beberapa hal yang perlu dipersiapkan yang pertama adalah menyiapkan perencanaan, adapun perencanaan pembelajaran quizizz sebagai berikut :

- a) Mensosialisasikan kegiatan quizizz online ini kepada siswa. Mulai dengan menjelaskan apa itu quizizz, peralatan yang harus disiapkan, bagaimana cara mengikuti kuis online ini dan sebagainya.
  - b) Membentuk grup *Wathsapp* yang terdiri dari seluruh siswa.
  - c) Siapkan akun gmail yang aktif misalnya: suhartatiktony@gmail.com
  - d) Mendaftar di website quizizz.com, klik link <https://quizizz.com>
  - e) Selanjutnya klik Sign Up
  - f) Ketik alamat email di kolom sign up with email lalu klik Next<sup>25</sup>
- 2) Pelaksanaan Pembelajaran Quizizz

Berkembangnya teknologi mempermudah kita dalam melakukan segala hal. Demikian pula halnya dalam bidang pendidikan, teknologi akan mempermudah guru dalam melaksanakan tugas-tugasnya dalam kelas. Salah satu contoh penggunaan teknologi dalam pendidikan misalnya dengan

---

<sup>25</sup> Tony Suhartatik, *Best Practice Implikasi Media Quizizz Berbasis Android Terhadap Kualitas Pembelajaran dalam Mencetak Siswa Berprestasi di Tingkat Nasional*, (Malang: CV Multimedia Edukasi, 2020), 13.

menggunakan kuis interaktif dikelas menggunakan sebuah aplikasi yaitu quizizz.

Quizizz merupakan sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif untuk digunakan dalam pembelajaran dikelas, misalnya saja untuk permainan formatif. Penggunaannya sangat mudah, kuis interaktif yang dibuat memiliki hingga 4 jawaban termasuk jawaban yang benar. Penulis dapat menambahkan gambar ke latar belakang dan menyesuaikan pengaturan pertanyaan sesuai keinginan. Bila kuis sudah jadi, maka dapat dibagikannya kepada siswa anda dengan menggunakan kode 5 digit yang dihasilkan.

Langkah-langkah menggunakan aplikasi quizizz menurut Rahmi Ramadhani diantaranya :

a) Mendaftar di quizizz

Langkah-langkah mendaftar quizizz yaitu:

- (1) Buka website Quizizz di <http://quizizz.com>
- (2) Klik Sign Up dipojok kanan atas
- (3) Atau bisa langsung menggunakan Sign Up with google
- (4) Pilih akun yang digunakan

b) Membuat Kuis Baru

Langkah selanjutnya jika sudah masuk kea kun Quizizz yaitu membuat kuis baru dengan tahapan sebagai berikut :

- (1) Klik menu Create New Quizizz disebelah kiri



- (2) Isi nama quizizz
- (3) Pilih bahasa
- (4) Add Quizizz Image
- (5) Pilih Save

c) Menyimpan Kuis

Beberapa tahapan ketika menyimpan kuis diantaranya :

- (1) Memilih Grade Range
- (2) Memilih subject yang relevan
- (3) Memilih topic yang relevan dengan soal yang kita buat
- (4) Pilih Save Detail

Macam-macam game kuis dan cara menjalankannya

- (1) Live Game : dimainkan langsung dikelas siswa mengerjakan kuis secara bersamaan, sebaiknya menggunakan LCD untuk memonitor tapi bisa juga tanpa LCD, sehingga dapat langsung dimonitor di laptop/hp.
- (2) Homework Game : sebagai PR, siswa dapat mengerjakan dirumah dalam durasi waktu yang sudah ditentukan.
- (3) Solo Game : mencoba dimainkan sendiri, ini digunakan untuk uji coba pertama selesai membuat kuis.

d) Cara Memberikan Soal Kepada Siswa

Setelah kuis selesai dibuat langkah selanjutnya adalah memberikan kuis tersebut kepada siswa. Berikut langkah yang

dilakukan agar kita bisa memberikan kuis tersebut kepada siswa.

- (1) Buka kuis yang telah dilihat atau disalin. Soal kuis dapat dibuka melalui menu “My Quizizz” atau “Collections”.
- (2) Setelah terbuka terdapat tiga menu utama “Play Live”, “Assign HW” dan “Pratice”. Practice adalah latihan yang digunakan jika kuis dikerjakan saat itu juga secara klasikal. Assign Hw (Jadikan PR) lakukan beberapa pengaturan seperti deadline pengerjaan kuis (jika dijadikan PR).
- (3) Jika sudah klik “Continue”
- (4) Klik “Share Link” dan copy link yang sudah tersedia. Siswa dapat mengerjakan kuis dengan mengklik link tersebut.
- (5) Atau dengan memberikan kode yang tersedia.<sup>26</sup>

Setelah soal selesai dibuat, terdapat dua pilihan yaitu “main langsung” dipilih dan pilihan klasik dipilih. Setelah itu muncul kode token yang akan dibagikan kepada siswa melalui *Whatsapp grup* kelas. Siswa diminta gabung melalui kode token yang telah diberikan. Siswa mengisikinama asli dan nanti ketika semua siswa telah bergabung, mereka segera memulai kuis dengan menekan tombol “mulai”.

Pelaksana dapat memantau siapa saja yang berhasil mengerjakan soal dengan jawaban yang benar dan jawaban yang

---

<sup>26</sup> Rahmi Ramadhani dkk, *Platform Asesmen Untuk Pembelajaran Daring: Teori dan Praktik*, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), 40.

belum benar di quizizz, selain itu juga peringkat siswa melalui layar laptop. Pelaksana memberikan *feed back* dengan membahas soal satu persatu agar siswa lebih memahami soal dengan baik dan memberikan hasil peringkat siswa. Pada proses ini, pelaksana dapat mengetahui apakah kegiatan pembelajaran berjalan dengan lancar atau belum, serta tujuan pembelajaran sudah tercapai atau belum yang dapat dilihat dari hasil pengerjaan soal dari siswa.<sup>27</sup>

### 3) Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Quizizz

Menurut Rapidbe salah satu faktor penting dalam membangun kualitas pendidikan adalah kualitas tenaga pendidik dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran. Guru harus memiliki keterampilan yang memadai untuk mendesain, mengembangkan, dan memanfaatkan media pembelajaran dalam meningkatkan minat, perhatian, dan motivasi belajar peserta didik. Dengan meningkatnya motivasi dan minat belajar diharapkan dapat mencerna dan menerima pembelajaran dengan mudah.<sup>28</sup>

Akan tetapi media yang telah disiapkan oleh seorang guru terkadang memiliki kelebihan serta kekurangan. Sebagaimana kebanyakan aplikasi yang memiliki kelebihan dan kekurangan, begitu pula dengan aplikasi quizizz. Beberapa kelebihan quizizz diantaranya :

---

<sup>27</sup>Ghea Sandra Pratiwi, *Mengabdikan dengan Sepenuh Hati di Sekolah Tempat KKN Tematik Kami*, (Tangerang: Media Edukasi Indonesia, 2021), 14.

<sup>28</sup>Muhammad Yaumi, *Media Dan Teknologi Pembelajaran*, (Jakarta: Prenadamedia Grup, 2018), 13.

- a) Setiap siswa menjawab pertanyaan dengan benar maka akan muncul beberapa point yang didapatkan dalam satu soal (point dilihat dari seberapa cepat waktunya) dan juga mendapat ranking berapa didapat dalam menjawab soal tersebut.
- b) Jika siswa menjawab salah pertanyaan tersebut, maka akan muncul jawaban yang benar.
- c) Jika selesai mengerjakan kuis, akan ada tampilan *Review Question* untuk melihat kembali jawaban yang kita pilih.
- d) Dalam pengerjaan kuis, setiap siswa mendapat daftar pertanyaan yang berbeda dengan siswa lainnya karena kuis tersebut dibuat dalam bentuk *Homework* atau pekerjaan rumah. Sehingga daftar soalnya diacak dan setiap siswa soal yang muncul berbeda-beda.<sup>29</sup>

Adapun kekurangan aplikasi quizizz ini adalah sebagai berikut :

- a) Siswa tidak dapat membuka tab baru.
- b) Susah dalam mengontrol siswa ketika membuka tab baru.

Menurut Hendrik Pandu Paksi dan Lita Ariyani dalam bukunya yang berjudul *sekolah dalam jaringan* mengatakan kelebihan serta kekurangan aplikasi quizizz sebagai berikut. Adapun kelebihan aplikasi quizizz adalah sebagai berikut :

---

<sup>29</sup>Rahmi Ramadhani dkk, *Platform Asesmen Untuk Pembelajaran Daring: Teori dan Praktek*, 49.

- a) Lebih privat maksudnya, ketika guru membagikan soal kepada siswa, guru harus memberikan enam kode digit agar siswa bisa mengakses soal yang diberikan guru.
- b) Bisa dijadikan PR siswa, quizizz yang dibuat oleh guru bisa dijadikan pekerjaan rumah (PR) untuk siswa dan memiliki batas pengerjaannya. Batas pengerjaannya maksimal 2 minggu.
- c) Tidak bisa mencontek. Siswa satu dengan yang lainnya tidak dapat mencontek karena soal yang diberikan telah diacak.
- d) Mengetahui ranking. Diakhir pekerjaan, siswa dapat mengetahui ranking yang didapat dari keseluruhan siswa yang mengerjakan soal tersebut.
- e) Jawaban benar. Siswa dapat mengetahui soal dan jawaban yang benar dari soal yang telah dikerjakan.

Adapun kekurangan aplikasi quizizz sebagai berikut :

- a) Mengalami penurunan tingkat pada ranking. Siswa bisa saja mengalami penurunan tingkat walaupun soal-soalnya sudah dikerjakan semua. Hal ini dikarenakan lama cepatnya pekerjaan yang berpengaruh terhadap hasil nilai yang didapat. Jika siswa mengerjakan soal lebih cepat. Maka hasil yang diperoleh juga akan besar.
- b) Dipengaruhi internet yang kuat. Quizizz sangat dipengaruhi oleh internet yang kuat sehingga bisa terjadi disconnect yang bisa menghambat pekerjaan siswa dalam mengisi soal quis.

Terlepas dari kekurangan dan kelebihan, aplikasi quizizz ini dapat digunakan sebagai aplikasi alternatif bagi guru untuk melaksanakan penilaian harian. Aplikasi ini cukup mudah dioperasikan guru saat bertindak sebagai host (pembuat soal) maupun user atau siswa yang mengerjakan soal. Guru harus terus meningkatkan pengetahuan dan teknik mengajarnya. Memaksimalkan gawai pintar untuk mengakses informasi sebanyak-banyaknya agar tidak kalah tau dibandingkan siswanya. Guru harus bisa menjadi role model dan berpegangan teguh pada nilai-nilai kearifan lokal, maupun harus tetap terbuka dan memiliki pemikiran yang tidak konvensional.<sup>30</sup>

## **2. Mata Pelajaran Bahasa Using**

Muatan lokal merupakan kegiatan kurikuler untuk mengembangkan kompetensi yang disesuaikan dengan cirri khas dan potensi daerah, termasuk keunggulan daerah, yang materinya tidak sesuai menjadi mata pelajaran sendiri. Substansi muatan lokal ditentukan oleh satuan pendidikan, tidak terbatas pada mata pelajaran keterampilan.<sup>31</sup> Salah satu muatan lokal yang dipelajari di MI Negeri 1 Banyuwangi adalah mata pelajaran bahasa using. Mata pelajaran ini dipelajari untuk siswa yang duduk dibangku kelas 5. Satuan pendidikan dapat menyelenggarakan satu mata pelajaran muatan lokal setiap semester.

---

<sup>30</sup>Husniyatus Salamah Zainiyati, *Pengembangan Media Berbasis ICT*, 50.

<sup>31</sup> Mukni'ah, *Perencanaan Pembelajaran Sesuai KTSP dan K-13*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016), 30.

a. Pengertian Bahasa Using

Didaerah Banyuwangi ada beberapa bahasa yang digunakan masyarakat Banyuwangi seperti bahasa jawa, madura, melayu tetapi bahasa yang dianggap bahasa penduduk adalah bahasa using karena nenek moyang mereka sudah tinggal lama didaerah ini sebelum pendatang. Bahasa using adalah bahasa yang ditandai ciri kedaerahan, diwariskan dan dipelihara turun-temurun, berkembang bersama tumbuhnya cikal-bakal masyarakat Banyuwangi. Pembelajaran bahasa using sebagai kurikulum muatan lokal yang wajib dilaksanakan pada seluruh jenjang pendidikan dasar, baik negeri maupun swasta.<sup>32</sup>

Sebagaimana tercantum dalam Undang-undang Peraturan Daerah Kabupaten Banyuwangi Nomor 5 Tahun 2007 tentang Pembelajaran Bahasa Daerah Pada Jenjang Pendidikan Dasar Pada Bab III Pasal 3 dan pasal 4 ini yang dimaksud dengan:

“Pembelajaran bahasa using sebagai kurikulum muatan lokal wajib dilaksanakan pada seluruh jenjang pendidikan dasar, baik negeri maupun swasta, di Kabupaten Banyuwangi”

“Sekolah pada jenjang pendidikan dasar wajib mengajarkan bahasa daerah lainnya yang masih dipelihara dan digunakan sebagai alat komunikasi oleh masyarakat sekitarnya sesuai latar belakang bahasa ibu peserta didik atau pilihan wali peserta didik”.<sup>33</sup>

Kurikulum muatan lokal bahasa using diharapkan tidak hanya sebagai pelajaran muatan lokal saja melainkan memberikan peran

---

<sup>32</sup>Mikihiro Moriyama, *Geliat Bahasa Selaras Zaman*, (Tangerang: Perpustakaan Populer Gramedia, 2017), 226.

<sup>33</sup> Undang-undang Peraturan Daerah Kabupaten Banyuwangi No. 5 Tahun 2007 tentang *Pembelajaran Bahasa Daerah Pada Jenjang Pendidikan Dasar Bab III, Pasal 3 dan 4*.

penting dalam pembentukan dan pembinaan karakter peserta didik terhadap nilai-nilai kebudayaan daerah Banyuwangi.

b. Materi pembelajaran bahasa using

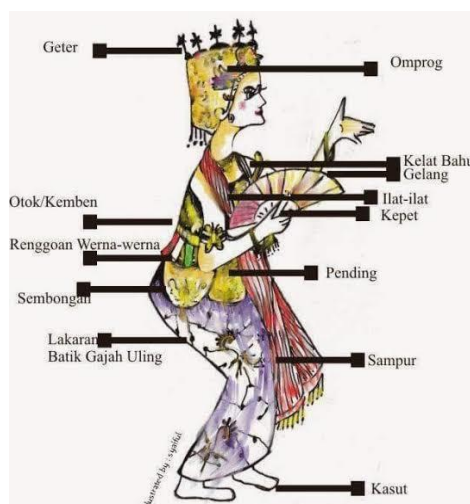
1) Gandrung

Gandrung Banyuwangi adalah salah satu jenis tarian tradisional yang berasal dari Banyuwangi. Gandrung diartikan sebagai terpesonanya masyarakat Blambangan yang agraris kepada Dewi Sri sebagai dewi padi yang membawa kesejahteraan bagi masyarakat.

Tata busana penari gandrung Banyuwangi khas, dan berbeda dengan tarian bagian Jawa lain. Ada pengaruh kerajaan Blambangan yang tampak. Baju penari gandrung digambarkan sama seperti baju dewi yang turun dari kayangan, yang dimana baju itu khas dengan warna terang dan kerlap-kerlip dari baju penari gandrung. Kepala penari gandrung menggunakan mahkota yang disebut omprog. Omprog adalah hiasan kepala yang dibuat dari kulit dengan hiasan tambahan emas inten (berlian tiruan), dan menggunakan manik-manik sebagai aksesorisnya. Dibagian badan ada kain panjang (tapih) dengan motif khasnya gajah uling dipakai hingga menutupi bagian perut hingga kaki. Dibagian badan hingga dada menggunakan oto (kemben). Yang dibuat dari kain beludru berwarna hitam dengan tambahan manik-manik.



Ditambah lagi dibagian leher sampai bawahnya perut menggunakan pengait baju atau yang disebut ilat-ilat. Pada bagian badan menggunakan sabuk yang disebut pendhing. Penari gandrung juga menggunakan sabuk yang disebut dengan sampur. Sampur yang digunakan penari gandrung bermacam-macam warnanya ada warna merah, kuning, hijau hingga sampur dengan motif gajah uling. Pada bagian kaki penari gandrung juga menggunakan kaos kaki berwarna putih.<sup>34</sup>



35

Gambar 3.4 tata busana gandrung

## 2) Wangsalan lan Nembang

Wangsalan adalah kalimat tebak-tebakan dalam bahasa jawa yang memiliki petunjuk untuk menjawab pertanyaan.

Misalnya :

<sup>34</sup>Nani Asiany & dkk, *Materi Lancar Bahasa Using*, (Banyuwangi: CV Tiga Bersaudara, 2020), 4.

<sup>35</sup>[https://petabudaya.belajar.kemdikbud.go.id/Repositorys/tari\\_gandrung/](https://petabudaya.belajar.kemdikbud.go.id/Repositorys/tari_gandrung/)

- a) Blimbing bumi (wesah) artine susah
- b) Gelepung sawi (kanji) artine janji
- c) Ngelawang banyu (dham) artine ngidam
- d) Mbelung nangka (beton) artine katon-katonen
- e) Gelang alit (ali-ali) artine ngelali
- f) Dammar gunung (lintang) artine ketang-ketang

Nembang adalah lirik atau sajak yang memiliki irama atau sering disebut dengan lagu. Dengan kata lain nembang berarti menyanyi. Lagu-lagu Banyuwangi seperti :

- a) Ulan Andhung-andung
  - b) Uga-uga
  - c) Perwan Sunti
  - d) Pethetan
  - e) Grahono
  - f) Umbul-umbul Belambangan<sup>36</sup>
- 3) Unen-unen (Paribasan)

Unen-unen (paribasan) adalah peribahasa dalam bahasa jawa yang berbentuk kata atau kalimat. Contoh unen-unen dalam bahasa using adalah sebagai berikut :

- a) Abang-abang lambe artinya hanya bermanis-manis kata saja.
- b) Abot entheng disangga bareng artinya berat sama dipikul ringan sama dijinjing.

---

<sup>36</sup>Nani Asiany & dkk, *Materi Lancar Bahasa Using*, (Banyuwangi: CV Tiga Bersaudara, 2020), 7.

