

LITERASI

Jurnal Pendidikan Dasar

<http://journal.upgris.ac.id/index.php/jpd>

KEEFEKTIFAN PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MEDIA *QUIZIZZ* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS V DI SDN 2 KAPUAN

Ratna Suminar¹⁾, Fine Reffiane²⁾, Joko Sulianto³⁾

DOI : [10.26877/literasi.v5i2.25191](https://doi.org/10.26877/literasi.v5i2.25191)

¹²³ Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

Abstrak

Latar Belakang yang mendorong penelitian ini terdapat permasalahan yaitu 1) Pada saat proses pelaksanaan pembelajaran, siswa masih ada yang sedang bermain sendiri, 2) Masih banyak siswa yang tidak memperhatikan keberadaan guru, dalam pelaksanaan proses pembelajaran, 3) Masih ada siswa yang sedang berbicara sendiri saat proses pembelajaran sedang berlangsung, 4) Siswa kurang tertarik dengan media pembelajaran yang telah digunakan oleh guru, 5) Metode pembelajaran masih sangat kurang menarik karena, guru masih menggunakan sintaks tidak sesuai dengan implementasi kurikulum Merdeka, dan 6) Metode yang digunakan oleh guru masih ceramah. Rasa bosan menyelimuti diantara siswa dan berakibat pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS sebagian berada di bawah KKM. Fokus penelitian ini adalah bagaimana keektifan penggunaan media *Quizizz* dalam pembelajaran IPAS untuk meningkatkan hasil belajar siswa? Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah mengetahui keefektifan pembelajaran menggunakan media *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS Kelas V di SDN 2 Kapuan. Jenis Penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan pendekatan desain Pre- Experimental Design rancangan *One Group Pretest-Posttest Design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 2 Kapuan Kabupaten Blora tahun pelajaran 2024/2025. Hasil perhitungan normalitas data pretest dan posttest berasal dari populasi berdistribusi normal. Hasil data pre-test menunjukkan rata-rata 60.53, sedangkan hasil perhitungan data post-test menunjukkan rata-rata 85.06. Uji hipotesis paired sampel t test, pretest posttest pada kelas eksperimen, diketahui nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar $0,000 < 0,005$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar pretest dan posttest, yang artinya ada pengaruh media *Quizizz* (variable X) terhadap hasil belajar (variable Y) dalam meningkatkan hasil belajar IPAS pada siswa kelas V SDN 2 Kapuan.

Kata Kunci: Game *Quizizz*, Pembelajaran IPAS

Abstract

The background that prompted this research was the following problems: 1) During the learning process, some students were still playing by themselves, 2) Many students still did not pay attention to the teacher during the learning process, 3) Some students talk to themselves during the learning process, 4) Students are not interested in the learning media used by teachers, 5) The learning methods are still not very interesting because teachers still use syntax that is not in accordance with the implementation of the Merdeka curriculum, and 6) The methods used by teachers are still lecture-based. Boredom prevails among students and results in some of their learning outcomes in IPAS being below the minimum competency standard. The focus of this study is how effective is the use of Quizizz media

in IPAS learning to improve student learning outcomes? The objective of this study is to determine the effectiveness of learning using Quizizz media on student learning outcomes in IPAS for Grade V at SDN 2 Kapuan. This study uses a quantitative method with a Pre-Experimental Design approach, specifically a One Group Pretest-Posttest Design. The population of this study was all fifth-grade students at SDN 2 Kapuan, Blora Regency, for the 2024/2025 academic year. The results of the normality calculation of the Pretest and posttest data came from a normally distributed population. The Pretest data results showed an average of 60.53, while the posttest data calculation results showed an average of 85.06. The paired sample t-test hypothesis test, Pretest posttest in the experimental class, showed that the Sig. (2-tailed) value was $0.000 < 0.005$, so H_0 was rejected and H_a was accepted. Therefore, it can be concluded that there is a difference in the average between the Pretest and posttest learning outcomes, which means that there is an effect of the Quizizz media (variable X) on learning outcomes (variable Y) in improving IPAS learning outcomes in fifth-grade students at SDN 2 Kapuan.

Keyword: Quizizz Game, IPAS Learning

History Article

Received 22 Agustus 2025

Approved 29 Agustus 2025

Published 29 September 2025

How to Cite

Suminar, R., Reffiane, F., & Sulianto, J. (2025). Keefektifan Pembeajaran Menggunakan Media Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di SDN 2 Kapuan. *Literasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 378-390



Coressponding Author:

Jl. Ngloram RT.03 RW.03, Cepu, Blora, Jawa Tengah, Indonesia.

