

## EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF QUIZIZZ DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

I Gede Yuda Permana<sup>1</sup>, I Gusti Putu Sudiarsana<sup>2</sup>, Made Wiradana<sup>3</sup>, Uina Pertiwi<sup>4</sup>

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Program Pascasarjana (S2)

Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja

Email. [igedeyudapermana@gmail.com](mailto:igedeyudapermana@gmail.com)<sup>1</sup>, [igustiputusudiarsana@gmail.com](mailto:igustiputusudiarsana@gmail.com)<sup>2</sup>, [dhewira4D@gmail.com](mailto:dhewira4D@gmail.com)<sup>3</sup>, [uinapertiwi33@guru.sd.belajar.id](mailto:uinapertiwi33@guru.sd.belajar.id)<sup>4</sup>

### *Abstract*

This study aims to determine the effect of using the interactive learning media *Quizizz* on the learning outcomes of elementary school students. The research method used was a quasi-experiment with a pretest-posttest control group design. The research sample consisted of two classes: class V SD Negeri Celukan Bawang as the experimental group using *Quizizz*, and class V SD Negeri 4 Tukadsumaga as the control group using conventional teaching methods. The results showed a significant increase in the posttest scores of the experimental group compared to the control group. Additionally, *Quizizz* was proven to enhance student engagement and motivation in learning. These findings support the application of constructivist theory, multimedia learning theory, and gamification theory in the context of elementary education. This research recommends *Quizizz* as an effective, interactive, and enjoyable learning media to improve the quality of teaching and learning processes in elementary schools.

**Keywords:** *Quizizz*, interactive learning media, learning outcomes, elementary school, gamification.

## THE EFFECTIVENESS OF QUIZIZZ INTERACTIVE LEARNING MEDIA IN IMPROVING MOTIVATION AND LEARNING OUTCOMES OF ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah quasi eksperimen dengan desain pretest-posttest control group. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas V SD Negeri Celukan Bawang sebagai kelompok eksperimen yang menggunakan *Quizizz*, dan kelas V SD Negeri 4 Tukadsumaga sebagai kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan pada nilai posttest siswa kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol. Selain itu, *Quizizz* juga terbukti meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Temuan ini mendukung penerapan teori konstruktivisme, teori multimedia, dan teori gamifikasi dalam konteks pendidikan dasar. Penelitian ini menyarankan penggunaan *Quizizz* sebagai media pembelajaran yang efektif, interaktif, dan menyenangkan untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di sekolah dasar.

**Kata Kunci:** *Quizizz*, media pembelajaran interaktif, hasil belajar, sekolah dasar, gamifikasi.

## LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa dampak signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Di era digital seperti sekarang ini, proses belajar mengajar tidak lagi terbatas pada metode konvensional yang bersifat satu arah dan monoton. Inovasi teknologi telah memungkinkan hadirnya media pembelajaran interaktif yang mampu merangsang keterlibatan siswa secara aktif, kreatif, dan menyenangkan. Salah satu bentuk media pembelajaran interaktif yang semakin populer di kalangan pendidik adalah platform digital berbasis kuis, seperti Quizizz. Quizizz hadir sebagai solusi pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan dengan kegiatan belajar, sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dan membuat proses belajar terasa lebih menarik dan bermakna.

Di tingkat sekolah dasar, peran media pembelajaran interaktif sangat penting karena pada jenjang ini, siswa berada pada tahap perkembangan kognitif yang memerlukan rangsangan visual, audio, dan aktivitas langsung yang menarik. Anak-anak usia sekolah dasar cenderung memiliki rentang perhatian yang pendek, sehingga dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga melibatkan mereka secara emosional dan kognitif. Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif menawarkan berbagai fitur yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pelajaran dalam bentuk kuis yang menyenangkan. Dengan tampilan yang menarik, adanya poin dan peringkat, serta umpan balik yang langsung, siswa merasa tertantang untuk memahami materi dan meningkatkan skor mereka, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Penerapan Quizizz dalam pembelajaran juga mendukung prinsip *student-centered learning* yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran. Dalam pendekatan ini, peran guru bergeser dari sekadar penyampai informasi menjadi fasilitator yang membimbing dan mengarahkan siswa dalam mengeksplorasi pengetahuan secara mandiri maupun kelompok. Quizizz memberikan ruang bagi siswa untuk belajar sesuai ritme mereka masing-masing, terutama melalui mode *homework* atau tugas mandiri yang memungkinkan mereka mengakses materi kapan saja dan di mana saja. Di sisi lain, guru dapat memantau perkembangan belajar siswa secara real-time melalui laporan hasil yang disediakan secara otomatis oleh sistem, sehingga dapat digunakan sebagai dasar evaluasi dan perencanaan pembelajaran selanjutnya.

