

IMPLEMENTASI QUIZZIZ DALAM PEMBEAJARAN IPAS DI KELAS 3 SD

I Wayan Sukawana¹, I Ketut Sudarsana², Ni Putu Candra Prastya Dewi³

^{1,2,3} Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri MPU Kuturan,
Singaraja, Indonesia

e-mail: sukawana07@gmail.com¹, iketutsudarsana@ihdn.ac.id², candrawik@gmail.com³

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi pemanfaatan platform Quizizz dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas 3 Sekolah Dasar (SD) serta mengeksplorasi respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif ini. Penelitian kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Pempatan, Karangasem, dengan melibatkan 17 siswa kelas 3 yang dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Data dikumpulkan melalui observasi selama tiga sesi pembelajaran IPAS menggunakan Quizizz, wawancara dengan guru dan siswa, serta analisis dokumen Modul Ajar dan hasil kuis siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru mengimplementasikan Quizizz sebagai kegiatan awal, aktivitas inti, dan evaluasi formatif, dengan memanfaatkan fitur-fitur seperti *timer*, *leaderboard*, dan umpan balik. Respon siswa secara umum positif, ditunjukkan dengan meningkatnya minat, keterlibatan, dan motivasi belajar. Sebagian besar siswa merasa Quizizz mudah digunakan dan membantu pemahaman materi. Penelitian ini menyimpulkan bahwa Quizizz berpotensi menjadi media pembelajaran yang inovatif dan menarik dalam pembelajaran IPAS di kelas rendah SD, meskipun perancangan kuis yang terintegrasi dengan tujuan pembelajaran tetap krusial.

Kata Kunci: Quizizz, IPAS, Media Pembelajaran Interaktif.

IMPLEMENTATION OF QUIZZIZ IN SCIENCE AND SOCIAL STUDIES LEARNING IN GRADE 3 ELEMENTARY SCHOOL

ABSTRACT

This study aims to describe the implementation of the Quizizz platform in Science and Social Studies (IPAS) learning in the 3rd grade of Elementary School and to explore student responses to the use of this interactive learning medium. This qualitative study with a descriptive research type was conducted at SD Negeri 2 Pempatan, Karangasem, involving 17 third-grade students selected through purposive sampling. Data were collected through observations during three IPAS learning sessions using Quizizz, interviews with teachers and students, and document analysis of the Teaching Module and student quiz results. The results showed that teachers implemented Quizizz as an initial activity, core activity, and formative evaluation, utilizing features such as timers, leaderboards, and feedback. Student responses were generally positive, indicated by increased interest, active engagement, and learning motivation. Most students found Quizizz easy to use and helpful in understanding the material. This study concludes that Quizizz has the potential to be an innovative and engaging learning medium in IPAS learning in the lower grades of elementary school, although the design of quizzes integrated with learning objectives remains crucial.

Keywords: Quizizz, IPAS, Interactive Learning Media.

PENDAHULUAN

Pendidikan di Sekolah Dasar (SD) memegang peranan fundamental dalam membentuk dasar pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap berbagai disiplin ilmu, termasuk Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Mata pelajaran IPAS memiliki signifikansi khusus dalam mengenalkan siswa pada konsep-konsep esensial yang berkaitan dengan lingkungan alam dan interaksi sosial di sekitar mereka, yang menjadi landasan penting untuk pembelajaran di jenjang pendidikan selanjutnya (KemendikbudristekNo.09, 2022). Namun, proses pembelajaran IPAS di kelas 3 SD seringkali dihadapkan pada sejumlah tantangan, terutama dalam upaya mempertahankan tingkat fokus siswa dan memfasilitasi pemahaman konsep-konsep yang mungkin terasa abstrak dan sulit divisualisasikan bagi anak usia sekolah dasar (Kartika & Arifudin, 2024). Metode pengajaran tradisional yang cenderung didominasi oleh penjelasan guru dan kurang melibatkan partisipasi aktif siswa dapat mengakibatkan penurunan motivasi belajar dan kurang optimalnya penyerapan materi pembelajaran (Hidayatulloh et al., 2023).

