



PENGARUH PENERAPAN APLIKASI GAME EDUKASI QUIZIZZ TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

Salsa Mei Mauludia¹, Vanda Rezania²

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:
 Diterima: 13 Januari 2026
 Revisi: 20 Januari 2026
 Diterima: 21 Januari 2026
 Diterbitkan: 30 April 2026

Keywords:
 Educational games, learning outcomes, quizizz

Kata Kunci:
 Game edukasi, hasil belajar, quizizz

DOI :
 10.31932/jpd.v12i1.6069

Surel Korespondensi:
 vanda1@umsida.ac.id

Abstract

This study aimed to improve elementary students' learning outcomes through the use of Quizizz as a learning medium. The research was conducted at SDN Candipari II Porong using a quantitative approach with a true experimental design, specifically a pretest-posttest control group design. The sample consisted of 40 fourth-grade students selected through simple random sampling. Data were collected using a multiple-choice test instrument. The results showed that the experimental group using Quizizz achieved higher posttest scores compared to the control group, which was taught using the lecture method. The implementation of Quizizz as a game-based learning application had a significant positive effect on students' learning outcomes. It also strengthened students' cognitive skills through an interactive and enjoyable gamification approach. The success of this method was influenced by active student participation in games and competition, which increased their enthusiasm during the learning process. In conclusion, Quizizz is an effective digital learning medium for enhancing elementary students' learning outcomes and engagement.

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar dengan menggunakan media Quizizz. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Candipari II Porong. True Experimental Design dengan Pretest-Posttest Control Group Design, menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Sampel penelitian ini adalah kelas IV yang terdiri dari 40 siswa dengan pengumpulan data simple random sampling menggunakan instrumen dalam tes pilihan ganda. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa jika dibandingkan dengan nilai posttest kelas kontrol dengan menggunakan metode ceramah, kelas eksperimen yang menggunakan media Quizizz memiliki nilai unggul terhadap hasil belajar siswa. Penerapan aplikasi game edukasi Quizizz dalam pembelajaran memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar, serta dapat memperkuat keterampilan kognitif siswa melalui pendekatan gamifikasi yang interaktif dan menyenangkan. Keberhasilan dipengaruhi oleh siswa yang terlibat aktif dalam permainan dan kompetisi sehingga membuat siswa bersemangat dalam proses pembelajaran.

This is an open access article under the CC BY-SA license.

Copyright © 2026 by Author. Published by STKIP Persada Khatulistiwa



Pendahuluan

Pada abad ke-21 teknologi semakin pesat dan berkembang lebih cepat untuk menemukan informasi. Pembelajaran di era ini melekat dengan adanya teknologi yang dapat menunjang proses pembelajaran

secara maksimal, dimana kemajuan teknologi harus terintegrasi dalam dunia pendidikan. Dengan adanya kemajuan teknologi, juga memberikan dampak positif pada bidang pendidikan (Khulud, 2023). Pembelajaran dengan memanfaatkan

teknologi dapat menunjang pembelajaran baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Oleh karena itu, di Indonesia masih banyak guru yang belum paham atau belum siap dengan penggunaan teknologi di dunia pendidikan. Banyak guru teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di Indonesia belum siap dengan adanya teknologi, hanya guru nonteknologi berjumlah 40 persen siap dengan adanya teknologi. Kemendikbud melatih 10.000 guru baik guru nonteknologi maupun guru teknologi setiap tahunnya dalam pembelajaran berbasis digital agar terbiasa dengan teknologi (GTK, 2018). Menghadapi tantangan di era pembelajaran Abad ke-21 menjadikan perkembangan dari masa ke masa. Pembelajaran diciptakan untuk meningkatkan intelektual, moral, dan mengembangkan kemampuan siswa. Kemampuan yang harus dikembangkan oleh siswa meliputi kemampuan (*creative thinking*) berpikir kreatif dan pemecahan masalah (*critical thinking and problem solving*), komunikasi (*communication*), dan berkolaborasi (*collaboration*) yang biasanya dinamakan dengan 4C (Rahayu et al., 2022). Hal ini pada

pembelajaran IPAS abad ke-21 di harapkan dapat memberi pelajaran yang kolaboratif, inovatif, dan menarik siswa dapat menekankan siswa untuk menguasai keterampilan 4C tanpa melupakan konsep pemahaman siswa (Agung et al., 2022). Selain mengerjakan 4C hasil belajar siswa juga sangat diperlukan dalam mencapai hasil belajar dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial.