E-mail: ¹ ratnasmr7@gmail.com

PENDAHULUAN

Pada dasarnya pendidikan bertujuan untuk mengubah sikap dan perilaku siswa menjadi meningkat seiring meningkatnya umur. Seiring berjalannya waktu teknologi terus berkembang sehingga pola pikir siswa juga ikut berkembang. Perkembangan pola pikir ini yang harus juga diimbangi di proses pembelajaran. Proses pembelajaran harus selalu berinovasi dalam penggunaan media pembelajaran, sehingga materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh siswa. Perkembangan teknologi yang sangat pesat berpengaruh terhadap dunia pendidikan. Pendidikan mengalami perubahan yang sangat signifikan akibat dampak dari perkembangan teknologi informasi yang memengaruhi aktivitas di sekolah. Integrasi teknologi informasi dalam dunia pendidikan akan meningkatkan kualitas pembelajaran (Dewi et al., 2021).

Proses pembelajaran merupakan suatu rangkaian yang melibatkan beberapa komponen untuk mencapai sesuatu tujuan tertentu, salah satu komponennya adalah guru. Guru memegang peranan penting dalam keberhasilan pelaksanaan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan dan guru harus mampu menempatkan diri serta memiliki keterampilan demi terlaksananya proses pembelajaran (Amir, 2016). Keberhasilan proses pembelajaran dapat terlihat dari ketercapaian kompetensi belajar siswa. Kompetensi belajar meliputi proses dan hasil belajar. Pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran, di samping menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat

belajar yang besar, dan rasa percaya pada diri sendiri. Pengembangan media dikembangkan guru agar menciptakan suasana belajar yang merangsang siswa untuk aktif motoriknya maupun daya pikirnya. Namun, sering kali masih ada guru yang menggunakan media yang monoton bahkan kadang tidak menggunakan. Maka yang terjadi pembelajaran kurang kondusif, siswa kurang tertarik untuk belajar dan hasilnya kurang berhasilnya tujuan pembelajaran (Amalia et al., 2018). Berdasarkan hal tersebut di atas, upaya guru dalam mengembangkan keaktifan belajar siswa sangatlah penting, sebab keaktifan belajar siswa menjadi penentu bagi keberhasilan pembelajaran yang dilaksanakan (Febriana et al., 2018).

Hasil belajar adalah terjadinya sebuah interaksi antar guru dengan peserta didik untuk mencapai perubahan hasil belajar yang telah dipelajari (Listiana et al., 2020; Arenita, 2018; Ardina, 2019). Faktor yang mempengaruhi hasil belajar yakni faktor internal dan eksternal seperti, faktor internal terjadinya permasalahan yang terjadi pada diri peserta didik, sedangkan faktor eksternal permasalahan yang berkaitan dengan lingkungan peserta didik (Hanifah, 2019; Puspitasari, 2018; Rahmayani, 2019). Hasil belajar diperoleh dari proses belajar dalam memahami materi tersebut (Robiah, 2018; Wibowo, 2020). Kemudian, diimplementasikan dalam kehidupan nyata (Annisa & Erwin, 2021). Maka dari itu, untuk mendapatkan hasil belajar yang sesuai diperlukan media pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh faktor eksternal seperti, media pembelajaran belum terlaksana dengan maksimal sehingga dalam proses belajar peserta didik tidak tertarik (Novita et al., 2019).

Pembelajaran dapat dibuat lebih menarik dengan menggunakan berbagai media pembelajaran berbasis teknologi informasi (Ramatika et al., 2019). Aplikasi pembelajaran online, baik gratis maupun komersial, sudah tersedia bagi para pendidik. Siswa dapat lebih mudah dan senang dalam mengikuti proses belajarnya dengan memilih aplikasi pembelajaran yang paling sesuai. Hal ini sesuai dengan pandangan Kunti bahwa guru memerlukan kompetensi teknologi untuk memfasilitasi pembelajaran secara menarik, dinamis, efektif dan menyenangkan (Sihombing, 2023). Penggunaan media pembelajaran berbasis e-learning menjadikan pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik untuk terlibat aktif dan langsung dalam proses belajar, agar proses belajar tersebut aktif serta menyenangkan maka dapat menggunakan media pembelajaran berupa aplikasi *Quizizz*. *Quizizz* proses pembelajaran dengan memanfaatkan internet bisa digunakan sebagai sarana interaksi guru dengan peserta didik seperti pemanfaatan aplikasi *Quizizz*. *Quizizz* merupakan sebuah webtool yang berbasis game edukatif yang dapat digunakan ke dalam proses pembelajaran (Suhartatik, 2020).