Media pembelajaran interaktif seperti Quizizz juga mendukung model pembelajaran diferensiasi, yaitu penyampaian materi dan aktivitas belajar yang disesuaikan dengan kebutuhan, gaya belajar, dan tingkat pemahaman siswa. Dalam satu kelas, siswa memiliki kemampuan dan kecepatan belajar yang berbeda-beda. Dengan menggunakan Quizizz, guru dapat menyajikan soal dengan tingkat kesulitan yang beragam dan menganalisis hasilnya untuk melihat siswa mana yang memerlukan bantuan lebih lanjut. Fitur *randomization* dan *tim mode* juga memungkinkan terjadinya interaksi sosial dalam belajar, yang memperkuat kerja sama antar siswa dan menumbuhkan semangat kompetisi sehat.

Sejumlah penelitian telah menunjukkan efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Arsyad (2011) menyatakan bahwa penggunaan media interaktif

dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi, memperjelas penyajian materi, dan memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara siswa dan materi pembelajaran. Sementara itu, Mayer (2005) dalam teori pembelajaran multimedia menyebutkan bahwa kombinasi antara teks, gambar, dan suara dalam media digital mampu meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang diajarkan. Dalam konteks penggunaan Quizizz, fitur-fitur visual yang menarik, suara latar, serta format kuis berbasis permainan menjadi daya tarik tersendiri yang membuat siswa lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran.

Meskipun demikian, penerapan Quizizz di sekolah dasar tidak terlepas dari berbagai tantangan dan keterbatasan. Beberapa guru masih menghadapi kendala teknis, seperti keterbatasan akses internet, kurangnya perangkat yang memadai, dan tingkat literasi digital yang belum merata di kalangan siswa maupun guru. Selain itu, ada pula keterbatasan fitur dalam versi gratis dari Quizizz yang membatasi jumlah soal, jenis pertanyaan, atau pengaturan lanjutan yang bisa digunakan. Di sisi pedagogis, masih ditemukan praktik penggunaan Quizizz yang hanya berfungsi sebagai alat evaluasi semata, tanpa dimanfaatkan secara maksimal untuk mendukung proses belajar yang holistik. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan dalam pemanfaatan teknologi pendidikan yang perlu diatasi melalui pelatihan, pendampingan, dan penyediaan infrastruktur yang memadai.

Permasalahan lainnya adalah potensi penyalahgunaan Quizizz dalam mode tugas rumah (PR), di mana siswa dapat mengulang kuis berkali-kali untuk mendapatkan nilai terbaik, tanpa memperhatikan proses belajar yang sebenarnya. Selain itu, sifat penggunaan Quizizz yang cenderung individual dan minim

diskusi juga menjadi tantangan tersendiri dalam membangun keterampilan komunikasi dan kerja sama siswa. Oleh karena itu, penggunaan Quizizz perlu diimbangi dengan pendekatan pembelajaran lain yang bersifat kolaboratif, seperti diskusi kelompok, proyek bersama, atau refleksi kelas. Guru juga perlu menetapkan aturan dan strategi penggunaan yang jelas, misalnya hanya mengambil nilai dari jawaban pertama atau membatasi waktu pengerjaan.

Melihat berbagai manfaat dan tantangan tersebut, artikel ini bertujuan untuk mengkaji secara komprehensif penerapan media pembelajaran interaktif Quizizz dalam pembelajaran di sekolah dasar. Artikel ini akan mengulas konsep media pembelajaran interaktif, karakteristik dan keunggulan Quizizz, cara penggunaannya dalam berbagai mode (sinkron dan asinkron), serta strategi untuk mengoptimalkan pemanfaatannya di kelas. Selain itu, akan dibahas pula berbagai kendala yang mungkin muncul dan solusi yang dapat diterapkan agar penggunaan Quizizz benar-benar mendukung proses pembelajaran yang efektif, inklusif, dan menyenangkan. Kajian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi guru, sekolah, maupun pengambil kebijakan dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam pembelajaran secara lebih bijak dan bermakna.

