



Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran
<http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>
 Volume 8 Nomor 2, 2025
 P-2655-710X e-ISSN 2655-6022

Submitted : 29/05/2025
 Reviewed : 03/06/2025
 Accepted : 05/06/2025
 Published : 17/06/2025

Nur Azisah¹
 Maruf²
 Nurfadilah³

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS QUIZIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS IV SD INPRES PACCERAKKANG MAKASSAR

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Inpres Paccerakkang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Pre-Experimental Design dengan pendekatan kuantitatif dan model One Group Pretest-Posttest. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV.A SD Inpres Paccerakkang berjumlah 29 siswa yang dipilih secara purposive sampling. Teknik pengumpulan data menggunakan tes hasil belajar dalam bentuk pilihan ganda sebanyak 33 nomor, yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan. Data di analisis secara deskriptif dan menggunakan uji normalized gain (N-Gain) untuk mengukur peningkatan hasil belajar. Hasil pretest menunjukkan rata-rata nilai siswa sebesar 60.66 sedangkan hasil posttest meningkat menjadi 86.97. Nilai rata-rata N-gain sebesar 0.68 berada pada kategori sedang, yang menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa setelah menggunakan media Quizizz. Selain itu, 93% siswa mencapai nilai di atas kriteria ketuntasan minimal (KKM) setelah perlakuan, meningkat dari hanya 17% pada tahap awal. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Quizizz, Hasil Belajar, IPAS.

Abstract

This study aims to determine the application of interactive learning media based on Quizizz on the learning outcomes of students in science in grade IV of SD Inpres Paccerakkang. The method used in this study is the Pre-Experimental Design method with a quantitative approach and the One Group Pretest-Posttest model. The sample in this study was 29 students in grade IV.A of SD Inpres Paccerakkang who were selected by purposive sampling. The data collection technique used a multiple-choice learning outcome test of 33 numbers, which was given before and after treatment. The data was analyzed descriptively and using the normalized gain (N-Gain) test to measure the increase in learning outcomes. The pretest results showed an average student score of 60.66 while the posttest results increased to 86.97. The average N-gain value of 0.68 is in the moderate category, which indicates a significant increase in student learning outcomes after using the Quizizz media. In addition, 93% of students achieved scores above the minimum completeness criteria (KKM) after treatment, increasing from only 17% in the initial stage. These results show that the use of interactive learning media based on Quizizz is effective in improving students' science learning outcomes.

^{1,2,3)} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia
 email: syisyah9@gmail.com¹, maruf@unismuh.ac.id², nurfadilah@unismuh.ac.id³

Keywords: Interactive Learning Media, Quizizz, Learning Outcomes, Science.

PENDAHULUAN

Media pembelajaran adalah salah satu strategi penting untuk menciptakan proses belajar yang efektif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan siswa. Peran media dalam proses pembelajaran memiliki posisi yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Ditengah era globalisasi, pendidikan dihadapkan pada tantangan untuk menggambarkan metode pembelajaran yang efektif dan menarik. Media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi, serta meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa terhadap pelajaran (Azzahra & Pramudiani, 2022). Penggunaan media pembelajaran dapat diterapkan dalam berbagai mata pelajaran di kelas, termasuk pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Agar proses pembelajaran berlangsung efektif, dibutuhkan media pembelajaran yang interaktif, karena pemilihan media yang tepat dan berpengaruh besar terhadap pemahaman materi dan hasil belajar siswa.

Minat belajar memiliki pengaruh besar terhadap meningkatkan hasil belajar dan prestasi belajar (Trygu, 2021). Minat belajar siswa berperan penting dalam proses belajar mengajar. Jika minat tersebut rendah, siswa akan kesulitan menyerap pelajaran dari guru, yang pada akhirnya membuat hasil belajarnya kurang optimal (Putri, dkk, 2022). Maka penggunaan media pembelajaran yang menarik dan memotivasi siswa meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang menarik dan memotivasi siswa untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran yaitu media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz. Seiring berkembangnya teknologi, berbagai media digital seperti Quizizz telah banyak digunakan untuk membantu proses pembelajaran. Menurut Firmansyah, dkk (2023) Quizizz adalah aplikasi kuis online yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran dengan konsep seperti permainan. Aplikasi ini menyediakan banyak sekali kuis dari berbagai bidang yang dapat diakses oleh siswa dan guru. Selain itu, Quizizz juga memungkinkan pengguna untuk membuat kuis sendiri. Quizizz juga menyediakan fitur lesson untuk menyampaikan materi secara interaktif.

Hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 4 Desember 2024, peneliti mewawancarai salah satu guru kelas 4 SD Inpres Paccerakkang. Guru tersebut menjelaskan bahwa media pembelajaran yang digunakan selama ini terbatas, hanya menggunakan media cetak yaitu, buku teks, dan media lingkungan yang disesuaikan pada materi pelajaran. Proses pembelajaran lebih banyak berpusat pada guru, sehingga siswa cenderung pasif dalam menerima materi. Pendekatan ini mampu memfasilitasi pemahaman siswa terhadap konsep-konsep abstrak dalam pelajaran IPAS, terutama pada materi mengubah bentuk energi. Dari hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS masih banyak yang dibawah KKM, sebagaimana terlihat dari dokumentasi nilai ulangan harian siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV.a sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Ulangan Harian Mata Pelajaran
IPAS Kelas IV SD Inpres Paccerakkang 2022/2023

No.	Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
1	< 77	Belum Tuntas	19	68%
2	≥ 77	Tuntas	9	32%
Jumlah			28	100%

Berdasarkan tabel, hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SD Inpres Paccerakkang menunjukkan 9 siswa yang mencapai KKM sedangkan 19 siswa lainnya belum mencapai KKM, dengan nilai KKM untuk mata Pelajaran IPAS adalah 77. Dalam presentase, 32% siswa sudah mencapai KKM, sementara 68% belum, kondisi ini menunjukkan perlunya upaya untuk meningkatkan pemahaman siswa. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini telah dilakukan untuk menerapkan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz terhadap hasil belajar IPAS karena hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran selama ini masih

terbatas pada penggunaan media cetak, yang kurang efektif dalam membantu siswa memahami konsep astrak . selain itu nilai hasil belajar siswa masih rendah, dengan sebagian besar siswa belum mencapai KKM. Quizizz dipilih sebagai media pembelajaran karena memiliki fitur interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memberikan umpan balik langsung, serta menyajikan materi dalam bentuk kuis yang lebih menarik dibanding aplikasi lain dan juga Quizizz memiliki fitur lesson untuk menyampaikan materi secara interaktif dengan teks, gambar, dan video sebelum siswa mengerjakan kuis, fitur Leaderboard dapat meningkatkan motivasi siswa dengan menampilkan peringkat secara real-time.

Terkait dengan penelitian ini, terdapat penelitian sebelumnya yang serupa dan relevan, yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Mawaddah, dkk, 2021) hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Quizizz interaktif memberikan pengaruh dalam proses pembelajaran matematika dan dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa yang pada akhirnya siswa lebih fokus dan semangat dalam belajar sehingga hasil belajar siswa meningkat pada mata pelajaran matematika melalui daring di SDIT Al Ibrah Gresik. Konsep penelitian saya lebih menekankan pada mata Pelajaran IPAS, berbeda dengan penelitian sebelumnya yang meeliti pengaruh Quizizz pada hasil belajar matematika. Selain itu peneitian ini dilakukan dalam konteks pembelajaran luring. Hal ini menjadi perbedaan signifikan dibandingkan peneitian sebelumnya yang berfokus pada pembelajaran daring.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini telah dilakukan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz terhadap hasil belajar IPAS, khususnya pada siswa kelas IV.a SD Inpres Paccerrakkang. Penelitian ini mengangkat judul "Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quizizz terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa SD Inpres Paccerrakkang".

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pre-eksperimental dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian eksperimen bertujuan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan terhadap hasil belajar yang ditimbulkan oleh perlakuan tersebut (Arib et al., 2024). Penelitian ini dilaksanakan di SD Inpres Paccerrakkang, yang terletak di Kecamatan Biringkanaya, Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV di SD Inpres Paccerrakkang yang terdiri dari kelas IV.A, IV.B, IV.C, dan IV.D. Teknik pengambilan sampel menggunakan metode purposive sampling, yakni teknik penentuan sampel dengan pertimbangan atau kriteria tertentu yang ditetapkan oleh peneliti. Kelas yang dipilih sebagai sampel adalah kelas IV.A yang berjumlah 29 siswa, terdiri atas 13 laki-laki dan 16 perempuan. Kelas ini dipilih karena memiliki hasil belajar pada mata pelajaran IPAS yang berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dibandingkan dengan kelas lainnya.

Desain penelitian yang digunakan adalah One Group Pre-test and Post-test Design, yang hanya melibatkan satu kelompok tanpa kelompok pembanding atau kontrol. Penelitian diawali dengan pemberian pretest untuk mengukur kemampuan awal siswa, dilanjutkan dengan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz, dan diakhiri dengan posttest untuk melihat perubahan hasil belajar setelah perlakuan diberikan. Desain ini dirumuskan dengan simbol $O_1 X O_2$ (Sugiyono, 2011), di mana O_1 adalah pretest, X adalah perlakuan, dan O_2 adalah posttest.

