



Implementasi Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SD Negeri 3 Siraman

Ade Gunawan^{1*}, Durrotul Inaarah², M. Fajrian As-Syawal³, Nadia Azti Putri Savitri⁴, Sephia Ayu Pratiwi⁴

¹²³⁴⁵Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Metro, Indonesia

*Korespondensi: adeguns89@gmail.com

Abstract: *This classroom action research aimed to analyze the effectiveness of Quizizz in enhancing students' science learning outcomes. The study involved 22 fifth-grade students from SD Negeri 3 Siraman in the 2024/2025 academic year. The research was conducted in two cycles, each covering different science topics: Plant Structure and Function, and Photosynthesis. Students took a pretest before instruction and a posttest afterward. Quizizz was used as an interactive learning tool, providing digital quizzes and video-based explanations. Data analysis utilized simple statistical methods to compare pretest and posttest scores. The results from Cycle 1 showed that before using Quizizz, 14% of students did not meet the minimum competency standard (KKM). After using Quizizz, 100% of students passed, indicating significant improvement. In Cycle 2, pretest results showed that only 45% of students passed, but posttest results demonstrated a complete success rate, with all students achieving scores above KKM. The average pretest score increased from 51.19 in Cycle 1 to 66.36 in Cycle 2, while the posttest scores improved from 73.41 to 78.86. In conclusion, the study confirmed that Quizizz effectively enhances students' science learning outcomes. The engaging, interactive features of Quizizz helped students grasp complex concepts more effectively, leading to substantial cognitive improvements. These findings suggest that digital learning platforms like Quizizz can be valuable tools in primary education to support active and engaging learning experiences.*

Keywords: *quizizz, science learning outcome, interactive digital learning.*

Article info:

Submitted 26 Januari 2025

Revised -

Accepted 26 Januari 2025

PENDAHULUAN

Pendidikan di era digital saat ini mengalami pergeseran yang cukup signifikan seiring dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Kemajuan teknologi digital tersebut memungkinkan untuk menyediakan media pembelajaran alternatif. Pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif, kreatif dan interaktif merupakan aspek penting dari pelaksanaan proses pembelajaran di Sekolah Dasar. Pada mata pelajaran yang bermuatan sains atau IPA, diperlukan strategi maupun metode agar pelaksanaan pembelajaran meningkatkan keterlibatan siswa, kemampuan berpikir kritis dan eksplorasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran. Guru dapat memanfaatkan media pendidikan untuk membantu siswa mengembangkan sudut pandang baru. Media pembelajaran mengacu pada segala sesuatu yang memberikan kemudahan bagi guru untuk memberikan materi pembelajaran kepada siswa dan membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan (Nurfadhillah et al., 2021) Menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif di kelas dapat berhasil meningkatkan pembelajaran dan mungkin meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu media pembelajaran yang mendukung kreatifitas dan inovatif bagi guru dan siswa adalah media Quizizz. Quizizz merupakan platform

pembelajaran digital yang dapat memberikan strategi inovatif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Aplikasi ini menawarkan pengalaman belajar yang interaktif, menarik, dan menyenangkan melalui kuis dan permainan edukatif. Guru dapat menggunakan media untuk menyampaikan informasi instruksional kepada siswa, tetapi teknik untuk mendistribusikan dan mengatur sumber daya ditentukan oleh metodologi pembelajaran. Selanjutnya, kemampuan dan minat siswa dalam materi tersebut diperiksa dengan menggunakan penilaian hasil pembelajaran yang efektif dan efisien (Nurrita, 2018). Selain dapat dimanfaatkan sebagai media atau bahan ajar, Quizizz memiliki berbagai kelebihan lain yang dapat digunakan seperti media evaluasi berbagi permainan atau gamifikasi yang dapat menarung minat siswa dalam melaksanakan atau mengerjakan soal evaluasi, oleh karena itu seorang guru harus mampu memanfaatkan dan mendesain pembelajaran agar platform Quizizz tersebut dapat digunakan secara maksimal.