Struktur artikel ini disusun secara sistematis agar pembaca dapat memahami alur pembahasan dengan jelas. Bagian pertama akan membahas pengertian media pembelajaran interaktif dan pentingnya pendekatan tersebut dalam konteks pendidikan dasar. Bagian kedua akan memaparkan fitur, manfaat, serta kelebihan Quizizz sebagai salah satu media pembelajaran interaktif yang mudah diakses dan digunakan. Bagian ketiga akan menjelaskan langkah-langkah penerapan

Quizizz di kelas, baik dalam format langsung (*live*), tugas rumah (*homework*), maupun mode kertas. Bagian keempat akan mengulas kendala-kendala yang sering dihadapi serta strategi solusi yang dapat diterapkan. Akhirnya, bagian kesimpulan akan merangkum temuan utama dan memberikan rekomendasi praktis untuk penerapan ke depan. Dengan demikian, artikel ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar melalui integrasi teknologi yang tepat guna dan berkelanjutan.

## TINJAUAN TEORITIS

### Identifikasi Teori Utama

Dalam konteks penerapan media pembelajaran interaktif seperti Quizizz di sekolah dasar, terdapat beberapa teori utama yang relevan dan saling melengkapi dalam memberikan pemahaman tentang cara kerja dan efektivitas media tersebut. Tiga teori utama yang menjadi landasan konseptual dalam kajian ini adalah **Teori Konstruktivisme**, **Teori Pembelajaran Multimedia**, dan **Teori Gamifikasi dalam Pendidikan**. Ketiga teori ini berperan penting dalam menjelaskan bagaimana siswa membangun pengetahuan melalui interaksi yang aktif, visual, dan menyenangkan dengan media pembelajaran. Teori konstruktivisme menjelaskan peran aktif peserta didik dalam membangun pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari. Teori pembelajaran multimedia menggarisbawahi pentingnya penggabungan elemen visual, audio, dan teks dalam meningkatkan pemahaman dan retensi informasi. Sementara itu, teori gamifikasi memfokuskan pada penerapan elemen-elemen permainan dalam konteks pendidikan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Ketiganya memberikan kerangka berpikir

yang kuat untuk menelaah implementasi platform Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif di sekolah dasar.

### Sumber Teoritis

Untuk memperkuat dasar teoritis dalam artikel ini, digunakan berbagai literatur dan penelitian ilmiah terkini yang mengkaji efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif. Sumber-sumber tersebut mencakup jurnal akademik, buku teks pendidikan, dan publikasi ilmiah yang relevan antara tahun 2020 hingga 2025. Penelitian-penelitian yang digunakan tidak hanya menjelaskan prinsip-prinsip dasar teori-teori yang disebutkan, tetapi juga menunjukkan bagaimana teori-teori tersebut diimplementasikan secara praktis dalam pembelajaran, khususnya melalui media berbasis digital seperti Quizizz. Beberapa studi menyoroti bagaimana pendekatan konstruktivis dalam pembelajaran interaktif berbasis teknologi dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sementara itu, penelitian lain mengkaji manfaat pembelajaran multimedia dalam meningkatkan retensi informasi, serta bagaimana penggunaan unsur-unsur gamifikasi berkontribusi pada keterlibatan siswa. Misalnya, Mayer (2020) menekankan pentingnya desain multimedia yang tepat dalam mendukung proses belajar, dan Patisung dan Koowuttayakorn (2020) menunjukkan bagaimana Quizizz mampu meningkatkan regulasi diri siswa dan keterlibatan dalam kelas. Semua literatur ini menjadi landasan teoritis yang penting dalam mendukung analisis penerapan Quizizz dalam pendidikan dasar.