Selain penggunaan media berbasis e-learning, media pembelajaran berbentuk video interaktif juga terbukti mampu meningkatkan minat belajar peserta didik (Afidah, 2019; Afifah, 2018; Ardina, 2019). Menurut Novita et al. (Buchori, 2017; Budiman, 2020; Dwitia, 2018), siswa cenderung lebih mudah memahami materi ketika disajikan secara visual dan interaktif. Video pembelajaran dapat menggabungkan animasi, suara, dan teks yang memudahkan peserta didik menangkap konsep secara utuh (Hanifah, 2019; Hardiansyah, 2021; Kotijah, 2018). Hal ini juga memungkinkan guru untuk menyajikan materi yang kompleks dengan cara yang lebih sederhana dan menarik (Listyarini, 2018; Maghfiroh, 2022; Nizma, 2020). Selain itu, video interaktif memberikan kesempatan bagi siswa untuk berinteraksi dengan konten, misalnya melalui kuis atau pertanyaan yang muncul di tengah video (Nursimah, 2021; Putri, 2018;

Rahmi, 2019). Dengan cara ini, siswa tidak hanya menjadi penonton pasif, tetapi juga aktif dalam proses belajar (Rahmayani, 2019; Safitri, 2019; Soeharyono, 2022). Penggunaan video interaktif sebagai media pembelajaran mendukung pembelajaran yang menyenangkan, kreatif, dan mampu meningkatkan pemahaman konsep secara mendalam (Umayya, 2020; Untari, 2018; Wahyuningsih, 2022).

Media pembelajaran sangat penting digunakan dalam proses belajar karena menjadikan peserta didik untuk menjadi aktif dan tertarik dalam pembelajaran (Wibowo, 2020; Widyaningrum, 2021). Sehingga memperoleh hasil belajar yang maksimal (Kurniawan & Trisharsiwi, 2016). Oleh karena itu agar dapat mencapai hasil belajar yang maksimal, pendidik perlu menggunakan media inovatif. Namun terdapat suatu permasalahan yakni kurangnya inovatif pendidik dalam menggunakan media pembelajaran ke dalam proses belajar yang menyebabkan mata pelajaran IPAS sulit dipahami dikarenakan tidak ada media pembelajaran yang mendukung dalam proses belajar. Padahal mata pelajaran IPAS ini membahas tentang pemahaman dan keterampilan, sehingga peserta didik harus bisa memahami pengetahuan tersebut, agar dapat membangun pengalaman peserta didik. Pelajaran IPAS diberikan di sekolah dasar dikarenakan mata pelajaran IPAS terdiri dari sekumpulan pengetahuan, fenomena alam, pengetahuan sosial, makhluk hidup serta kegiatan yang memerlukan pertemuan, untuk dapat menyelesaikan sebuah permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Selain membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih mudah dan menarik. Media pembelajaran ini juga dapat memotivasi peserta didik untuk belajar mandiri, kreatif, efektif, dan efisien. Selain itu dengan media pembelajaran interaktif ini dapat mengurangi kejenuhan peserta didik. Memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran menjadi strategi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sehingga dunia pendidikan diharapkan dapat memanfaatkan perkembangan teknologi ini dalam menunjang kebutuhan pendidikan era industri 4.0 (Choir & Reffiane, 2024)

Hasil wawancara yang peneliti lakukan terhadap guru kelas V SDN 2 Kapuan Kecamatan Cepu Kabupaten Blora, bahwa terjadi sebuah permasalahan dalam proses pelaksanaan pembelajaran. Dimana, terdapat permasalahannya adalah 1) Pada saat proses pelaksanaan pembelajaran, siswa masih ada yang sedang bermain sendiri, 2) Masih banyak siswa yang tidak memperhatikan keberadaan guru, dalam pelaksanaan proses pembelajaran, 3) Masih ada siswa yang sedang berbicara sendiri saat proses pembelajaran sedang berlangsung, 4) Siswa kurang tertarik dengan media pembelajaran yang telah digunakan oleh guru, 5) Metode pembelajaran masih sangat kurang menarik karena, guru masih menggunakan sintaks tidak sesuai dengan implementasi kurikulum Merdeka, dan 6) Metode yang digunakan oleh guru masih ceramah. Rasa bosan menyelimuti diantara siswa dan berakibat pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS sebagian berada di bawah KKM.