Kemampuan guru untuk mengelola pembelajaran memiliki dampak besar pada keberhasilan pendidikan ilmiah. Selain mengetahui materi, pendidik harus dapat menggunakan model pembelajaran, media, dan metodologi yang sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan. Pengetahuan siswa akan terganggu jika strategi, model, dan materi pembelajaran yang digunakan tidak efektif, yang akan mengganggu pencapaian kurikulum dan tujuan pembelajaran.

Hasil pengamatan di SD Negeri 3 Siraman Kecamatan Pekalongan Lampung Timur, berbagai kesulitan dialami siswa dalam proses pembelajaran IPA. Subjek penelitian siswa kelas 5 menunjukkan tingkat partisipasi dan motivasi belajar yang rendah. Metode pembelajaran konvensional yang masih dominan digunakan mengakibatkan siswa kurang antusias dan kesulitan memahami konsep-konsep IPA yang abstrak. Hal ini berpengaruh langsung pada rendahnya hasil belajar siswa. Salah satu masalah yang paling umum di bidang pendidikan adalah penurunan kualitas pengalaman belajar (Fitriani & Radia, 2017). Siswa memperoleh pengetahuan teoritis melalui tindakan termasuk pengajaran dan pembelajaran. Belajar di kelas bergantung pada pemahaman anak-anak tentang topik tersebut. Sementara itu, gagasan yang dipelajari siswa jarang digunakan di dunia nyata. Akibatnya, siswa tidak memiliki pengetahuan lengkap tentang topik tersebut. Diharapkan kehadiran guru akan meningkatkan bakat dan daya cipta siswa dalam belajar mengajar. Akibatnya, mahasiswa bisa mendapatkan pengetahuan teoritis dan praktis untuk masa depan (Syarifuddin, 2011)

Berdasarkan hasil observasi tersebut, telah ditunjukkan bahwa teknologi pendidikan mutakhir memungkinkan siswa untuk berpartisipasi dan mempelajari keterampilan, pengetahuan, dan nilai-nilai penting (Rinjani et al., 2021)). Perkembangan teknologi di era revolusi industri menjadikan pendidikan lebih mudah diakses. E-learning adalah penggunaan teknologi informasi dan komunikasi untuk memfasilitasi pembelajaran. Internet, seperti media pembelajaran Quizizz, digunakan dalam proses belajar mengajar untuk menghubungkan pendidik dan siswa (Aini, 2021). Selain itu, media pembelajaran Quizizz memudahkan instruktur untuk menyampaikan pertanyaan instruksional, mengizinkan siswa untuk mengerjakan pertanyaan hanya pada hari-hari yang telah ditentukan, mencegah akumulasi tugas selama proses pembelajaran (Haddar & Juliano, 2021) Oleh karena itu, diperkirakan bahwa penggunaan media yang tepat dan efektif seperti Quizizz akan mengarah pada peningkatan hasil belajar siswa. Diharapkan bahwa kursus pembelajaran yang aktif dan kondusif, serta menggunakan sumber daya pengajaran Quizizz akan menciptakan pembelajaran yang efisien dan efektif serta meningkatkan hasil belajar siswa.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang berfokus pada pengumpulan dan analisis data yang berupa nilai pretes dan postes untuk melihat efektivitas aplikasi quizizz terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 3 Siraman tahun ajaran 2024/2025 sejumlah 22 siswa. Kelas ini dipilih sebagai subjek penelitian karena siswa pada tingkat ini sedang mempelajari konsep-konsep materi IPA yang membutuhkan pemahaman dan pengalaman pembelajaran secara mendalam, selain itu siswa pada level C sudah terbiasa menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Desain penelitian menggunakan dua siklus dengan topik materi yang berbeda. Siswa diberikan pretest sebelum pembelajaran, dan posttest di akhir pembelajaran. Sebelum memulai pembelajaran, siswa akan menyelesaikan pretest di awal kegiatan pembelajaran untuk mengukur kemampuan siswa dalam pembelajaran IPA. Dalam uji coba tersebut, aplikasi Quizizz digunakan sebagai media

pembelajaran untuk memberikan bantuan belajar kepada siswa. Setelah mendapatkan terapi, siswa mengikuti posttest pada akhir pembelajaran untuk mengukur perbandingan nilai akhir siswa. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan statistik sederhana untuk mengukur persentase peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan aplikasi Quizizz.