### Penjelasan Teori

**Teori Konstruktivisme** merupakan teori pembelajaran yang berpusat pada bagaimana peserta didik membangun pengetahuan mereka secara aktif. Menurut pandangan

konstruktivis, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi mereka membentuk makna berdasarkan pengalaman dan pemahaman yang telah mereka miliki sebelumnya. Dalam lingkungan pembelajaran interaktif seperti penggunaan Quizizz, siswa secara aktif terlibat dalam kegiatan belajar melalui berbagai bentuk kuis dan soal yang memicu mereka untuk berpikir kritis, menafsirkan informasi, dan membuat koneksi antara konsep baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki. Oleh karena itu, media interaktif seperti Quizizz sangat cocok dengan pendekatan konstruktivis karena memberikan ruang eksplorasi, pemikiran reflektif, dan pembelajaran berbasis pengalaman yang autentik. Menurut Vygotsky, interaksi sosial juga memainkan peran penting dalam konstruksi pengetahuan, dan fitur kolaboratif dalam Quizizz seperti mode tim juga mencerminkan aspek sosial ini.

**Teori Pembelajaran Multimedia** menjelaskan bagaimana informasi yang disampaikan dalam berbagai format—seperti teks, gambar, suara, dan video—dapat mempengaruhi proses kognitif peserta didik. Mayer (2020), salah satu tokoh utama dalam teori ini, mengemukakan bahwa penggunaan multimedia yang tepat dapat mempercepat pemahaman siswa terhadap materi yang kompleks dan memperbaiki daya ingat. Dalam pembelajaran melalui Quizizz, siswa disajikan dengan elemen visual seperti grafik, warna yang mencolok, serta audio yang interaktif, yang semuanya dirancang untuk meningkatkan konsentrasi dan daya tarik terhadap materi pelajaran. Hal ini sejalan dengan prinsip teori kognitif multimedia yang menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih efektif ketika siswa menerima informasi dalam bentuk verbal dan visual secara bersamaan. Dengan demikian, Quizizz tidak

hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai media penguatan pemahaman konsep secara menyenangkan.

**Teori Gamifikasi dalam Pendidikan** berkembang sebagai respons terhadap tantangan rendahnya motivasi siswa dalam proses pembelajaran konvensional. Gamifikasi adalah penerapan elemen permainan seperti perolehan poin, level, leaderboard, dan penghargaan ke dalam konteks non-permainan, termasuk pendidikan. Dalam hal ini, Quizizz menyediakan fitur-fitur seperti skor langsung, peringkat pemain, penghargaan, dan avatar lucu yang mendorong siswa untuk bersaing secara sehat. Patisung dan Koowuttayakorn (2020) menyatakan bahwa elemen gamifikasi dalam Quizizz mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan. Dengan meningkatnya keterlibatan dan minat belajar siswa, maka pembelajaran menjadi lebih bermakna. Selain itu, gamifikasi juga membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan non-akademik seperti manajemen waktu, pengambilan keputusan cepat, dan kerja sama tim, terutama ketika digunakan dalam mode kuis berkelompok.

### **Aplikasi Teori**

Penerapan Quizizz dalam pembelajaran di sekolah dasar mencerminkan penggabungan yang harmonis dari ketiga teori tersebut. Dari sudut pandang **konstruktivisme**, Quizizz memungkinkan siswa untuk aktif membangun pengetahuan melalui respons terhadap soal-soal yang merangsang pemikiran kritis dan refleksi. Dengan menjawab pertanyaan kuis yang dikemas secara interaktif, siswa dihadapkan pada situasi belajar yang menantang sekaligus menyenangkan, di mana mereka dapat belajar dari kesalahan

dan meningkatkan pemahaman mereka melalui pengalaman. Pendekatan ini juga memperkuat proses metakognisi yang penting dalam pengembangan keterampilan belajar seumur hidup.

Dari perspektif **pembelajaran multimedia**, Quizizz menyuguhkan konten dalam format teks, audio, gambar, bahkan video pendek yang secara bersamaan dapat meningkatkan atensi siswa dan memperkaya pengalaman belajar. Visualisasi yang menarik dan umpan balik langsung terhadap jawaban yang diberikan siswa dapat mempercepat pemrosesan informasi dan meningkatkan retensi memori.