Terdapat dua variabel dalam penelitian ini, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz, sedangkan variabel terikat adalah hasil belajar IPAS siswa. Media interaktif berbasis Quizizz digunakan selama delapan kali pertemuan yang terdiri dari satu kali pretest, enam kali perlakuan, dan satu kali posttest. Selama perlakuan, peneliti menggunakan fitur lesson pada aplikasi Quizizz untuk menyampaikan materi secara interaktif melalui slide yang dikendalikan dari laptop, sedangkan siswa mengakses materi dari perangkat masing-masing. Di sela-sela materi, peneliti menyisipkan kuis untuk menguji pemahaman siswa. Fitur Quizizz Live digunakan secara khusus untuk pretest dan posttest. Adapun materi yang disampaikan meliputi Bab 4: Mengubah

Bentuk Energi dan Bab 6: Indonesia Kaya Budaya.

Skor hasil belajar IPAS yang diperoleh dari tes digunakan sebagai indikator variabel terikat. Instrumen tes berbentuk pilihan ganda berjumlah 33 soal, disusun berdasarkan tujuan pembelajaran dan disesuaikan dengan taksonomi Bloom pada level C1 (mengingat), C2 (memahami), dan C3 (menerapkan). Penilaian keberhasilan belajar siswa dilakukan berdasarkan capaian indikator tersebut.

Prosedur penelitian dibagi menjadi tiga tahap, yaitu tahap awal, pelaksanaan, dan akhir. Pada tahap awal, peneliti mengidentifikasi masalah melalui observasi dan wawancara dengan guru serta menyusun instrumen penelitian. Peneliti juga mempersiapkan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz. Tahap pelaksanaan terdiri dari tiga langkah, yaitu pemberian pretest, pelaksanaan pembelajaran menggunakan Quizizz, dan pemberian posttest. Pada tahap akhir, peneliti menganalisis data hasil pretest dan posttest untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar, kemudian menyimpulkan hasil penelitian dan memberikan saran.

Instrumen penelitian berupa tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Instrumen ini dikembangkan berdasarkan indikator pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tiga cara, yaitu: (1) tes, yang berfungsi mengukur pemahaman siswa terhadap materi IPAS sebelum dan sesudah perlakuan; (2) observasi, untuk merekam keterlibatan dan respons siswa selama proses pembelajaran dengan Quizizz; serta (3) dokumentasi, untuk mengumpulkan bukti visual dan tertulis seperti foto, video, catatan observasi, dan dokumen relevan lainnya. Ketiga teknik ini digunakan secara terpadu untuk memperoleh gambaran menyeluruh tentang efektivitas media pembelajaran.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan hasil belajar siswa melalui perhitungan rata-rata (mean), nilai maksimum dan minimum, standar deviasi, dan varians. Adapun rumus rata-rata digunakan untuk mengetahui nilai tengah dari hasil belajar siswa, sedangkan standar deviasi dan varians digunakan untuk melihat sebaran data. Selain itu, analisis inferensial dilakukan dengan menggunakan uji N-Gain untuk mengukur efektivitas penggunaan media pembelajaran. Uji N-Gain menghitung selisih nilai posttest dan pretest yang dinormalisasi terhadap skor maksimum, untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar siswa. Berdasarkan interpretasi nilai N-Gain menurut Sukrelawan et al. (2024), nilai gain dikategorikan menjadi tinggi ($\geq 0,70$), sedang ($0,30-0,69$), dan rendah ($< 0,30$).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil dan analisis data penelitian dibuat berdasarkan data yang diperoleh dari kegiatan penelitian tentang penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas iv SD Inpres Paccerrakkang. Penelitian ini dilaksanakan selama 8 kali pertemuan dimana pertemuan pertama dilakukan *pretest*, pertemuan kedua-ketujuh digunakan untuk proses pembelajaran (*treatment*) dan pertemuan kedelapan digunakan untuk *posttest*, hasil penelitian yang didapatkan kemudian akan dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif dan Uji N-Gain.