HASIL

Proses Penerapan Media Pembelajaran Quizizz di SD Negeri 3 Siraman

Penelitian dilakukan di SD Negeri 3 Siraman, Desa Silaman Kecamatan Pekalongan, Kabupaten Lampung Timur, Provinsi Lampung. Sebelum memulai penelitian, peneliti melakukan observasi di SD Negeri 3 Siraman. Setelah pengamatan tersebut, peneliti fokus pada kelas V yang memiliki 22 murid dan akan dibagi menjadi dua siklus, dengan Ibu Supriani, S.Pd, sebagai guru wali kelas. Sebelum melakukan penelitian di SD Negeri 3 Siraman, peneliti membuat instrumen tes yang terdiri dari soal pretest dan posttest (hingga 20 soal pilihan ganda).

Langkah pertama peneliti yaitu mencari sumber ajar yang akan digunakan, yaitu informasi sains tentang struktur dan fungsi organ tumbuhan dan fotosintesis. Instruktur kemudian mulai membuat video pembelajaran di Quizizz dan pertanyaan. Setelah materi pembelajaran siap, proses pembelajaran pun dimulai. Tahapan pembelajaran yang dilaksanakan saat penelitian yaitu 1) Guru masuk ke aplikasi Quizizz, dan siswa dapat mengakses kelas yang dibuat guru. Siswa juga dapat memperhatikan film materi pembelajaran, terutama struktur dan fungsi organ tumbuhan dan fotosintesis, yang dipamerkan pada komputer; 2) Dengan menggunakan aplikasi Quizizz, instruktur mulai menjelaskan anatomi dan fungsi organ tanaman, serta fotosintesis; 3) Guru dan siswa bertukar pertanyaan dan tanggapan mengenai pelajaran hari ini; 4) Siswa dapat mengajukan pertanyaan jika mereka tidak memahami materi tersebut.

Perbedaan Hasil Belajar IPA Siswa Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media Quizizz di Kelas

Sebelum dimulai, siswa di siklus 1 mengikuti pretest 20 pertanyaan untuk menentukan kemampuan awal siswa. Skor 5 untuk jawaban yang tepat, dan skor 0 untuk jawaban yang tidak tepat. Setelah menentukan kapasitas awal masing-masing siswa, siklus 1 memanfaatkan program Quizizz untuk melihat dan mengamati video pembelajaran tentang Struktur dan Fungsi Organ Tumbuhan dan Fotosintesis, dilanjutkan dengan posttest 20 pertanyaan untuk mengukur hasil belajar mereka. Berikut merupakan diagram yang menunjukkan hasil belajar IPA sebelum menggunakan media Quizizz pada siklus 1 ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Hasil Persentase Pretest Siklus 1

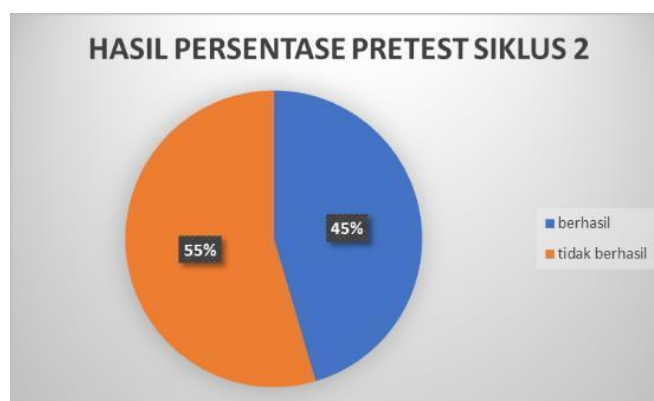
Berdasarkan Gambar 1, hasil pretest pada siklus 1 menunjukkan bahwa 14% dari keseluruhan siswa dinyatakan tidak lulus, dan 86% dinyatakan lulus. Ini berarti, ada empat dari 22 orang siswa memperoleh nilai akhir kurang dari KKM (Ketentuan Kriteria Minimum) dan 18 orang memperoleh nilai akhir lebih dari KKM. Setelah itu, siswa mendapatkan perlakuan berupa penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran, khususnya dengan konten Struktur dan Fungsi Organ Tumbuhan. Selanjutnya siswa diberikan posttest yang dimana didapatkan 22 siswa dinyatakan lulus semua, dengan persentase 100%. Berikut hasil posttest siswa pada siklus 1 dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2 Hasil Presentase Posttest Siklus 1