- c) Abrug-abrag belarak artinya peringatan atau aba-aba hanya keras dimulut saja dan dalam waktu sebentar.
- d) Adoh diawe parek diraketaken adalah berusaha mempercepat (manambah) persaudaraan.
- e) Adoh ring mata parek ring ati artinya jauh dimata dekat dihati.
- f) Aja ajak-ajak melarat artinya jangan mempengaruhi orang lain mengerjakan sesuatu yang berakibat buruk (hidup sengsara).
- g) Aja alang-alang mala artinya jangan mencari-cari masalah atau bahaya.
- h) Aja kaca-kaca rasa, kaca (ngaca) nong menusa artinya jangan bersitegang mengaku menang sendiri, dengarkan pendapat orang lain.<sup>37</sup>

### 3. Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Bahasa Using

Menurut Tony Suhartatik mengaplikasikan atau menggunakan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran siswa, ada beberapa hal yang perlu dipersiapkan dalam kegiatan quizizz diantaranya perencanaan serta pelaksanaannya.<sup>38</sup>

#### a. Perencanaan

##### 1) Pengertian Perencanaan

Secara umum perencanaan adalah suatu usaha yang sistematis untuk menentukan arah masa depan dan menetapkan tahapan atau

---

<sup>37</sup>Nani Asiany & dkk, *Materi Lancar Bahasa Using*, 17.

<sup>38</sup> Tony Suhartatik, *Best Practice Implikasi Media Quizizz Berbasis Android Terhadap Kualitas Pembelajaran dalam Mencetak Siswa Berprestasi di Tingkat Nasional*, (Malang: CV Multimedia Edukasi, 2020), 13.

strategi untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan tersebut. Charles & Steven mengartikan perencanaan sebagai proses dimana pemimpin memilih tindakan untuk mencapai tujuan tersebut, mengalokasikan tanggung jawab untuk melaksanakan tindakan dengan membandingkan hasil actual terhadap tujuan dan merevisi rencana. Proses merencanakan masa depan adalah tanggung jawab seorang pemimpin dalam sebuah instansi atau lembaga pendidikan dengan melibatkan semua unsure yang terkait, agar sasaran atau tujuan yang akan dicapai bisa berjalan dengan baik.

Perencanaan penggunaan aplikasi quizizz beda dengan perencanaan pada umumnya, karena perencanaan penggunaan aplikasi quizizz ini mulai dari pelaksana atau guru membuat grup kelas yang berisi guru dan siswa. Pelaksana melakukan pendampingan dan juga memperkenalkan quizizz, agar siswa paham betul mengenai aplikasi quizizz. Pelaksana juga meminta semua siswa untuk menginstall aplikasi sebelum memulai pembelajaran quizizz.<sup>39</sup> Pada mata pelajaran bahasa asing penggunaan aplikasi quizizz perencanaan awal dengan menginstall dulu sebelum digunakan tetapi sebelum menginstall siswa sudah diberikan pemahaman mengenai aplikasi quizizz. Tujuannya untuk memperkenalkan quizizz dan penggunaan aplikasi quizizz dapat berjalan dengan baik.

---

<sup>39</sup> Ghea Sandra Pratiwi, *Mengabdikan dengan Sepenuh Hati di Sekolah Tempat KKN tematik Kami*, 11.

## 2) Fungsi Perencanaan

Fungsi perencanaan untuk membantu proses pengambilan keputusan yang terbaik sesuai dengan tujuan dan haluan lembaga pendidikan. Dengan demikian perencanaan pada intinya adalah untuk mencapai tujuan dengan efektivitas dan efisiensi dalam suatu lembaga pendidikan sekaligus pelaksanaannya dapat mengidentifikasi berbagai hambatan dan permasalahan serta sekaligus solusi pemecahan agar dapat berjalan dengan baik.<sup>40</sup>

### b. Pelaksanaan

#### 1) Pengertian Pelaksanaan

Pengertian pelaksanaan secara umum berdasarkan KBBI adalah proses, cara, perbuatan melaksanakan suatu rancangan, keputusan dan sebagainya. Pelaksanaan adalah suatu tindakan atau pelaksanaan dari sebuah rencana yang sudah disusun secara matang dan terperinci, implementasi biasanya dilakukan setelah perencanaan sudah dianggap siap.<sup>41</sup>

Menurut Westra pelaksanaan sebagai usaha-usaha yang dilakukan untuk melaksanakan semua rencana dan kebijaksanaan yang telah dirumuskan dan ditetapkan dengan melengkapi segala kebutuhan alat-alat yang diperlukan, siapa yang akan

---

<sup>40</sup> Tasdin Tahrim & dkk, *Pengantar Manajemen Pendidikan*, (Palopo: IAIN Palopo, 2021), 47.

<sup>41</sup> <http://id.shvoong.com/social-sciences/sociology/2205936-pengertian-pelaksanaan-actuating/>

melaksanakan, dimana tempat pelaksanaannya dan kapan waktu dimulainya.<sup>42</sup>

Pelaksanaan penggunaan aplikasi quizizz langkah-langkah membuat kuis serta penggunaan aplikasi quizizz pada mata pelajaran bahasa asing sebagai berikut :

- a) Pelaksana mengakses [www.quizizz.com](http://www.quizizz.com) dan melakukan *sign up* atau melalui akun *Google* untuk mendaftar bila tidak memiliki akun sebelum memulai pembelajaran bahasa asing.
- b) Selanjutnya, akan dijadikan pilihan peran apakah guru, siswa, orang tua dan lainnya. Dalam hal ini pelaksana memilih menjadi guru.
- c) Tahap melengkapi data berupa nama, alamat email, negara, kata sandi, jenis kelamin lalu tombol lanjutkan ditekan untuk mendaftar di aplikasi quizizz.
- d) Setelah akun terdaftar, pelaksana membuat soal dengan memilih kuis ku, kemudian mengklik buat kuis.
- e) Tahap menulis tulis nama soal, yaitu “Paribasan bahasa asing” dan “Gandrung”. Subyek yang relevan dipilih, dalam hal ini adalah Bahasa asing. Apabila telah diisi, tombol selanjutnya diklik untuk melanjutkan ke tahap berikutnya.
- f) Pelaksana menekan tombol buat pertanyaan baru untuk memulai pekerjaan membuat soal.

---

<sup>42</sup> Raharjo Adisasmita, *Pengelolaan Pendapatan dan Anggaran Daerah*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2011), 15.

- g) Pelaksana melakukan pekerjaan utama yaitu membuat soal, pilihan jawaban, jawaban yang dianggap benar, waktu pengerjaan soal kemudian tombol simpan dipilih.
- h) Pelaksana memperhatikan tanda (+) untuk menambah soal berikut.
- i) Apabila semua soal sudah selesai diketik, langkah terakhir adalah mengklik kuis selesai.

Bagian ini merupakan pelaksanaan penggunaan aplikasi quizizz pada mata pelajaran bahasa asing. Dalam hal ini pelaksana dapat memantau siapa saja yang berhasil mengerjakan soal dengan jawaban yang benar dan jawaban yang belum benar di quizizz, selain itu juga peringkat siswa melalui layar laptop.

## 2) Fungsi Pelaksanaan

Fungsi pelaksanaan adalah :

- a) Mengimplementasi proses kepemimpinan, pembimbingan, dan pemberian motivasi kepada tenaga kerja agar dapat bekerja secara efektif dan efisien dalam pencapaian tujuan.
- b) Menjelaskan kebijakan yang ditetapkan.<sup>43</sup>

---

<sup>43</sup> Raharjo Adisasmita, *Pengelolaan dan Anggaran Daerah*, 16.

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Berdasarkan hal tersebut terdapat empat kata kunci yang perlu diperhatikan yaitu cara ilmiah, data, tujuan dan kegunaan. Cara ilmiah yang berarti kegiatan peneliti itu didasarkan pada ciri-ciri keilmuan yaitu rasional (masuk akal), empiris (dapat diamati) dan sistematis (terpadu).<sup>44</sup>

Beberapa langkah yang dilakukan dalam menyusun penelitian sehingga penelitian tersebut sistematis dimulai dengan penentuan topik, merumuskan masalah serta fokus penelitian, pengumpulan data, dan menganalisis data sehingga nantinya diperoleh suatu pemahaman. Adapun metode atau prosedur penelitian yang digunakan penelitian ini adalah sebagai berikut :

#### **A. Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Pendekatan dan jenis penelitian yang digunakan adalah kualitatif, penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena yang dialami subjek penelitian, misalnya perilaku persepsi, tindakan dan motivasi. Penelitian ini disajikan dalam bentuk deskripsi dengan kata-kata dan bahasa, pada konteks khusus dengan alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah.<sup>45</sup>

---

<sup>44</sup>Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta CV, 2016), 2.

<sup>45</sup>Lex J Meeong, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016), 6.



Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah studi kasus. Menurut Margono studi kasus adalah perhatian pada kasus secara intensive dan terperinci mengenai latar belakang keadaan sekarang yang dipermasalahkan.<sup>46</sup>

Berdasarkan uraian diatas dapat dipahami bahwa jenis penelitian studi kasus merupakan strategi penelitian dan penyelidikan yang menyelidiki fenomena yang ada dikehidupan nyata atau juga bisa dikatakan keadaan yang terjadi sekarang.

Jenis penelitian studi kasus digunakan untuk mengetahui secara mendalam suatu fenomena yang akan diteliti, dalam penelitian ini fokus yang akan diteliti yaitu tentang “Penggunaan Aplikasi Quizizz Mata Pelajaran Bahasa Using Kelas V Di MI Negeri 1 Banyuwangi”.

## **B. Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian menunjukkan dimana penelitian tersebut hendak dilakukan. Wilayah penelitian berisi tentang lokasi (desa, organisasi, peristiwa, teks dan sebagainya). Adapun tempat yang dijadikan penelitian ini adalah di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Banyuwangi, yang berlokasi di JL. Ikan Wijinongko No. 10 Desa Sobo, Kecamatan Banyuwangi, Kabupaten Banyuwangi.

Alasan peneliti memilih lokasi MI Negeri 1 Banyuwangi ini adalah sekolah tersebut merupakan salah satu sekolah yang menggunakan pembelajaran berbasis e-learning dengan aplikasi quizizz yang mana aplikasi

---

<sup>46</sup> Ajat Rukajat, *Pendekatan Penelitian Kualitatif*,

ini diharapkan dapat memotivasi siswa dalam belajardi era pandemi ini karena alplikasi quizizz diharapkan bisa menjadikan pembelajaran lebih menarik.

### C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian disini adalah narasumber, partisipan, informan yakni yang mewakili dirinya sendiri yang dapat memberikan informasi terkait data yang akan dicari.<sup>47</sup> Teknik penentuan subjek yang digunakan adalah purposive yakni yang dipilih dengan pertimbangan dan tujuan tertentu.<sup>48</sup>

Sehingga dalam penelitian ini dipilih informan yang dipandang mengetahui betul tentang aspek yang akan dikaji dalam penelitian ini. Dengan demikian sesuai dengan konteks penelitian, peneliti melibatkan komponen-komponen sekolah MI Negeri1 Banyuwangi yang dianggap kompeten di bidang yang akan diteliti. Subjek yang akan dijadikan informan yang terlibat dan mengetahui permasalahan diantaranya :

1. Kepala sekolah MI Negeri 1 Banyuwangi bapak Sumarman, S.Ag. selaku pemimpin dilembaga yang mengetahui program-program yang diterapkan disekolah. Serta membantu peneliti mendapatkan data penelitian yang akurat.
2. Waka kurikulum bapak Eko Cahyono, S.Pd selaku informan yang memiliki peran penting dalam pelaksanaan pembelajaran dengan aplikasi quizizz di MI Negeri 1 Banyuwangi.

---

<sup>47</sup>Sugiono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif Kualitatif R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), 8.

<sup>48</sup> Sugiono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif Kualitatif R&D*,96.

3. Waka pengembangan bapak Mustakim, S.Pd selaku informan yang bertanggung jawab atas pengembangan pembelajaran di MI Negeri 1 Banyuwangi.
4. Guru mapel Bahasa Using bapak Eko Cahyono, S.pd selaku guru yang bertanggung jawab atas terlaksananya pembelajaran didalam kelas.
5. Siwa/siswi kelas 5 MI Negeri 1 Banyuwangi, selaku orang yang melaksanakan kegiatan pembelajaran.

#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standart yang ditetapkan. Supaya data dan informasi dapat gunakan dalam penalaran, data dan informasi harus merupakan fakta. Dalam kedudukan yang pasti sebagai fakta, bahan-bahan itu siap digunakan sebagai catatan, sebab itu perlu diadakan pengujian-pengujian melalui cara-cara tertentu.<sup>49</sup>

Pada penelitian ini teknik yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu dengan observasi, wawancara dan dokumentasi.

##### **1. Observasi**

Observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data dalam penelitian apapun, termasuk penelitian kualitatif, dan digunakan untuk memperoleh informasi atau data atau sebagaimana tujuan pendidikan.

---

<sup>49</sup> Hamid Platima, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2005), 69.

Tujuan data observasi adalah untuk mendeskripsikan latar yang diobservasi mengenai kegiatan-kegiatan yang terjadi, orang-orang yang berpartisipasi dalam kegiatan.

Kegiatan observasi meliputi kegiatan pencatatan secara sistematis kejadian-kejadian, perilaku, obyek-obyek yang dilihat dan hal-hal yang diperlukan dalam mendukung penelitian yang sedang dilakukan. Pada tahap awal observasi dilakukan secara umum, peneliti mengumpulkan data atau informasi sebanyak mungkin, selanjutnya peneliti harus melakukan observasi yang terfokus, yaitu mulai menyempitkan data atau informasi yang diperlukan sehingga peneliti dapat menemukan pola-pola perilaku dan hubungan yang terus menerus terjadi, jika hal itu sudah ditemukan, maka peneliti dapat menentukan tema-tema yang akan diteliti.<sup>50</sup>

Data yang ingin diperoleh dalam observasi ini sebagai berikut:

- a. Gambaran objek MI Negeri 1 Banyuwangi.
- b. Kegiatan perencanaan penggunaan aplikasi quizizz pada pembelajaran bahasa asing di MI Negeri 1 Banyuwangi.
- c. Kegiatan pelaksanaan penggunaan aplikasi quizizz pada pembelajaran bahasa asing di MI Negeri 1 Banyuwangi.
- d. Kelebihan serta kekurangan aplikasi quizizz dalam pelaksanaan pembelajaran.

---

<sup>50</sup> Jonathan Sarwono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2006), 224.

Tabel 3.1  
Data observasi di MI Negeri 1 Banyuwangi

No.	Fokus Penelitian	Informan	Data Yang diperoleh
1.	Bagaimana perencanaan penggunaan aplikasi quizizz pada pembelajaran bahasa using di MI Negeri 1 Banyuwangi ?	a. Kepala sekolah MI Negeri 1 Banyuwangi b. Guru mata pelajaran bahasa using kelas v	a. Penyiapan aplikasi quizizz oleh guru mapel bahasa using. b. Menginstall aplikasi quizizz oleh semua siswa.
2.	Bagaimana pelaksanaan penggunaan aplikasi quizizz pada pembelajaran bahasa using di MI Negeri 1 Banyuwangi ?	a. Guru mata pelajaran bahasa using kelas v b. Siswa siswi kelas v MI Negeri 1 Banyuwangi	a. Penerapan aplikasi quizizz dalam kelas. b. Mengerjakan soal-soal yang muncul dalam aplikasi quizizz.
3.	Apa sajakah kelebihan serta kekurangan aplikasi quizizz dalam pembelajaran ?	a. Guru mata pelajaran bahasa using kelas v	a. Kelebihan aplikasi quizizz dalam pembelajaran b. Kekurangan aplikasi quizizz dalam pembelajaran

## 2. Wawancara

Wawancara adalah proses tanya jawab dalam penelitian yang berlangsung secara lisan antara dua orang atau lebih yang bertatap muka, serta mendengarkan secara langsung informasi-informasi atau keterangan-keterangan yang diberikan. Dalam melakukan wawancara peneliti menggunakan teknik wawancara yaitu:

### a. Wawancara Terstruktur

Wawancara terstruktur adalah digunakan sebagai teknik pengumpulan data, bila peneliti atau pengumpul data telah mengetahui dengan pasti tentang informasi apa yang telah diperoleh. Oleh karena

itu dalam melakukan wawancara, pengumpulan data telah menyiapkan instrumen peneliti berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis yang alternatif jawabannya pun telah disiapkan. Dengan wawancara ini terstruktur ini setiap responden diberi pertanyaan yang sama, dan pengumpul data mencatatnya.<sup>51</sup>

b. Wawancara tidak terstruktur

Wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan.<sup>52</sup>

Dalam hal ini peneliti menggunakan wawancara tidak terstruktur karena dalam pelaksanaannya peneliti hanya menentukan pokok-pokok yang akan dipertanyakan. Dalam wawancara tidak terstruktur, peneliti secara aktif menanyakan dan secara aktif mendengarkan agar dapat memahami dan memberikan respon terhadap isyarat-isyarat tentang pertanyaan apa yang diajukan atau sekiranya penting untuk menyelidiki lebih mendalam untuk mendapatkan informasi tambahan.

Metode wawancara yang digunakan untuk menangkap data-data yang diperlukan sebagai berikut :

- 1) Perencanaan penggunaan aplikasi quizizz pada pembelajaran Bahasa Using kelas 5 MI Negeri 1 Banyuwangi, yang berupa

---

<sup>51</sup>Sugiono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif Kualitatif R&D*, 138.

<sup>52</sup>Sugiono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif Kualitatif R&D*, 140.

perencanaan awal dengan mendaftar di website quizizz.com atau menginstall aplikasi quizizz.

- 2) Pelaksanaan penggunaan aplikasi quizizz pada pembelajaran Bahasa Using kelas 5 MI Negeri 1 Bayuwangi, yang berupa guru membuat langkah-langkah pembuatan kuis di aplikasi quizizz dan pelaksanaan aplikasi quizizz pada pembelajaran bahasa using.
- 3) Kelebihan serta kekurangan aplikasi quizizz dalam pembelajaran.