Sementara dari sisi **gamifikasi**, fitur-fitur kompetitif seperti peringkat real-time, avatar, serta sistem poin, memberikan dorongan motivasional bagi siswa untuk terus mengikuti kuis dengan antusias. Quizizz juga menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan mendorong keterlibatan aktif, yang sangat penting dalam pendidikan dasar yang masih sangat dipengaruhi oleh aspek afektif dan motivasional.

### **Kritik dan Perdebatan**

Meski banyak penelitian menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif seperti Quizizz sangat efektif dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa, tidak sedikit pula yang mengajukan kritik. Salah satu kritik utama adalah adanya potensi **distraksi** yang ditimbulkan oleh elemen visual dan suara yang terlalu menarik, yang bisa membuat siswa lebih fokus pada aspek permainan ketimbang isi materi. Selain itu, **ketergantungan pada teknologi** juga menjadi perhatian. Dalam konteks sekolah dasar, belum semua wilayah memiliki infrastruktur digital yang memadai, seperti jaringan internet stabil atau perangkat gawai yang cukup. Aziz et al. (2022) dalam

kajiannya mengingatkan bahwa tanpa bimbingan yang tepat dari guru, penggunaan media interaktif dapat menjadi kontra-produktif dan malah mengalihkan perhatian siswa dari esensi pembelajaran.

### **Hubungan dengan Penelitian Anda**

Tinjauan teoritis yang telah dipaparkan memberikan landasan konseptual yang kuat dalam memahami bagaimana dan mengapa platform Quizizz dapat menjadi media pembelajaran interaktif yang efektif di tingkat sekolah dasar. Pemahaman terhadap teori konstruktivisme, multimedia, dan gamifikasi memungkinkan peneliti untuk merancang dan menganalisis strategi implementasi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik usia dasar. Melalui kombinasi pendekatan teori yang komprehensif ini, penelitian mengenai penerapan Quizizz diharapkan mampu memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan strategi pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, dan efektif di tingkat sekolah dasar. Selain itu, pemahaman terhadap kritik dan potensi masalah dalam penggunaan Quizizz juga memungkinkan penelitian ini memberikan rekomendasi yang aplikatif dan berimbang untuk perbaikan ke depan.

## **METODE PENELITIAN**

### **Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan **pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian quasi eksperimen**. Pendekatan ini dipilih karena sesuai untuk mengukur efektivitas media pembelajaran interaktif Quizizz terhadap hasil belajar siswa di sekolah dasar. Quasi eksperimen memungkinkan peneliti untuk melakukan intervensi dalam kelompok eksperimen dan membandingkannya dengan kelompok kontrol tanpa proses randomisasi

penuh, yang umum terjadi di lingkungan pendidikan dasar (Sugiyono, 2021).

### Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah **Nonequivalent Control Group Design**, yang terdiri atas dua kelompok: kelompok eksperimen yang menggunakan Quizizz sebagai media pembelajaran dan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Masing-masing kelompok diberikan **pretest dan posttest** untuk mengukur peningkatan hasil belajar. Desain ini memungkinkan peneliti untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara dua kelompok tersebut sebelum dan sesudah perlakuan.

### Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V di salah satu sekolah dasar negeri di Kabupaten Buleleng. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah **purposive sampling**, yaitu memilih dua kelas yang memiliki karakteristik serupa dari segi jumlah siswa, nilai akademik rata-rata, dan ketersediaan sarana teknologi pembelajaran. Kelas V SD Negeri Celukan Bawang ditetapkan sebagai kelompok eksperimen dan kelas V SD Negeri 4 Tukadsumaga sebagai kelompok kontrol, masing-masing terdiri dari 30 siswa.

### Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah **tes hasil belajar** dalam bentuk soal pilihan ganda yang disusun berdasarkan indikator pembelajaran yang telah ditentukan. Tes diberikan dalam dua tahap: pretest (sebelum perlakuan) dan posttest (setelah perlakuan). Validitas instrumen diuji menggunakan **validitas isi**

yang divalidasi oleh ahli mata pelajaran, sedangkan reliabilitas diuji menggunakan rumus Cronbach's Alpha melalui bantuan software SPSS.

### Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui beberapa teknik, yaitu:

1. **Tes Tertulis:** Untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran dengan Quizizz.
2. **Observasi:** Untuk mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung, terutama dalam aspek partisipasi dan keterlibatan aktif.
3. **Dokumentasi:** Meliputi silabus, RPP, serta dokumentasi aktivitas pembelajaran yang mendukung proses analisis.

### Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan dalam dua tahap, yaitu:

- **Analisis Deskriptif**, untuk mengetahui nilai rata-rata, standar deviasi, dan kecenderungan umum data hasil belajar siswa.
- **Analisis Inferensial**, dilakukan dengan uji **t (independent sample t-test)** untuk mengetahui signifikansi perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sebelum dilakukan uji t, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji homogenitas.

Penggunaan **uji t** dalam penelitian ini merujuk pada pendekatan statistik parametrik untuk dua sampel independen yang berdistribusi normal dan memiliki varian yang homogen. Uji ini membantu menentukan apakah peningkatan hasil belajar pada kelompok yang menggunakan Quizizz signifikan secara statistik atau tidak (Arikunto, 2021).

## Validitas dan Keandalan Penelitian

Untuk menjamin validitas internal penelitian, dilakukan pengendalian terhadap **variabel luar** yang mungkin memengaruhi hasil belajar, seperti perbedaan guru pengampu, waktu pembelajaran, serta media pendukung lainnya. Sedangkan validitas eksternal diperoleh melalui pemilihan kelas yang memiliki karakteristik yang mewakili populasi. Reliabilitas data diuji melalui triangulasi data dari hasil tes, observasi, dan dokumentasi.

## Etika Penelitian

Seluruh prosedur dalam penelitian ini memperhatikan etika penelitian yang berlaku, antara lain dengan menyampaikan maksud dan tujuan penelitian kepada pihak sekolah, menjaga kerahasiaan data siswa, serta memastikan bahwa seluruh kegiatan pembelajaran dalam penelitian tetap mengedepankan kenyamanan dan keamanan peserta didik. Persetujuan dari pihak sekolah dan guru kelas diperoleh sebelum pelaksanaan perlakuan dalam pembelajaran.

## Hubungan dengan Tujuan Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini secara langsung mendukung tujuan utama, yaitu untuk **mengetahui pengaruh penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar**. Dengan membandingkan hasil belajar antara dua kelompok (eksperimen dan kontrol), penelitian ini dapat menunjukkan efektivitas platform Quizizz secara objektif dan terukur. Melalui metode ini pula, dapat dilihat bagaimana penerapan teori konstruktivisme, pembelajaran multimedia, dan gamifikasi berdampak secara nyata dalam pembelajaran siswa.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### HASIL PENELITIAN

#### Penyajian Data

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar pada dua kelas berbeda, yakni kelas V SD Negeri Celukan Bawang sebagai kelompok eksperimen dan kelas V SD Negeri 4 Tukadsumaga sebagai kelompok kontrol. Kelompok eksperimen mengikuti proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis platform *Quizizz*, sementara kelompok kontrol tetap menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan diskusi.

Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa, kedua kelompok diberikan tes hasil belajar dalam dua tahap, yaitu pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah kegiatan pembelajaran selesai. Tujuan dari pemberian pretest adalah untuk mengetahui tingkat pengetahuan awal siswa, sedangkan posttest bertujuan untuk mengukur sejauh mana peningkatan pemahaman siswa setelah proses pembelajaran dilakukan.

Berikut hasil perhitungan rata-rata nilai pretest dan posttest pada kedua kelompok tersebut:

Kelompok	R a t a - r a t a Pretest	R a t a - r a t a Posttest	Selisih
Eksperimen (Quizizz)	63,1	85,7	22,6
K o n t r o l (Konvensional)	61,5	73,2	11,7

#### Deskripsi Temuan

Berdasarkan data di atas, dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan nilai yang signifikan dalam kelompok eksperimen yang menggunakan Quizizz sebagai media

pembelajaran. Selisih peningkatan antara pretest dan posttest pada kelompok eksperimen mencapai 22,6 poin, sementara pada kelompok kontrol hanya 11,7 poin. Kenaikan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berdampak positif terhadap pemahaman materi oleh siswa.

Analisis inferensial dilakukan menggunakan uji-t untuk dua sampel independen. Hasil perhitungan uji-t menunjukkan nilai signifikansi (p-value) sebesar 0,002 ( $p < 0,05$ ), yang mengindikasikan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran Quizizz dan yang tidak menggunakannya. Ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dengan pendekatan gamifikasi dapat memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan prestasi akademik siswa.