Berdasarkan uraian diatas dan hasil wawancara, maka peneliti ingin menerapkan penggunaan *Quizizz* pada pembelajaran IPAS sekolah dasar. Agar dapat mengetahui keefektifan media *Quizizz* dalam pembelajaran IPAS sehingga dapat meningkatkan hasil belajar yang diharapkan.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode *Pre-Exsperimental Design* yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Design*. Desain ini dapat digambarkan seperti berikut :

One Group Pretest-Posttest Design

O_1XO_2

O_1 = Nilai pretest (sebelum diberi perlakuan)

O_2 = Nilai posttest (sesudah diberi perlakuan)

X = Perlakuan diberikan dengan menggunakan media game *Quizizz*.

(Sugiyono, 2018:115)

Penelitian dilaksanakan di SDN 2 Kapuan yang berlokasi di Kecamatan Cepu, Kabupaten Blora, Jawa Tengah. Sasaran untuk penelitian ini adalah peserta didik di kelas V sejumlah 36 anak. Pada penelitian ini teknik pengumpulan data dengan cara observasi, es dan dokumentasi. Teknik Tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pretest yang dilakukan sebelum kegiatan pembelajaran dengan pemberian perlakuan dan posttest dilakukan setelah proses pembelajaran dengan memberikan perlakuan. Data teknik tes tersebut akan digunakan. untuk menjawab hipotesis penelitian. Jenis instrumen dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar kognitif. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yakni berupa soal evaluasi berisi butir soal pilihan ganda dan penyajian soal dikemas dengan aplikasi *Quizizz*. Media game berbasis *Quizizz* tersebut digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa. Instrumen penelitian diuji oleh peneliti menggunakan validitas soal, reliabilitas, taraf kesukaran, dan daya pembeda soal. Uji prasyarat analisis menggunakan uji Paired Sample t test dan *uji One Sample T Test*. Menggunakan uji paired t test untuk mengetahui pengaruh sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran dengan *Quizizz*. Sedangkan *uji One Sample T Test* untuk mengetahui rata-rata hasil belajar kognitif peserta didik, apakah mean dari suatu sample sama dengan, lebih dari, atau kurang dari suatu nilai tertentu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini peneliti menggunakan Pre-Eksperimental Design dengan menggunakan *One-Group Pretest-Posttest Design*. Berdasarkan desain penelitian tersebut, terdapat satu kelas yang akan diberikan soal pretest sebelum pembelajaran berlangsung. Selanjutnya peneliti melakukan perlakuan yaitu penyampaian materi dengan menggunakan media pembelajaran *Quizizz*. Setelah proses pembelajaran selesai peneliti melakukan uji posttest.

Jenis soal yang digunakan pada uji *Pretest* dan *Posttest* pada penelitian ini adalah 25 butir soal pilihan ganda yang sudah disesuaikan dengan kisi kisi yang telah dibuat. Berikut hasil belajar siswa pada pretest dan posttest mata pelajaran IPAS di SD Negeri 2 Kapuan :

Tabel 1. Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Descriptive Statistics				
	N	Minimum	Maximum	Mean
Nilai Pretest	36	36	78	60.53
Nilai Posttest	36	70	100	85.06
Valid N (listwise)	36			

Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan pada 36 siswa kelas V di SDN 2 Kapuan yang ditunjukkan pada tabel 4. 1 dapat diketahui pada nilai *pretest* mendapatkan rata-rata 60.53 dengan nilai terendah adalah 36 dan nilai tertinggi adalah 78 dengan rincian 32 siswa mendapat nilai dibawah KKM dan 4 siswa mendapat nilai diatas KKM. Sedangkan untuk nilai *posttest* mendapatkan rata-rata 85.06 dengan nilai terendah 70 dan nilai tertinggi 100 dengan rincian 33 siswa mendapat nilai diatas KKM dan 3 siswa mendapat nilai dibawah KKM.

Sesuai dengan hasil uraian diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar pada nilai *Pretest* sebelum diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran *Quizizz* dengan hasil belajar pada nilai *Posttest* setelah menggunakan media pembelajaran *Quizizz*. Kenaikan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS ditunjukkan dengan nilai rata-rata *Pretest* lebih kecil dari nilai rata-rata *Posttest* yaitu $60.53 < 85.06$.

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui pendistribusian data yang normal atau tidak normal. Untuk melakukan uji normalitas data dapat menggunakan uji liliefors. Dimana dalam pengambilan keputusan dapat dilihat dengan membandingkan $L_0 < L_{tabel}$ maka H_0 diterima yaitu sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Jika $L_0 > L_{tabel}$ maka H_0 ditolak yaitu sampel berasal dari populasi yang berdistribusi tidak normal.