Masalah yang sering terjadi di lingkungan sekolah bahwa siswa memandang sulit dalam memahami materi pembelajaran IPAS yang diberikan oleh guru. Banyaknya siswa yang tidak memahami materi yang diberikan oleh guru meskipun materi yang diberikan sangat mudah dianggap siswa sulit, sukar, dan ruwet (Suendarti, 2020). Oleh sebab itu, hal tersebut yang menyebabkan rendahnya hasil belajar yang dicapai oleh siswa dalam memahami materi IPAS yang diberikan oleh guru (Yuliatun et al., 2023). Terbukti dari hasil penelitian menyimpulkan bahwa data yang diperoleh mengenai hasil belajar siswa dalam kategori rendah artinya siswa masih mengalami kesalahan dalam memahami sebuah

materi (Lusiani, 2020). Oleh sebab itu, penggunaan teknologi juga mempengaruhi siswa dalam proses pembelajaran. Aktivitas belajar siswa, baik dari segi konsep maupun penggunaan strategi, media belajar, dan metode yang digunakan oleh guru atau sering disebut dengan pendidik, diharapkan lebih dipahami oleh guru untuk diaplikasikan dalam kegiatan belajar mengajar.

Media pembelajaran menjadi pen jembatan antaran guru dengan siswa dalam menyampaikan pembelajaran, dengan penggunaan media pembelajaran siswa lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Media merupakan alat yang digunakan untuk merangsang pikiran, perhatian, membangkitkan semangat siswa sehingga terjadi proses pembelajaran pada diri siswa. Dengan adanya pembelajaran yang efisien dan menarik memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan dalam bentuk digital atau sering disebut multimedia, yang di dalamnya mengandung unsur-unsur informasi yang berisi teori, materi, latihan soal, evaluasi pembelajaran, video pembelajaran, serta animasi-animasi yang dikemas

menjadi tayangan yang menarik dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar. Media pembelajaran memiliki tiga unsur pokok yaitu visual, suara, dan gerak. Penggunaan media pembelajaran digunakan untuk membangkitkan dan memitivasi siswa agar lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran mulai awal hingga akhir. Dengan demikian, diperlukan solusi yang tepat agar pembelajaran berlangsung menarik bagi siswa, diantaranya pembelajaran dengan menggunakan aplikasi game edukasi *Quizizz*.

Quizizz merupakan salah satu media pembelajaran game edukasi yang dipakai dalam sebuah pembelajaran ruang kelas menjadi interaktif dan menyenangkan dengan melibatkan siswa (Amornchewin, 2018). Aplikasi ini digunakan oleh guru untuk membuat kuis dan pengguna aplikasi dapat membuat soal sendiri, siswa bisa mengerjakan dengan waktu kapan saja dan tempat dimana saja, dengan menggunakan *smartphone* atau laptop, dan sebagainya (Wihartanti et al., 2019). Aplikasi *Quizizz* menyediakan banyak fitur-fitur yang menarik berupa pilihan ganda, esai, poling,

menambahkan video dan gambar, kemudian dapat mengatur pada setiap soal dengan batasan waktu yang berbeda-beda dengan melihat tingkat kesulitan pada soal (Sitorus & Santoso, 2022). Tidak hanya itu, fitur yang ada di dalam *Quizizz* juga terdapat pembuatan *PowerPoint* yang memudahkan guru dalam membuat materi secara menarik. Platform *Quizizz* menjadikan siswa antusias dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas sehingga meningkatkan pemahaman konsep (Ardiansyah, 2022). Pembelajaran berbentuk game memiliki beberapa manfaat antara lain (1) mendorong siswa agar termotivasi lebih aktif dan kreatif sehingga antar siswa saling bersaing, (2) melatih kemampuan literasi siswa dalam bentuk latihan dan kuis dengan tujuan hasil kuis yang tinggi dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa, (3) sebagai media pembelajaran yang dilakukan guru untuk mengatasi kesulitan dalam belajar (Mulyati & Evendi, 2020). Mengetahui keberhasilan peserta didik mengenai hasil belajar, guru menggunakan instrumen untuk mengukur kemampuan siswa dengan berbagai jenis dan bentuknya. Salah

satu instrumen yang tidak memerlukan waktu yang lama untuk mengoreksi dan memiliki lebih dari satu jawaban adalah pilihan ganda (Setiawati, 2020). Dengan menggunakan pilihan ganda, evaluasi dapat dilakukan dengan cepat dan efisien, memberikan gambaran yang lebih luas hasil belajar siswa terhadap materi yang diajarkan. Selain itu, hasil belajar yang diperoleh juga dapat mencerminkan sejauh mana siswa dapat mengaplikasikan pengetahuan yang telah dipelajari.

Hasil belajar merupakan usaha perubahan yang dilakukan siswa untuk menjadi acuan dalam proses belajar melalui pengalaman belajarnya (Yandi et al., 2023). Belajar merupakan proses untuk mendapatkan ilmu yang dimulai dari sejak lahir sampai akhir hayat yang berinteraksi dengan manusia untuk mendapatkan nilai atau sering disebut dengan hasil belajar. Untuk mencapai hasil belajar, siswa melalui beberapa tahapan ujian seperti ujian tengah semester, ujian akhir semester, ulangan harian, dan penugasan lainnya untuk mengetahui hasil akhir belajar siswa atau sering juga menghasilkan output sebagai evaluasi

guru untuk siswa (Putri & Rezania, 2023). Maka dari itu, dari beberapa rangkaian ujian siswa bisa membantu guru untuk mengetahui kelebihan dan kelemahan siswa (Sartika et al., 2022). Dengan adanya hasil belajar menjadi salah satu indikator dalam mengukur tingkat keberhasilan siswa selama proses pembelajaran, dengan itu guru bisa mengetahui kualitas belajar siswa (Sartika et al., 2022). Searah dengan tujuan pendidikan dalam proses belajar memerlukan perubahan tingkah laku, sedangkan hasil belajar merupakan kemampuan siswa yang didapatkan setelah mengikuti pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran.