Table 3.2  
Data wawancara di MI Negeri 1 Banyuwangi

No.	Fokus Penelitian	Informan	Data Yang Diperoleh
1.	Bagaimana perencanaan penggunaan aplikasi quizizz pada pembelajaran bahasa using di MI Negeri 1 Banyuwangi ?	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Kepala sekolah MI Negeri 1 Banyuwangi.</li> <li>b. Guru mata pelajaran bahasa using kelas 5.</li> <li>c. Wali murid kelas 5.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Mensosialisasi aplikasi quizizz.</li> <li>b. Penyiapan aplikasi quizizz oleh guru mapel bahasa using.</li> <li>c. Menginstall aplikasi quizizz oleh semua siswa.</li> </ol>
2.	Bagaimana pelaksanaan penggunaan aplikasi quizizz pada pembelajaran bahasa using di MI Negeri 1 Banyuwangi ?	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Guru mata pelajaran bahasa using kelas 5.</li> <li>b. Siswa siswi kelas 5 MI Negeri 1 Banyuwangi.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Penerapan aplikasi quizizz dalam kelas.</li> <li>b. Mengerjakan soal-soal yang muncul dalam aplikasi quizizz.</li> </ol>
3.	Apa sajakah kelebihan serta kekurangan aplikasi quizizz dalam pembelajaran ?	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Guru mata pelajaran bahasa using kelas 5.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Kelebihan aplikasi quizizz dalam pembelajaran.</li> <li>b. Kekurangan aplikasi quizizz dalam pembelajaran</li> </ol>

### c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu, dokumen biasa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya yang

berbentuk monumental dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya, catatan harian, sejarah kehidupan, cerita, biografi, peraturan dan kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar misalnya, foto gambar hidup dan lain sebagainya. Dokumen yang berbentuk karya misalnya, karya seni, gambar, patung, film dan lain sebagainya. Studi dokumen merupakan pelengkap dari metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif. Adapun yang akan diperoleh dari metode dokumentasi adalah:

- 1) Sejarah berdirinya sekolah MI Negeri 1 Banyuwangi
- 2) Profil sekolah MI Negeri 1 Banyuwangi
- 3) Visi, Misi, dan Tujuan sekolah MI Negeri 1 Banyuwangi
- 4) Kegiatan penggunaan aplikasi quizizz pada pembelajaran Bahasa Using kelas 5 MI Negeri 1 Banyuwangi
- 5) Dokumen lain yang relevan yang mendukung analisis objek pembahasan.

Tabel 3.3  
Data dokumentasi MI Negeri 1 Banyuwangi

No.	Data yang Diperoleh
1.	Sejarah berdirinya sekolah MI Negeri 1 Banyuwangi
2.	Profil sekolah MI Negeri 1 Banyuwangi
3.	Visi, Misi, Tujuan sekolah MI Negeri 1 Banyuwangi
4.	Kegiatan Penggunaan Aplikasi Quizizz
5.	Dokumen lain yang relevan yang mendukung analisis obyek pembahasan.

### **E. Analisis Data**

Analisis data dalam penelitian kualitatif merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh melalui wawancara,



observasi dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori, menjabarkan kedalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari serta membuat kesimpulan. Analisis data merupakan proses mereview dan memeriksa data, menyintesis dan menginterpretasikan data yang terkumpul sehingga dapat menggambarkan dan menerangkan fenomena atau situasi sosial yang diteliti.<sup>53</sup>

Data dianalisis dengan menggunakan beberapa langkah sesuai teori Miles Huberman yaitu menganalisis data dengan tiga langkah: kondensasi data (data condensation), menyajikan data (data display), dan menarik kesimpulan atau verifikasi (conclusion drawing and verification). Kondensasi data merujuk pada proses pemilihan (selecting), pengerucutan (focusing), penyederhanaan (simplifying), peringkasan (abstracting), dan transformasi data (transforming).<sup>54</sup>

#### 1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian kualitatif dilakukan dengan cara observasi, wawancara dan dokumentasi atau gabungan dari ketiganya (triangulasi data). Tahap awal, peneliti akan melakukan penjajahan secara umum terhadap situasi sosial atau objek yang diteliti. Dengan demikian, peneliti akan memperoleh data yang sangat banyak dan bervariasi.

##### a. Reduksi data (*Data Reduction*)

---

<sup>53</sup> Muri Yusuf, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan Penelitian Gabungan*, (Jakarta: Kencana, 2017), 400.

<sup>54</sup> Matthew B. Miles, *Qualitative Data Analysis A Methods Sourcebook*, (America: Arizona State University, 2014), 12.

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila data diperlukan.<sup>55</sup>

b. Penyajian data (*Data display*)

Penyajian data adalah sebuah pengorganisasian, penyatuan dari informasi yang memungkinkan penyimpulan data aksi. Dalam proses ini peneliti akan terbantu dalam memahami apa yang terjadi untuk melakukan sesuatu termasuk untuk menganalisis data lebih mendalam atau mengambil aksi berdasarkan pemahaman.

c. Penarikan kesimpulan (*Data Verifying*)

Langkah ketiga adalah menarik kesimpulan, dalam penelitian kualitatif penarikan kesimpulan merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan dapat berupa deskripsi atau berupa gambaran tentang suatu objek yang sebelumnya masih bersifat abstrak namun setelah diteliti menjadi jelas.

Penelitian ini menyimpulkan data sesuai dengan rumusan masalah yang telah ditemukan. Data-data yang sudah dideskripsikan disimpulkan secara umum. Simpulan tersebut meliputi unsur transitivitas, hubungan unsur dalam konteks sosial. Setelah

---

<sup>55</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2017), 338.

disimpulkan, analisis data kembali pada tahap awal sampai semua data kompleks<sup>56</sup>.

## **F. Keabsahan Data**

Keabsahan data adalah konsep menunjukkan keshahihan serta keabsahan data didalam suatu penelitian. Untuk menguji suatu data tersebut peneliti menggunakan triangulasi, yaitu teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada. Teknik triangulasi dalam penelitian yang akan dilakukan ini adalah triangulasi teknik dan sumber, serta berdasarkan jenis penelitiannya yaitu penelitian kualitatif.

### **1. Triangulasi teknik**

Triangulasi teknik yaitu untuk menguji kredibilitas data yang dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang dengan teknik berbeda. Triangulasi teknik dengan cara membandingkan data hasil wawancara antara informasi (dari kepala sekolah, waka kurikulum, waka pengembangan, guru mata pelajaran, siswa/siswi kelas 5) dengan hasil observasi dan isi dokumentasi yang terkait dengan penelitian seperti silabus, rpp, dokumentasi yang berupa gambar atau foto.

### **2. Triangulasi sumber**

Triangulasi sumber yaitu digunakan peneliti untuk meneliti tentang Penggunaan Aplikasi Quizizz Mata Pelajaran Bahasa Using Kelas V Di

---

<sup>56</sup>Matthew B. Milles, *Qualitative*, 13.

MI Negeri 1 Banyuwangi. Sumber ini untuk membandingkan hasil wawancara mulai dari kepala sekolah, waka kurikulum, guru

### **G. Tahap-tahap Penelitian**

Tahap-tahap penelitian merupakan rencana pelaksanaan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, mulai dari penelitian pendahuluan, pengembangan desain, penelitian sebenarnya dan sampai pada penulisan laporan. Tahapan penelitian tersebut antara lain:

#### **1. Tahap Prapenelitian Lapangan**

Pada tahap ini peneliti sebelum melakukan penelitian, melalui berbagai tahapan yang dilakukanyaitu :

- a. Menyusun rencana penelitian
- b. Memilih tempat penelitian
- c. Mengurus surat ijin penelitian
- d. Menentukan informan
- e. Menyiapkan perlengkapan penelitian
- f. Memahami etika penelitian

#### **2. Tahap Pelaksanaan Lapangan**

- a. Memahami latar belakang dan tujuan penelitian
- b. Memasuki lapangan penelitian
- c. Mencari sumber data yang sudah ditentukan obyek penelitian
- d. Mengumpulkan data
- e. Menyempurnakan data yang belum lengkap

#### **3. Tahap Analisis Data dan Temuan**

Data yang sudah di analisis sesuai prosedurnya, kemudian pada tahap ini peneliti menggunakan penghalusan data yang diperoleh dari informan maupun dokumen dengan memperbaiki bahasa dan sistematikanya ada dalam pelaporan hasil penelitian tidak terjadi kesalah pahaman maupun salah penafsiran.

## **BAB IV**

### **PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS**

#### **A. Gambaran Objek Penelitian**

Lokasi yang menjadi objek penelitian ini adalah Madrasah Ibtida'iyah Negeri 1 Banyuwangi yang terletak didesa Sobo Kecamatan Banyuwangi Kabupaten Banyuwangi, agar dapat memahami keadaan lokasi penelitian dan mendapat gambaran objek sebagai berikut :

##### **1. Sejarah MI Negeri 1 Banyuwangi**

Awal mula berdirinya MI Negeri 1 Banyuwangi, tidak ubahnya seperti lembaga-lembaga pendidikan pada umumnya. Meski bukan lembaga pendidikan yang dananya selalu disubsidi oleh pemerintah, lambat laun MI Negeri 1 Banyuwangi ini menjadi pilihan favorit masyarakat Kecamatan Banyuwangi dan Kecamatan di sekitarnya.

Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Banyuwangi yang semula bernama MIN Sobo Banyuwangi berada di daerah kelurahan Sobo Kabupaten Banyuwangi mendapat Surat Keputusan Kepala Departemen Agama Kab. Banyuwangi dengan status terdaftar pada tahun 1980 dan Status diakui tahun 1983. Adapun jumlah murid cukup banyak karena peran seluruh masyarakat Sobo dan tokoh masyarakat, Kepala Madrasah yang pertama bernama:

- a. Tasripan mulai tahun 1981 sampai tahun 1991.
- b. Afani Zen mulai tahun 1991 sampai tahun 2001.
- c. Moh. Kamali, A.Md mulai tahun 2001 sampai tahun 2007.

- d. Suhartini, SAg. mulai tahun 2007 sampai tahun 2017.
- e. Sumarman, S Ag. M.Pd.I mulai tahun 2017 sampai Sekarang.

Pada tahun 1986 Departemen Agama Kab.Banyuwangi memberikan proyek untuk pembuatan gedung Madrasah Negeri sendiri, maka dibangunlah gedung Madrasah di atas tanah seluas 3530 M<sup>2</sup> di jalan Ikan Wijinongko No. 10. Pada saat itu proyek terbatas pada bangunan, sedangkan pengadaan tanah seluas 3530 M<sup>2</sup> merupakan Anggaran yang diberikan oleh Departemen Agama Kab.Banyuwangi.

Sekarang MI Negeri Sobo telah dikenal dengan sebutan baru yaitu MI Negeri 1 Banyuwangi. Dengan perkembangan yang cukup pesat sejak tahun 2011 MI Negeri 1 Banyuwangi telah memberikan pelayanan terhadap kurang lebih 840 siswa pada tahun pelajaran 2020/2021.

## 2. Letak Geografis MI Negeri 1 Banyuwangi

MI Negeri 1 Banyuwangi merupakan Lembaga di bawah naungan Kementerian Agama yang beralamatkan di Jalan Ikan Wijinongko No. 10 Kelurahan Sobo. Adapun lokasi MI Negeri 1 Banyuwangi terletak pada geografis yang sangat cocok untuk proses belajar mengajar yang terletak di tengah pemukiman penduduk. MI Negeri 1 Banyuwangi ini dibangun dengan pertimbangan tata letak bangunan yang memberikan kenyamanan untuk belajar. Hal ini dapat dilihat dari tata letak ruang belajar yang tepat berada ditepi jalan raya sehingga akses masyarakat terhadap MI Negeri 1 Banyuwangi dengan kendaraan bermotor dan kendaraan umum yang

melintasi jalan raya dapat berjalan dengan lancar dan siswa tetap belajar dengan nyaman.

Adapun batas-batas dari lokasi MI Negeri 1 Banyuwangi adalah sebelah utara berbatasan dengan Jalan Ikan Wijinongko No. 10 dan Kelurahan Tukang Kayu sebelah barat berbatasan dengan Pemukiman Penduduk sebelah selatan berbatasan dengan Tanah Kosong dan Pemukiman Penduduk, sebelah timur berbatasan dengan Pemukiman Penduduk.

### 3. Kondisi Obyektif MI Negeri 1 Banyuwangi

#### a. Identitas Sekolah

- 1) Nama Lembaga : MI Negeri 1 Banyuwangi
- 2) Alamat / desa : Jl. Ikan Wijinongko No. 10 Kelurahan  
Sobo
- 3) Kecamatan : Banyuwangi
- 4) Kabupaten : Banyuwangi
- 5) Propinsi : Jawa Timur
- 6) Kode Pos : 68416
- 7) No.Telepon : 0333-426620
- 8) Nama Yayasan : -
- 9) Status Sekolah : Negeri
- 10) Status Lembaga MI : Negeri
- 11) No. SK Kelembagaan : -
- 12) NSM : 111135100003



- 13) NIS / NPSN : 60715858
- 14) Tahun didirikan : 1980
- 15) Status Tanah : Milik Kementerian Agama Kab. Banyuwangi
- 16) Luas Tanah : 3530 M<sup>2</sup>
- 17) Nama Kepala Sekolah: SUMARMAN, S.Ag
- 18) No.SK Kepala Sekolah : 4370/Kw.13.1.2/Kp.07.6/11/2016
- 19) Masa Kerja Kepala Sekolah : 3 Tahun
- 20) Status akreditasi : A
- 21) No dan SK akreditasi : Tahun 2017

4. Visi, Misi, dan Tujuan Negeri 1 Banyuwangi

a. Visi

“Mewujudkan Madrasah yang berkarakter ISLAMI, cerdas dalam Intak dan Iptek serta berbudaya lingkungan”

b. Misi

- 1) Melaksanakan pembelajaran yang berkualitas dan bimbingan secara efektif, sehingga murid berkembang secara optimal, sesuai dengan potensi yang dimiliki.
- 2) Menumbuhkan semangat budaya baca secara intensif kepada seluruh warga madrasah.
- 3) Mendorong dan membantu setiap murid untuk mengenali potensi dirinya, sehingga dapat dikembangkan secara optimal.

- 4) Menumbuhkan penghayatan terhadap ajaran Agama Islam dan juga budaya bangsa sehingga menjadi sumber kearifan dalam bertindak dan bertanggung jawab.
- 5) Menerapkan manajemen partisipatif dengan melibatkan seluruh warga madrasah dan kelompok kepetingan yang terkait dengan madrasah (stakeholders) dalam mewujudkan madrasah literasi.
- 6) Meningkatkan pengolahan Madrasah yang disesuaikan dengan kemampuan warga madrasah.
- 7) Membangun dan mengembangkan komitmen cinta kehidupan alam dan lingkungan hidup.

c. Tujuan

Dengan visi dan misi yang telah ditetapkan dalam kurun waktu yang telah ditetapkan, tujuan yang diharapkan adalah :

- 1) Mengupayakan pemenuhan sarana yang vital dalam mendukung terciptanya sistem pendidikan yang berorientasi madrasah literasi.
- 2) Mewujudkan iklim belajar yang memadukan penggunaan sumber dan sarana belajar di madrasah dan di luar madrasah.
- 3) Mengembangkan kurikulum sesuai dengan tuntutan masyarakat, lingkungan, dan budaya baca.
- 4) Melaksanakan sistem pendidikan yang berbasis kompetensi.
- 5) Menjadikan kegiatan ekstrakurikuler sebagai sarana menjadikan anak didik agar lebih terlatih dan terbiasa dalam menghadapi sebuah permasalahan baik teknis ataupun organisasi.

- 6) Memberi kesempatan seluas-luasnya bagi peserta didik untuk mengembangkan bakat dan minat yang dimiliki.

#### 5. Data Guru MI Negeri 1 Banyuwangi

Kegiatan belajar mengajar di MI Negeri 1 Banyuwangi di selenggarakan pada waktu pagi hari, di mulai pada pukul 07.00 – 13.00 WIB, menyadari sangat pentingnya tenaga kependidikan dan keberhasilan proses belajar mengajar, lembaga pendidikan ini benar-benar memperhatikan mutu guru. Hal ini dibuktikan dengan tenaga pengajar yang mengajar di lembaga ini yaitu hampir semua guru berlatar belakang pendidikan. Jumlah tenaga seluruhnya ada 34 orang guru dan 7 orang Tenaga Kependidikan.

**Tabel 4.1**  
**Data guru MI Negeri 1 Banyuwangi**

Nama Guru	Pendidikan Terakhir	Jabatan	Status Kepegawaian	Sertifikasi	
				Ada	Tidak
SUMARMAN, S.Ag.	S-2	GURU	PNS	√	
ANISATU ZUHRO, S.Pd.I.	S-1	GURU	PNS	√	
MOH ALI Wafa, S.Pd.I.	S-2	GURU	PNS	√	
FATIYAH, S.Pd.I.	S-1	GURU	PNS	√	
EKO CAHYONO, S.Pd.	S-1	GURU	PNS	√	
Dra. SUPRAH	S-1	GURU	PNS	√	
SANTI LEBRIANSARI, S.Pd.	S-1	GURU	PNS	√	
Dra. MASRUOH	S-1	GURU	PNS	√	
SUNARYO, S.Pd.	S-1	GURU	PNS	√	
RB. SORI YULIWARSI, S.Pd.	S-1	GURU	PNS	√	
SRI ASTUTI, S.Pd.I.	S-1	GURU	PNS	√	
LILIK ANDRIYANI, S.Pd.	S-1	GURU	PNS	√	
MUSRI AH, S.Pd.	S-1	GURU	PNS	√	

MASKURI, S.Pd.I.	S-1	GURU	PNS	√	
MOH. SAPARI, S.Pd.I.	S-1	GURU	PNS	√	
MOH. TAMANURI, S.Pd.I.	S-1	GURU	PNS	√	
YUNI FATATI HANDAYANI, S.Pd.I.	S-1	GURU	PNS	√	
ESTHI SISWINDARYATI, S.Pd.	S-1	GURU	PNS	√	
MOHAMAD SAEROFI, S.Pd.SD.	S-1	GURU	PNS	√	
MUSPIKIN, S.Pd.I.	S-1	GURU	PNS	√	
ENDANG SULASTIKA DAMAYANTI, S.Pd.	S-1	GURU	PNS	√	
TRI KAFIDA ROHMAH, S.Pd.SD.	S-1	GURU	PNS	√	
MUZAYYINAH, S.Pd.I.	S-1	GURU	PNS	√	
ALI MUSTOFA, S.Pd.	S-1	GURU	PNS	√	
NUR AINUN, S.Pd.	S-1	GURU	PNS	√	
LINA MARLIYANA, S.Pd.	S-1	GURU	PNS	√	
ROHIMAH, A.Ma.	S-1	GURU	PNS	√	
WAHIDATUL ISTI'ANAH, A.Ma.	S-1	GURU	PNS	√	
NYIMAS CITRA LARASATI, S.Hum.	S-1	GURU	PNS	√	
FATHUR ROCHMAN, S.Pd.	S-1	GURU	PNS	√	
MUSTAKIM, S.Pd.	S-1	GURU	PNS	√	
IDA NURDIYANA, A.Ma.	S-1	GURU	PNS	√	
MAK ROPIN, A.Ma.	S-1	GURU	PNS	√	
MITHA PEBRIYANTI	S-1	GURU	PNS	√	

## 6. Sarana Dan Prasaran MI Negeri 1 Banyuwangi

**Tabel 4.2**  
**Sarana dan Prasarana MI Negeri 1 Banyuwangi**

No	Prasarana	Jumlah	Kondisi
1.	Kantor guru	1	Baik
2.	Ruang kepala sekolah	1	Baik
3.	Ruang tata usaha	1	Baik
4.	Ruang kelas	18	Baik
5.	Aula	-	-
6.	Masjid	1	Baik
7.	Perpustakaan	-	-
8.	Laboratorium computer	-	-
9.	Toilet Guru	2	Baik
10	Toilet Siswa	10	Baik
11.	Kantin	3	Baik
12.	Gudang	6	Baik
13.	Tempat Parkir	1	Baik
14.	Perumahan	1	Baik

## 7. Data Siswa/siswi MI Negeri 1 Banyuwangi

Di MI Negeri 1 Banyuwangi pada tahun pelajaran 2020/2021, jumlah siswa secara keseluruhan adalah 850 siswa, yang terdiri dari 416 laki-laki dan 434 perempuan.