### **Pengelompokan Temuan**

Temuan utama dalam penelitian ini dapat dikelompokkan ke dalam tiga tema utama sebagai berikut:

#### **1. Peningkatan Hasil Belajar yang Signifikan:**

Siswa dalam kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan hasil belajar yang jauh lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol. Ini menunjukkan bahwa Quizizz efektif dalam membantu siswa memahami materi pelajaran secara lebih baik.

#### **2. Keterlibatan dan Partisipasi Aktif Siswa:**

Selama proses pembelajaran menggunakan Quizizz, siswa tampak lebih antusias dan aktif dalam menjawab soal. Fitur interaktif seperti sistem skor, leaderboard, dan avatar mendorong mereka untuk lebih

terlibat dalam pembelajaran.

#### **3. Peningkatan Motivasi Belajar:**

Pendekatan gamifikasi yang digunakan dalam Quizizz terbukti meningkatkan motivasi belajar siswa. Siswa menjadi lebih tertarik dan merasa senang mengikuti proses belajar, bahkan dalam mata pelajaran yang sebelumnya dianggap sulit.

## **PEMBAHASAN**

### **Interpretasi Hasil**

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar secara signifikan. Hal ini dapat dijelaskan melalui kerangka teori konstruktivisme, di mana siswa membangun pemahaman melalui pengalaman belajar yang aktif dan bermakna. Quizizz sebagai media digital menyediakan lingkungan yang mendukung keterlibatan siswa secara penuh, karena mereka tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga terlibat dalam eksplorasi dan refleksi terhadap materi.

Fitur gamifikasi yang ditawarkan oleh Quizizz, seperti pemberian skor, sistem peringkat, dan umpan balik langsung, memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Menurut Patisung & Koowuttayakorn (2020), gamifikasi dalam pembelajaran membantu menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan.

Lebih lanjut, penggunaan berbagai elemen multimedia dalam Quizizz seperti gambar, audio, dan warna-warna yang menarik mendukung Teori Pembelajaran Multimedia yang dikemukakan oleh Mayer (2020), di mana pembelajaran menjadi lebih efektif apabila menggabungkan teks dan

visual dalam satu pengalaman belajar.

### **Perbandingan dengan Penelitian Sebelumnya**

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini sejalan dengan berbagai studi sebelumnya yang meneliti efektivitas media pembelajaran interaktif. Kurniawan dan Ningsih (2021) menemukan bahwa penggunaan Quizizz dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dibandingkan metode tradisional. Mereka menyebutkan bahwa media digital membantu siswa mengatasi kebosanan dan meningkatkan retensi informasi.

Studi oleh Rahman et al. (2023) juga menguatkan temuan ini, dengan menyatakan bahwa penggunaan Quizizz memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman konsep dasar karena adanya fitur feedback langsung yang membuat siswa menyadari kesalahan dan segera memperbaikinya.

Selanjutnya, penelitian oleh Aziz et al. (2022) menunjukkan bahwa Quizizz tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai alat pembelajaran aktif yang meningkatkan motivasi intrinsik siswa.

### **Keterbatasan Penelitian**

Meski hasil yang diperoleh cukup signifikan, terdapat beberapa keterbatasan dalam penelitian ini yang perlu dicermati:

1. **Cakupan Sempit:** Penelitian hanya dilakukan pada dua kelas di satu sekolah dasar, sehingga generalisasi temuan masih terbatas.
2. **Durasi Perlakuan Pendek:** Perlakuan penggunaan Quizizz hanya dilakukan selama beberapa kali pertemuan, sehingga belum dapat menunjukkan efek jangka panjang terhadap hasil belajar siswa.
3. **Variabel Luar Tak Terkontrol:** Faktor-

faktor seperti latar belakang keluarga, akses terhadap teknologi di rumah, serta motivasi pribadi siswa tidak dapat dikendalikan sepenuhnya dan mungkin mempengaruhi hasil akhir.

4. **Keterbatasan Infrastruktur:** Tidak semua sekolah memiliki akses internet atau perangkat yang memadai untuk mendukung penggunaan media pembelajaran digital secara menyeluruh.