Hasil belajar adalah suatu bentuk perubahan tingkah laku yang menurut Benyamin bloom terbagi menjadi 3 ranah yaitu psikomotorik, kognitif, afektif (Mahmudi et al., 2022). Ranah kognitif siswa terhadap hasil belajar menurut Benyamin Bloom terdiri enam aspek yakni pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi (Dimiyati & Mudjiono, 2009). Ranah ini menekankan pada kemampuan berpikir siswa secara logis dan rasional. Ranah kognitif dalam

penelitian ini berfokus pada perubahan tingkah laku siswa dalam bidang pengetahuan dan keterampilan setelah menerima pengalaman belajar, sehingga hasil belajar siswa menjadi suatu hal yang penting untuk mengukur ketercapaian siswa dalam kegiatan pembelajaran (Agrifina et al., 2024). Bidang pengetahuan siswa dapat diukur melalui tingkat penguasaan terhadap materi dengan menggunakan tes, sedangkan keterampilan dalam hasil belajar dilihat pada saat proses pembelajaran (Nur, 2022). Hasil belajar juga tidak dilihat dari sisi belajar siswa melainkan dari sisi guru juga, karena interaksi guru terhadap siswa juga memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa dengan cara memberikan motivasi kepada siswa (Setiawan, 2017). Diharapkan dengan adanya implementasi aplikasi media pembelajaran berupa aplikasi *Quizizz* berpengaruh pada hasil belajar siswa (Nurliana & Nugroho, 2021).

Hasil observasi pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di kelas IV SDN Candipari 2, ditemukan beberapa permasalahan berupa hasil belajar siswa yang belum maksimal. Permasalahan ini dapat

dibuktikan dari beberapa nilai rata-rata siswa dalam dua kelas belum mencapai nilai dari KKM, dimana nilai dari KKM itu sendiri 75. Permasalahan tersebut merupakan salah satu faktor sulitnya ketercapaian hasil belajar, dikarenakan proses pembelajaran yang masih kurang menarik. Dalam proses pembelajaran guru tidak hanya menggunakan buku sebagai media pembelajaran, tetapi juga menerapkan media pembelajaran digital berupa video, dalam penyampaian materi seringkali guru sering menggunakan metode ceramah sehingga terjadi komunikasi satu arah. Hal tersebut menjadikan proses pembelajaran kurang efektif dikarenakan materi yang disampaikan monoton menjadikan siswa pasif dan kurang bersemangat dalam menerima materi.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan analisis dan mengkaji lebih dalam mengenai pengaruh penggunaan media game edukasi *Quizizz* terhadap

hasil belajar siswa dengan melakukan penelitian eksperimen dengan judul “Pengaruh Penerapan Aplikasi Game Edukasi *Quizizz* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengkaji, menganalisis, membahas lebih dalam tentang pengaruh pengajaran menggunakan aplikasi game edukasi *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar pada pembelajaran IPAS.

Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *True-Experimental Design*. Rancangan atau desain penelitian dalam penelitian ini adalah menggunakan model *Pretest-Posttest Control Group*. Rancangan penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 1(Sugiyono, 2024) :

Tabel 1. Rancangan Penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*

Pre test	treatment	Post test
R O ₁	X	O ₂
R O ₃		O ₄

Sumber: (Sugiyono, 2024)

Keterangan:

O_1 = *Pretest* (sebelum diberi perlakuan)

O_3 = *Pretest* (sebelum diberi perlakuan)

X = perlakuan (*treatment*) media pembelajaran *Quizizz* kelas eksperimen

O_2 = *Posttest* (setelah diberikan perlakuan)

O_4 = *Posttest* (setelah diberikan perlakuan)

R = randomisasi, sampel dibagi secara acak ke dalam kelompok eksperimen dan kelompok control

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri Candipari II, yang berjumlah 40 siswa. Pemilihan sampel menggunakan teknik *simple random sampling* yang dipilih secara acak atau random. Variabel x (*independent*) penelitian ini media pembelajaran *Quizizz*. Variabel y (*dependent*) dalam penelitian ini hasil belajar.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik tes. Peneliti menggunakan instrumen penelitian berupa lembar tes yang berisi soal pilihan ganda berjumlah 40 soal. Siswa mengerjakan soal melalui laman <https://join.Quizizz.com>. Instrumen sebelum digunakan, peneliti melakukan teknik analisis uji validitas dan reliabilitas. Penelitian ini menggunakan instrumen tes yakni *pretest* dan *posttest*, yang masing-masing terdiri dari 25 butir soal pilihan ganda. Berdasarkan hasil perhitungan soal dinyatakan valid dan

hasil uji reliabilitas sebesar 0,936. Sehingga dapat disimpulkan bahwa soal tes pada instrumen soal tes hasil belajar terletak pada kriteria yang sangat tinggi dan bisa dikatakan reliabel.