**Table 4.3**  
**Data Siswa/siswi**

Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
I	80	80	160
II	80	77	157
III	80	79	159
IV	79	85	164
V	46	63	109
VI	51	50	101
Jumlah	416	434	850

## **B. Penyajian Data Dan Analisis Data**

Setelah peneliti melalui segala proses penelitian dilapangan, diperoleh berbagai data dilapangan dengan menggunakan berbagai teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Selanjutnya data-data tersebut dianalisis secara detail sehingga nantinya akan menghasilkan beberapa temuan. Diantara temuan tersebut secara garis besar meliputi tiga hal, yaitu perencanaan penggunaan aplikasi quizizz pada pembelajaran bahasa using, pelaksanaan penggunaan aplikasi quizizz pada pembelajaran bahasa using, dan kelebihan serta kekurangan aplikasi quizizz pada pembelajaran.

### **1. Perencanaan Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Bahasa Using di MI Negeri 1 Banyuwangi Tahunajaran 2021/2022.**

Seperti yang telah diketahui, sebuah perencanaan merupakan bagian yang mendukung kelancaran dari sebuah pembelajaran. Dengan adanya perencanaan dapat memudahkan seorang guru mencapai tujuan pembelajaran. Sama halnya dengan penggunaan aplikasi quizizz mata pelajaran bahasa using ini, sebelum melakukan pembelajaran seorang guru pasti melakukan perencanaan agar mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Berdasarkan data observasi yang telah peneliti peroleh, kegiatan perencanaan penggunaan aplikasi quizizz pada pembelajaran bahasa using kelas V di MI Negeri 1 Banyuwangi dilakukan secara matang dan penuh dengan persiapan. Hal ini dikarenakan perencanaan tersebut sangatlah penting demi kelancaran dan kesuksesan suatu pembelajaran. Adanya

perencanaan dapat meminimalisir kendala yang mungkin akan muncul ditengah-tengah pembelajaran.

Sebagaimana dari hasil wawancara kepada kepala sekolah MI Negeri 1 Banyuwangi bapak Sumarman, S.Ag :

“Pada awal pandemi jujur saya sangat kesulitan mengatur pembelajaran, karena kurangnya kesiapan pada guru dalam melakukan pembelajaran. Jadi pembelajaran daring pertama kali hanya mengandalkan *WhatsApp* sebagai media pembelajaran daring dan media mengirim tugas dari link *Youtube*. Tapi semakin lama semua siswa menjadi bosan dengan pembelajaran yang seperti ini, pemahaman tentang materi juga kurang, dan banyak HP dari guru maupun wali murid yang ngeheng karena banyak tugas yang diberikan. Akhirnya kita mencoba alternatif lain untuk membuat pembelajaran daring ini lebih diminati oleh semua siswa tanpa terkecuali. Alternatif yang saya berikan kepada guru sangat beragam mulai dari pembelajaran menggunakan zoom, google meet, google classroom, quizizz, dan sebagainya. Yang penting dapat terkait dengan pembelajaran daring dan tujuan pembelajaran dapat tercapai meskipun dibelajarnya dirumah saja. Dalam hal ini setiap guru boleh menggunakan media elektronik apapun untuk pembelajarannya, tapi dengan catatan tujuan pembelajaran tercapai”.

Dari pernyataan diatas dapat dipahami bahwa semua media pembelajaran boleh digunakan asalkan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Hal tersebut juga disampaikan waka pengembangan bapak Mustakim, S.Pd bahwasanya :

“Setiap guru boleh memilih media elektronik apa yang akan digunakan untuk pembelajarannya selain *WhassApp* dan *Youtube*, untuk memudahkan setiap pembelajarannya. Dalam pembelajaran daring ini yang dibutuhkan siswa bukan hanya materi tetapi motivasi belajarnya agar tetap terjaga meskipun dirumah saja. Masalah teknis pembelajaran dikembalikan lagi ke setiap guru untuk merencanakan pembelajaran apa yang akan dilaksanakan.

Selain menyiapkan media untuk memulai pembelajaran seorang guru juga melakukan persiapan sebelum melakukan proses belajar mengajar. Dalam hal ini seorang guru terlebih dahulu mempersiapkan perangkat pembelajaran yang berupa Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. Tahapan perencanaan sangat diperlukan dalam pelaksanaan pembelajaran karena tahapan perencanaan merupakan acuan dalam melaksanakan pembelajaran yang dilakukan oleh guru yang bersangkutan.

Tahapan perencanaan yang dilakukan oleh guru semuanya telah dijabarkan melalui Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. Uraian tersebut merupakan penjelasan dari bapak Sumarman, S,Ag selaku kepala sekolah MI Negeri 1 Banyuwangi

“Semua guru wajib membuat Silabus dan RPP terlebih dahulu, sebelum melakukan pembelajaran dikelas dengan tujuan agar pembelajaran lebih terstruktur. Selain itu di RPP juga dijelaskan mengenai media, metode, serta strategi yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan begitu pembelajaran diharapkan lebih menarik dan tujuan pembelajaran tercapai”<sup>57</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala madrasah tersebut, bahwa guru di MI Negeri 1 Banyuwangi membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran sebelum melaksanakan pembelajaran dikelas. Hal ini merupakan kewajiban yang dilakukan oleh setiap guru, agar pembelajaran lebih efektif dan tujuan pembelajaran tercapai.

Hal tersebut juga disampaikan oleh Waka Kurikulum sekaligus guru mapel bapak Eko Cahyono, S.Pd menyampaikan bahwa :

---

<sup>57</sup>Sumarman, diwawancara oleh Risa ayu Permatasari. 17 Juli 2021



“Silabus disusun setiap awal tahun ajaran baru yang akan dimulai”. Selain itu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) juga dibuat sebagai bahan acuan pembelajaran agar pembelajaran berjalan dengan baik. Bapak Eko Cahyono, S.Pd. juga mengatakan selain RPP, media juga harus dipertimbangkan apalagi dimusim pandemi ini guru harus pintar menggunakan media elektronik sebagai pengganti pembelajaran tatap muka di sekolah. Banyak media elektronik yang digunakan dalam setiap pembelajaran salah satunya penggunaan aplikasi quizizz”.

“Dalam pembelajaran Bahasa Using ini saya berusaha membuat pembelajaran yang menarik dengan bantuan aplikasi quizizz. Dengan harapan semua siswa kelas v mau belajar dengan gigih dalam pembelajaran Bahasa Using ini”<sup>58</sup>.



**Gambar. 4.1**  
**Wawancara dengan Waka Kurikulum**  
**sekaligus Guru Mapel Bahasa Using Kelas V**

Berdasarkan hasil wawancara Waka Kurikulum sekaligus Guru Mapel Bahasa Using kelas V dapat dipahami bahwa RPP perlu dalam pembelajaran akan tetapi untuk membuat proses belajar mengajar terarah dan memiliki tujuan di era pandemi ini. Guru juga perlu mempertimbangkan media yang dapat menunjang pembelajaran itu

---

<sup>58</sup>Eko Cahyono, diwawancara oleh Risa ayu Permatasari. 17 Juli 2021

mencapai tujuan yang ingin didapatkan. Selain itu dengan adanya media elektronik pembelajaran tetap berlangsung meskipun dengan jarak jauh.

Media elektronik tersebut berupa aplikasi quizizz yang sudah diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Using. Pembelajaran ini dirancang agar siswa merasa pembelajaran ini lebih menyenangkan dibandingkan saat pembelajaran tatap muka, yang terkadang pembelajaran itu dirasa sangat membosankan. Karena pembelajaran dengan aplikasi quizizz ini dirancang seolah-olah siswa bermain kuis padahal mereka sedang mengerjakan tugas yang telah diberikan bapak Eko Cahyono, S.Pd.

Selain itu dengan aplikasi ini bapak Eko Cahyono, S.Pd. selaku guru pembelajaran Bahasa Using ini mengharapkan motivasi belajar siswanya selalu tumbuh dan bertambah setiap harinya. Mengingat masa pandemi ini hanya belajar dirumah saja tanpa pengawasan guru yang lebih banyak. Perencanaan penggunaan aplikasi quizizz pada pembelajaran bahasa using dengan mengaplikasikan media pembelajaran quizizz kepada siswa.

Hal tersebut juga disampaikan kepada waka kurikulum pembelajaran bapak Eko Cahyono, S.Pd menyampaikan bahwa :

“Mengaplikasikan media pembelajaran quizizz kepada siswa ada beberapa yang perlu dipersiapkan diantaranya: Mensosialisasikan aplikasi quizizz kepada siswa, siswa harus tau apa itu aplikasi quizizz dalam pembelajaran. Mendaftarkan aku gmail di website quizizz atau klik link quizizz. Setelah semua siswa terdaftar penggunaan aplikasi quizizz pada pembelajaran bahasa using dapat dilaksanakan”.

Berdasarkan hasil wawancara guru mata pelajaran bahasa using bapak Eko Cahyono, S.Pd dapat dipahami bahwa sebelum melakukan perencanaan penggunaan aplikasi quizizz pada pembelajaran bahasa using semua siswa harus menginstall aplikasi quizizz terlebih dahulu sebelum memulai pembelajaran ini. Hal ini dimaksudkan untuk mengenalkan aplikasi ini terlebih dahulu kepada siswa.

## **2. Pelaksanaan Penggunaan aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Bahasa Using Kelas V di MI Negeri 1 Banyuwangi Tahun Ajaran 2021/2022**

Setelah membuat perencanaan pembelajaran bahasa using dengan bantuan aplikasi quizizz maka seorang guru mulai melaksanakan pembelajarannya. Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di kelas V MI Negeri 1 Banyuwangi telah terjadwal. Hal ini telah dijelaskan oleh guru mata pelajaran bahasa using sesuai dengan wawancara oleh peneliti.



**Gambar. 4.2**  
**Wawancara terkait dengan pelaksanaan Pembelajaran Bahasa Using**

Proses wawancara dalam pelaksanaan pembelajaran Bahasa Using

bapak Eko Cahyono, S.Pd. mengatakan :

“Pelaksanaan pembelajaran ini saya rancang dalam waktu 1 bulan 2 kali pertemuan atau 2 minggu sekali untuk melatih anak-anak dalam penyelesaian tugas akhir pembelajaran. Pembelajaran ini dilakukan di dua kelas yang berbeda dengan durasi jam yang sama setiap pembelajarannya. Jadi pembelajaran di setiap kelas dapat diatur dengan baik, serta tujuan pembelajarannya dapat tercapai”.<sup>59</sup>

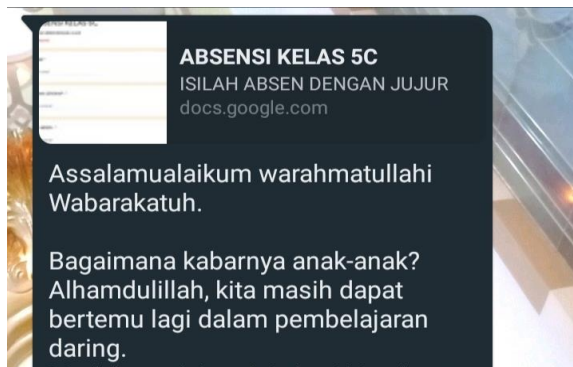
Berdasarkan hasil wawancara dengan pak Eko Cahyono S.Pd. beliau mengatakan kegiatan belajar mengajar dikelas pelaksanaan dimulai dari jam 08.00 wib sampai jam 10.00 wib itu terbagi dua kelas. Kelas 5C memulai kegiatan belajar mengajar mulai pukul 08.00 wib sampai 09.00 wib, dengan durasi waktu 1 jam dari absen, doa, hingga pelaksanaan pembelajarannya. Begitu pula dengan kelas 5D memulai kegiatan belajar mengajarnya dari pukul 09.00 wib sampai 10.00 wib. Pembelajaran ini berlangsung setelah pembelajaran pertama di kelas sebelumnya.

Berkaitan dengan pelaksanaan penggunaan aplikasi quizizz pada pembelajaran bahasa using bagi kelas 5, maka guru menyusun beberapa langkah pembelajaran yang akan disampaikan yaitu meliputi :

---

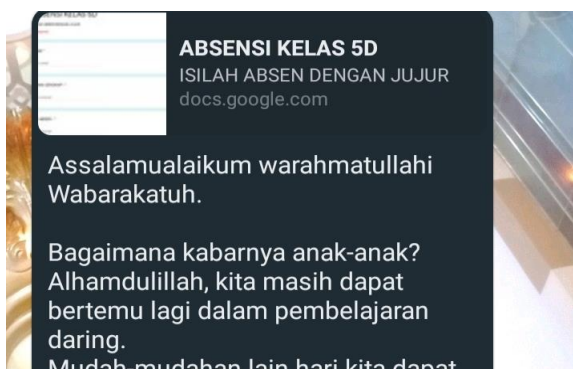
<sup>59</sup>Eko Cahyono, diwawancara oleh Risa ayu Permatasari. 30 Agustus 2021

- a. Guru menyusun pembelajaran bahasa using setiap satu kali pertemuan



**Gambar. 4.3**  
**Absensi kelas 5C Pembelajaran Bahasa Using**

Absensi kelas 5C sebelum pembelajaran dimulai, absensi ini diberikan sebelum jam yang telah ditentukan yaitu jam 07.30 wib agar para siswa bersiap-siap sebelum mengikuti pembelajaran bahasa using sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.<sup>60</sup>



**Gambar. 4.4**  
**Absensi kelas 5D Pembelajaran Bahasa Using**

Absensi kelas 5D sebelum pembelajaran dimulai, absensi ini diberikan sebelum jam yang telah ditentukan yaitu jam 08.30 wib agar

<sup>60</sup>Dokumentasi, Absensi Kelas 5C, 1 September 2021

para siswa bersiap-siap sebelum mengikuti pembelajaran bahasa asing sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

The image shows a digital form for class absence recording. It contains four main input sections:
 

- NAMA LENGKAP :** A text input field with a red asterisk and the placeholder text 'Jawaban Anda'.
- NO ABSEN :** A text input field with a red asterisk and the placeholder text 'Jawaban Anda'.
- PERTEMUAN PEMBELAJARAN :** A date selection field with a red asterisk and the placeholder text 'Tanggal'.
- ABSEN HARIAN :** A section with three radio buttons labeled 'HADIR', 'SAKIT', and 'IJIN'. Below these, there is a label 'KEHADIRAN' followed by three radio buttons.

 At the bottom of the form, there is a red 'Kirim' button and a link labeled 'Kosongkan formulir'.

**Gambar. 4.5**  
**Link Absensi Kelas 5<sup>61</sup>**

Setelah link absen dibagikan semua siswa wajib mengisi absen untuk kehadiran pembelajaran. Jika semua siswa telah mengisi absen, dan waktu telah menunjukkan pembelajaran bahasa asing maka segeralah dimulai proses belajar mengajar menggunakan aplikasi quizizz

- b. Menyiapkan penggunaan aplikasi quizizz pada pembelajaran bahasa asing

Menyiapkan media pembelajaran merupakan hal yang paling penting dalam kegiatan pembelajaran, karena dengan adanya media dapat membantu siswa memahami apa yang akan mereka pelajari. Media pembelajaran juga membantu guru dalam menyampaikan

<sup>61</sup>Dokumentasi, Absensi Kelas 5D, 1 September 2021

materi dimasa pandemi ini.media yang banyak dibutuhkan dalam pembelajaran daring ini adalah media elektronik salah satunya yaitu aplikasi quizizz ini.untuk itu guru dituntut selalu kreatif dan inovatif dalam setiap pembelajarannya.

Hal tersebut juga dibenarkan oleh bapak Eko Cahyono, S.Pd. selaku guru mapel bahasa usung :

“Penggunaan media elektronik sangat membantu dalam pembelajaran daring ini. Sehingga dapat memudahkan guru dan siswa melaksanakan proses belajar mengajar. Sebelum saya melakukan pembelajaran dengan aplikasi quizizz saya memberikan kode atau link quiz dengan sangat tepat waktu, karena jika saya telat memberikannya maka dapat mengurangi ketentuan jam yang telah ada dalam aplikasi quizizz”.<sup>62</sup>

Pernyataan terkait menyiapkan media aplikasi quizizz pada pembelajaran bahasa usung didukung oleh dokumentasi yang didapatkan peneliti pada saat observasi langsung dilapangan, yaitu gambar dibawah ini :



**Gambar. 4.6**  
**Tampilan Awal quizizz<sup>63</sup>**

<sup>62</sup>Eko Cahyono, diwawancara oleh Risa ayu Permatasari. 30 Agustus 2021

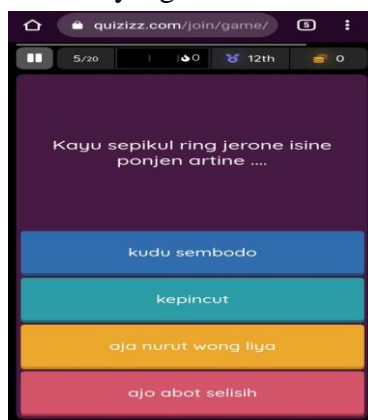
<sup>63</sup>Dokumentasi, Tampilan Awal Quizizz, 1 September 2021

Gambar tersebut menjelaskan bahwa sebelum siswa memulai pembelajaran quizizz, siswa harus memasukkan kode atau link yang sudah diberikan oleh guru.



**Gambar. 4.7**  
**Halaman Awal Quizizz**

Gambar tersebut menjelaskan bahwa, setelah siswa memasukkan kode ataupun link quizizz maka siswa tahu dengan siapa saja kita akan memulai pembelajaran. Proses belajar mengajar tersebut akan dimulai jika guru telah memulai pembelajaran dengan soal dan durasi waktu yang telah ditentukan.



**Gambar. 4.8**  
**Bentuk Soal Bahasa Using<sup>64</sup>**

<sup>64</sup>Dokumentasi, Bentuk Soal Bahasa Using di Aplikasi Quizizz, 1 September 2021



Gambar tersebut menjelaskan bahwa setelah guru memulai pembelajarannya maka muncullah tampilan bentuk soal-soal bahasa using. Yang dimana soal ini telah ditentukan beberapa butirnya. Kebetulan bentuk soal yang dibuat bapak Eko Cahyono, S.Pd. berjumlah 20 butir dalam setiap pertemuan. Dengan begitu siswa lebih konsentrasi dalam menjawab setiap pertanyaan yang telah diberikan guru.