Tabel 2. Uji Normalitas *Pretest*

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai Pretest	.125	36	.137	.963	36	.273

a. Lilliefors Significance Correction

Sesuai dengan hasil yang disajikan pada tabel 2 diketahui nilai liliefors (Kolmogorov-Smirnova) adalah 0.137. Sedangkan untuk nilai t table untuk jumlah sample 36 adalah 1.454. berdasarkan hasil tersebut nilai liliefors (Kolmogorov-Smirnova) $< T_{tabel}$ ($0.137 < 1.454$) atau dapat ditarik kesimpulan bahwa H_0 diterima yaitu sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Tabel 3. Uji Normalitas *Posttest*

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai Posttest	.084	36	.126	.967	36	.256

a. Lilliefors Significance Correction

Sesuai dengan hasil yang disajikan pada tabel 3 diketahui nilai liliefors adalah $0.126 < 0.1454$, dapat ditarik kesimpulan bahwa H_0 diterima yaitu sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Tabel 4. Uji T**Paired Samples Statistics**

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Nilai Posttest	85.06	36	8.021	1.337
	Nilai Pretest	60.53	36	8.853	1.475

Paired Samples Test

		Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper			
Pair 1	Nilai Posttest Nilai Pretest	-24.528	6.553	1.092	22.311	26.745	22.458	35	.000

Sesuai dengan tabel 4 diketahui bahwa nilai rata-rata posttest yaitu 85.06 dan nilai rata-rata pretest adalah 60.53, dilihat dari rata-rata antara nilai posttest dan nilai pretest dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan antara nilai pretest dan posttest. Pada tabel 4 juga tersaji nilai sig. (2-tailed) antara nilai pretest dan posttest yaitu 0.000. nilai sig. (2-tailed) < 0.05 atau dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest.

Tabel 5. Uji Ketuntasan Belajar Klasikal

	Tidak Tuntas	Tuntas	Uji Ketuntasan Belajar Klasikal
Pretest	32	4	11,11%
Posttest	3	33	91,67%

Sesuai dengan tabel 4.5 nilai presentase ketuntasan belajar klasikal pada *pretest* adalah 11.11% sedangkan pada *posttest* adalah 91.67%. dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media *Quizizz* dapat meningkatkan ketuntasan belajar siswa.

Berdasarkan hasil tersebut terdapat perbedaan nilai yang signifikan hasil belajar siswa sebelum menggunakan media *Quizizz* dan setelah menggunakan media *Quizizz*. Rata-rata hasil belajar siswa saat pretest 60.53 dengan nilai terendah adalah 36 dan nilai tertinggi adalah 78 dengan rincian 32 siswa mendapat nilai dibawah KKM dan 4 siswa mendapat nilai diatas KKM. Sedangkan untuk nilai posttest mendapatkan rata rata 85.06.

Dilihat dari rata-rata pretest-postest hasil belajar siswa terdapat peningkatan hasil belajar yang cukup signifikan, setelah siswa diberikan perlakuan khusus dengan bantuan media *Quizizz*, hal ini berarti terdapat peningkatan kognitif pada siswa, yang pada mulanya siswa hanya dapat memahami dan mengingat setelah diberikan perlakuan siswa dapat menerapkan, menganalisis dan merangkum materi pembelajaran yang disampaikan.

Dampak positif dari penggunaan media pembelajaran antara lain; 1) penyampaian pembelajaran menjadi lebih baku, 2) pembelajaran menjadi lebih menarik, 3) pembelajaran menjadi lebih interaktif, 4) efisiensi waktu, 5) meningkatkan kualitas hasil belajar, 6) meningkatkan sikap positif peserta didik, 6) peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif (Kemp dan Dayton). Pendapat lain juga dikemukakan oleh Ambarini yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran memiliki manfaat yaitu kemauan belajar lebih menarik sehingga menimbulkan motivasi belajar pada siswa, materi pembelajaran lebih mudah dipahami dan memungkinkan siswa untuk mengontrol dan mencapai tujuan pembelajaran dan pengajaran akan lebih bervariasi melalui komunikasi verbal dari guru.

Hal ini sejalan dengan penelitian Nurwinda (2022), berdasarkan hasil penelitian diperoleh, bahwa secara umum terdapat peningkatan penggunaan media video pembelajaran terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas V SD Negeri 188 Tanrongi Kabupaten Wajo. Terdapat peningkatan nilai rata-rata hasil belajar sebanyak 20,75. Selain itu pada tes awal pretest jumlah siswa yang mencapai nilai KKM ≥ 70 sebanyak 8 orang dari 20 siswa. Sedangkan pada tes akhir posttest semua siswa mencapai nilai KKM ≥ 70 sebanyak 20 siswa.