Selain tes, data juga dikumpulkan melalui metode observasi, dan wawancara. Pengumpulan data ini menggunakan penelitian kuantitatif dan teknik analisis data menggunakan uji asumsi klasik yakni uji normalitas, kemudian dilanjutkan dengan penggunaan uji t , yaitu uji *Independent Samples T-Test*, untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh media *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa (Soegiyono, 2011). Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh baik secara langsung maupun tidak langsung pada variabel bebas terhadap variabel terikat. Uji hipotesis dalam penelitian ini (Rachman et al., 2024):

H_0 : Tidak ada pengaruh yang signifikan pada penerapan aplikasi game edukasi *Quizizz* terhadap peningkatan hasil belajar siswa SD.

H_a : Ada pengaruh yang signifikan pada penerapan aplikasi game edukasi *Quizizz* terhadap peningkatan hasil belajar siswa SD.

Setelah melakukan uji Independen *Sample T-Test*, maka selanjutnya melakukan uji seberapa besar tingkat pengaruh menggunakan media *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS pada rumus uji eta squared. Berikut adalah rumus uji Eta Squared (Anisah et al., 2020) :

$$Eta\ Squared = \frac{t^2}{t^2 + (n_1 + n_2 - 2)}$$

Sumber : Cohen, J. (Anisah et al., 2020)

Keterangan :

t = nilai t hitung dari uji Independent Sample T-Test

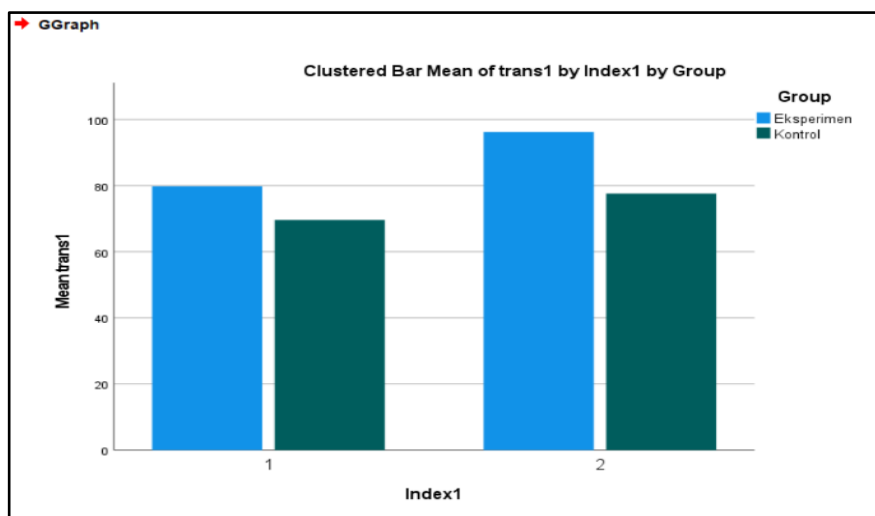
n_1 = jumlah sampel kelompok eksperimen

n_2 = jumlah sampel kelompok control

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Pada awal proses pembelajaran dilakukan tes awal atau pretest dengan tujuan untuk mengetahui awal siswa sebelum mendapat *treatment* (perlakuan) pembelajaran. Pada akhir proses pembelajaran dilakukan tes akhir atau *posttest* dengan tujuan untuk mengetahui siswa setelah mendapatkan *treatment* (perlakuan) dengan menggunakan media *Quizizz*. Agar lebih jelas, pada tahap ini akan disajikan data-data hasil penelitian seperti terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Daftar Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test*
Sumber: SPSS Versi 27

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan bahwa nilai tes hasil belajar kognitif siswa berupa nilai *pretest* dan *posttest* mata pelajaran IPAS kelas IV, dapat dilihat bahwa nilai *pretest* terendah adalah 32 dan nilai tertinggi 96 dengan rata-rata nilai yang diperoleh yaitu 74,7. Sedangkan nilai terendah *posttest* setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *Quizizz* adalah 80 dan nilai tertinggi 100 dengan rata-rata yang diperoleh yaitu 87,15.

Berdasarkan Gambar 1, menunjukkan bahwa nilai tes hasil belajar kognitif siswa berupa nilai

pretest dan *posttest* mata pelajaran IPAS kelas IV, dapat dilihat bahwa nilai *pretest* terendah adalah 32 dan nilai tertinggi 96 dengan rata-rata nilai yang diperoleh yaitu 74,7. Sedangkan nilai terendah *posttest* setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *Quizizz* adalah 80 dan nilai tertinggi 100 dengan rata-rata yang diperoleh yaitu 87,15.