Setelah berakhirnya pembelajaran quizizz berbasis kuis, untuk penilainnya diambil dari kegiatan pelaksanaan yaitu mengerjakan butir-butir soal yang telah disiapkan oleh guru mata pelajaran bahasa using. Soal yang telah disiapkan guru mata pelajaran bahasa using berjumlah 20 soal dan siswa mulai mengerjakan soal-soalnya



**Gambar. 4.9**  
**Bentuk Butir Soal Benar<sup>65</sup>**

Gambar tersebut menjelaskan bahwa, jika jawaban siswa siswi benar dalam mengerjakan tugas bahasa using. Maka tampilan soal pada quizizz akan berwarna hijau pada setiap soal yang dijawabnya.

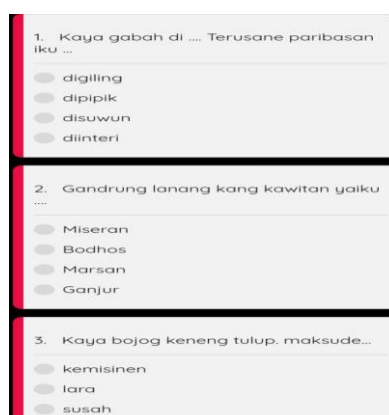
<sup>65</sup>Dokumentasi, Bentuk Soal Benar di Aplikasi Quizizz, 1 September 2021

Dan skore dalam butir soal benar bernilai 5 poin. Jadi jika seorang siswa menjawab soal-soal dengan benar maka poin yang didapat bernilai 100 untuk jawaban 20 soal benar. Beda halnya dengan jawaban yang salah.

Hal tersebut juga dibenarkan oleh bapak Eko Cahyono, S.Pd. guru mapel bahasa using :

“Soal yang saya buat disetiap pertemuan jumlahnya 20 butir soal. Setiap jawaban benar saya berikan skore 5 poin dengan keterangan soal berwarna hijau, jika jawaban salah bernilai 0 dengan keterangan soal berwarna merah. Tetapi setiap siswa pasti berbeda-beda skore yang telah didapat. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada pembelajaran bahasa using ini adalah 70. Jika ada siswa yang jawabannya kurang dari kkm maka siswa boleh melakukan perbaikan”<sup>66</sup>

Pernyataan terkait skore penilaian pada pembelajaran bahasa using didukung oleh dokumentasi yang didapatkan peneliti pada saat observasi langsung dilapangan, yaitu gambar dibawah ini :



**Gambar. 4.10**  
**Bentuk Butir Soal Salah**

<sup>66</sup>Eko Cahyono, diwawancara oleh Risa ayu Permatasari. 30 Agustus 2021

Gambar tersebut menjelaskan bahwa, jika jawaban siswa siswi salah dalam mengerjakan tugas bahasa using maka tampilan soal pada quizizz akan berwarna merah pada setiap soal yang dijawabnya. Dan skor dalam butir soal salah bernilai 0 poin.



**Gambar. 4.11**  
**Tampilan Untuk Perbaikan Soal<sup>67</sup>**

Gambar tersebut menjelaskan bahwa jika siswa ingin memperbaiki soal yang salah maka siswa wajib memilih kode yang telah muncul dilayar gawai. Untuk itu soal yang salah akan menjadi benar jika kita memilih kode yang tepat. Karena setiap kode memiliki butir-butir soal yang berbeda. Setelah semua soal terselesaikan siswa diminta langsung mengirimkan.

Setelah semua siswa siswi menyelesaikan soal yang telah dibuat oleh bapak guru, peneliti juga melihat secara tidak langsung semangat dari siswa siswi kelas 5 MI Negeri 1 Banyuwangi dari mulai persiapan sebelum jam pembelajaran, on time dalam melaksanakan tugas, dan selalu bertanya kapan kelas daring bahasa using dimulai

<sup>67</sup>Dokumentasi, Tampilan Perbaikan Soal di Aplikasi Quizizz, 1 September 2021

lagi, itu yang membuat peneliti terharu karena motivasi belajar siswa siswi mulai tumbuh pada diri mereka sendiri.

Ini pula yang diharapkan dari bapak Eko Cahyono, S.Pd selaku guru mapel bahasa asing, ditengah-tengah pandemi seperti ini sekolah yang belum memberikan fasilitas terbaik untuk semua siswanya. Akan tetapi beliau berusaha akan memberikan pembelajaran yang berkesan dan menyenangkan di masa pandemi ini. Dengan adanya aplikasi ini bapak Eko Cahyono, S.Pd berusaha menghindari pembelajaran yang menimbulkan kebosanan saat pembelajaran berlangsung.

Suatu lembaga pendidikan pasti memiliki program yang diinginkan tercapai sesuai dengan target yang telah dilakukan. Apalagi dimusim pandemi ini pembelajaran diharuskan memiliki ketertarikan untuk siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Adanya perencanaan yang matang, serta pelaksanaan dalam pembelajaran yang baik dapat mewujudkan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Untuk meningkatkan pembelajaran bahasa asing yang berkualitas di kelas 5 bapak Eko Cahyono, S.Pd membuat pembelajaran di aplikasi quizizz, yang diharapkan dapat membuat siswa siswinya tertarik untuk giat belajar.

Berdasarkan wawancara dengan bapak Eko Cahyono, S.Pd. beliau mengatakan bahwa :

“Pada awal pandemi saya melihat siswa siswi saya dalam pembelajaran bahasa asing kurang ada ketertarikan untuk belajar. Mungkin karena belajarnya dirumah saja dapat mengakibatkan siswa menunda-nunda pekerjaan sekolahnya.

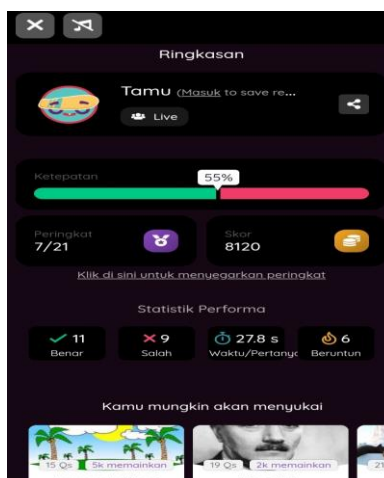
Dan saya pikir-pikir mungkin dengan pembelajaran yang asik dan menyenangkan dapat menumbuhkan semangat siswa untuk belajar. Pembelajaran itu saya rancang dengan penggunaan aplikasi quizizz. Menurut saya dengan menggunakan aplikasi quizizz dapat membuat peserta didik memiliki ketertarikan dalam belajar. Tetapi saat pelaksanaan pembelajaran di dua kelas yang berbeda ada beberapa siswa yang belum mengikuti pembelajaran itu berlangsung. Dan saya memintanya agar mereka mengikuti di kelas sebelum ataupun sesudah kelas mereka. Agar semua siswa saya tidak tertinggal sama sekali, dan alhamdulillah mereka semua dapat mengikuti pembelajaran sampai selesai dengan baik”.<sup>68</sup>

Pembelajaran bahasa using dengan aplikasi quizizz yang dilaksanakan oleh bapak Eko Cahyono, S.Pd dimulai dua minggu sekali dalam satu bulan agar siswanya tidak merasa bosan setiap minggunya. Dalam 1 kelas terkadang ada beberapa siswa yg masih telat dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu bapak Eko Cahyono, S.Pd memperbolehkan siswanya yang tidak mengikuti di kelasnya, boleh mengikuti dikelas setelahnya. Agar mereka tidak ketinggalan disetiap pertemuan pembelajaran. Dengan begini pembelajaran tetap berjalan meskipun di era pandemi.

Pernyataan terkait penggunaan aplikasi quizizz pelajaran bahasa using didukung oleh dokumentasi yang didapatkan peneliti pada saat observasi, yaitu gambar dibawah ini :

---

<sup>68</sup>Eko Cahyono, diwawancara oleh Risa ayu Permatasari. 30 Agustus 2021



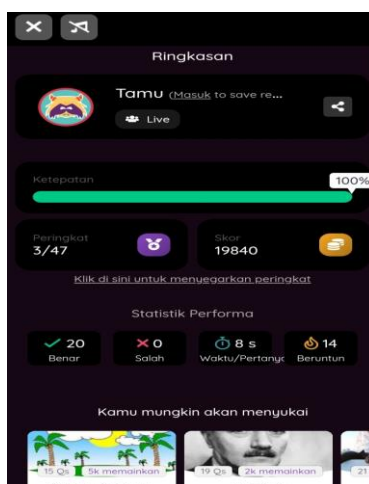
**Gambar. 4.12**  
**Pembelajaran Minggu Ke-1 Kelas 5C<sup>69</sup>**

Setelah melakukan wawancara peneliti juga mengikuti kelas daring pembelajaran bahasa using secara langsung. Dimana pembelajaran ini bisa meningkatkan motivasi belajar siswa setiap minggunya dengan mengerjakan beberapa soal yang telah diberikan oleh guru. Jumlah satu kelas adalah 35 siswa tetapi hanya 21 siswa yang mengikuti, sisanya mengikuti pembelajaran di kelas setelahnya. Kelas 5C termasuk kelas yang sangat suka dengan pembelajaran bahasa using.

Mereka yang awalnya menganggap pembelajaran bahasa using sangat susah, sekarang mereka menganggap pembelajaran ini mudah dipahami. Untuk siswa yang dirumahnya berbicara dengan dialeg bahasa using bagi mereka adalah bahasa yang biasa, meskipun ada pelafalan dan arti yang berbeda. Beda halnya dengan siswa yang dirumahnya tidak menggunakan bahasa using sebagai bahasa sehari-

<sup>69</sup>Dokumentasi, Tampilan Perbaikan Soal di Aplikasi Quizizz, 1 September 2021

hari mereka merasa kesulitan dalam pembelajaran ini. Dengan inovasi pembelajaran yang seperti ini diharapkan semua siswa kelas 5 dapat menumbuhkan motivasi belajarnya. Dan dapat berbicara dengan dialeg bahasa using disekolah maupun diluar sekolah.

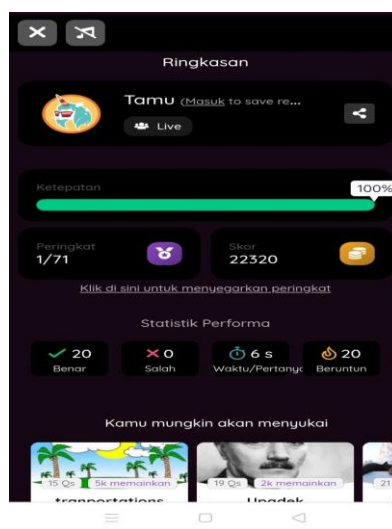


**Gambar. 4.13**  
**Pembelajaran Minggu Ke-1 Kelas 5D<sup>70</sup>**

Setelah melakukan wawancara peneliti juga mengikuti proses pembelajaran kelas 5D, diminggu pertama semua siswa kelas 5D mengikuti pembelajaran. Pada kelas ini jumlah siswanya juga sama dengan kelas 5C yaitu berjumlah 35 siswa. Siswa yang belum mengikuti pembelajaran pertama diperbolehkan ikut dipembelajaran kedua agar mereka tidak tertinggal materi. Pembelajaran bahasa using dengan aplikasi quizizz ini dibuat untuk penguatan materi di pembelajaran minggu lalu. Dan pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

<sup>70</sup>Dokumentasi, Tampilan Perbaikan Soal di Aplikasi Quizizz, 1 September 2021

Pada pembelajaran bahasa using diminggu kedua bapak Eko Cahyono, S.Pd. melakukan pembelajaran bahasa using dijam yang sama untuk mengetahui seberapa banyak anak yang mengikuti pembelajaran bahasa using dengan aplikasi quizizz ini. Bapak Eko Cahyono, S.Pd. memberikan satu link yang sama dan dijam yang sama. Mengapa dibuat demikian karena untuk mengetahui seberapa besarkah minat yang sudah dimiliki siswa.



**Gambar. 4.14**  
**Pembelajaran Minggu Ke-2 Kelas 5C dan 5D<sup>71</sup>**

Berdasarkan dokumentasi gambar diatas, diminggu kedua ini kelas 5C dan 5D digabung menjadi satu untuk melihat tumbuhnya minat para siswa apakah menurun setiap minggunya atau mengalami perkembangan setiap minggunya. Alhasil setelah bapak Eko Cahyono, S.Pd memberikan link ataupun kode disetiap pembelajaran antusias siswa sangat menajubkan, semua siswa termasuk peneliti juga mengikuti pembelajaran ini tanpa terkecuali.

<sup>71</sup>Dokumentasi, Tampilan Perbaikan Soal di Aplikasi Quizizz, 15 September 2021



### 3. Kelebihan Serta Kekurangan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran

Sebagaimana kebanyakan aplikasi yang memiliki kelebihan dan kekurangan, begitu pula dengan aplikasi quizizz. Beberapa kelebihan quizizz diantaranya :

- a. Setiap siswa menjawab pertanyaan dengan benar maka akan muncul beberapa point yang didapatkan dalam satu soal (point dilihat dari seberapa cepat waktunya) dan juga mendapat ranking berapa didapat dalam menjawab soal tersebut.
- b. Jika siswa menjawab salah pertanyaan tersebut, maka akan muncul jawaban yang benar.
- c. Jika selesai mengerjakan kuis, akan ada tampilan *Review Question* untuk melihat kembali jawaban yang kita pilih.
- d. Dalam pengerjaan kuis, setiap siswa mendapat daftar pertanyaan yang berbeda dengan siswa lainnya karena kuis tersebut dibuat dalam bentuk *Homework* atau pekerjaan rumah. Sehingga daftar soalnya diacak dan setiap siswa soal yang muncul berbeda-beda.<sup>72</sup>

Adapun kekurangan aplikasi quizizz ini adalah sebagai berikut :

- a. Siswa tidak dapat membuka tab baru.
- b. Susah dalam mengontrol siswa ketika membuka tab baru.

Hasil dari kesimpulan observasi, wawancara, dan dokumentasi yang telah dilakukan oleh peneliti, data yang diperoleh untuk mengetahui perencanaan, pelaksanaan, dan kelebihan serta kekurangan penggunaan

---

<sup>72</sup>Rahmi Ramadhani dkk, *Platform Asesmen Untuk Pembelajaran Daring: Teori dan Praktek*, 49.

aplikasi quizizz pada pembelajaran bahasa using yaitu : 1) Guru menyusun penggunaan aplikasi quizizz pada pembelajaran bahasa using yang menarik dari absen hingga persiapan 2) Pemberian materi bahasa using oleh guru dengan menggunakan aplikasi quizizz. 3) Guru melihat kelebihan serta kekurangan dari aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran.

Hasil temuan mengenai Penggunaan Aplikasi Quizizz Kelas V Mata Pelajaran Bahasa Using Di MI Negeri 1 Banyuwangi Tahun Ajaran 2021/2022 dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

**Tabel 4.3**  
**Hasil Temuan**

No	Fokus Penelitian	Hasil Temuan
1.	Bagaimana perencanaan penggunaan aplikasi quizizz mata pelajaran bahasa using kelas v di MI Negeri 1 Banyuwangi.	Kesimpulan dari beberapa hasil yang diperoleh saat penelitian bahwa perencanaan penggunaan aplikasi quizizz pada mata pelajaran bahasa using yang dilakukan oleh bapak Eko Cahyono, S.Pd selaku guru bahasa using adalah menyusun perencanaan aplikasi quizizz dan rencana pelaksanaan pembelajaran sebelum memulai pembelajaran yang dibuat setiap satu kali pertemuan.
2.	Bagaimana pelaksanaan penggunaan aplikasi quizizz mata pelajaran bahasa using kelas v di MI Negeri 1 Banyuwangi.	Kesimpulan dari beberapa hasil yang diperoleh saat penelitian bahwa pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh bapak Eko Cahyono, S.Pd sebagai berikut : 1. Guru menentukan target penggunaan aplikasi quizizz pada pembelajaran bahasa using. 2. Menyiapkan media pembelajaran bahasa using. 3. Guru melakukan pembelajaran bahasa using dengan penggunaan aplikasi quizizz.
3	Kelebihan serta kekurangan	Dapat disimpulkan dari beberapa hasil yang diperoleh saat penelitian bahwa kelebihan

	aplikasi quizizz dalam pembelajaran.	serta kekurangan aplikasi quizizz adalah sebagai berikut: siswa harus menjawab pertanyaannya sendiri dengan waktu yang sudah ditentukan dan siswa tidak bisa membuka tab baru saat mengerjakan pembelajaran quizizz.
--	--------------------------------------	--

### C. Pembahasan Temuan

Berdasarkan paparan data yang telah disajikan dan dilakukan analisis, maka dilakukan pembahasan terhadap hasil temuan dalam bentuk interpretasi dan diskusi dengan teori-teori yang ada serta relevan dengan topik penelitian ini. Dari data yang telah diperoleh di lapangan melalui observasi, wawancara serta dokumentasi, kemudian disajikan dalam bentuk penyajian data, selanjutnya dianalisis kembali sesuai dengan fokus masalah yang ada dalam penelitian.

Adapun data-data yang diperoleh di lapangan meliputi :

#### 1. Perencanaan Penggunaan Aplikasi Quizizz Mata Pelajaran Bahasa Using Kelas V di MI Negeri 1 Banyuwangi Tahun Ajaran 2021/2022

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka dapat dipaparkan temuan dalam penelitian ini yaitu perencanaan penggunaan aplikasi quizizz pada pembelajaran bahasa using kelas 5 di MI Negeri 1 Banyuwangi dirancang agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan di era pandemi ini. Sebelum melaksanakan pembelajaran bapak Eko Cahyono, S.Pd selaku guru bahasa using menyiapkan aplikasi quizizz terlebih dahulu dengan menginstall. Bapak Eko Cahyono juga meminta kelas 5C ataupun 5D untuk menginstall aplikasi quizizz terlebih

dahulu serta mendaftarkan akun gmailnya di website quizizz.com atau melalui link quizizz yang terpenting semua siswa sudah menginstall.

Temuan tersebut kemudian dianalogkan dengan teori oleh Tony Suhartatik, yaitu:

Mengaplikasikan media pembelajaran quizizz kepada siswa ada beberapa hal yang perlu dipersiapkan yang pertama adalah menyiapkan perencanaan pembelajaran quizizz.<sup>73</sup>

Dengan adanya perencanaan penggunaan aplikasi quizizz pada pembelajaran bahasa using diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran. Apalagi ditengah pandemi seperti ini tujuan pembelajaran harus mencapai hasil.