Dalam era kemajuan teknologi digital saat ini, integrasi teknologi dalam ranah pendidikan menawarkan beragam solusi inovatif yang berpotensi signifikan dalam meningkatkan kualitas dan efektivitas proses pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran interaktif, termasuk aplikasi dan platform berbasis permainan edukatif (game-based learning), diyakini memiliki kemampuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, memotivasi, dan sesuai dengan gaya belajar siswa yang beragam (Fitri & Hadi, 2024). Salah satu platform yang mendapatkan popularitas dan kemudahan akses adalah Quizizz. Quizizz merupakan sebuah alat daring yang memungkinkan para

pendidik untuk merancang kuis-kuis interaktif dengan berbagai variasi format pertanyaan, mengintegrasikan elemen-elemen gamifikasi seperti perolehan poin, lencana pencapaian, dan sistem peringkat, serta menyediakan umpan balik secara langsung yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa (Muhammad Fathi Nur Fadly & Prima Mutia Sari, 2022). Fitur-fitur yang ditawarkan oleh Quizizz ini diyakini memiliki potensi besar dalam meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, memicu motivasi intrinsik untuk belajar, dan memfasilitasi pemahaman konsep melalui pengalaman belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan (Rahman & Fuad, 2023).

Berbagai penelitian terkini telah menunjukkan dampak positif dari implementasi game edukasi dalam berbagai konteks mata pelajaran dan tingkatan pendidikan. Sebagai contoh, sebuah studi yang dilakukan oleh Rahmawati (2022) menemukan bahwa penggunaan kuis interaktif berbasis permainan secara signifikan mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA di tingkat sekolah dasar. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Jong & Tacoh (2024) menyoroti bagaimana pengintegrasian elemen gamifikasi ke dalam platform pembelajaran daring dapat secara efektif meningkatkan tingkat partisipasi dan motivasi belajar siswa secara keseluruhan. Secara lebih spesifik terkait dengan platform Quizizz, penelitian yang dilakukan oleh Sitorus & Santoso (2022) mengindikasikan bahwa platform ini terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Temuan-temuan dari penelitian-penelitian ini memberikan indikasi yang kuat mengenai potensi game edukasi, termasuk Quizizz, dalam meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa.

Meskipun demikian, penting untuk dicatat bahwa penelitian yang secara khusus mengeksplorasi implementasi Quizizz dalam konteks pembelajaran IPAS di kelas 3 SD dan secara mendalam menganalisis bagaimana respon siswa pada usia tersebut terhadap penggunaan platform ini sebagai media pembelajaran masih memerlukan kajian empiris yang lebih mendalam. Karakteristik unik siswa kelas 3 SD, termasuk rentang perhatian yang relatif pendek dan preferensi terhadap aktivitas yang konkret dan menyenangkan, menjadi faktor penting yang perlu dipertimbangkan dalam mengimplementasikan media pembelajaran berbasis teknologi (Wahyu et al., 2020). Oleh karena itu, pemahaman yang komprehensif mengenai bagaimana Quizizz diintegrasikan ke dalam pembelajaran IPAS di kelas rendah SD dan bagaimana siswa merespon pengalaman belajar tersebut akan memberikan wawasan yang berharga bagi para pendidik dan pengembang media pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi kesenjangan penelitian yang telah diuraikan, penelitian ini bertujuan untuk menjawab dua pertanyaan penelitian utama: Bagaimana implementasi penggunaan Quizizz dalam pembelajaran IPAS di kelas 3 SD? dan Bagaimana respon siswa kelas 3 SD terhadap penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran IPAS? Melalui upaya penelitian ini, diharapkan dapat dihasilkan kontribusi empiris yang signifikan mengenai efektivitas dan tingkat penerimaan Quizizz sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif dan menarik dalam konteks pembelajaran IPAS di tingkat awal pendidikan sekolah dasar (Fitri & Hadi, 2024). Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan panduan praktis bagi para guru dalam mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran, serta memberikan dasar bagi penelitian selanjutnya dalam bidang integrasi teknologi