1. Hasil Analisis Statistik Deskriptif

Hasil analisis data statistik deskriptif menunjukkan tentang distribusi skor sesuai atas masalah yang dirumuskan dalam penelitian yaitu seberapa besar hasil belajar sebelum penerapan media *Quizizz* dan seberapa besar hasil setelah penerapan media *Quizizz* dan melihat apakah terdapat perbedaan yang signifikan pada penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Inpres Paccerrakkang. Berikut ini peneliti mendeskripsikan hasil penelitian yang dilakukan di SD Inpres Paccerrakkang yang berada di Kecamatan Biringkanaya, Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan.

a. Deskripsi Hasil *pretest* dan *posttest* pelajaran IPAS dengan Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Quizizz*

Untuk memberikan gambaran awal tentang hasil belajar IPAS siswa kelas IV yang dipilih sebagai objek penelitian. Berikut disajikan skor hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Inpres Pacerakkang, sebelum dan setelah perlakuan:

Tabel 2. Statistik Skor *Pretest-Posttest* Siswa Kelas IV SD Inpres Pacerakkang

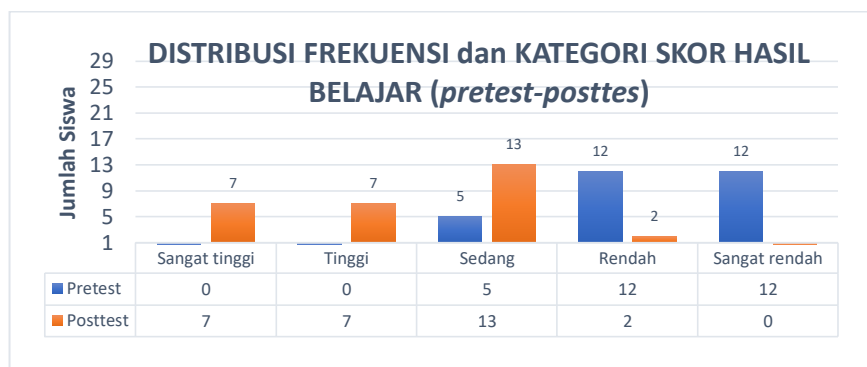
Statistik Deskriptif	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Jumlah sampel	29	29
Minimum	33	67
Maksimum	85	97
Mean	60.66	86.97
Varians	263.16	58.03
Standar Deviasi	16.22	7.62

Hasil perhitungan tabel 2 diatas menggunakan Microsoft excel. Sebelum menerapkan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* terlebih dahulu dilakukan tes awal yang dalam bentuk *pretest* untuk mengetahui hasil belajar siswa tanpa media pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif diperoleh bahwa standar deviasi pada nilai *pretest* sebesar 16,22 sedangkan standar deviasi pada *posttest* sebesar 7,62. Nilai standar deviasi menunjukkan tingkat penyebaran atau variasi data dari rata-rata. Semakin besar standar deviasi, maka semakin tinggi tingkat variasi nilai antarsiswa. Nilai standar deviasi *pretest* yang cukup tinggi menunjukkan bahwa hasil belajar sebelum perlakuan masih sangat bervariasi, namun setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz*, standar deviasi menurun menjadi 7,62. Penurunan ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa menjadi lebih merata.

Hal ini juga didukung oleh nilai minimum dan maksimum yang diperoleh. Pada saat *pretest*, nilai minimum sebesar 33 dan nilai maksimum 85, menunjukkan adanya selisih yang cukup besar antara siswa dengan nilai terendah dan tertinggi. Sedangkan pada saat *posttest*, nilai minimum meningkat menjadi 67 dan nilai maksimum menjadi 97, yang menunjukkan bahwa seluruh siswa mengalami peningkatan hasil belajar, dan selisih antara nilai terendah dan tertinggi menjadi lebih kecil. Dengan demikian penurunan standar deviasi menunjukkan bahwa penggunaan media *Quizizz* tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga berkontribusi terhadap pemerataan pemahaman siswa.

Peningkatan ini tidak terjadi secara kebetulan. *Quizizz* memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan dibandingkan pembelajaran konvensional. Fitur seperti *leaderboard*, umpan balik instan, dan desain gamifikasi memotivasi siswa untuk fokus dan lebih terlibat dalam pembelajaran. Selain itu, melalui fitur *lesson*, siswa mendapat penguatan konsep sebelum mengerjakan soal, yang dapat membantu mereka memahami materi dengan lebih baik.



Gambar 1. Distribusi Frekuensi dan Kategori Skor Hasil Belajar (Pretest-Posttest) siswa kelas IV.a SD Inpres Pacerakkang

Berdasarkan gambar 1. diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar pada tahap *pretest* dengan menggunakan instrument tes dikategorikan sangat rendah. Dilihat dari seluruh siswa memperoleh skor dibawah KKM yang telah ditetapkan sekolah, 100% siswa menduduki kategori sedang, rendah, dan sangat rendah. Sementara kategori tinggi dan sangat tinggi belum tercapai.

Sedangkan pada tahap *posttest* dengan menggunakan instrumen tes telah mengalami perubahan yang cukup signifikan, kategori sangat rendah dan rendah sudah jauh berkurang dibandingkan pada saat *pretest* yakni sudah tidak ada lagi siswa yang menduduki posisi sangat rendah dan posisi rendah hanya 2 orang. Sementara kategori sedang masih terdapat 13 orang siswa dan kategori tinggi dan sangat tinggi diduduki masing-masing 7 orang siswa. Melihat dari data tersebut dapat dikatakan bahwa peningkatan hasil belajar setelah menerapkan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* tergolong tinggi.