## **2. Pelaksanaan Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran bahasa Using di MI Negeri 1 Banyuwangi Tahun Ajaran 2021/2022**

Proses pelaksanaan merupakan program dari perencanaan yang telah dibuat terlebih dahulu. Setiap proses pembelajaran seorang guru memiliki metode ataupun media yang telah dipersiapkan terlebih dahulu, sehingga siswa dapat belajar dengan efektif serta efisien. Salah satu yang menentukan keberhasilan dalam proses pembelajaran adalah penggunaan media yang tepat. Pemilihan metode yang tepat dapat membuat siswa lebih aktif dalam setiap pembelajarannya. Maka dari itu guru harus mempertimbangkan media apa yang sesuai dengan kebutuhan siswa di era pandemi, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

---

<sup>73</sup>Tony Suhartatik, *Best Practice Implikasi Media Quizizz Berbasis Android Terhadap Kualitas Pembelajaran dalam Mencetak Siswa Berprestasi di Tingkat Nasional*, (Malang: CV Multimedia Edukasi, 2020), 13.

Hal tersebut juga dikemukakan oleh Aliyan Yusuf Sya'bani menyatakan bahwa pelaksanaan pembelajaran adalah proses yang diatur sedemikian rupa menurut langkah-langkah tertentu agar pelaksanaan mencapai hasil yang dilaksanakan. Pelaksanaan tersebut berupa kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.<sup>74</sup>

Berdasarkan hasil analisis data maka dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan penggunaan aplikasi quizizz pada pembelajaran bahasa using kelas V di MI Negeri 1 Banyuwangiyang dilakukan oleh guru mata pelajaran bahasa using kelas 5, menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran yang dibuat secara rinci dan terstruktur sehingga pembelajaran tersebut dapat mencapai tujuan pembelajaran serta hasil yang akan dicapai. Pelaksanaan tersebut berupa 1) Guru menyusun jadwal setiap satu kali pembelajaran. 2) Menentukan tujuan pembelajaran dengan penggunaan aplikasi quizizz. 3) Menyiapkan media berupa aplikasi quizizz.

### **3. Kelebihan Serta Kekurangan Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka dapat dipaparkan pembahasan temuan dalam penelitian ini yaitu salah satu tujuan pembelajaran bahasa using dengan penggunaan aplikasi quizizz sebagai media adalah untuk meningkatkan kemauan belajar peserta didik dalam belajar bahasa using ditengah pandemi. Untuk mencapai

---

<sup>74</sup>Aliyan Yusuf Sya'bani, *Menjadi Guru Yang Religius*, (Gresik: Caramedia, 2018), 161.

pembelajaran yang diinginkan membutuhkan media serta peran guru yang mendukung disetiap pembelajarannya. Adanya media yang mendukung membuat pembelajaran dapat mencapai keberhasilan.

Hal tersebut juga dikemukakan oleh Rapidbe menyatakan bahwa salah satu faktor penting dalam membangun kualitas pendidikan adalah kualitas tenaga pendidik dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran. Guru harus memiliki keterampilan yang memadai untuk mendesain, mengembangkan, dan memanfaatkan media pembelajaran dalam meningkatkan minat, perhatian, dan motivasi belajar peserta didik. Dengan meningkatnya motivasi dan minat belajar diharapkan dapat mencerna dan menerima pembelajaran dengan mudah.<sup>75</sup>

Berdasarkan hasil analisis data maka dapat disimpulkan bahwa peningkatan belajar siswa dalam pembelajaran bahasa asing dengan penggunaan aplikasi quizizz di MI Negeri 1 Banyuwangi yang dilakukan oleh bapak Eko Cahyono, S.Pd selaku guru mata pelajaran bahasa asing kelas 5, membuat beberapa soal setiap pembelajaran quizizz berlangsung di aplikasi quizizz dengan durasi waktu yang sudah ditentukan. Dengan penggunaan aplikasi quizizz sebagai medianya diharapkan semangat siswa dalam belajar dapat meningkat.

Akan tetapi menurut Rahmi Rahmadhani ada beberapa kelebihan serta kekurangan dalam penggunaan aplikasi quizizz ini diartanya, kelebihan penggunaan aplikasi quizizz :

---

<sup>75</sup>Muhammad Yaumi, *Media Dan Teknologi Pembelajaran*, (Jakarta: Prenadamedia Grup, 2018), 13.

- a. Setiap siswa menjawab pertanyaan dengan benar maka akan muncul beberapa point yang didapatkan dalam satu soal (point dilihat dari seberapa cepat waktunya) dan juga mendapat ranking berapa didapat dalam menjawab soal tersebut.
- b. Jika siswa menjawab salah pertanyaan tersebut, maka akan muncul jawaban yang benar.
- c. Jika selesai mengerjakan kuis, akan ada tampilan *Review Question* untuk melihat kembali jawaban yang kita pilih.

Adapun kekurangan aplikasi quizizz ini adalah sebagai berikut :

- a. Siswa tidak dapat membuka tab baru.
- b. Susah dalam mengontrol siswa ketika membuka tab baru.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian sebagaimana yang telah dikemukakan pada bab sebelumnya dengan mengacu pada rumusan masalah, maka dapat disajikan kesimpulan sebagai berikut:

##### **1. Perencanaan Penggunaan Aplikasi Quizizz Mata pelajaran Bahasa Using Kelas V di MI Negeri 1 Banyuwangi Tahun Ajaran 2021/2022**

Perencanaan penggunaan aplikasi quizizz dimulai dengan mensosialisasikan quizizz kepada siswa. Menyiapkan aplikasi quizizz dengan cara menginstall, dan mendaftarkan akun gmail di website quizizz.com atau klik link quizizz.

##### **2. Pelaksanaan Penggunaan Aplikasi Quizizz Mata Pelajaran Bahasa Using Kelas V di MI Negeri 1 Banyuwangi Tahun Ajaran 2021/2022**

Pelaksanaan pembelajaran bahasa using dengan bantuan aplikasi quizizz dapat memudahkan siswa dalam melakukan pembelajaran bahasa using apalagi ditengah pandemi seperti ini. Pelaksanaan pembelajaran bahasa using dengan bantuan aplikasi quizizz kelas 5 mengharuskan guru menyusun pembelajaran yang menarik dari absen hingga persiapan pembelajaran dengan aplikasi quizizz, pemberian materi bahasa using yang tepat oleh guru, serta guru melihat hasil dari penugasan yang telah diberikan dengan melihat hasil akhir penyelesaian soal-soal di aplikasi



quizizz oleh siswa. Dengan begitu pelaksanaan pembelajaran bahasa asing dengan aplikasi quizizz dapat mencapai tujuan yang diinginkan.

Salah satu tujuan pembelajaran bahasa asing dengan aplikasi quizizz sebagai media adalah untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam belajar bahasa asing ditengah pandemi. Untuk mencapai pembelajaran yang diinginkan membutuhkan media serta peran guru yang mendukung disetiap pembelajarannya. Adanya media yang mendukung membuat pembelajaran dapat mencapai keberhasilan.

Peningkatan belajar siswa dalam pembelajaran bahasa asing melalui aplikasi quizizz di MI Negeri 1 Banyuwangi oleh guru mata pelajaran bahasa asing, membuat beberapa soal setiap pembelajaran quizizz berlangsung di aplikasi quizizz dengan durasi waktu yang sudah ditentukan. Dengan penggunaan aplikasi quizizz sebagai medianya diharapkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran bahasa asing dapat meningkat.

### **3. Kelebihan serta Kekurangan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran**

Sebagaimana kebanyakan aplikasi yang memiliki kelebihan dan kekurangan, begitu pula dengan aplikasi quizizz. Beberapa kelebihan quizizz diantaranya :

- a. Setiap siswa menjawab pertanyaan dengan benar maka akan muncul beberapa point yang didapatkan dalam satu soal (point dilihat dari seberapa cepat waktunya) dan juga mendapat rangking berapa didapat dalam menjawab soal tersebut.

- b. Jika siswa menjawab salah pertanyaan tersebut, maka akan muncul jawaban yang benar.
- c. Jika selesai mengerjakan kuis, akan ada tampilan *Review Question* untuk melihat kembali jawaban yang kita pilih.

Adapun kekurangan aplikasi quizizz ini adalah sebagai berikut :

- a. Siswa tidak dapat membuka tab baru atau laman baru, karena berakibat keluar dari aplikasi quizizz.
- b. Susah dalam mengontrol siswa ketika membuka tab baru.

## **B. Saran**

Untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran yang dapat memberikan hasil yang optimal bagi peserta didik, maka berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi guru, dalam memberikan pemahaman materi sangat terperinci dan media yang disiapkan sangat tepat dalam pembelajaran bahasa asing dimusim pandemi ini, akan tetapi waktu pelaksanaan pembelajaran bahasa asing dengan media aplikasi quizizz harus ditambah.
2. Bagi peserta didik, hendaknya peserta didik memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru dalam menerima materi yang akan disampaikan.
3. Mengadakan evaluasi terkait penggunaan aplikasi quizizz terhadap wali murid atau orang tua siswa, dimana orang tua berperan penting dalam pembelajaran dirumah. Melalui kegiatan ini diharapkan dapat

memberikan manfaat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran daring di rumah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adisasmita, Raharjo. 2011. *Pengelolaan Pendapatan dan Anggaran Daerah*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Arifin, Zainal Ahmad. 2012. *Perencanaan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Asiany, Nani. 2020. *Materi Lancar Bahasa Using*. Banyuwangi: CV Tiga Bersaudara.
- Dapartemen Agama. 2002. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Surabaya: Mahkota.
- Dicky, Deden Dermawan & dkk. 2021. *Penerapan Asesmen Hots Sekolah Dasar Menggunakan Aplikasi Quizizz*. Cirebon: CV Zenius Publisier.
- Habibi, Roni. 2020. *Aplikasi Kehadiran Dosen Menggunakan OOP PHP*. Bandung: Kreatif Industri Nusantara.
- Hamzah, H.Uno.& Nina Lamatenggo. 2011. *Teknologi Komunikasi Informasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Humairoh. 2020. "Analisis Pemanfaatan aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa".  
<http://id.shvoong.com/social-sciences/sociology/2205936-pengertian-pelaksanaan-actuating/>  
<https://jagokata.com/arti-kata/penggunaan.html>  
[https://petabudaya.belajar.kemendikbud.go.id/Respositorys/tari\\_gandrung/](https://petabudaya.belajar.kemendikbud.go.id/Respositorys/tari_gandrung/)
- Istiqomah. 2016. "Upaya Peningkatan Hasil Belajar Matematika Barisan Dan Deret Bilangan Melalui Penggunaan Metode Peta Konsep Kelas IX F Semester Dua SMP Negeri 6 Surakarta Tahun Pelajaran 2016/2017" Vol. 3 (2016).
- Meeong, J. Lex. 2016. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Miles, Matthew B. 2014. *Qualitative Data Analysis A Methods Sourcebook*. America: Arizona State University.
- Mohammad, Syaifulloh. 2020. *Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran IPS Terpadu Kelas VII Di MTS NEGERI 7 Malang*.

- Moriyama, mikihiro. 2017. *Geliat Bahasa Selaras Zaman*. Tangerang: Perpustakaan Populer Gramedia.
- Mukni'ah. 2016. *Perencanaan Pembelajaran Sesuai Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Kurikulum 2013 (K-13)*. Jember: Pustaka Pelajar.
- Neolaka, Amos. 2017. *Landasan Pendidikan*. Depok: PT Kharisma Putra Utama.
- Nurhidayah, BR Naipospos, 2020. *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Akutansi Secara Online Dimasa Pandemi Covid 19*.
- Pandu, Hendrik Paksi. & Ariyanti, Lita. 2020. *Sekolah Dalam Jaringan*. Surabaya: Scopindo Media Pustaka.
- Platima, Hamid. 2005. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Putu, Ni Dian Utami Dewi. 2020. *Book Chapters Bali vs Covid-19*. Badung: Nilacakra.
- Ramdhan, Muhammad. 2021. *Metode Penelitian*. Surabaya: Cipta Media Nusantara.
- Ramadhani, Rahmi. 2020. *Platform Asesmen Untuk Pembelajaran Daring*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Rohman, Amri. 2013. *Strategi dan Desain Pengembangan*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya
- Rusman. 2018. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, Arif S. 1984. *Media Pendidikan Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatan*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Salamah, Husniyatus Zainiyati. 2017. *Pengembangan Media Berbasis ICT*. Jakarta: Kencana.
- Sandra, Gea Pratiwi. 2021. *Mengabdikan Dengan Separuh Hati di Sekolah Tempat KKN Tematik Kami*. Tangerang: Media Edukasi Indonesia.
- Sarwono, Jonathan. 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sucianingsih. 2020. *Quizizz Sebagai Alat Penilaian Hasil Belajar Dalam Masa Covid-19 Di MI Muhammadiyah Tambakan Ajibarang Banyumas*.
- Sudjana, Nana. Ibrahim. 2001. *Penelitian dan Penilaian Dalam Pendidikan*. Bandung: SinarBaru Algesindo.

- Sudjana. 2005. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Falah Production.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suhartatik, Tony. 2020. *Best Practice Implikasi Media Quizizz Berbasis Android Terhadap Kualitas Pembelajaran dalam Mencetak Siswa Berprestasi di Tingkat Nasional*. Malang: CV Multimedia Edukasi.
- Sujdana, Nana. Dan Ibrahim. 2001. *Penelitian dan Penilaian Dalam Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Syafril & Zelhendri Zen. 2017. *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*. Depok Kencana.
- Tahrim, Tasdim & dkk. 2021. *Pengantar Manajemen Pendidikan*. Palopo: IAIN Palopo.
- Tantowi, Ahmad. 1993. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Angkasa.
- Tim Penyusun. 2017. *Pedoman Penelitian Karya Tulis Ilmiah*. Jember: IAIN Jember Press.
- Undang-undang Peraturan Daerah Kabupaten Banyuwangi No. 5 Tahun 2007 *Tentang Pembelajaran Bahasa Daerah Pada Jenjang Pendidikan Dasar Bab III Pasal 3 dan Pasal 4*.
- Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 *Tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1*.
- Yaumi, Muhammad. 2018. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia.
- Yosela, Alfi Kusuma. 2020. *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Fisika Pada Materi Usaha dan Energi Kelas X Di SMA Masehi Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020*.
- Yusuf, Aliyan Sya'bani. 2018. *Menjadi Guru Yang Religius*. Gresik: Caramedia.
- Yusuf, Muri. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana.

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Risa Ayu Permatasari

Nim : T20174026

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Jurusan : Pendidikan Islam

Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan

Institusi : Institut Agama Islam Negeri Jember

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “**Penggunaan Aplikasi Quizizz Mata Pelajaran Bahasa Using Kelas V Di Mi Negeri 1 Banyuwangi Tahun Ajaran 2021/2022**” secara keseluruhan merupakan hasil penelitian yang dilakukan oleh saya sendiri, kecuali bagian-bagian yang dirujuk sumbernya. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 06 Desember 2021  
Saya yang menyatakan



**Risa Ayu Permatasari**  
**NIM. T20174026**

## DOKUMENTASI



NAMA LENGKAP : \*

Jawaban Anda

NO ABSEN : \*

Jawaban Anda

PERTEMUAN PEMBELAJARAN : \*

Tanggal

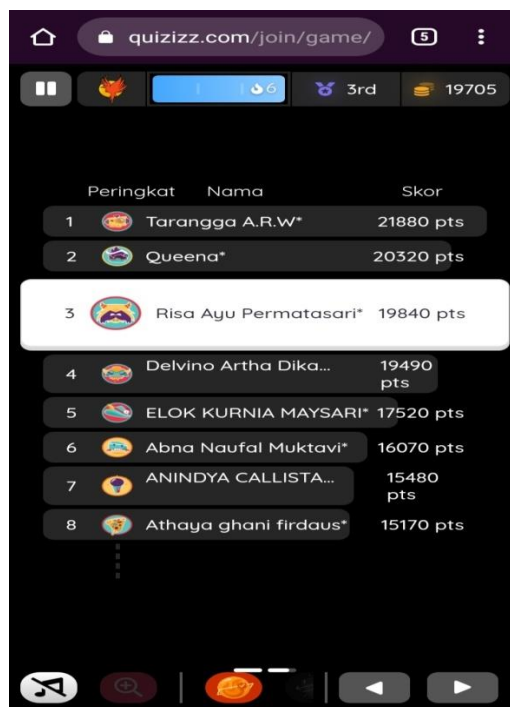
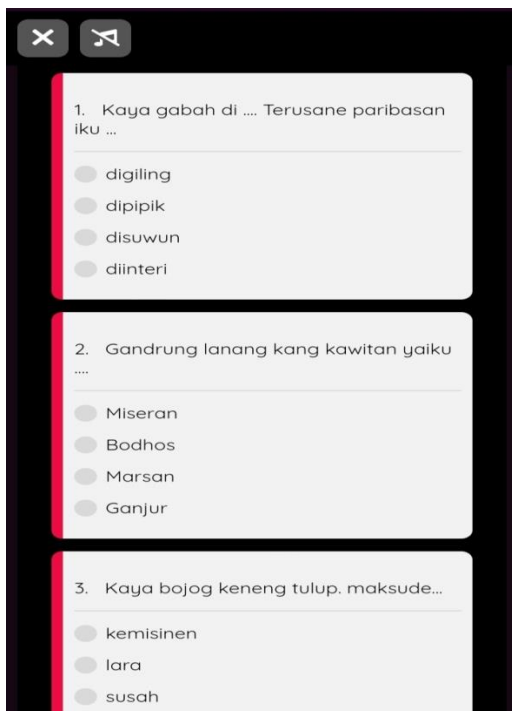
HADIR SAKIT IJIN

KEHADIRAN

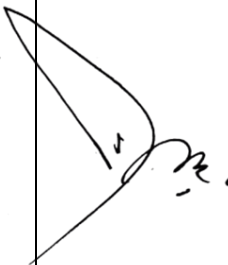


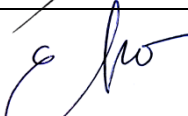

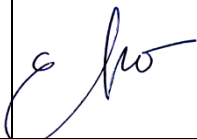
Kirim Kosongkan formulir

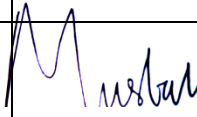







**JURNAL KEGIATAN PENELITIAN**  
**DI MI NEGERI 1 BANYUWANGI 2021/2022**

No.	Tanggal	Jenis Kegiatan	Diterima	Paraf
1.	10-06-2021	Silaturahmi dengan lembaga MI Negeri 1 Banyuwangi dengan maksud ingin melakukan penelitian tentang penggunaan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa mata pelajaran bahasa using kelas v di MI Negeri 1 Banyuwangi Tahun ajaran 2021/2022.	Bapak Sumarman, S.Ag	
2.	14-06-2021	Observasi awal di MI Negeri 1 Banyuwangi.	Bapak Fathur Rochman, S.Pd	
3.	16-07-2021	Menyertakan surat penelitian kepada kepala madrasah MI Negeri 1 Banyuwangi.	Bapak Sumarman, S.Ag	
4.	02-09-2021	Wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa using kelas v.	Bapak Eko Cahyono, S.Pd	
5.	01-10-2021	Observasi pelaksanaan aplikasi quizizz pembelajaran pertama mata pelajaran bahasa using.	Bapak Eko Cahyono, S.Pd	
6.	01-10-2021	Wawancara dengan salah satu siswa kelas v mengenai pembelajaran pertama bahasa using dengan bantuan aplikasi quizizz.	Tarangga Arya W.	
7.	15-10-2021	Observasi pelaksanaan aplikasi quizizz pembelajaran kedua mata pelajaran bahasa using.	Bapak Eko Cahyono, S.Pd	
8	15-10-2021	Wawancara dengan salah satu siswa	Delvino Artha D.	

		kelas v mengenai pembelajaran kedua bahasa using dengan bantuan aplikasi quizizz.		
9.	15-10-2021	Pengambilan dokumentasi	Bapak Mustakim, S.Pd	
10.	16-10-2021	Penerimaan surat selesai penelitian dari MI Negeri 1 Banyuwangi	Ibu Ida Nurdiana, S.Pd	

Banyuwangi, 15 September 2021

Kepala Sekolah



Sumarman, S.Ag.