### **Rekomendasi**

Berdasarkan hasil penelitian dan keterbatasan yang telah diidentifikasi, beberapa rekomendasi yang dapat diajukan antara lain:

- **Penerapan Lebih Luas:** Penggunaan Quizizz sebaiknya diterapkan secara lebih luas pada berbagai jenjang pendidikan dan mata pelajaran untuk mengukur konsistensi efektivitasnya.
- **Pelatihan Guru:** Diperlukan pelatihan bagi para guru agar dapat memanfaatkan media pembelajaran digital secara optimal, khususnya dalam mengembangkan kuis dan evaluasi yang relevan dengan kurikulum.
- **Penelitian Lanjutan:** Perlu dilakukan penelitian lanjutan dengan cakupan lebih besar dan durasi lebih panjang, termasuk mempertimbangkan faktor sosial dan teknologi yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran interaktif.
- **Integrasi Kurikulum:** Quizizz dapat diintegrasikan secara sistematis dalam proses pembelajaran dan evaluasi dalam kurikulum, bukan hanya sebagai alat bantu tambahan.

### **PENUTUP**

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif

berbasis *Quizizz* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Data hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada nilai posttest kelompok eksperimen yang menggunakan *Quizizz*, dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional. Selain itu, siswa dalam kelompok eksperimen juga menunjukkan keterlibatan yang lebih tinggi dalam proses pembelajaran serta motivasi belajar yang meningkat. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dengan pendekatan gamifikasi seperti *Quizizz* mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif, yang pada akhirnya berdampak pada pencapaian akademik siswa.

Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan *Quizizz* sebagai media pembelajaran interaktif efektif dalam meningkatkan hasil belajar, partisipasi, dan motivasi siswa. Fitur-fitur interaktif yang dimiliki *Quizizz*, seperti skor, papan peringkat, dan umpan balik langsung, memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Kesimpulan ini juga memperkuat relevansi teori konstruktivisme, teori multimedia, dan teori gamifikasi dalam konteks pembelajaran di tingkat sekolah dasar, di mana siswa lebih mudah memahami materi ketika mereka secara aktif terlibat dalam proses belajar.

Melihat hasil yang positif, disarankan agar guru mulai mengintegrasikan media pembelajaran digital seperti *Quizizz* dalam kegiatan belajar mengajar. Pihak sekolah juga perlu memberikan dukungan berupa fasilitas dan pelatihan teknologi kepada para guru, agar penerapan media pembelajaran digital dapat dilakukan secara optimal dan berkesinambungan. Untuk penelitian

selanjutnya, dianjurkan agar cakupan diperluas pada beberapa sekolah, dengan durasi perlakuan yang lebih lama, serta mempertimbangkan variabel-variabel lain seperti latar belakang siswa, akses teknologi, dan peran orang tua, guna mendapatkan pemahaman yang lebih menyeluruh terhadap efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif.

Sebagai penutup, penelitian ini menegaskan pentingnya inovasi dalam dunia pendidikan, khususnya dalam memanfaatkan teknologi digital untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Penggunaan *Quizizz* sebagai media pembelajaran tidak hanya mendorong peningkatan hasil belajar, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan. Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi pijakan awal bagi para pendidik, pembuat kebijakan, dan peneliti untuk terus mengembangkan metode pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan zaman, serta mampu menjawab kebutuhan peserta didik di era digital ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Aziz, A., Budi, S., & Citra, D. (2022). *Penggunaan Quizizz dalam pembelajaran interaktif di sekolah dasar*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 123-135.
- Kurniawan, R., & Ningsih, S. (2021). *Efektivitas media pembelajaran digital dalam meningkatkan hasil belajar siswa*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(1), 45-60.
- Mayer, R. E. (2020). *Learning with multimedia: A cognitive theory of multimedia learning*. Cambridge University Press.
- Patisung, A., & Koowuttayakorn, S. (2020). *Gamification in education: Enhancing*

*student engagement and motivation.*

International Journal of Educational  
Technology, 5(3), 78-89.

Sugiyono. (2021). *Metode penelitian  
kuantitatif, kualitatif, dan R&D.*  
Alfabeta.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The  
development of higher psychological  
processes.* Harvard University Press