Keingintahuan siswa untuk belajar dapat ditingkatkan dan hasil belajar dapat ditingkatkan dengan memilih media pembelajaran yang menarik, tepat, menyenangkan, serta interaktif. Penilaian guru terhadap hasil belajar siswa menunjukkan hal ini. Siswa umumnya memahami atau mengerti apa yang disampaikan oleh guru jika nilai tes hasil belajar mereka tinggi atau meningkat. Kemp dan Dayton mengatakan bahwa, secara umum, peran media dalam proses pembelajaran adalah memudahkan guru dan siswa untuk berkomunikasi satu sama lain, Literasi: Jurnal Pendidikan Dasar e-ISSN 2808-7356, p-ISSN 2808-7852

sehingga pembelajaran menjadi lebih efisien. Namun, secara lebih spesifik, ada beberapa keuntungan media yang lebih mendalam, seperti beberapa keuntungan media untuk pembelajaran berikut ini.

Media memungkinkan terjadinya proses belajar kapan saja dan dimana saja, dapat membantu peserta didik mengembangkan sikap positif terhadap materi dan proses belajar, dapat menggeser peran pendidik ke arah yang lebih positif dan produktif, serta dapat disampaikan secara konsisten.

Proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan lebih jelas. Terlibat dalam lebih banyak percakapan, efisiensi energi dan waktu. Berdasarkan perhitungan uji hipotesis paired sampel t test, pretest posttest pada kelas eksperimen, diketahui nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar $0,000 < 0,005$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar pretest dan posttest pada kelas eksperimen, yang artinya ada pengaruh penggunaan media pembelajaran menggunakan *Quizizz* dalam meningkatkan hasil belajar IPAS pada siswa kelas V SDN 2 Kapuan. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Karmila dan Lita (2023) dengan Penggunaan *Quizizz* Sebagai Media Penilaian Siswa Pada Mata Pelajaran TIK, maka dapat disimpulkan bahwa: Aplikasi *Quizizz* Efektif digunakan sebagai sarana evaluasi pembelajaran. *Quizizz* dapat membuat siswa lebih termotivasi dalam pembelajaran.

Memanfaatkan *Quizizz* sebagai media pembelajaran merupakan salah satu upaya untuk mengatasi masalah media pembelajaran tradisional dalam pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) agar dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa karena media pembelajaran yang dihasilkan menawarkan model pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan menghibur. Dan dengan menggunakan *Quizizz* sebagai media pembelajaran juga memperkenalkan kepada siswa bahwa smartphone atau laptop yang sering digunakan hanya untuk bermain media sosial ataupun game, sebenarnya bisa juga digunakan sebagai sumber pengetahuan, dan apabila siswa jenuh atau bosan ketika belajar menggunakan buku, siswa dapat mengakses *Quizizz* serta mencari materi yang diinginkan, mulai dari jenjang SD, SMP dan SMA. Dan apabila siswa mau mencoba atau mengasah kemampuannya, siswa dapat mencari kuis atau soal dengan berbagai macam mata pelajaran. Untuk mengakses *Quizizz* dapat dimanapun dan kapanpun, selagi masih tersedia perangkat seperti smartphone atau laptop, serta adanya jaringan internet untuk mengakses *Quizizz*.

SIMPULAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif deskriptif yang untuk mengetahui keefektifan pembelajaran menggunakan media *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Quizizz* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V SDN 2 Kapuan. Analisis data menggunakan uji paired sampel t-test menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest, yang mengindikasikan bahwa pembelajaran dengan *Quizizz* berhasil meningkatkan pemahaman konsep siswa. Selain itu, hasil penelitian juga menunjukkan adanya peningkatan