NIP. 196606012000031002

### MATRIKS PENELITIAN

JUDUL	VARIABEL	SUB VARIABEL	INDIKATOR	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN	FOKUS PENELITIAN
Penggunaan Aplikasi Quizizz Mata Pelajaran Bahasa Uzing Kelas V Di MI Negeri 1 Banyuwangi Tahun Ajaran 2021/2022	1. Penggunaan Aplikasi Quizizz 2. Pembelajaran Bahasa Using	Komponen Penggunaan Aplikasi Quizizz a. Perencanaan penggunaan aplikasi quizizz b. Pelaksanaan penggunaan aplikasi quizizz c. Kelebihan serta kekurangna aplikasi quizizz	1. Pengertian aplikasi quizizz 2. Langkah-langkah penggunaan aplikasi quizizz 3. Kelebihan serta kekurangan aplikasi quizizz dalam pembelajaran	Subjek Penelitian: 1. Kepala sekolah MI Negeri 1 Banyuwangi 2. Waka Kurikulum MI Negeri 1 Banyuwangi 3. Waka Pengemban gan MI Negeri 1 Banyuwangi 4. Guru Mata	1. Pendekatan menggunakan kualitatif deskriptif dan jenis penelitian survey. 2. Lokasi penelitian MI Negeri 1 Banyuwangi Sobo Banyuwangi. 3. Teknik pengumpulan data : a. Observasi b. Wawancara c. Dokumentasi 4. Analisis data kualitatif dengan model miles and huberman yaitu : a. Kondensasi data b. Penyajian data	1. Bagaimana perencanaan penggunaan aplikasi quizizz mata pelajaran bahasa using kelas V di MI Negeri 1 Banyuwangi 2. Bagaimana pelaksanaan penggunaan aplikasi quizizz mata pelajaran bahasa using kelas V di MI Negeri 1 Banyuwangi

				Pelajaran Bahasa using 5. Siswa siswi kelas V MI Negeri 1 Banyuwan gi	c. Menarik kesimpulan atau Verifikasi 5. Keabsahan data a. Trianggulasi sumber b. Trianggulasi teknik	3. Apa sajakah kelebihan serta kekurangan aplikasi quizizz pada pembelajara n.
--	--	--	--	--	--	---

## **PEDOMAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA**

### **A. Observasi**

1. Untuk mengetahui keadaan lokasi penelitian MI Negeri 1 Banyuwangi.
2. Untuk mengetahui letak geografis MI Negeri 1 Banyuwangi.
3. Untuk mengetahui Penggunaan Aplikasi Quizizz Mata Pelajaran Bahasa Using Kelas V di MI Negeri 1 Banyuwangi

### **B. Wawancara**

1. Bagaimana kebijakan guru mengenai perencanaan penggunaan aplikasi quizizz mata pelajaran bahasa using di MI Negeri 1 Banyuwangi ?
2. Bagaimana pelaksanaan penggunaan aplikasi quizizz mata pelajaran bahasa using ?
3. Apa alasan bapak menggunakan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran ?
4. Apakah ada kendala saat pembelajaran berlangsung ?
5. Bagaimana solusi untuk mengatasi kendala tersebut ?

### **C. Pedoman Wawancara Untuk Peserta didik**

1. Apakah dengan aplikasi quizizz pembelajaran lebih mudah dipahami ?
2. Apakah pembelajaran dengan aplikasi quizizz membuat kalian tertarik ?
3. Materi apa saja yang telah disampaikan oleh guru ?

### **D. Dokumentasi**

1. Gambaran Objek penelitian
2. Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan di MI Negeri 1 Banyuwangi
3. Data Jumlah Siswa MI Negeri 1 Banyuwangi
4. Lokasi MI Negeri 1 Banyuwangi
5. Tata Tertib Sekolah
6. Visi Misi Tujuan MI Negeri 1 Banyuwangi
7. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
8. Foto Kegiatan Pembelajaran

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

<b>Satuan Pendidikan</b>	<b>: MI Negeri 1 Banyuwangi</b>
<b>Kelas / Semester</b>	<b>: V (Lima) / 1 (Ganjil)</b>
<b>Mata Pelajaran</b>	<b>: Bahasa Using</b>
<b>Materi Pembelajaran</b>	<b>: Pribasan Bahasa Using</b>
<b>Pembelajaran ke</b>	<b>: 1</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	<b>: 1 x 60 menit</b>

### TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Menyampaikan pribasan bahasa using
2. Menyampaikan arti unen-unen pribasan bahasa using

### KEGIATAN PEMBELAJARAN

#### Kegiatan Pendahuluan

1. Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan kehadiran siswa.
2. Kelas dilanjutkan dengan membaca doa bersama.
3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan motivasi pada peserta didik.
4. Guru memberik link untuk akses masuk quizizz.

#### Kegiatan Inti

1. Guru menjelaskan materi yang akan dijelaskan.
2. Guru memberikan link aplikasi quizizz untuk diakses oleh siswa.
3. Siswa membuka link tentang materi yang diajarkan.
4. Siswa mulai mengerjakan soal-soal yang ada di aplikasi quizizz
5. Siswa menyebutkan beberapa unen-unen bahasa using.

#### Kegiatan Bersama Orang Tua

Pemahaman mengenai materi yang dipelajari kembali oleh siswa di rumah bersama orangtua guru memantau pembelajaran melalui buku.

#### Kegiatan Penutup

1. Siswa mapu mengemukakan hasil belajar hari ini.
2. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan.
3. Menyanyikan salah satu lagu yang berkaitan dengan unen-unen bahasa using



4. Guru melaksanakan tindak lanjut pembelajaran.
5. Salam dan doa penutup di pimpin oleh guru.

### **PENILAIAN**

**Penilaian Sikap** : Observasi selama kegiatan berlangsung.

**Penilaian Pengetahuan** : Guru memberikan soal-soal kepada siswa.

**Penilaian Keterampilan** : Guru memberikan tugas menghafal satu lagu daerah Banyuwangi.

<p>Mengetahui Kepala MI Negeri 1 Banyuwangi</p>  <p>Sumarman, S.Ag.</p>		<p>Banyuwangi, 1 September 2020 Guru Kelas V</p>  <p>Eko Cahyono, S.Pd.</p>
---	--	--



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

<b>Satuan Pendidikan</b>	<b>: MI Negeri 1 Banyuwangi</b>
<b>Kelas / Semester</b>	<b>: V (Lima) / 1 (Ganjil)</b>
<b>Mata Pelajaran</b>	<b>: Bahasa Using</b>
<b>Materi Pembelajaran</b>	<b>: Gandrung</b>
<b>Pembelajaran ke</b>	<b>: 2</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	<b>: 1 x 60 menit</b>

### TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Menyampaikan tata busana gandrung.
2. Menyampaikan arti dari beberapa lambing gandrung.

### KEGIATAN PEMBELAJARAN

#### Kegiatan Pendahuluan

1. Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan kehadiran siswa.
2. Kelas dilanjutkan dengan membaca doa bersama.
3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan motivasi pada peserta didik.
4. Guru memberikan link untuk akses masuk quizizz pada materi gandrung.

#### Kegiatan Inti

1. Guru menjelaskan materi yang akan dijelaskan.
2. Guru memberikan link aplikasi quizizz untuk diakses oleh siswa.
3. Siswa membuka link tentang materi yang diajarkan.
4. Siswa mulai mengerjakan soal-soal yang ada di aplikasi quizizz
5. Siswa menyebutkan beberapa tata busana gandrung.

#### Kegiatan Bersama Orang Tua

Pemahaman mengenai materi yang dipelajari kembali oleh siswa di rumah bersama orangtua guru memantau pembelajaran melalui buku.

#### Kegiatan Penutup

1. Siswa mapu mengemukakan hasil belajar hari ini.
2. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan.
3. Menyanyikan salah satu lagu yang berkaitan dengan gandrung.


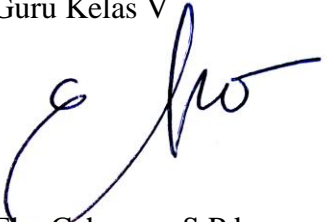
4. Guru melaksanakan tindak lanjut pembelajaran.
5. Salam dan doa penutup di pimpin oleh guru.

**PENILAIAN**

**Penilaian Sikap** : Observasi selama kegiatan berlangsung.

**Penilaian Pengetahuan** : Guru memberikan soal-soal kepada siswa.

**Penilaian Keterampilan** : Guru memberikan tugas menghafal satu lagu daerah Banyuwangi.

<p>Mengetahui Kepala MI Negeri 1 Banyuwangi</p>  <p>Sumarman, S.Ag.</p>		<p>Banyuwangi, 15 September 2020 Guru Kelas V</p>  <p>Eko Cahyono, S.Pd.</p>
---	--	--

**SILABUS PEMBELAJARAN MUATAN LOKAL BAHASA USING  
KELAS V SD**

**Standar Kompetensi:**

1. Mampu mendengarkan dan memahami ragam wacana lisan melalui mendengarkan pesan langsung, cerita gandrung, tata busana gandrung.
2. Mampu mengungkapkan pikiran, pendapat, gagasan, dan perasaan secara lisan, dengan ragam bahasa using atau peribasan bahasa using (unen-unen bahasa using).
3. Mampu membaca dan memahami ragam teks bacaan dengan berbagai teknik membaca cepat, membaca bersuara, membaca indah, membaca kata-kata bahasa using.
4. Mampu menulis karangan dengan pikiran dalam berbagai ragam bahasa using dan jenis karangan tertentu sesuai kaidah bahasa.
5. Mampu mengapresiasi lagu-lagu daerah Banyuwangi

<b>Tema</b>	<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator</b>	<b>Kegiatan Pembelajaran</b>	<b>Materi Pokok</b>	<b>Penilaian</b>	<b>Alokasi waktu</b>	<b>Sarana dan Sumber Belajar</b>
1	2	3	4	5	6	7	8
<b>Wulangan 1 Budaya Gandrung</b>	Mendengarkan ungkapan mengenai budaya gandrung	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengungkapkan kembali cerita atau ungkapan guru dalam ragam bahasa tertentu</li> <li>• Menyampaikan pertanyaan atau tanggapan</li> <li>• Menarik kesimpulan atau pesan yang terkandung dalam cerita</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendengarkan cerita guru tentang peristiwa awal mulanya gandrung</li> <li>• Menceritakan kembali cerita yang didengar dalam ragam bahasa yang digunakan</li> <li>• Memberikan tanggapan tentang cerita yang didengarnya</li> <li>• Meringkas cerita yang didengarnya dalam bentuk tulisan</li> </ul>	Teks ungkapan atau cerita guru tentang suatu peristiwa gandrung	Alternatif Penilaian : Tertulis, Performa Kinerja, Portofolio	4 Minggu (8 Jam)	Buku Materi Lancar Bahasa Using Penerbit : CV Tiga Bersaudara

	Memahami persoalan tata busana gandrung	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengidentifikasi bagian-bagian busana gandrung</li> <li>• Mengajukan pertanyaan sesuai topik permasalahan mengenai tata busana gandrung</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendengarkan guru yang mengungkapkan persoalan factual</li> <li>• Mengidentifikasi pokok-pokok persoalan yang dikemukakan guru mengenai tata busana gandrung</li> <li>• Menanggapi beberapa pokok persoalan yang dikemukakan guru</li> </ul>	Tata busana gandrung			
	Membaca bersuara	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membaca bersuara dengan menggunakan lafal dan intonasi yang tepat dalam cerita gandrung</li> <li>• menyimpulkan isi bacaan gandrung</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membaca teks bacaan dengan menggunakan lafal dan intonasi yang benar</li> <li>• Menilai teman dalam membacakan teks bacaan</li> <li>• Menulis teks bacaan dalam bentuk sederhana</li> </ul>	Teks bacaan			
	Menulis laporan hasil pelaksanaan tugas tertentu	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menulis laporan pengamatan mengenai gandrung</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menunjukkan beberapa contoh laporan yang sudah dipahami mengenai gandrung</li> <li>• Mengamati suatu gambar yang akan dibuat untuk laporan</li> <li>• Menulis laporan hasil pengamatan</li> <li>• Merevisi laporan berdasarkan masukan, saran, dan kritik teman dan guru.</li> </ul>	Laporan			
	Mengapresiasi gerakan gandrung	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menembangkan gerakan gandrung</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menarikan gerakan gandrung yang sudah melakukan latihan</li> <li>• Menarikan gerakan gandrung secara bersama-sama dengan bimbingan guru</li> </ul>	Menarikan gerakan gandrung			

<b>Wulangan 2 Paribasan Bahasa Using</b>	Membaca Pemahaman	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menjawab pertanyaan Bacaan</li> <li>Menyimpulkan isi bacaan</li> <li>Menceritakan kembali isi bacaan dengan bahasa sendiri atau ragam tertentu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Membaca pemahaman teks bacaan paribasan atau unen-unen bahasa using</li> <li>Menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan teks bacaan unen-unen bahasa using</li> <li>Menyimpulkan isi bacaan unen-unen bahasa using</li> <li>Menceritakan kembali secara lisan teks bacaan unen-unen dengan bahasa sendiri</li> </ul>	Teks bacaan unen-unen bahasa using (paribasan)	Alternatif penilaian : Tertulis, Performa, Kinerja, Portofolio, Produk	3 Minggu (6 Jam)	Buku Materi Lancar Bahasa Using Penerbit: CV Tiga Bersaudara
	Menanggapi suatu permasalahan dan memberikan saran atau jalan keluar untuk memecahkan masalah tersebut	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan suatu masalah yang terjadi secara runtut</li> <li>Memberi komentar ataupun saran dengan alasan yang logis dalam berbagai ragam bahasa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengidentifikasi suatu masalah atau peristiwa tentang unen-unen (paribasan) bahasa using.</li> <li>Menjelaskan suatu masalah atau peristiwa secara runtut</li> <li>Menyimpulkan cara memecahkan masalah</li> </ul>	Teks bacaan tentang unen-unen (paribasan) bahasa using			
	Mendengarkan cerita rakyat	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyebutkan tokoh utama dan wataknya</li> <li>Menceritakan kembali isi cerita secara singkat dengan menggunakan ragam bahasa tertentu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyebutkan beberapa cerita rakyat yang sudah diketahuinya</li> <li>Mendengarkan cerita rakyat yang disampaikan guru atau teman</li> <li>Menyebutkan tokoh utama dan watak tokoh tersebut</li> <li>Menceritakan kembali cerita dengan menggunakan ragam bahasa sehari-hari</li> </ul>	Cerita rakyat			
	Menulis karangan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Melengkapi karangan yang belum selesai</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Membaca karangan yang belum selesai bagian awal, tengah, atau akhir karangan tersebut</li> </ul>	Kerangka karangan			