Peningkatan ini dapat dijelaskan karena pendekatan *Quizizz* tidak hanya menekankan pada penguasaan materi, tetapi juga aspek motivasi belajar. Fitur visual, interaktif, dan berbasis permainan membuat siswa lebih tertarik untuk memahami materi dan secara tidak langsung mengurangi kejenuhan dalam belajar.

b. Kategori Hasil Belajar *pretest-posttest* Siswa Kelas IV.a SD Inpres Pacerakkang

Kategori hasil belajar *pretest* dan *posttest* siswa kelas IV.a SD Inpres Pacerakkang ditentukan berdasarkan skor yang diperoleh dalam tes yang diberikan berdasarkan topik pembelajaran IPAS yang diteliti. Penelitian ini tidak menilai hasil belajar secara keseluruhan, melainkan hanya pada topik tertentu yang telah diajarkan.

Tabel 3. Deskripsi hasil belajar Pretest-Posttest siswa kelas IV.a SD Inpres Pacerakkang

Skor	Kategori	Pretest		Posttest	
		Frekuensi	%	Frekuensi	%
$0 \leq x < 77$	Tidak Tuntas	24	83%	2	7%
$77 \leq x \leq 100$	Tuntas	5	17%	27	93%
Jumlah		29	100%	29	100%

Sebelum menggunakan media *Quizizz* hanya 17% siswa yang mencapai KKM (≥ 77). Setelah penerapan, jumlah siswa yang mencapai KKM meningkat drastis menjadi 93%. Ini merupakan peningkatan sebesar 76% yang menunjukkan efektivitas media *Quizizz* dalam membantu siswa memahami materi.

Hal ini disebabkan karena media yang membuat siswa belajar melalui penguatan dan pengulangan, siswa tidak hanya menjawab soal, tetapi juga belajar dari kesalahan mereka dengan umpan balik langsung terhadap jawaban yang diberikan.

2. Uji N-Gain

Data *pretest* dan *posttest* siswa selanjutnya dihitung dengan menggunakan rumus *normailized gain*. Tujuannya adalah untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas IV.a SD Inpres Pacerakkang setelah menerapkan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz*. Hasil pengolahan data yang telah digunakan menunjukkan hasil belajar *normalized gain* atau rata-rata *gain* ternormalisasi siswa setelah media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz*.

Berdasarkan hasil belajar IPAS sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan yaitu penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* selanjutnya dianalisis untuk mengetahui *gain* (peningkatan) ternormalisasi hasil belajar IPAS dengan cara membandingkan hasil *pretest* dan hasil *posttest* yang telah diperoleh.

Tabel 4. Klasifikasi gain ternormalisasi pada siswa kelas IV.a SD Inpres Paccerakkang

Nilai Gain Ternormalisasi	Kategori	Frekuensi	%
$0,77 \leq g \leq 100$	Tinggi	8	28
$0,30 \leq g < 0,77$	Sedang	20	69
$0,00 < g < 0,30$	Rendah	1	3
Rata-rata gain = 0.68		29	100

Berdasarkan tabel kriteria gain diatas, menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* efektif diterapkan karena dari 29 siswa yang mengikuti *pretest-posttest*, 20 siswa yang memperoleh skor dalam kriteria sedang, 8 siswa dengan kriteria tinggi dan 1 siswa dengan kriteria rendah. Maka dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* pada pembelajaran IPAS siswa kelas IV.a SD Inpres Paccerakkang untuk diterapkan karena hasil belajar IPAS terbukti mengalami peningkatan setelah penerapan dengan penyampaian materi yang lebih visual, interaktif, dan kompetitif, siswa lebih fokus dan bersemangat selama pembelajaran, yang berdampak langsung pada peningkatan hasil belajar mereka.

3. Data Analisis LKPD

Tabel 5. Rekapitulasi hasil rata-rata nilai LKPD siswa kelas IV.a SD Inpres Paccerakkang

Rentang nilai Rata-Rata	Kategori	Jumlah Siswa	Presentase
≥ 86	Sangat Tinggi	17	54.8%
71-85	Tinggi	11	35.5%
56-70	Sedang	0	0%
41-55	Rendah	1	3,2%
≤ 40	Sangat Rendah	2	6,5%

Berdasarkan hasil analisis terhadap rata-rata nilai LKPD yang diberikan kepada 29 siswa selama enam kali pertemuan, diperoleh pencapaian hasil belajar siswa dalam lima kategori tingkat penguasaan. Seperti ditunjukkan pada tabel 4.6 mayoritas siswa berada pada kategori sangat tinggi sebanyak 17 (54.8%). Selanjutnya, terdapat 11 siswa (35,5%) yang berada pada kategori tinggi. Kedua kategori ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah memperoleh hasil belajar yang melampaui KKM yang ditetapkan, yaitu 77.