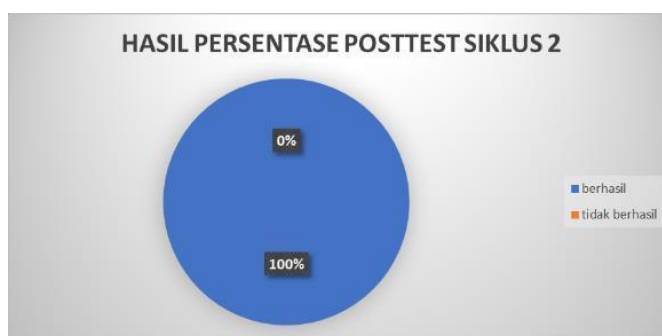
Berdasarkan Gambar 2, hasil posttest pada siklus 1 menunjukkan bahwa 100% dinyatakan lulus. Ini berarti, seluruh siswa sebanyak 22 orang memperoleh nilai akhir lebih besar dari KKM (Ketentuan Kriteria Minimum).

Seperti yang dilakukan pada siklus 1, pada siklus 2 siswa terlebih dahulu diberikan pretest. Adapun hasil pretest pada siklus 2 dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3 Hasil Persentase Pretest Siklus 2

Berdasarkan Gambar 3, diperoleh persentase siswa yang lulus mencapai persentase sebesar 45% dan 55% siswa dari total keseluruhan dinyatakan tidak lulus. yang berhasil dengan persentase 45% dari 55% yang tidak berhasil atau tidak lulus. Artinya, terdapat 10 orang siswa memperoleh nilai akhir pretest pada siklus 2 kurang dari KKM yaitu 70 dan 12 orang siswa memperoleh nilai akhir pretest lebih dari 70. Setelah itu siswa diberikan perlakuan berupa penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran dengan materi Fotosintesis. Selanjutnya siswa diberikan posttest sebagai bahan evaluasi. Adapun hasil posttest pada siklus 2 dapat dilihat pada Gambar 4.



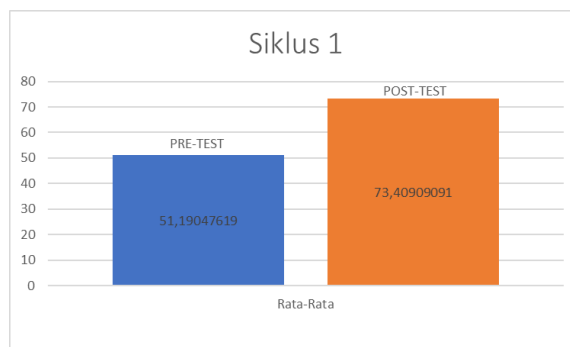
Gambar 4 Hasil Persentase Posttest Siklus 2

Berdasarkan Gambar 4, diperoleh bahwa persentase hasil posttest siswa yang lulus mencapai persentase sebesar 100%. Artinya, total keseluruhan siswa pada siklus 2 pada materi fotosintesis memperoleh nilai akhir lebih dari KKM yaitu 70.

Efektivitas dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar

Pada tahap awal atau pretest siklus pertama, hasil yang diperoleh sangat menarik untuk diamati. Hanya tiga dari total 22 siswa yang mampu memenuhi Kriteria Keluntasan Minimum (KKM) dengan skor 70, yang menunjukkan rendahnya pemahaman awal siswa terhadap materi IPA. Adapun persentase nilai rata-rata pada siklus 1 disajikan pada Gambar 5.

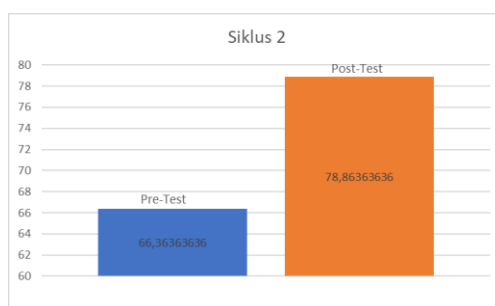
Untuk melihat ada peningkatan atau tidak dari hasil belajar siswa saat sebelum dan sesudah memanfaatkan Quizizz sebagai media pembelajaran dapat dilihat pada nilai rata-rata secara keseluruhan seperti pada Gambar 5.