pada kemampuan kognitif siswa, tidak hanya pada level pemahaman dasar, tetapi juga pada level analisis dan sintesis. Hal ini menunjukkan bahwa *Quizizz* tidak hanya efektif dalam mengukur pemahaman siswa, tetapi juga dapat merangsang kemampuan berpikir tingkat tinggi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *Quizizz* merupakan media pembelajaran yang efektif dan dapat dipertimbangkan untuk digunakan dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Afidah, N., Budiman, A., & Setianingsih, E. S. (2019). Penerapan model pembelajaran Course Review Horay berbantu media accordion book untuk mengembangkan nilai-nilai karakter siswa. *Mimbar Ilmu*, 24(1), 28–35.
- Afifah, D., Wijayanti, A., & Budiman, M. A. (2018, July). Pengembangan media Pop Up Sihidro (Siklus Hidrologi) pada mata pelajaran IPA kelas V sekolah dasar. *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan (SENDIKA) 2018*.
- Alifvia, D. A., Budiman, M. A., & Huda, C. (2024). Penerapan model pembelajaran PBL (problem based learning) berbantu media flashcard pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VI SD Kusuma Bhakti. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 10(1), 182–195.
- Amalia, M. D., Agustini, F., & Sulianto, J. (2018). Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran Tematik Terintegrasi Tema Indahya Negeriku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Paedagogia*, 20(2), 185. <https://doi.org/10.20961/paedagogia.v20i2.9850>
- Amir, A. (2016). Penggunaan Media Gambar dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Eksakta*, 2(1), 34–40.
- Amrullah, R., & Erwin, E. (2021). Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Quizizz* terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4120–4126. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1347>
- Arenita, F. C., Prasetyo, P., & Budiman, M. A. (2018). Pengaruh model pembelajaran Numbered Head Together (NHT) terhadap hasil belajar dan keaktifan siswa pada mata pelajaran IPA kelas V SDN 3 Dokoro Wirosari. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 2(4), 76–82.
- Ardina, F. N., Fajriyah, K., & Budiman, M. A. (2019). Keefektifan model Realistic Mathematic Education berbantu media manipulatif terhadap hasil belajar matematika pada materi operasi pecahan. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 2(2), 151–158.
- Buchori, A. B. A., Budiman, M. B. M., Happy, N. H. N., & Aini, A. A. A. (2017). Pembuatan bahan ajar dan media online berbasis Kurikulum 2013 oleh guru-guru SD se-Kecamatan Pedurungan. *INFO*, 17(1), 1–11.
- Budiman, M. A., Widyaningrum, A., & Azizah, M. (2020). Song media for improving spelling learning of student primary school. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(4).
- Choir, S. M., & Reffiane, F. (2024). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Berbatuan Media Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas IV. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Di Sekolah*, 5(1), 271–277. <https://doi.org/10.51874/jips.v5i1.220>

- Dewi, L. U., Irwandi, D., & Bahriah, E. S. (2021). Pengaruh Media Penilaian Formatif Online *Quizizz* terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Sistem Periodik Unsur. *JRPK: Jurnal Riset Pendidikan Kimia*, 11(1), 19–26. <https://doi.org/10.21009/jrpk.111.04>
- Dwitia, A., Budiman, M. A., & Agustini, F. (2018, March). Pengembangan media permainan Tebak Ladas (Labirin Cerdas) tema Indahnya Negeriku untuk kelas IV semester II sekolah dasar. *In Prosiding Seminar Nasional HIMA dan Prodi PGSD 2017*.
- Febriana, M., Asy'ari, H. Al, Subali, B., & Rusilowati, A. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Inquiry Pictorial Riddle untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Keilmuan (JPFK)*, 4(1), 10–16.
- Hanifah, N. M., & Budiman, M. A. (2019). Pengaruh model Open Ended Problem berbantu media Kotak Telur Pelangi (Kotela) terhadap hasil belajar matematika. *Journal of Education Technology*, 3(3), 134–139.
- Hardiansyah, A., Listyarini, I., & Budiman, M. A. (2021). Keefektifan model pembelajaran Picture and Picture berbantu media gambar berseri terhadap keterampilan menulis puisi kelas IV SD Negeri Kadilangu 1 Demak. *Dwijaoka Jurnal Pendidikan Dasar dan Menengah*, 2(3), 355–363.
- Kotijah, S., Sukanto, S., & Budiman, M. A. (2018, September). Pengembangan media audio visual berbantu Macromedia Flash materi FPB dan KPK untuk pembelajaran matematika SD. *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan (SENDIKA) 2018*.
- Kurniawan, T. D., & Trisharsiwi, T. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V SD Se-kecamatan Gedangsari Gunungkidul Tahun Ajaran 2015/2016. *Trihayu*, 3(1). <https://doi.org/10.30738/trihayu.v3i1.739>
- Listiana, N., Sahal, Y. F. D., & Ambara, B. (2020). Penerapan Media Mind Mapping Tipe Network Tree untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Madrasah Ibtidaiyah. *Bestari / Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 16(2), 189–204. <https://doi.org/10.36667/bestari.v16i2.405>
- Listyarini, I., & Budiman, M. A. (2018, October). Use of digital book media at SD Negeri Pedurungan Tengah 02 Semarang. *In Proceeding of PGSD UST International Conference on Education (Vol. 1)*.
- Maghfiroh, D. O., Wijayanti, A., & Budiman, M. A. (2022). Profil media pembelajaran di SD N 01 Kebondalem Kabupaten Pemalang. *Jurnal Inovasi Pembelajaran di Sekolah*, 3(1).
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education Penggunaan*, 3(2), 64–72. <http://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/index>
- Nizma, S. N., Untari, M. F. A., & Budiman, M. A. (2020). Keefektifan model pembelajaran Think Talk Write dengan media puzzle terhadap kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas II SDN Rejosari 03 Semarang. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 3(1).