Uji Normalitas

Uji normalitas ini menggunakan rumus *Shapiro-Wilk*, adapun hasil uji normalitas soal *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Kontrol	.143	14	.200 [*]	.919	14	.211
Posttest Kontrol	.198	14	.144	.904	14	.130
PretestEksperimen	.116	14	.200 [*]	.974	14	.925
PosttestEksperimen	.185	14	.200 [*]	.944	14	.467

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan Tabel 2, nilai signifikansi *Shapiro-Wilk* untuk data *pretest* dan *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen menunjukkan nilai signifikansi > 0,05 dapat disimpulkan bahwa hasil perhitungan memenuhi

persyaratan uji normalitas berdistribusi normal.

Uji Hipotesis

Setelah melakukan uji normalitas data dan dinyatakan

berdistribusi normal, selanjutnya peneliti menguji hipotesis menggunakan rumus *Paired Samples T-Test* yang bertujuan untuk

mengetahui ada tidaknya pengaruh media *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa.

**Tabel 3. Hasil Uji t
Paired Samples Test**

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-16.400	10.772	2.409	-21.442 -11.358	-6.808	19	<.001

Berdasarkan tabel diatas, hasil uji hipotesis berdasarkan analisis menggunakan SPSS, nilai signifikannya adalah <0,001, dan tingkat signifikansinya adalah 0,05 untuk data uji hipotesis kelas eksperimen. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Tanda. (2-tailed) = 0,001 < 0,05 dari perhitungan diatas H_a diterima dan H_o ditolak, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dengan menggunakan media *Quizizz* dan kelompok kontrol tanpa menggunakan media *Quizizz*. Jadi, penggunaan media *Quizizz* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa pada

mata pelajaran IPAS siswa kelas IV SDN Candipari 2 Porong Sidoarjo.

Pengujian Besar Pengaruh

Berikut adalah hasil perhitungan besar pengaruh:

$$\begin{aligned} \text{Eta Squared} &= \frac{t^2}{t^2 + (n_1 + n_2 - 2)} \\ &= \frac{(5,167)^2}{(5,167)^2 + (20 + 20 - 2)} \end{aligned}$$

Setelah melakukan uji *t-test*, maka selanjutnya melakukan uji seberapa besar pengaruh media *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN Candipari 2 Porong Sidoarjo. Pada penelitian menggunakan *eta square* dengan hasil yang diperoleh 0,41 yang memiliki arti adanya pengaruh yang

besar. Jadi, dapat disimpulkan hasil perhitungan *eta square* menunjukkan bahwa media *Quizizz* berpengaruh besar pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN Candipari 2 Porong Sidoarjo.

Pembahasan

Penerapan aplikasi game edukasi *Quizizz* digunakan pada kelas eksperimen dan kontrol. Peneliti mempersiapkan perangkat ajar seperti RPP (rencana pelaksanaan pembelajaran), instrumen pretest dan posttest menggunakan *Quizizz* pada link yang telah disediakan, lembar kerja siswa untuk mempermudah penilaian kognitif, sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Pada pembelajaran kelas eksperimen, kegiatan pembelajaran diawali dengan mengerjakan *pretest* pada smartphone masing-masing pada laman *Quizizz*, kemudian menjelaskan materi norma dalam adat istiadat daerahku pada mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dengan bantuan PowerPoint. Selanjutnya siswa dibagi menjadi beberapa kelompok belajar yang berjumlah 5 orang siswa untuk

mengerjakan LKPD 1 dan 2, dalam kelompok tersebut siswa belajar bekerja sama antar kelompok untuk berkompetisi. Terakhir, kegiatan pembelajaran ditutup dengan pengerjaan *posttest* dan pemberian hadiah. Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media *Quizizz* pada kelas eksperimen merupakan cara yang efektif dalam mempengaruhi hasil belajar siswa khususnya kemampuan kognitif. Terlihat dari proses pembelajaran kelas eksperimen dan kelas control bahwa kedua penggunaan model pembelajaran tersebut memberikan pengaruh yang berbeda terhadap perkembangan keterampilan kognitif siswa.

Observasi yang dilakukan pada kelas eksperimen ini menunjukkan bahwa penggunaan keterlibatan siswa dan hasil belajar dapat ditingkatkan dengan pembelajaran menggunakan media *Quizizz*. Keberhasilan tersebut dipengaruhi oleh siswa yang terlibat aktif dalam pembelajaran yang sedang berlangsung. Pembelajaran ini menginspirasi siswa untuk lebih antusias dalam berkompetisi dalam mengikuti pembelajaran untuk menghasilkan nilai yang lebih tinggi dan membangkitkan semangat siswa

dalam mengikuti pembelajaran. Ketika siswa mengerjakan LKPD, mereka belajar tidak hanya dari guru melainkan bekerja sama dengan anggota kelompok karena masing-masing kelompok bersaing untuk memahami materi Pelajaran satu sama lain sehingga kelompok tersebut bisa menjawab pertanyaan.