pendidikan di tingkat sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena bertujuan untuk memahami secara mendalam implementasi pemanfaatan Quizizz dalam pembelajaran IPAS di kelas 3 SD serta mengeksplorasi dan mendeskripsikan respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif ini. Penelitian deskriptif digunakan untuk menggambarkan secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fenomena yang diteliti, yaitu bagaimana Quizizz diterapkan dalam pembelajaran dan bagaimana pengalaman serta persepsi siswa terhadap penggunaannya.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Pempatan yang berlokasi di Br. Dinas Waringin, Desa Pempatan, Kecamatan Rendang, Kabupaten Karangasem. Waktu penelitian ini dilaksanakan selama 1 bulan dengan 3 kali observasi dan wawancara. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 3 yang berjumlah 17 orang di SD Negeri 2 Pempatan yang terlibat dalam pembelajaran IPAS menggunakan Quizizz. Pemilihan subjek dilakukan dengan teknik *purposive sampling*, di mana peneliti memilih siswa berdasarkan kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Kriteria tersebut meliputi siswa yang aktif mengikuti pembelajaran IPAS dan telah berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran yang menggunakan Quizizz.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian mengenai implementasi pemanfaatan Quizizz dalam pembelajaran IPAS di kelas 3 SD dan respon siswa terhadap penggunaannya. Data yang diperoleh melalui observasi, wawancara dengan guru dan 17 siswa, serta analisis dokumen dianalisis secara deskriptif kualitatif.

Implementasi Pemanfaatan Quizizz dalam Pembelajaran IPAS

Berdasarkan observasi yang dilakukan selama tiga sesi pembelajaran IPAS yang menggunakan Quizizz, ditemukan bahwa guru mengimplementasikan platform ini dalam beberapa cara, Pertama Sebagai Kegiatan Awal (Apersepsi): Guru menggunakan kuis singkat di awal pembelajaran untuk mengaktifkan pengetahuan awal siswa terkait materi yang akan dipelajari. Contohnya, sebelum membahas tentang bagian tumbuhan, guru memberikan kuis bergambar tentang nama-nama bagian tumbuhan, Kedua Sebagai Aktivitas Inti (Latihan dan Pemahaman Konsep): Quizizz digunakan setelah penjelasan materi untuk memberikan latihan soal yang interaktif dan menarik. Soal-soal yang disajikan bervariasi, meliputi pilihan ganda, benar/salah, dan isian singkat. Guru terlihat memantau aktivitas siswa melalui layar proyektor dan memberikan arahan jika diperlukan, Ketiga Sebagai Evaluasi Formatif: Di akhir pembelajaran, guru menggunakan Quizizz sebagai alat untuk mengecek pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Hasil kuis langsung ditampilkan, memungkinkan guru untuk mengidentifikasi area mana yang masih memerlukan penguatan, Keempat Penggunaan Fitur Quizizz: Guru memanfaatkan fitur-fitur seperti *timer*, *leaderboard*, dan *memes* untuk menambah keseruan dan kompetisi dalam pembelajaran. Fitur *explanation* pada setiap soal juga dimanfaatkan guru untuk memberikan klarifikasi langsung setelah siswa menjawab.