- Nursimah, D. A. P., Purnomo, D., & Budiman, M. A. (2021). Pengaruh model pembelajaran Numbered Head Together berbantu media kartu domino terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri Tambakrejo 01 Semarang. *Dwihaloka Jurnal Pendidikan Dasar dan Menengah*, 2(2), 155–163.
- Puspitasari, E., Budiman, M. A., & Agustini, F. (2018, March). Pengaruh model SAVI (Somatic Auditory Visual Intellectual) terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD N Pandean Lamper 05 Semarang. *In Prosiding Seminar Nasional HIMA dan Prodi PGSD 2017*.
- Putri, C. T., & Budiman, M. A. (2018). Pengaruh model pembelajaran Advance Organizer berbantu media audio-visual terhadap kemampuan pemecahan masalah pelajaran IPA siswa kelas V. *JS (Jurnal Sekolah)*, 2(4), 287–294.
- Rahmi, M. A. S. M., Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019). Pengembangan media pembelajaran interaktif Macromedia Flash 8 pada pembelajaran tematik tema pengalamanku. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 178–185.
- Rahmayani, A., Siswanto, J., & Budiman, M. A. (2019). Pengaruh model pembelajaran Discovery Learning dengan menggunakan media video terhadap hasil belajar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(2), 246–253.
- Ramatika, Z. W. P., Rulviana, V., & Sumarni. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Jawa Materi Cerita Wayang Melalui Penggunaan Media Quizizz Paper Mode Di Kelas V Sdn Kartoharjo 02. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 15(2), 9–25.
- Robiah, M. N., Budiman, M. A., & Agustini, F. (2018, March). Keefektifan pendekatan Realistic Mathematics Education terhadap hasil belajar materi bangun datar siswa kelas III SDN 01 Mulyoharjo Pemasang. *In Prosiding Seminar Nasional HIMA dan Prodi PGSD 2017*.
- Safitri, A. Z., Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019). Keefektifan model pembelajaran Teams Games Tournament berbantu media question card untuk meningkatkan pemahaman tema Kayanya Negeriku. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(3), 281–288.
- Sihombing, B. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Mahasiswa Menggunakan Kuis Interaktif pada Mata Kuliah Kompetensi Guru Sekolah Dasar di Wilayah Pulau-Pulau Kecil. *Journal of Education Research*, 4(4), 2251–2257. <https://www.jer.or.id/index.php/jer/article/view/613>
- Soeharyono, J. N. I., Budiman, M. A., & Damayani, A. (2022). Efektivitas pembelajaran daring menggunakan media online selama pandemi COVID-19 pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas IV SD Negeri Pengkol Jepara. *Praniti: Jurnal Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 2(1), 43–53.
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kuantitatif. Alfabeta.
- Suhartatik, T. (2020). Best Practice Implikasi Media Quizizz Berbasis Android terhadap Kualitas Pembelajaran dalam Mencetak Siswa Berprestasi di Tingkat Nasional. Ahlimedia Book.

- Umayu, U., Budiman, M. A., & Wardhana, Y. S. (2020, September). Peningkatan pembelajaran matematika materi FPB melalui media Sandal FPB dalam penerapan model Contextual Teaching and Learning (CTL) pada siswa kelas IV pembelajaran secara daring. *In Seminar Pendidikan Nasional (SENDIKA) (Vol. 2, No. 1)*.
- Untari, M. F. A., Budiman, M. A., & Kusumaningrum, D. (2018). Pengembangan media Quiet Book untuk pembelajaran tematik keluargaku sekolah dasar kelas I. *Jurnal Brilliant: Jurnal Riset dan Konseptual*, 3(4), 376–384.
- Wahyuningsih, S. P., Budiman, M. A., & Sari, V. P. (2022). Analisis manfaat penggunaan YouTube sebagai media pembelajaran online bahasa Inggris dalam meningkatkan pemahaman siswa. *Praniti: Jurnal Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 2(1), 1–7.
- Wibowo, P. N., Budiman, M. A., & Subekti, E. E. (2020). Keefektifan model Learning Cycle berbantuan media audiovisual terhadap hasil belajar siswa tema Selalu Berhemat Energi. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 4(1), 57–64.
- Widyaningrum, A., Budiman, M. A., & Azizah, M. (2021). Pengembangan media Spellearn untuk meningkatkan spelling dan learning anak usia sekolah dasar. *Didaktika Tauhidi: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 125–134.