Gambar 5. Nilai Rata-Rata Pretest dan Posttest Siklus 1

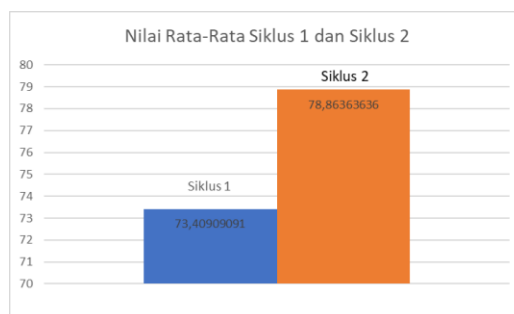
Berdasarkan Gambar 5, nilai rata-rata pretest secara keseluruhan memperoleh nilai sebesar 51,19 yang mengindikasikan kesulitan siswa dalam menangkap konsep dasar struktur dan fungsi organ tumbuhan. Intervensi dilakukan melalui penggunaan media Quizizz, sebuah platform digital interaktif yang mampu mengubah paradigma pembelajaran tradisional. Proses implementasi dimulai dengan guru melakukan login ke aplikasi, membuat ruang kelas digital, dan mengunggah video pembelajaran. Siswa diajak untuk berinteraksi secara aktif melalui antarmuka yang menarik, dengan guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan penjelasan dan membuka sesi tanya jawab. Temuan pasca-intervensi pada siklus pertama mengungkapkan peningkatan yang cukup besar. Ke-22 siswa meraih KKM, dengan nilai rata-rata posttest naik menjadi 73,4. Transformasi ini bukan sekadar peningkatan angka, melainkan bukti nyata efektivitas media digital dalam membangun pemahaman konseptual siswa

Siklus kedua dirancang untuk memperdalam dan memvalidasi temuan sebelumnya, dengan fokus pada materi Fotosintesis. Adapun perbandingan nilai rata-rata hasil pretest dan posttest pada siklus 2 disajikan pada Gambar 6.



Gambar 6. Nilai Rata-Rata Pretest dan Posttest pada Siklus 2

Berdasarkan Gambar 6, nilai rata-rata pretest secara keseluruhan memperoleh nilai sebesar 66,36 dan nilai rata-rata posttest secara keseluruhan memperoleh nilai 78,86. Selain itu, untuk melihat efektivitas Quizizz sebagai media pembelajaran IPA dapat dilihat nilai rata-rata siklus 1 dan siklus 2 yang disajikan pada Gambar 7.



Gambar 7 Nilai Rata-Rata Siklus 1 dan Siklus 2

Berdasarkan Gambar 7, tahap pretest siklus kedua menunjukkan kemajuan dibandingkan siklus pertama. Hal tersebut ditunjukkan dengan meningkatnya nilai rata-rata posttest dari 73,41 menjadi 78,86. Artinya, siswa memiliki peningkatan substansial dalam hasil belajar setelah menggunakan Quizizz sebagai media pembelajaran, yang menunjukkan peningkatan kognitif pada siswa dan media pembelajaran Quizizz efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

PEMBAHASAN

Pendidikan di era digital saat ini membutuhkan inovasi berkelanjutan dalam metode pengajaran, khususnya di tingkat sekolah dasar. Penelitian yang dilaksanakan di SD Negeri 3 Siraman, Kabupaten Lampung Timur, memberikan gambaran komprehensif tentang potensi media digital interaktif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Fokus penelitian ini diarahkan pada kelas V dengan jumlah 22 siswa, menggunakan materi IPA tentang Struktur dan Fungsi Organ Tumbuhan serta Fotosintesis sebagai bahan kajian utama.

Desain penelitian dilakukan dalam dua siklus yang dirancang secara sistematis. Menurut skor rata-rata pretest-posttest dari siklus 1 dan 2, siswa memiliki peningkatan substansial dalam hasil belajar setelah menggunakan Quizizz sebagai media pembelajaran, yang menunjukkan peningkatan kognitif pada siswa. Menurut penjelasan teoritis yang diberikan oleh para ahli di atas, pemanfaatan media pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa sekaligus meningkatkan kualitas hasil pembelajaran. Hal ini menandakan bahwa media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar mengajar.