Selanjutnya hasil wawancara dengan guru mengungkapkan bahwa Quizizz dipilih karena dianggap lebih menarik dan interaktif dibandingkan metode latihan soal konvensional. Guru menyatakan bahwa platform ini membantu meningkatkan keterlibatan siswa dan memberikan

umpan balik instan yang berguna untuk memantau pemahaman mereka. Guru juga menyoroti kemudahan dalam membuat dan menyesuaikan kuis sesuai dengan materi IPAS yang diajarkan. Terakhir analisis Modul Ajar menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz telah direncanakan sebagai salah satu strategi pembelajaran untuk mencapai kompetensi dasar tertentu dalam mata pelajaran IPAS. Hasil kuis siswa yang terekam dalam platform Quizizz menunjukkan variasi dalam tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Respon Siswa Kelas 3 SD terhadap Penggunaan Quizizz

Respon siswa terhadap penggunaan Quizizz dalam pembelajaran IPAS diungkapkan melalui observasi perilaku dan wawancara. Pertama Aspek Minat dan Keterlibatan: Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa (15 dari 17 siswa) terlihat antusias dan aktif selama kegiatan pembelajaran menggunakan Quizizz. Mereka menunjukkan kegembiraan saat menjawab soal dengan benar dan berusaha untuk mendapatkan skor tertinggi di *leaderboard*. Beberapa siswa bahkan spontan memberikan komentar positif seperti “Seru sekali, Pak!” ada juga yang menyebutkan “Soalnya asyik!”. Dua siswa terlihat sedikit kurang aktif di awal namun kemudian mulai berpartisipasi setelah beberapa soal. Kedua dari aspek Motivasi Belajar: Dalam wawancara, sebagian besar siswa (14 dari 17 siswa) menyatakan bahwa mereka lebih semangat belajar IPAS ketika menggunakan Quizizz dibandingkan hanya mengerjakan soal di buku. Mereka merasa tertantang dengan adanya poin dan peringkat, serta senang dengan *memes* lucu yang muncul setelah menjawab soal. Beberapa siswa mengatakan bahwa mereka jadi lebih fokus untuk menjawab soal dengan benar agar bisa naik peringkat. Tiga siswa menyatakan bahwa

mereka tetap suka belajar dengan cara biasa, namun tidak menolak penggunaan Quizizz. Ketiga Aspek Kemudahan Penggunaan: Hampir semua siswa (16 dari 17 siswa) menyatakan bahwa Quizizz mudah digunakan. Mereka tidak mengalami kesulitan dalam memilih jawaban atau memahami instruksi yang diberikan guru. Satu siswa awalnya sedikit bingung dengan *timer* namun kemudian terbiasa. Keempat Aspek Pemahaman Materi: Beberapa siswa (12 dari 17 siswa) merasa bahwa belajar dengan Quizizz membantu mereka lebih mudah memahami materi IPAS. Mereka menyukai adanya umpan balik langsung yang menjelaskan jawaban yang benar setelah mereka menjawab salah. Mereka juga merasa lebih mengingat materi karena proses belajarnya menyenangkan. Lima siswa lainnya merasa bahwa Quizizz lebih seperti permainan dan tidak terlalu fokus pada pemahaman materi, meskipun mereka tetap menikmatinya.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi Quizizz dalam pembelajaran IPAS di kelas 3 SD bervariasi, mulai dari kegiatan apersepsi hingga evaluasi formatif. Guru memanfaatkan berbagai fitur Quizizz untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa game edukasi dapat meningkatkan keterlibatan siswa (Sitorus & Santoso, 2022). Respon siswa terhadap penggunaan Quizizz secara umum positif. Tingginya minat dan keterlibatan siswa selama pembelajaran mengindikasikan bahwa Quizizz mampu memotivasi mereka untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar. Hal ini sejalan dengan teori *self-determination* yang menyatakan bahwa keterlibatan dan kesenangan dalam belajar dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa (Jong & Tacoh, 2024).