Pembelajaran pada kelas eksperimen berbantuan media pembelajaran berupa *Quizizz* disajikan secara terorganisir, singkat, dan jelas. Pada saat proses pembelajaran, peneliti mengamati banyak siswa yang antusias dalam mengerjakan, namun siswa tetap dapat kondusif selama proses pembelajaran berlangsung. Tidak sedikit siswa yang merasa bahwa menggunakan media *Quizizz* merupakan pengalaman yang menyenangkan dalam belajar. Melalui media *Quizizz* dalam mengerjakan soal lebih efisien dalam menghemat waktu. Penggunaan *Quizizz* sangat fleksibel, dapat dikerjakan dimana saja dan mudah diakses dalam dunia pendidikan, baik di dalam maupun diluar kelas. Adanya media *Quizizz* di dalam kelas lebih menyenangkan, sehingga siswa merasa lebih terinspirasi dan menambah rasa ingin

tahu untuk belajar. Secara umum, perkembangan bakat dan kemajuan siswa akan meningkat apabila diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik (Nurazizah et al., 2021). Oleh karena itu, mengembangkan kemampuan kognitif siswa melalui pembelajaran yang menyenangkan dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar.

Pembelajaran menggunakan media *Quizizz* memberikan respon yang baik terhadap pembelajaran yang dilakukan siswa kelas IV SDN Candipari 2 Porong. Banyak siswa yang mengungkapkan bahwa pembelajaran dengan berbantu media *Quizizz* menyenangkan dan memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran. Berdasarkan data yang telah disajikan, diperkuat dengan aktivitas positif siswa, dan dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar. Penggunaan media pembelajaran berbantuan *Quizizz* memang sangat efektif dan berpengaruh terhadap kemampuan kognitif siswa.

Pembelajaran menggunakan media *Quizizz* memberikan respon yang baik terhadap pembelajaran yang dilakukan siswa kelas IV SDN

Candipari 2 Porong. Banyak siswa yang mengungkapkan bahwa pembelajaran dengan berbantu media *Quizizz* menyenangkan dan memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran. Berdasarkan data yang telah disajikan, diperkuat dengan aktivitas positif siswa, dan dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar. Penggunaan media pembelajaran berbantuan *Quizizz* memang sangat efektif dan berpengaruh terhadap kemampuan kognitif siswa.

Dalam pembelajaran di kelas kontrol, peneliti menggunakan metode konvensional yaitu ceramah, dimana siswa hanya mendengarkan materi yang disampaikan. Siswa tidak menunjukkan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, atau menyenangkan selama proses pembelajaran berlangsung. Kebanyakan siswa tidak memperhatikan peneliti selama proses pembelajaran atau kurang antusias, siswa harus berpartisipasi aktif dalam memahami materi yang diajarkan di kelas. Setelah penyampaian materi, kegiatan selanjutnya adalah mengerjakan LKPD dan diakhiri dengan kegiatan mengerjakan posttest. Penerapan

metode ceramah atau konvensional kurang cocok untuk materi pembelajaran IPAS khususnya di kelas IV SDN Candipati 2 Porong dilihat dari hasil belajar kelas kontrol.

Dilihat dari respon siswa pada kelas kontrol, penggunaan bentuk pembelajaran menggunakan metode ceramah dinilai kurang efektif dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Meskipun model tersebut dinilai mudah, praktis, dan efisien, namun sulit bagi siswa untuk meningkatkan hasil belajar khususnya melatih kemampuan kognitif siswa jika diterapkan secara terus menerus. Selain itu, kurang mengakomodasi gaya belajar yang beragam karena setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda-beda. Meskipun demikian, metode ceramah atau sering disebut konvensional merupakan metode yang baik untuk digunakan, dikarenakan dalam proses pembelajaran banyak guru yang masih menerapkan metode tersebut. Namun, dalam penerapannya diperbaiki yang lebih kreatif dan inovatif untuk mengubah suasana kelas agar tetap menyenangkan untuk kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis data *pretest* siswa, skor rata-rata kelas kontrol cenderung sama dengan kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan berbasis *smartphone* menggunakan media *Quizizz*, sehingga dapat dilihat pada kemampuan awal kedua kelas memiliki kemampuan awal yang sama (Wihartanti et al., 2019). Kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan terlihat adanya perbedaan yang signifikan antara kelompok kontrol tanpa menggunakan media *Quizizz* dan kelompok eksperimen berbantuan media *Quizizz* yaitu sebesar 96,20, sehingga penerapan media *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN Candipari 2. Temuan penelitian ini didukung oleh beberapa hasil penelitian yang dilakukan peneliti terdahulu. Sebagaimana kelompok eksperimen belajar menggunakan media *Quizizz* lebih tinggi daripada kelompok kontrol yang belajar menggunakan metode konvensional. Perbedaan ini signifikan 5% karena dalam proses pembelajaran siswa tidak hanya berfikir, menulis, bertanya ataupun mengeluarkan pendapatnya, tetapi kelompok eksperimen juga

mengerjakan soal secara interaktif melalui media *Quizizz* (Rezanía, 2023). Fitur gamifikasi, timer, feedback langsung, serta tampilan yang menarik pada *Quizizz* membuat siswa lebih fokus, termotivasi, dan cepat memahami letak kesalahannya, sehingga hasil belajar kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol yang mengerjakan soal dengan cara biasa (menggunakan kertas) tanpa media *Quizizz* (Ardiansyah, 2022).

Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Zhao (2019), yang berjudul "*Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer in The Accounting Classroom*", yang dimuat dalam *International Journal of Higher Education*, 8(1). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Quizizz* dapat memberikan skor evaluasi lebih tinggi dan *Quizizz* juga memberikan dampak positif dalam keterlibatan siswa dan hasil belajar (Zhao, 2019). Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Grinias (20017), yang berjudul "*Making a Game Out of It: Using Web-Based Competitive Quizizz for Quantitative Analysis Content Review*", yang dimuat dalam *Journal of Chemical Education*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan game berbasis kuis kompetitif berbasis web memanfaatkan sistem respon siswa untuk meninjau ujian komprehensif dan menyenangkan (Grinias, 2017). Penelitian yang dilakukan oleh Laifah (2022), yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Kuis Interaktif Berbantu *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik”. Hasil dari penelitian ini adalah penggunaan *Quizizz* dapat memberikan dampak positif pada keterlibatan siswa dan hasil belajar siswa (Latifah, 2022). Penelitian yang dilakukan Nugroho et al., (2019), yang berjudul “Pemanfaatan Teknologi Dalam Pendidikan: Penggunaan Fitur Gamifikasi Daring Di Ypk Penabur Bandarlampung”. Hasil dari penelitian ini adalah penggunaan berupa gamifikasi digunakan saat proses pembelajaran merupakan kegiatan yang positif dapat menunjang prestasi siswa dan membuat suasana kelas lebih menyenangkan (Nugroho et al., 2019).

Respon siswa di kelompok eksperimen sangat positif dan ada rasa kompetisi yang sehat karena fitur leaderboards dan efek game di *Quizizz*

(Salam et al., 2022). Sistem ranking yang ditampilkan membuat siswa lebih antusias dalam berkompetisi untuk mendapatkan posisi terbaik (Sitorus & Santoso, 2022). Hal ini membuat siswa lebih semangat belajar dan berusaha keras untuk mendapatkan nilai tinggi. Hal ini terlihat dari peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan setelah diberikan perlakuan (*treatment*). Berdasarkan hasil perhitungan analisis statistik deskriptif, rata-rata nilai *pretest* siswa sebesar 79,80, sedangkan rata-rata nilai *posttest* 96,20. Peningkatan nilai hasil belajar tersebut menunjukkan penggunaan media *Quizizz* mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap hasil belajar. Sistem penilaian secara langsung, fitur interaktif, terdapat unsur yang mengandung kompetisi dalam tampilan *Quizizz* membuat siswa lebih antusias, termotivasi, dan fokus dalam mengikuti pembelajaran sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar.

Setelah peneliti menghitung *t*-hitung, selanjutnya *t*-hitung dibandingkan dengan *t*-tabel signifikansi $\alpha = 5\%$. Jika *t*-hitung lebih besar dari *t*-tabel (*t* hitung > *t* tabel)

maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Dari perhitungan diatas, t-hitung diperoleh sebesar 6,808 dengan derajat kebebasan (df) sebesar 19 dan nilai signifikansi Sig. (2-tailed) < 0,001. Sedangkan t-tabel dengan n-1 taraf signifikansi 5% adalah 2,093. Jadi 6,808 > 2,093 (t hitung > t tabel) maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Sedangkan perhitungan *eta squared* diperoleh hasil 0,41 yang berarti memiliki pengaruh besar dalam penelitian tersebut, karena hasil *eta squared* (0,41 > 0,14). Berdasarkan perhitungan diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif antara penggunaan media *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS dengan materi norma dalam adat istiadat daerahku di SDN Candipari 2 Porong Sidoarjo.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan terdapat pengaruh dalam penerapan aplikasi game edukasi *Quizizz* terhadap peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial kelas IV SDN Candipari 2 Porong. Dengan adanya

pembelajaran dengan berbantuan media *Quizizz* diharapkan siswa dapat merespon secara positif yang dapat menunjukkan keterlibatan siswa yang dapat memacu semangat belajar siswa. Guru juga diharapkan agar mempertimbangkan penerapan pembelajaran menggunakan media *Quizizz* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai juga mempengaruhi materi yang akan diajarkan dapat membantu siswa dalam memahami materi dan meningkatkan daya ingat dalam materi tersebut.

Daftar Pustaka

- Agrifina, V. F., Vrisilia, V., Agustina, L. N., Supriyadi, & Izzatika, A. (2024). *Pedagogika: Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan*. 12(2), 414–431.
- Agung, S., Khoirunisa, A. N., & Suryaningsih, S. (2022). Tantangan Guru Sekolah Luar Biasa Pada Pembelajaran Ipa Di Abad 21. *Alotrop*, 6(1), 43–52.
- 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.