Sementara itu, terdapat 1 siswa (3.2%) yang berada dalam kategori rendah dan 2 siswa (6,5%) dalam kategori sangat rendah, sedangkan kategori sedang tidak ada yang mendudukinya.

Fitur-fitur dalam *Quizizz* seperti soal berbasis konteks nyata, gambar, dan timer turut membantu siswa lebih berfokus saat belajar, serta memperkuat keterampilan berpikir kritis dalam memahami dan menerapkan materi.

Pembahasan

Penelitian dengan judul "Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Quizizz* terhadap hasil belajar IPAS Kelas IV SD Inpres Paccerakkang" bertujuan untuk mendeskripsikan hasil belajar IPAS siswa tanpa menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz*, mendeskripsikan hasil belajar IPAS siswa yang diajar dengan menerapkan media pembelajarsn interaktif berbasis *Quizizz*, dan menganalisis perbedaan hasil belajar IPAS siswa sebelum dan setelah diterapkannya media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz*.

Berdasarkan analisis data deskriptif yang telah dilakukan menunjukkan *Pretest* hasil belajar peserta didik kelas IV.a meannya yaitu 60.66 dengan standar deviasi 16.22 bahwa penyebaran nilai masih cukup tinggi dan hasil belajar siswa belum merata. Setelah diberikan perlakuan berupa media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz*, nilai *mean* meningkat *mean* 86,97 dengan standar deviasi menurun menjadi 7,62. Penurunan standar deviasi dan varian dari 263,16 menjadi 58,03 menunjukkan bahwa selain terjadi peningkatan nilai, juga terdapat

penyamarataan pemahaman siswa terhadap materi. Penurunan varians dari 263,16 menjadi 58,03 menunjukkan bahwa nilai siswa lebih homogen dan stabil setelah pembelajaran menggunakan *Quizizz*.

Berdasarkan hasil analisis uji N-Gain terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV.a SD Inpres Paccerakkang yang diajarkan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz*, diperoleh nilai rata-rata N-Gain sebesar 0.68 yang termasuk dalam kategori sedang

Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah media visual interaktif yang dinikmati melalui indra penglihatan. Media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* merupakan salah satu media digital yang mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik. *Quizizz* adalah platform berbasis aplikasi dan website yang dapat untuk membuat kuis interaktif yang dilengkapi dengan berbagai fitur menarik seperti leaderboard, poin, dan feedback langsung. Selain fitur kuis, *Quizizz* juga menyediakan fitur *Lesson*, yaitu presentasi interaktif yang dapat disisipkan pertanyaan didalamnya. Media ini mudah diakses melalui laptop maupun handphone, sehingga mendukung fleksibilitas dalam proses pembelajaran.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Maspupah & Wulan, 2021) yang menunjukkan bahwa *Quizizz* memiliki dua fitur utama, yaitu *Lesson* dan *Quizizz*. Fitur *Lesson* digunakan untuk menyampaikan materi dengan teks, gambar, atau video, serta memberikan umpan balik seperti polling, jawaban singkat, pertanyaan terbuka, atau gambar. Sedangkan fitur *Quizizz* digunakan untuk evaluasi pembelajaran melalui kuis, yang bisa dilakukan secara langsung atau tidak langsung.

Penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat pada hasil tes peserta didik, dimana data kemampuan awal yang digunakan dalam penelitian ini adalah data dari tes awal (*pretest*) siswa sebelum diberikan perlakuan. Nilai maksimum untuk *pretest* ini diperoleh sebesar 85 dan minimum adalah 33 dan data setelah diberikan perlakuan yaitu *posttest* diperoleh nilai maksimum 97 dan nilai minimumnya yaitu 65. Hasil *pretest-posttest* pada kelas IV.a SD Inpres Paccerakkang ini mengalami peningkatan dari segi nilai tertinggi dan nilai tersendah.

Maka dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian yang dilakukan terdapat peningkatan dalam hasil belajar siswa. Seperti yang telah ditemukan dalam penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Mawaddah dkk., 2021) pada tes awal hasil belajar siswa mendapatkan skor minimum 15 dan skor maksimum 100, sementara pemberian tes akhir mendapatkan skor minimum 70 dan skor maksimum sebesar 100.