Kemudahan penggunaan platform Quizizz juga menjadi faktor penting dalam

penerimaannya oleh siswa kelas 3 SD. Antarmuka yang intuitif memungkinkan siswa untuk fokus pada materi pembelajaran tanpa terhambat oleh kesulitan teknis. Meskipun sebagian besar siswa merasa bahwa Quizizz membantu pemahaman materi melalui umpan balik langsung, beberapa siswa melihatnya lebih sebagai permainan. Hal ini menunjukkan bahwa guru perlu secara cermat merancang kuis dan mengintegrasikannya dengan tujuan pembelajaran yang jelas agar aspek edukatif dari Quizizz tetap menjadi fokus utama. Penggunaan Quizizz sebagai evaluasi formatif memberikan manfaat bagi guru dalam memantau pemahaman siswa secara cepat dan efisien (Rahmawati et al., 2022). Umpan balik instan juga membantu siswa untuk segera mengetahui area mana yang perlu mereka pelajari lebih lanjut.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa implementasi platform Quizizz dalam pembelajaran IPAS di kelas 3 SD menunjukkan variasi dalam penggunaannya oleh guru, mulai dari apersepsi hingga evaluasi formatif, dengan memanfaatkan fitur-fitur interaktif dan gamifikasi yang ditawarkan. Respon siswa terhadap penggunaan Quizizz secara umum positif, ditunjukkan dengan meningkatnya minat, keterlibatan aktif, dan motivasi belajar selama proses pembelajaran. Sebagian besar siswa juga merasakan kemudahan dalam menggunakan platform ini dan berpendapat bahwa Quizizz membantu mereka dalam memahami materi IPAS melalui umpan balik langsung yang diberikan. Meskipun demikian, penting untuk dicatat bahwa sebagian kecil siswa masih melihat Quizizz lebih sebagai permainan, sehingga menekankan perlunya perancangan kuis yang cermat dan integrasi yang jelas dengan tujuan pembelajaran. Hasil penelitian ini memberikan indikasi

kuat mengenai potensi Quizizz sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif dan menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di tingkat awal sekolah dasar, serta memberikan wawasan berharga bagi para pendidik dalam mengoptimalkan pemanfaatan teknologi dalam proses belajar mengajar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada Kepala Sekolah SD Negeri 2 Pempatan, rekan Guru, para Siswa atas segala bantuannya sehingga penelitian ini terwujud. Terima kasih juga disampaikan kepada Dewan Redaksi *Suluh Pendidikan: Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan* atas diterbitkannya artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Fitri, A. N., & Hadi, M. S. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital Pada Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar. *Jurnal Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Borneo*, 5(2), 133–146. <https://doi.org/10.21093/jtikborneo.v5i2.6995>
- Hidayatulloh, I., Kurniati, & Maimunah. (2023). Karakteristik Pembelajaran Siswa Tingkat Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Teknologi Pendidikan*, 3(1), 123–127.
- Jong, A., & Tacoh, Y. T. B. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1), 131–147. <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i1.7344>
- Kartika, I., & Arifudin, O. (2024). Strategi Guru Pendidikan Agama Islam (Pai) Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Al-Amar (JAA)*, 5(2), 171–187.
- KemendikbudristekNo.09. (2022). Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 009/H/KR/2022 Tentang Dimensi, Elemen, dan Sebelemen Profil Pelajar Pancasila Pada Kurikulum Merdeka. In *Kemendikbudristek BSKAP RI* (Issue 021).
- Muhammad Fathi Nur Fadly, & Prima Mutia Sari. (2022). Persepsi Siswa Terhadap Pemanfaatan Kahoot Dan Quizizz Dalam Pembelajaran Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1029–1037. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2792>
- Rahman, R., & Fuad, M. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Dalam Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *DISCOURSE: Indonesian Journal of Social Studies and Education*, 1(1), 75–80. <https://doi.org/10.69875/djosse.v1i1.103>
- Rahmawati, D. N., Nisa, A. F., Astuti, D., Fajariyani, F., & Suliyanti, S. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 2(1), 55–66. <https://doi.org/10.35878/guru.v2i1.335>
- Sitorus, D. S., & Santoso, T. N. B. (2022). Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Pada Masa Pandemi Covid-19. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(2), 81–88. <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i2.p81-88>
- Wahyu, Y., Edu, A. L., & Nardi, M. (2020). Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 6(1), 107–112. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v6i1.344>