Menurut temuan penelitian, terjadi peningkatan secara keseluruhan penggunaan media video pembelajaran untuk hasil belajar ilmiah pada siswa kelas V SD Negeri 3 Siraman, Kabupaten Lampung Timur. Skor rata-rata untuk hasil belajar meningkat menjadi 78,86 dari 73,40. Selanjutnya, tiga dari 22 siswa mendapatkan nilai KKM 70 pada siklus pretest pertama. Sementara itu, 22 siswa mengikuti tes posttest akhir dan mendapat nilai KKM 70. Sementara itu, pada siklus kedua pretest initial test, jumlah siswa yang mencapai nilai KKM 70 adalah sepuluh dari 22 siswa, dan posttest yang mencapai nilai KKM 70 adalah 22. Menurut penjelasan teoritis yang diberikan oleh para ahli di atas, pemanfaatan media pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa sekaligus meningkatkan kualitas hasil pembelajaran. Hal ini menandakan bahwa media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar mengajar.

Temuan penelitian ini juga selaras dengan Teori (Ambarini, 2018) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran memiliki beberapa manfaat, antara lain meningkatkan rasa ingin belajar, memotivasi siswa untuk belajar, materi pembelajaran yang lebih mudah dipahami, dan metode pengajaran yang lebih bervariasi melalui komunikasi verbal dari penjelasan guru. Hal ini juga sejalan dengan Hamalik dalam (Yulistiarawati et al., 2021), yang berpendapat bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar memiliki kekuatan untuk mengembangkan kebutuhan dan minat baru, mendorong dan mendukung kegiatan pembelajaran, bahkan memiliki pengaruh psikologis pada siswa.

Pada tahap awal atau pretest siklus pertama, hasil yang diperoleh sangat menarik untuk diamati. Hanya tiga dari total 22 siswa yang mampu memenuhi Kriteria Keluntasan Minimum (KKM) dengan skor 70, yang menunjukkan rendahnya pemahaman awal siswa terhadap materi IPA. Rata-rata nilai pretest hanya mencapai 52,05, mengindikasikan kesulitan siswa dalam menangkap konsep dasar struktur dan fungsi organ tumbuhan.

Intervensi dilakukan melalui penggunaan media Quizizz, sebuah platform digital interaktif yang mampu mengubah paradigma pembelajaran tradisional. Proses implementasi dimulai dengan guru melakukan login ke aplikasi, membuat ruang kelas digital, dan mengunggah video pembelajaran. Siswa diajak untuk berinteraksi secara aktif melalui antarmuka yang menarik, dengan guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan penjelasan dan membuka sesi tanya jawab. Temuan pasca-intervensi pada siklus pertama mengungkapkan peningkatan yang cukup besar. Ke-22 siswa meraih KKM, dengan nilai rata-rata posttest naik menjadi 73,41. Transformasi ini bukan sekadar peningkatan angka, melainkan bukti nyata efektivitas media digital dalam membangun pemahaman konseptual siswa. Keberhasilan ini tidak hanya terlihat dari sisi kuantitatif, namun juga mencerminkan peningkatan motivasi dan minat belajar siswa. (Ramadhani & Rukmana, 2022). Siklus kedua dirancang untuk memperdalam dan memvalidasi temuan sebelumnya, dengan fokus pada materi Fotosintesis. Tahap pretest siklus kedua menunjukkan kemajuan dibandingkan siklus pertama, dengan 10 siswa telah mencapai KKM dan rata-rata nilai meningkat menjadi 66,36. Hal ini mengindikasikan dampak positif berkelanjutan dari penggunaan media Quizizz dalam kegiatan pembelajaran.

Pasca intervensi pada siklus kedua, seluruh siswa kembali berhasil mencapai KKM dengan rata-rata nilai posttest mencapai 78,87. Peningkatan ini tidak hanya menunjukkan keberhasilan metode, namun juga menggarisbawahi potensi media digital dalam mentransformasi pengalaman belajar siswa. Quizizz berhasil menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna.