Berdasarkan hasil N-gain dalam penelitian ini menunjukkan rata-rata gain sebesar 0,68 yang termasuk dalam kategori sedang. Hasil N-gain menunjukkan bahwa mayoritas siswa (97%) mengalami peningkatan hasil belajar dengan kategori sedang hingga tinggi setelah menggunakan media pembelajaran *Quizizz*.

Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* sebagai media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Santoso, dkk (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif *Quizizz* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa SMK Negeri 2 Tebo. Hasil penelitian yang dilakukan Nurfadilah, dkk (2021) juga mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Fisika.

Dengan demikian, penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV.a SD Inpres Paccerakkang. Media ini dapat dijadikan alternatif dalam proses pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan meningkatkan keterlibatan siswa.

Efektivitas *Quizizz* tidak hanya terlihat dari peningkatan hasil belajar, tetapi juga berkaitan erat dengan motivasi belajar siswa. Fitur-fitur gamifikasi seperti *point*, *leaderboard*, dan umpan balik langsung berperan penting dalam membangun suasana belajar yang kompetitif namun menyenangkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Nurfadilah, dkk (2025) unsur gamifikasi dalam media pembelajaran mampu menciptakan pengalaman belajar yang imesif, meningkatkan keterlibatan emosional siswa, serta mendorong motivasi intrinsik mereka untuk

beajar secara mandiri, dengan begitu, siswa tidak hanya fokus pada nilai tetapi juga termotivasi oleh proses belajar itu sendiri.

SIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan, dan hasil penelitian yang didasarkan pada analisis data deskriptif dan N-gain yang dilakukan di kelas IV.a SD Inpres Paccerakkang diperoleh bahwa hasil belajar IPAS siswa sebelum penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz berada pada kategori rendah, dengan nilai rata-rata pretest sebesar 60,66. Setelah penerapan media Quizizz terjadi peningkatan daam hasil belajar sisw, yang ditunjukkan oleh nilai rata-rata posttest sebesar 86,97. Berdasarkan analisis data uji N-gain menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz efektif diterapkan karena dari 29 siswa yang mengikuti pretest-posttest, 20 siswa yang memperoleh skor dalam kriteria sedang, 8 siswa dengan kriteria tinggi dan 1 siswa dengan kriteria rendah, dengan rata-rata gain yaitu 0,68. Dengan demikian, penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV.a SD Inpres Paccerakkang.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Ikhsan, I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Pokok Bahasan Bangun Ruang Sisi Datar untuk Kemampuan Penalaran Matematis.
- 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>
- Andriani, S. (2022). Pengaruh Electronic Word of Mouth (E-Wom) terhadap Keputusan Pembelian. *Journal Ekonomi Dan Manajemen*, 1–23.
- anisaAnisa Fauziyah, D. (2023). Instrumen Tes dan Non tes pada Penelitian. *Teknik Pengumpulan Data Kuantitatif Dan Kualitatif Pada Metode Penelitian*, 2(6), 784–808.
- 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>
- Arib, M. F., Rahayu, M. S., Sidorj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). Experimental Research dalam Penelitian Pendidikan. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 5497–5511. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/8468>
- Arrahim, Rini Endah Sugiharti, H. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(2), 208–218. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.497>
- Azzahra, M. D., & Pramudiani, P. (2022). Pengaruh Quizizz sebagai Media Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 3203–3213. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1604>
- Fadilah,f A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Fatah, R. P., Kisai, A. A., & Labudasari, E. (2023). Peningkatan Hasil Belajar IPAS melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) pada Siswa Kelas IV SDN 1 Cirendang Kecamatan Kuningan Kabupaten Kuningan. *El-Muhbib:Jurnal Pemikiran & Penelitian Pendidikan*, 7(1), 29–40. <https://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jil/article/view/101/117>
- Febriyanty, A. I., Suryaningsih, T., & Iska, Z. N. (2021). Pengaruh Penggunaan QUIZIZZ terhadap Motivasi dan Hasil Belajar pada Pembelajaran Jarak Jauh Siswa Sekolah Dasar. *Elementar : Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 264–281. <https://doi.org/10.15408/elementar.v1i2.23811>