- Amornchewin, R. (2018). pengembangan keterampilan Bahasa SQL dalam Definisi Data dan Bahasa Manupulasi Data Menggunakan Latihan dengan Quizizz Untuk Keterlibatan Belajar Siswa. *Indonesian Journal of Informatif Education*, 2(2), 87.
- Anisah, R., Suidyanto, & Susanti, A. D. (2020). *Studi Meta-Analisis Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Akutansi*. 1(2), 170–181.
- Ardiansyah, M. (2022). Efektivitas Penggunaan Platform Quizizz dalam Meningkatkan Minat dan Pemahaman Konsep Matematika. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 6(3), 417–423.
<https://doi.org/10.30998/sap.v6i3.9892>
- Dimiyati, & Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. PT Rineka Cipta.
- Grinias, J. P. (2017). *Making a Game Out of It: Using Web-Based Competitive Quizzes for Quantitative Analysis Content Review*.
- GTK, S. (2018). *40 Persen Guru yang Siap dengan Teknologi*. Direktorat Jenderal Guru Dan Tenaga Kependidikan.
- Khulud, H. (2023). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa. *Tsaqofah*, 4(2), 804–816.
- Latifah, I. N. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kuis Interaktif Berbantuan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa*. Institut Agama Islam Negeri Syekh Nurjati Cirebon.
- Lusiani, L. (2020). Penggunaan Aplikasi Online Quizizz dalam Menganalisis Hasil Tes Kognitif Siswa pada Materi Energi. *Science, and Physics Education Journal (SPEJ)*, 4(1), 15–23.
- Mahmudi, I., Athoillah, M. Z., Wicaksono, E. B., & Kusuma, A. R. (2022). Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom. *Jurnal Multidisiplin Madani*, 2(9), 3507–3514.
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran Matematika melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 64–73.
- Nugroho, D. Y., Situmorang, K., Tahulending, P. S., A, M. M. Y., & Rumerung, C. L. (2019). *Pemanfaatan Teknologi Dalam Pendidikan: Penggunaan Fitur Gamifikasi Daring Di YPK Penabur Bandar Lampung*. 2, 1–9.
- Nur, H. F. (2022). *Media Quiz Interaktif "Quizizz" Pada Pembelejaran IPA Di Sekolah Dasar* (M. P. Ahmad Kori (ed.)). PUSTAKA EGALITER.
- Nurazizah, Carlian, Y., & Pratiwi, I. M. (2021). *EduBase: Journal of Basic Education Penggunaan*

- Media Lembar Balik (Flip Chart) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa dalam Pembelajaran Tematik. 2, 78–87.*
- Nurliana, E., & Nugroho, O. F. (2021). Analisis Hasil Belajar Dalam Penggunaan Quizizz Pada Pembelajaran IPA. *Seminar Nasional Ilmu Pendidikan Dan Multi Disiplin*, 1–8.
- Putri, N. A., & Rezanía, V. (2023). Analisis Perbandingan Hasil Belajar pada Kurikulum 2013 dengan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar Muhammadiyah Kecamatan Tulangan. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 5(2), 179–187.
- Rachman, A., Ilham Samanlangi, A., & Purnomo, H. (2024). metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. In . (Issue January).
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104.
- Rezanía, V. (2023). *Similarity rizky 2023*.
- Salam, M. Y., Mudinillah, A., & Agustina, A. (2022). *Jurnal basicedu*. 6(2), 2738–2746.
- Sartika, S. B., Untari, R. S., Rezanía, V., & Rochmah, L. I. (2022). Belajar Dan Pembelajaran. In *Umsida Press*.
- Setiawan. (2017). Belajar Dan Pembelajaran Tujuan Belajar Dan Pembelajaran. *Uwais Inspirasi Indonesia*, August, 200.
- Setiawati, S. S. (2020). *Santy Shafira Setiawati, 2020 Profil Model Mental Siswa Pada Submateri Hukum Laju Reaksi Dengan Menggunakan Tes Diagnostik Model Mental Pilihan Ganda Dua Tingkat Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu*.
- Sitorus, D. S., & Santoso, T. N. B. (2022). Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Pada Masa Pandemi Covid-19. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(2), 81–88.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*.
- Suendarti, M. (2020). Pemahaman Konsep Ilmu Pengetahuan Alam Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Sains*, 1(1), 273–277.
- Sugiyono. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta.
- Wihartanti, L. V., Wibawa, R. P., Astuti, R. I., & Aji, B. (2019). *Penggunaan aplikasi quizizz berbasis smartphone dalam membangun kemampuan berpikir kritis mahasiswa*. 362–368.
- Yandi, A., Nathania, K. P. A., & Syaza Kani Putri, Y. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13–24.

- Yuliatun, T., Uskenat, K., & Jua, S. K. (2023). Pengembangan Tes IPA Dua Tingkat Berbasis Permainan Jumanji Untuk Mengukur Pemahaman Konsep. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 13(1), 39–47.
- Zhao, F. (2019). *Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom*. 8(1), 37–43.