Dukungan teoritis dari para ahli pendidikan semakin memperkuat temuan penelitian. Kemp & Dayton dalam (Annisa & Erwin, 2021) mengidentifikasi delapan dampak positif media pembelajaran, termasuk peningkatan interaktivitas, efisiensi waktu, dan kualitas hasil belajar. Hal ini juga sejalan dengan gagasan (Al Mawaddah et al., 2021) yang menekankan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan kemauan untuk belajar, sehingga lebih mudah untuk menyerap mata pelajaran, dan memberikan kontrol belajar pada siswa. Hal ini juga sejalan dengan perspektif Hamalik turut memperkaya analisis dengan pandangannya tentang potensi media dalam membangkitkan minat baru, memotivasi kegiatan belajar, dan memberikan pengaruh psikologis positif. Penelitian ini membuktikan bahwa media digital tidak sekadar alat bantu, melainkan instrumen transformatif dalam pendidikan yang mampu membangkitkan potensi siswa.

Implikasi praktis dari penelitian ini sangat signifikan. Pertama, ia mendemonstrasikan efektivitas teknologi digital dalam meningkatkan hasil belajar. Kedua, memberikan model implementasi media interaktif yang dapat diadopsi oleh pendidik lain. Ketiga, membuka ruang diskusi lebih lanjut tentang integrasi teknologi dalam kurikulum pendidikan dasar.

Penelitian yang dilakukan di SD Negeri 3 Siraman, Kabupaten Lampung Timur, memberikan wawasan terperinci tentang potensi media digital interaktif Quizizz dalam mengembangkan minat dan hasil belajar siswa. Studi ini berfokus pada kelas V, dengan 22 siswa menggunakan materi IPA tentang Struktur dan Fungsi Organ Tumbuhan serta Fotosintesis sebagai bahan kajian utama.

Sebelum menggunakan media Quizizz, motivasi dan hasil belajar siswa masih perlu peningkatan. Pada siklus pertama pretest, hanya tiga dari 22 siswa yang mendapat nilai 70 pada Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM), dengan nilai rata-rata pretest 52,05. Hal ini menunjukkan kurangnya antusiasme dan pemahaman siswa terhadap materi IPA. Kondisi ini menunjukkan tidak adanya keinginan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran konvensional. Implementasi media Quizizz menghadirkan transformasi signifikan dalam dinamika kelas. Platform digital interaktif ini menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan partisipatif. Guru menggunakan Quizizz untuk membuat ruang kelas digital, mengunggah video pembelajaran, dan mengajak siswa berinteraksi secara aktif (Khaedar & Fitriana, 2022) Metode ini tidak sekadar mentransfer pengetahuan, tetapi membangun pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna (Yolanda et al., 2021).

Hasil pasca-intervensi mengungkapkan peningkatan motivasi dan hasil belajar yang luar biasa. Pada siklus pertama, ke-22 mahasiswa berhasil memperoleh KKM, dan nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 73,41. Siklus kedua pun mengonfirmasi temuan serupa, dengan rata-rata nilai posttest mencapai 78,87. Peningkatan ini bukan sekadar angka statistik, melainkan bukti nyata bagaimana media digital dapat membangkitkan minat dan semangat belajar siswa. Hal ini sejalan dengan (Alfiana, 2022) bahwa media pembelajaran mengacu pada apa pun yang dapat membantu guru memberikan materi pembelajaran kepada siswa dan membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran yang dimaksudkan (Amalia, 2024).