- Firdausia, S., Setiawan, I. P., & Maulidnawati, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Interaktif (Explicit Instruction) terhadap Karakter dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Murid. *ALENA : Journal of Elementary Education*, 1(1), 1–14. <https://doi.org/10.59638/jee.v1i1.8>
- Henniwati, H. (2021). Efektifitas Metode Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pokok Bahasan Determinan dan Invers Matriks Pada Siswa Kelas X Mm1 SMK Negeri 1 Kabanjahe Di Semester Genap Tahun Pelajaran 2019/2020. *Serunai : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(1), 83–88. <https://doi.org/10.37755/sjip.v7i1.424>
- Husna, A., Fauzan, F., Akram, Nasir, & Nurwahida. (2023). Pengaruh Penggunaan Quizizz Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Pembelajaran Matematika Kelas X.1 SMA Negeri 6 Maros. *Jurnal Kependidikan Media*, 12(3), 165–171.
- Maharani, F., Erlisnawati, & Alpusari, M. (2023). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 2(1), 1–8. <https://doi.org/10.33578/kpd.v2i1.133>
- Maspupah, A., & Wulan, S. R. (2021). Peningkatan Keterlibatan Peserta Didik pada Pembelajaran Jarak Jauh dengan Menggunakan Fitur Lesson Quizizz. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 8(6), 439. <https://doi.org/10.30865/jurikom.v8i6.3761>
- Meylovia, D., & Alfin Julianto. (2023). Inovasi Pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka Belajar di SDN 25 Bengkulu Selatan. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan*, 4(1), 84–91. <https://doi.org/10.69775/jpia.v4i1.128>
- Mursyidi, W. (2020). Kajian Teori Belajar Behaviorisme dan Desain Instruksional. In *Almarhalah* (Vol. 3, Issue 1). <https://doi.org/10.38153/almarhalah.v3i1.30>
- Nurfadilah, Bancong, H., Saad, R., & Fiskawarni, T. H. (2025). Direction of Gamification in Science Education: Literature Review and Indexed Bibliography. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 24(4), 568–591. <https://doi.org/10.26803/ijlter.24.4.26>
- Nurfadilah, N., Putra, D. P., & Riskawati, R. (2021). Pembelajaran Daring Melalui Game Edukasi Quizizz terhadap Hasil Belajar Fisika. *Jurnal Literasi Digital*, 1(2), 108–115. <https://doi.org/10.54065/jld.1.2.2021.14>
- Nurlina, S. S., & Nurfadilah, S. P. (2024). Game Edukasi Quizizz Berbasis Daring Dalam Pembelajaran Fisika. *Digilibadmin.Unismuh.Ac.Id*, December. https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/33836-Full_Text.pdf
- Rahman, N., Mayasari, A., Arifudin, O., & Wahyu Ningsih, I. (2021). Pengaruh Media Flashcard dalam Meningkatkan Daya Ingat Siswa pada Materi Mufrodat Bahasa Arab. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 99–106. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.296>
- Rahmawati, D. Y., Wening, A. P., Sukadari, S., & Rizbudiani, A. D. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka pada Mata Pelajaran IPAS Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 2873–2879. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.5766>
- Rahmawati, E., Mushafanah, Q., & Fajriyah, K. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 5 Meteseh Kecamatan Boja. 4(24), 242–251. <https://doi.org/10.26877/ijes.v4i1.17810>
- Redi Firmansyah, Kholidin, N., Pariyem, P., & Enggar Kencana Dewi, S. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa MIN. *Finger: Journal of Elementary School*, 2(2), 57–64. <https://doi.org/10.30599/finger.v2i2.658>
- Rohmah, N. (2021). Media Pembelajaran Masa Kini: Aplikasi Pembuatan dan Kegunaannya. *Awwaliyah: Jurnal PGMI*, 4(2), 177–181. <https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v4i2.771>
- Santoso, J. T. B., Prabawati, A., & Octavianto, S. N. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Interaktif Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK Negeri 2 Tebo. *Business and Accounting Education Journal*, 4(3), 329–336. <https://doi.org/10.15294/baej.v4i3.78256>
- Saripaini, A. kahar, & Madaling. (2024). Pengaruh Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas VII SMP Negeri 2 Panca Rijang Kabupaten Sidandeng Rappang. 09(04).

- Sinaga, W. T. M., Sihombing, L. N., & Napitupulu, R. P. (2024). Pengaruh Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 1804–1812. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7486>
- Solikhah, H. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019 / 2020. *Bapala: Jurnal Mahasiswa UNESA*, 7(3), 1–8. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/34508>
- Somayana, W. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Metode PAKEM. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(03), 283–294. <https://doi.org/10.59141/japendi.v1i03.33>
- Suciati, Hajerina, Dewi, Wahyuni, N. (2022). *Media Pembelajaran Matematika.pdf* (A. Hapsan (ed.); 1st ed.). CV. Ruang Tentor.
- Sutrisno. (2021). Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar TIK Materi Topologi Jaringan dengan Media Pembelajaran. In Ahlimedia Press.
- Trygu. (2021). Menggagas Konsep Prestasi Belajar Matematika (Guepedia (ed.); Cetakan ke). GUEPEDIA. <https://books.google.co.id/books?id=ZddUEAAAQBAJ>
- Yandi, A., Nathania Kani Putri, A., & Syaza Kani Putri, Y. (2023). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13–24. <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>