ABSTRAK

Skripsi dengan judul "Implementasi Media Quizizz dalam Pembelajaran Numerasi untuk Mengetahui Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik MIN 2 Blitar" ini ditulis oleh Dimas Rafi Dwi Nurfa, NIM. 126205212155, dengan pembimbing oleh Muhammad Afthon Ulin Nuha, M.Pd

Kata kunci: Media Quizizz, Pembelajaran Numerasi, Berpikir Kritis.

Kemampuan dasar numerasi sangatlah penting bagi peserta didik dalam menganalisis dan memecahkan permasalahan. Platform media pembelajaran yang aktif oleh pengajar di MIN 2 Blitar adalah Quizizz. Quizizz merupakan aplikasi berbasis website permainan edukasi bersifat narasi yang membawa aktivitas multipemain ke ruang kelas sehingga kelas terlihat interaktif dan menyenangkan.

Rumusan masalah yang penulis munculkan dalam penelitian ini adalah 1) Bagaimana perencanaan media Quizizz dalam pembelajaran numerasi untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis peserta didik MIN 2 Blitar? 2) Bagaimana pelaksanaan media Quizizz dalam pembelajaran numerasi untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis peserta didik MIN 2 Blitar? 3) Bagaimana evaluasi media Quizizz dalam pembelajaran numerasi untuk mengetahui kemampaun berpikir kritis peserta didik MIN 2 Blitar?

Penelitian ini dilaksanakan di MIN 2 Blitar. Jenis Penelitan ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif dengan sumber data primer, dan sekunder. Teknik pengumpulan data adalah dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi, Teknik analisis data yang digunakan adalah model interaktif Miles dan Huberman yaitu melalui reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Untuk mendapatkan data yang dapat dipertanggung jawabkan keabsahannya maka digunakan triangulasi teknik., triangulasi sumber dan triangulasi waktu.

Hasil penelitian di MIN 2 Blitar peneliti menyimpulkan bahwa: Dalam perencanaan, guru menunjukkan kesadaran terhadap kebutuhan peserta didik dan berinisiatif memilih media digital berbasis game yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Soal-soal yang disusun dalam platform Quizizz tidak hanya mengukur kemampuan berhitung tetapi juga mengandung unsur berpikir kritis berdasarkan model Ennis, seperti mengevaluasi argumen dan menafsirkan informasi numerik. Pelaksanaan menunjukkan bahwa Quizizz digunakan secara variatif dalam skema blended learning. Guru memfasilitasi siswa melalui kerja kelompok dan pembelajaran interaktif, sehingga siswa tidak hanya menerima materi, tetapi juga terlibat aktif dalam kegiatan kognitif yang menantang. Meskipun terdapat kendala teknis seperti keterbatasan jaringan internet dan ketimpangan literasi digital, secara umum pelaksanaan berjalan baik. Evaluasi menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz berhasil menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, kompetitif, dan reflektif. Fitur gamifikasi meningkatkan motivasi, sedangkan laporan hasil secara real-time memungkinkan guru melakukan analisis berbasis data.

ABSTRACT

This thesis, entitled "The Implementation of Quizizz Media in Numeracy Learning to Identify the Critical Thinking Ability of Students at MIN 2 Blitar", was written by Dimas Rafi Dwi Nurfa, Student ID 126205212155, under the supervision of Muhammad Afthon Ulin Nuha, M.Pd.

Keywords: Quizizz Media, Numeracy Learning, Critical Thinking.

Basic numeracy skills are essential for students in analyzing and solving problems. One of the actively used learning media platforms by teachers at MIN 2 Blitar is Quizizz. Quizizz is a web-based educational game application that brings multiplayer activities into the classroom, creating an interactive and enjoyable learning environment. The research questions in this study are: 1) How is the planning of using Quizizz media in numeracy learning to identify the critical thinking skills of students at MIN 2 Blitar? 2) How is the implementation of Quizizz media in numeracy learning to identify the critical thinking skills of students at MIN 2 Blitar? 3) How is the evaluation of Quizizz media in numeracy learning to identify the critical thinking skills of students at MIN 2 Blitar?

This research was conducted at MIN 2 Blitar using a qualitative descriptive approach. The data sources consisted of primary and secondary data, with data collection techniques including observation, interviews, and documentation. Data analysis was carried out using the interactive model of Miles and Huberman, involving data reduction, data presentation, and drawing conclusions. To ensure data validity, triangulation of techniques, sources, and time was applied.

The research results show that: In the planning stage, the teacher demonstrated an awareness of students' needs and took the initiative to select digital game-based media that suited their characteristics. The questions created on the Quizizz platform not only assessed arithmetic skills but also included elements of critical thinking based on Ennis's model, such as evaluating arguments and interpreting numerical information.

In the implementation stage, Quizizz was used variably within a blended learning scheme. The teacher facilitated group work and interactive learning, enabling students to engage in challenging cognitive activities. Although there were technical obstacles such as limited internet access and unequal digital literacy, the implementation generally ran smoothly. In the evaluation stage, Quizizz was effective in creating a fun, competitive, and reflective learning atmosphere. The gamification features boosted students' motivation, while real-time result reports allowed the teacher to perform data-driven analysis.

الملخص

تحمل هذه الرسالة عنوان "تطبيق وسيلة كويزيس في تعليم الحساب لمعرفة قدرة التفكير النقدي لدى طلاب المدرسة الابتدائية الحكومية الإسلامية الثانية بليطار"، وقد كتبها ديماس رافي دوي نورفا، رقم القيد ١٢٦٢٠٥٢١٢١٥٥، تحت إشراف محمد أفتون أولين نوح، .الماجستير في التربية

.**الكلمات المفتاحية:** وسيلة كويزيس، تعليم الحساب، التفكير النقدي

تُعدّ المهارات الأساسية في الحساب ضرورية للطلاب لتحليل المشكلات وحلها .ومن الوسائل التعليمية التي يستخدمها المدرسون في هذه المدرسة هي "كويزيس"، وهو تطبيق قائم على الويب يقدم ألعابًا تعليمية تفاعلية تُشرك عدة لاعبين، مما يجعل الصف أكثر تفاعلاً ومتعة.أسئلة البحث هي) :١(كيف يتم التخطيط لاستخدام كويزيس في تعليم الحساب لمعرفة التفكير النقدي؟)٢ (كيف يتم تنفيذ كويزيس؟)٣ (كيف يتم تقييم كويزيس؟أجريت هذه الدراسة باستخدام منهج نوعي وصفي .جُمعت البيانات من خلال الملاحظة، والمقابلات، والتوثيق، ثم حُللت باستخدام نموذج مايلز وهوبرمان .وللتحقق من صحة البيانات، استُخدمت ثلاثية التحقق .أظهرت النتائج أن المعلم يخطط بناءً على احتياجات الطلاب، ويصمم أسئلة كويزيس تتضمن عناصر التفكير النقدي .أثناء التنفيذ، استُخدمت كويزيس بطرق مختلفة ضمن نظام التعليم المدمج، وشجعت على العمل الجماعي والتفاعل .رغم التحديات التقنية، تم التنفيذ بشكل جيد .في مرحلة التقييم، ساعدت كويزيس في خلق بيئة تعليمية تفاعلية ومحفزة، وساعدت التقارير الفورية في دعم المعلم باتخاذ قرارات مبنية على البيانات.