Quizizz telah berhasil membangun lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan. Antarmuka digital yang menarik, kombinasi video pembelajaran, dan format kuis dinamis secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa (Arrahim, 2022). Siswa tidak lagi pasif menerima informasi, tetapi aktif berpartisipasi, mengeksplorasi materi, dan mengukur pemahaman mereka sendiri. (Fauhah & Rosy, 2021) Implikasi penelitian ini sangat penting bagi pendidikan modern. Pertama, ia mendemonstrasikan efektivitas teknologi digital dalam meningkatkan motivasi belajar. Kedua, memberikan model implementasi media interaktif yang dapat diadopsi oleh pendidik lain. Terakhir, penelitian ini membuka ruang diskusi lebih lanjut tentang integrasi teknologi dalam kurikulum pendidikan dasar, menunjukkan bahwa media digital bukan sekadar alat bantu, melainkan instrumen transformatif dalam pendidikan yang mampu membangkitkan potensi siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh bahwa skor rata-rata siswa yang menyelesaikan pretest-posttest menunjukkan peningkatan dalam hasil belajar antara siklus 1 dan 2. Selain itu, aktivitas pembelajaran dalam uji coba di kelas dengan Quizizz sebagai media pembelajaran ini mengalami peningkatan yaitu dengan adanya antusias dari semua siswa di kelas tersebut dan menjadikan siswa di kelas lebih aktif dalam pembelajaran.

REFERENSI

- Aini, V. N. (2021). PENGARUH QUIZZIZ DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SISTEM PENCERNAAN MANUSIA KELAS VIII DI MTSN 1 KOTA SURABAYA. *Jurnal Pendidikan Indonesia : Teori, Penelitian, Dan Inovasi*, 1(3). <https://doi.org/10.59818/jpi.v1i3.42>
- Al Mawaddah, A. W., Hidayat, M. T., Amin, S. M., & Hartatik, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3109–3116. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1288>
- Amalia, N. (2024). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN WORD SQUARE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MUATAN IPS SISWA KELAS V UPT SD NEGERI 8 BARANTI KABUPATEN SIDRAP. *Phinisi Integration Review*, 7(2), 114–119.
- Ambarini, R. (2018). "Interactive Media in English for Math at Kindergarten: Supporting Learning, Language and Literacy with ICT." *Arab World English Journal*, 4(4), 227–241. <https://doi.org/10.24093/awej/call4.18>
- Annisa, R., & Erwin, E. (2021). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3660–3667. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1376>
- Arrahim, R. E. S. H. (2022). Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(2), 208–218. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v6i2>
- Fauhah, H., & Rosy, B. (2021). Analisis Model Pembelajaran Make A Match terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 9(2), 321–334. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap>
- Fitrianingtyas, O. A., & Radia, E. H. (2017). PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA MELALUI MODEL DISCOVERY LEARNING SISWA KELAS IV SDN GEDANGANAK 02. In 708 | e-jurnalmitrapendidikan (Vol. 1, Issue 6).

- Haddar, G. Al, & Juliano, M. A. (2021). Analisis Media Pembelajaran Quizizz dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(6), 4794–4801. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1512>
- Khaedar, M., & Fitriana, E. H. (2022). PENGARUH MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR IPA KELAS V SD NEGERI 188 TANRONGI KABUPATEN WAJO. In *JKPD) Jurnal Kajian Pendidikan Dasar* (Vol. 7).
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SD NEGERI KOHOD III. In *PENSA : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* (Vol. 3, Issue 2). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Nurrita, T. (2018). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA* (Vol. 03).
- Alfiana, N. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Tentang Sifat-Sifat Benda. In *Jurnal Pendidikan & Pembelajaran Sekolah Dasar* (Vol. 356, Issue 2). <https://ojs.unm.ac.id/jppsd/index>
- Ramadhani, S. A., & Rukmana, D. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Picture and Picture Berbantuan Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 8(3), 937. <https://doi.org/10.32884/ideas.v8i3.937>
- Rinjani, C., Izza Wahdini, F., Mulia, E., Zakir, S., & Amelia, S. (2021). Kajian Konseptual Model Pembelajaran Word Square untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *JIEPP*, 1(2), 52–59.
- Syarifuddin, A. (2011). BELAJAR DAN FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHINYA. *TA'DIB*, 16(1), 113–136.
- Yolanda, S., Fitri, S., Universitas, M., & Hamka, I. (2021). *Pengaruh Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar IPA Siswa Kelas V di Sekolah Dasar*. 7(3), 915–921. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1286>
- Yulistiarawati, D. N., Umayaroh, S., & Linguistika, Y. (2021). Analisis Minat Belajar Siswa dalam Penggunaan Aplikasi Belajar Quizizz pada Pembelajaran Tematik Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 1(7), 573–584. <https://doi.org/10.17977/um065v1i72021p573-584>