			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melengkapi karangan yang belum selesai</li> <li>• Membacakan karangan yang sudah dilengkapinya</li> </ul>				
	Mengapresiasi unen-unen bahasa using dengan bercerita	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menceritakan penggunaan bahasa using dalam kehidupan sehari-hari.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membaca unen-unen (paribasan) bahasa jawa.</li> <li>• Menceritakan teks terkait unen-unen (paribasan) bahasa jawa.</li> <li>• Menceritakan kembali dalam bentuk tulis teks cerita unen-unen (paribasan) bahasa jawa.</li> </ul>	Teks cerita unen-unen (paribasan) bahasa using.			
<b>Wulangan 3 Transmigrasi</b>	Mendengarkan percakapan atau dialog	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyebutkan nama tokoh dalam dialog atau percakapan</li> <li>• Memerankan tokoh</li> <li>• Mengubah teks dialog menjadi narasi</li> <li>• Menyimpulkan isi dialog</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendengarkan dialog atau percakapan melalui media tape recorder (kaset)</li> <li>• Menyebutkan nama tokoh dalam dialog atau percapan tersebut.</li> <li>• Memerankan tokoh dalam dialog tersebut</li> <li>• Menceritakan kembali dialog tersebut dalam bentuk narasi (cerita)</li> <li>• Menyimpulkan isi dialog</li> </ul>	Teks atau kaset dialog	Alternatri f penilaa: Tertulis, Performa , Kinerja, Portofolio, Produk atau Hasil	3 Minggu (6 Jam	Buku Materi Lancar Bahasa Using Penerbit: CV Tiga Bersaudara
	Melakukan wawancara dengan memperhatikan pilihan kata dan santun berbahasa yang sesuai	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat daftar pertanyaan</li> <li>• Menyimpulkan isi wawancara</li> <li>• Melakukan kegiatan wawancara berdasarkan daftar pertanyaan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyusun daftar pertanyaan untuk wawancara</li> <li>• Melakukan wawancara</li> <li>• Menyimpulkan isi wawancara</li> </ul>	Daftar pertanyaan untuk wawancara			
	Membaca huruf	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membaca huruf bahasa using</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyalin tulisan huruf berbahasa using</li> </ul>	Huruf			

	bahasa using	dengan lafal dan intonasi <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mentransliterasi ke dalam huruf bahasa using</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berlomba membaca huruf using</li> <li>• Mengajukan pertanyaan tentang huruf yang sulit dibaca</li> </ul>	bahasa using			
	Menulis dialog (percakapan)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menulis kalimat langsung</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membaca teks percakapan</li> <li>• Membuat kalimat langsung dari tidak langsung</li> <li>• Menjelaskan beberapa ketentuan penulisan kalimat langsung</li> </ul>	Kalimat langsung			
	Mengapresiasi cerita rakyat atau dongeng	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menuliskan kembali isi cerita</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyebutkan beberapa cerita rakyat di daerahnya</li> <li>• Membaca teks cerita rakyat atau dongeng setempat</li> <li>• Menuliskan kembali cerita yang telah dibacanya</li> </ul>	Teks cerita rakyat atau dongeng setempat.			
<b>Wulangan 4 Pahlawan</b>	Membaca cepat	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membaca intensif teks bacaan</li> <li>• Menjawab pertanyaan bacaan</li> <li>• Meringkas atau menyimpulkan isi bacaan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membaca teks bacaan yang bertema “Pahlawan” dengan batasan waktu tertentu</li> <li>• Menjawab pertanyaan dari bacaan yang dibacanya</li> <li>• Menceritakan kembali teks bacaan yang telah dibacanya</li> </ul>	Teks bacaan dongeng	Alternatif penilaian : Tertulis, Performa, Kinerja, Portofolio, Produk atau Hasil	3 Minggu (6 Jam)	Buku Materi Lancar Bahasa Using Penerbit : CV Tiga bersaudar
	Meringkas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Meringkas bacaan dengan bahasa sehari-hari</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menceritakan kembali teks bacaan yang telah dibacanya</li> </ul>	Teks bacaan			
	Mendeskripsikan benda atau alat secara rinci dengan bahasa yang komunikatif dan kosa kata	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberi komentar tentang kebaikan atau kelemahan benda atau alat secara objektif dengan bahasa yang komunikatif dan kata yang tepat.</li> <li>• Membandingkan benda atau</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati benda atau alat</li> <li>• Menceritakan kebaikan atau kekurangan benda</li> <li>• Menjelaskan alasan atas gagasan yang dikemukakan</li> <li>• Membandingkan benda atau alat berdasarkan kebaikan dan kelemahannya</li> </ul>	Deskripsi benda atau alat berdasarkan kebaikan dan			

	yang tepat	alat berdasarkan kebaikan dan kelemahannya		kelemahannya.			
	Mengapresiasi tembang Macapat atau geguritan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyanyikan tembang Macapat atau membacakan geguritan</li> <li>• Menceritakan isi tembang atau geguritan dengan bahasa sehari-hari</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendengarkan tembang macapat atau teks geguritan</li> <li>• Menceritakan isi tembang macapat atau geguritan yang didengarnya</li> <li>• Menyanyikan tembang macapat atau membacakan geguritan dengan indah dan ekspresif</li> </ul>	Tembang macapat atau geguritan			
	Mengapresiasi susastra Jawa terutama bahasa using, Misal cerita, naskah drama, geguritan, dsb.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memerankan tokoh dalam cerita</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membaca teks cerita</li> <li>• Memerankan salah satu tokoh dalam cerita tersebut</li> <li>• Memberi saran atau masukan teman pada saat memerankan tokoh</li> </ul>	Teks cerita asal muasal Banyuwangi.			
<b>Wulanga 5 Kegiatan Sekolah</b>	Mendengarkan pesan langsung atau lewat telepon	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencatat isi pokok pesan</li> <li>• Menyampaikan pesan yang diterima secara langsung dan tidak langsung dengan menggunakan bahasa sendiri</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bermain telepon-teleponan dengan teman</li> <li>• Mencatat pokok pesan di dalamnya</li> <li>• Menyampaikan pesan yang diterima dengan menggunakan bahasa sendiri</li> </ul>	Teks pesan untuk disampaikan kepada orang lain.	Alternatif penilaian : Tertulis, Performa, Kinerja, Portofoli	4 Minggu (8 Jam)	Buku Materi Lancar Bahasa Using Penerbit : CV Tiga Bersaudara
	Menulis surat yang berisi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menulis surat kepada teman tentang sebuah gagasan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membaca contoh surat</li> <li>• Menjelaskan beberapa aturan atau ketentuan penulisan dan</li> </ul>	Surat			



	pendapat atau gagasan (argumentasi)		<p>bahasa surat</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menulis surat untuk teman</li> <li>• Membacakan surat yang ditulisnya</li> </ul>		o, Produk atau Hasil		
	Menyusun laporan wawancara	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melaporkan hasil wawancara dengan kalimat yang efektif dan bahasa yang runtut secara lisan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan kegiatan wawancara dengan tokoh</li> <li>• Melaporkan hasil wawancara dengan tokoh dengan kalimat efektif dan bahasa yang runtut</li> <li>• Menyimpulkan hasil wawancara</li> </ul>	Laporan hasil wawancara			
	Membaca indah	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membaca geguritan dengan menggunakan lafal dan intonasi yang tepat</li> <li>• Menyimpulkan isi Geguritan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membaca geguritan dengan lafal dan intonasi yang indah</li> <li>• Menilai teman dalam membaca geguritan</li> <li>• Menentukan pembaca terbaik</li> <li>• Menyimpulkan isi geguritan</li> </ul>	Geguritan atau tembang macapat			
	Mengapresiasi tembang Macapat	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memprosakan tembang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menembangkan tembang macapat</li> <li>• Menjelaskan isi tembang macapat yang ditembangkan</li> <li>• Memprosakan tembang macapat sesuai dengan bahasanya sendiri</li> </ul>	Tembang macapat			
<b>Wulangan 6 Pendidikan</b>	Membaca bersuara	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membaca teks pidato dengan penjiwaan dan ekspresi yang sesuai</li> <li>• Menjelaskan isi pidato</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membaca teks pidato dengan penuh penjiwaan dan ekspresi</li> <li>• Menjelaskan isi pidato</li> <li>• Berpidato tanpa teks dari teks pidato yang dibacanya</li> <li>• Memberi masukan atau saran teman atas segala kekurangan dalam berpidato</li> </ul>	Teks bacaan atau pidato	Alternatif penilaian : Tertulis, Performa, Kinerja,	4 Minggu (8 Jam)	Buku Materi Lancar Bahasa Using Penerbit : CV Tiga Bersaudara
	Mengapresiasika	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menarik simpulan atau pesan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendengarkan cerita anak yang dibacakan guru/kaset</li> </ul>	Teks cerita			

	n cerita anak	yang terkandung dalam cerita	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyebutkan tokoh-tokoh dalam cerita tersebut</li> <li>• Menyebutkan tokoh protagonist dan antagonis</li> <li>• Menjelaskan pesan moral yang terkandung dalam cerita</li> </ul>	anak Teks bacaan tentang suatu peristiwa.	Portofoli o, Produk atau Hasil		
	Menanggapi suatu permasalahan dan memberikan saran atau jalan keluar untuk memecahkan masalah tersebut	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberi komentar atau saran dengan alasan yang logis dalam berbagai ragam bahasa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengidentifikasi suatu masalah yang dikemukakan teman</li> <li>• Memberi solusi atau pemecahan untuk mengatasi masalah tersebut</li> <li>• Memberikan alasan atas pemecahan yang dikemukakan</li> </ul>				
	Menulis laporan hasil pelaksanaan tugas tertentu (eksposisi)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menulis laporan pengamatan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati suatu yang berhubungan dengan proses</li> <li>• Menulis laporan dari hasil pengamatan</li> <li>• Mempresentasikan laporan yang ditulis</li> </ul>	Laporan			
	Mengapresiasi cerita rakyat atau dongeng	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat ringkasan cerita</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Salah satu siswa bercerita tentang cerita rakyat yang sudah dipahami</li> <li>• Membuat ringkasan cerita rakyat yang disampaikan teman</li> <li>• Membacakan hasil ringkasan</li> </ul>	Teks cerita rakyat atau dongeng setempat			

<b>Wulangan</b> <b>7</b> <b>Budi</b> <b>Pekerti</b>	Meringkas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Meringkas bacaan dengan bahasa sehari-hari</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membaca teks bacaan yang bertema “Budi Pekerti”</li> <li>• Menentukan kalimat-kalimat pokok dalam bacaan</li> <li>• Membuat ringkasan bacaan</li> <li>• Memperbaiki ringkasan berdasarkan saran atau masukan teman</li> </ul>	Teks bacaan	Alternatif penilaian : Tertulis, Performa Kinerja, Portofolio, Produk atau Hasil	4 Minggu (8 Jam)	Buku Materi Lancar Bahasa Using Penerbit: CV Tiga Bersaudara
	Menanggapi persoalan faktual	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyimpulkan pokok persoalan</li> <li>• Menyampaikan pendapat atau saran yang logis terhadap suatu persoalan secara lisan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengidentifikasi persoalan-persoalan faktual yang dikemukakan teman</li> <li>• Menyampaikan pendapat atau saran yang logis atas persoalan yang dikemukakan teman</li> <li>• Menyimpulkan pokok persoalan</li> </ul>	Berita faktual			
	Mendengarkan cerita rakyat	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Meringkas cerita dengan bahasa sendiri</li> <li>• Menyimpulkan isi cerita</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendengarkan cerita rakyat yang disampaikan guru</li> <li>• Memberi tanggapan atas cerita yang didengarnya</li> <li>• Meringkas cerita dengan bahasa sendiri</li> <li>• Menyimpulkan isi cerita</li> </ul>	Teks cerita rakyat			
	Membaca huruf bahasa using	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membaca huruf bahasa using dengan lafal dan intonasi</li> <li>• Mentransliterasi ke dalam huruf latin</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membaca huruf bahasa using dengan lafal dan intonasi yang benar</li> <li>• Berlomba mentranslit huruf bahasa using ke tulisan latin (teks baru)</li> <li>• Memperbaiki hasil translit</li> </ul>	Huruf bahasa using			
	Mengapresiasi susastra bahasa using , Misal cerita sehari-hari,	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menceritakan kembali isi bacaan (Memrosakan geguritan)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membacakan teks geguritan dengan lafal dan intonasi yang indah</li> <li>• Menceritakan kembali isi geguritan secara lisan</li> <li>• Memrosakan geguritan dengan bahasanya sendiri</li> </ul>	Teks geguritan			

	naskah drama, geguritan, dsb.						
<b>Wulangan</b> <b>8</b> <b>Kebudayaan</b>	Mendengarkan cerita tokoh wayang	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencatat tokoh-tokoh pewayangan dan perwatakannya</li> <li>• Menceritakan kembali dengan bahasa sehari-hari</li> <li>• Menyimpulkan isi cerita</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendengarkan cerita wayang yang disampaikan guru/dari kaset</li> <li>• Mencatat tokoh-tokoh pewayangan dan wataknya</li> <li>• Menceritakan kembali dengan bahasa sehari-hari</li> <li>• Menyimpulkan isi cerita wayang</li> </ul>	Teks cerita wayang yang dibacakan	Alternatif penilaian : Tertulis, Performa, Kinerja,	4 Minggu (8 Jam)	Buku Materi Lancar Bahasa Using Penerbit : CV Tiga Bersaudara
	Memerankan drama pendek atau bagian drama yang sesuai untuk anak	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengucapkan kalimat dialog dengan jelas dan lancar sesuai lafal dan intonasi serta karakter tokoh</li> <li>• Menyimpulkan watak tokoh</li> <li>• memerankan tokoh sesuai karakternya</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membaca sekilas teks dialog</li> <li>• Melafalkan kalimat dialog dengan jelas dan lancar</li> <li>• Menyimpulkan watak atau karakter tokoh</li> <li>• Memerankan tokoh sesuai dengan karakternya</li> <li>• Memberi masukan teman dalam perbaikan memerankan tokoh</li> </ul>	Teks dialog	Portofolio, Produk atau Hasil		
	Menulis dialog (percakapan)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menulis dialog</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membaca teks dialog</li> <li>• Menjelaskan beberapa aturan cara menulis dialog</li> <li>• Menulis dialog dengan tema tertentu</li> <li>• Memperbaiki penulisan dari kritik atausaran teman</li> </ul>	Dialog			
	Membaca indah	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyanyikan tembang Macapat dengan titi laras atau not yang sesuai</li> <li>• Mengapresiasikan tembang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menembangkan tembang macapat bersama-sama dengan bimbingan guru</li> <li>• Meminta saran atau kritik dari kekurangan dalam menembangkan macapat</li> </ul>	Tembang macapat			

		macapat					
	Mengapresiasi cerita anak	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyebutkan nama-nama tokoh dalam cerita</li> <li>Memerankan tokoh</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mendengarkan cerita anak yang dibacakan salah satu teman</li> <li>Menyebutkan nama tokoh dalam cerita</li> <li>Menjelaskan letak keindahan dalam cerita tersebut</li> <li>Memerankan tokoh sesuai dengan watak dan karakternya</li> </ul>	Teks cerita cekak atau anak			
<b>Wulangan 9 Pariwisata</b>	Membaca cepat	<ul style="list-style-type: none"> <li>Membaca intensif teks bacaan</li> <li>Meringkas isi bacaan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Membaca cepat teks bacaan yang bertema “Pariwisata” dengan batasan waktu tertentu</li> <li>Meringkas isi bacaan berdasarkan pokok-pokok cerita</li> <li>Membacakan hasil ringkasan</li> <li>Memperbaiki hasil ringkasan berdasarkan saran teman atau guru</li> </ul>	Teks bacaan dongeng	Alternatif penilaian : Tertulis, Performa, Kinerja, Portofolio, Produk atau Hasil	4 Minggu (8 Jam)	Buku Materi Lancar Bahasa Using Penerbit : CV Tiga Bersaudara
	Menulis karangan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyusun karangan dengan kerangka karangan yang ada dalam ragam bahasa tertentu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Membaca kerangka karangan yang sudah disiapkan guru</li> <li>Mengajukan pertanyaan jika ada kekurang jelas</li> <li>Menyusun karangan dari kerangka karangan yang ada</li> <li>Melaporkan hasil karangan</li> </ul>	Kerangka karangan			
	Melakukan wawancara dengan memperhatikan pilihan kata dan santun berbahasa yang sesuai	<ul style="list-style-type: none"> <li>Melakukan kegiatan wawancara berdasarkan daftar pertanyaan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyusun daftar pertanyaan yang akan digunakan untuk wawancara</li> <li>Melakukan kegiatan wawancara berdasarkan pertanyaan yang telah disusunnya</li> <li>Menyimpulkan hasil wawancara</li> <li>Melaporkan hasil wawancara dengan bahasa yang singkat dan mudah dipahami</li> </ul>	Daftar pertanyaan untuk wawancara			
	Mengapresiasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menceritakan isi tembang atau</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mendengarkan tembang macapat atau geguritan</li> </ul>	Tembang			

	tembang macapat atau geguritan	geguritan dengan bahasa sehari-hari • Memprosakan tembang atau geguritan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menceritakan isi tembang macapat atau geguritan</li> <li>• Memprosakan tembang atau geguritan</li> <li>• Memperbaiki hasil pekerjaan berdasarkan saran atau masukan teman dan guru</li> </ul>	Macapat atau geguritan			
	Mengapresiasi cerita anak	• Menuliskan isi cerita	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membaca cerita anak atau cerita cekak</li> <li>• Menuliskan pokok-pokok isi cerita</li> <li>• Menuliskan ringkasan cerita anak yang dibaca sesuai bahasanya sendiri</li> <li>• Memberi masukan atau saran kepada teman tentang hasil pekerjaannya</li> </ul>	Teks cerita cekak atau anak			

Banyuwangi, 01 September 2021

Kepala Sekolah MI Negeri 1



Sumarman, S.Ag

NIP. 19660601 200003 1 002



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No.1 Mangli, Telp. (0331) 487550 Fax. (0331) 472005, Kode Pos : 68136  
Website : [www.http://ftik.iain-jember.ac.id](http://ftik.iain-jember.ac.id) e-mail : [tarbiyah.iainjember@gmail.com](mailto:tarbiyah.iainjember@gmail.com)

---

Nomor : B. 1701/In.20/3.a/PP.00.9/07/2021 15 Juli 2021  
Sifat : Biasa  
Lampiran : -  
Hal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala MIN 01 BANYUWANGI  
JL. IKAN WIJINONGKO NO. 10 KEL. SOBO, KEC. BANYUWANGI

*Assalamualaikum Wr Wb.*

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

Nama : RISA AYUPERMATASARI  
NIM : T20174026  
Semester : VIII  
Prodi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai **PENGUNAAN APLIKASI QUIZZ MATA PELAJARAN BAHASA USING KELAS V DI MI NEGERI 1 BANYUWANGI TAHUN AJARAN 2021/2022** selama **30 ( tiga puluh )** hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu SUMARMAN, S.Ag.

Adapun pihak-pihak yang dituju adalah sebagai berikut:

1. Kepala Sekolah
2. Waka Kesiswaan
3. Waka Pengembangan
4. Guru Kelas

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

*Wassalamualaikum Wr Wb.*

Jember, 15 Juli 2021

a.n. Dekan  
Wakil Dekan Bidang Akademik,



*Mashudi*  
Mashudi



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN BANYUWANGI**  
**MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 1 BANYUWANGI**  
Jalan Ikan Wijinongko No.10 Banyuwangi (68418)  
Telepon (0333) 426620  
Email : min\_sobo@yahoo.com

**SURAT KETERANGAN**

NOMOR : 276/Mi.13.30.01/PP.00.01/09/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **SUMARMAN, S.Ag.**  
NIP : 19660601 200003 1 002  
Tempat, tanggal lahir : Banyuwangi, 01 Juni 1966  
Pangkat / golongan : Pembina / (IVa)  
Jabatan : Guru Madya / Kepala MI Negeri 1 Banyuwangi


Dengan ini menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Risa Ayu Permatasari  
NIM : T20174026  
Asal Perg. Tinggi : UIN KHAS JEMBER  
Prodi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
Fakultas : TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Telah melaksanakan penelitian di MI Negeri 1 Banyuwangi selama 30 (tiga puluh) hari untuk memperoleh data guna penyusunan Skripsi dengan judul "**PENGGUNAAN APLIKASI QUIZZ MATA PELAJARAN BAHASA USING KELAS V DI MI NEGERI 1 BANYUWANGI TAHUN AJARAN 2021/2022**".

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Banyuwangi, 15 September 2021  
Kepala

  
**SUMARMAN, S.Ag.**  
NIP. 19660601 200003 1 002



## BIODATA PENULIS



### Data Diri :

Nama : Risa Ayu Permatasari  
NIM : T20174026  
Tempat Tanggal Lahir : Banyuwangi, 03 Maret 1999  
Alamat : JL. Ikan Layur No. 40 Banyuwangi  
Email : Risapermata@gmail.com  
Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah

### Riwayat Pendidikan :

1. TK Mentari Banyuwangi
2. MI Negeri 1 Banyuwangi
3. MTsN 1 Banyuwangi
4. MAN 1 Banyuwangi