

Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas Iv Sd Islam Tebu Ireng Abdul Wahid Hasyim Jakarta Selatan

Senny Widia Oktari
Universitas Samudra, Indonesia

INFO ARTIKEL

Sejarah artikel:

Diterima 7/05/2025
Disetujui 12/06/2025
Diterbitkan 8/7/2025

Penulis Korespondensi*:

Senny Widia Oktari
Universitas Samudra, Indonesia
sennywidiaktari@unsam.ac.id



©2025 Penulis. Diterbitkan oleh PT. Good Novelty Group. Ini adalah artikel akses terbuka di bawah lisensi CC BY SA (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran Quizizz untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Islam Tebu Ireng Abdul Wahid Hasyim Jakarta Selatan. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan *Pre-Eksperimen Design* jenis *One Group Pre-Test Post-Test Design*. Peneliti hanya menggunakan kelas eksperimen tanpa kelas kontrol guna melihat hasil pada *pre-test* dan *post-test* sebagai tolak ukur kesetaraan sebelum dan sesudah treatment menggunakan media pembelajaran Quizizz. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV. Teknik dalam pemilihan sampel yang digunakan ialah sampel jenuh. Sampel yang akan digunakan yaitu kelas IV dengan jumlah 26 orang siswa. Uji validitas digunakan dengan rumus *Pearson Product-Moment Correlation*. Kemudian dilanjutkan uji reliabilitas dengan rumus *Cronbach's Alpha*. Data pada hasil penelitian kemudian dilakukan uji normalitas dengan rumus uji *Kolmogorov-Smirnov*. Untuk uji T memakai *uji Paired Sample T-Test* pada taraf signifikansi $\alpha = 5\%$ atau $\alpha = 0.05$ pada uji hipotesis. Kemudian untuk menghitung berapa banyaknya dampak penggunaan media pembelajaran Quizizz pada hasil belajar, peneliti menggunakan uji *Size Effect*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Quizizz b memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap hasil belajar IPAS Siswa Kelas IV SD Islam Tebu Ireng Abdul Wahid Hasyim Jakarta Selatan.

KATA KUNCI

Media Pembelajaran, Quizizz, Hasil Belajar IPAS

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang efektif dan efisien agar peserta didik mampu meningkatkan kemampuan dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya. Pendidikan tidak terlepas dari adanya tanggung jawab dari guru sebagai fasilitator ataupun motivator. Revolusi Industri 4.0 menjadi tantangan tersendiri bagi guru di Indonesia. Salah satu tantangan yang dihadapi adalah bagaimana guru mampu menggabungkan perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) ke dalam proses pembelajaran, sehingga menjadikan peserta didik tidak tergerus oleh perkembangan zaman. Penggabungan TIK ke dalam dunia pendidikan tentu saja akan memberikan peningkatan pada kualitas pembelajaran, karena salah satu manfaat utama penggunaan TIK dalam pendidikan adalah memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan meningkatkan hasil belajar dan minat belajar siswa agar tidak jenuh dan monoton.

Pendidikan dasar adalah membekali siswa dengan keterampilan dasar berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang berguna dan sesuai dengan tingkat perkembangannya serta mempersiapkan mereka untuk melanjutkan pendidikan menengah. Salah satu mata

pelajaran yang memegang peranan penting dalam pendidikan dasar adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Kemendikbud (Karim, 2024) menjelaskan bahwa mata pelajaran IPAS mengintegrasikan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial dalam satu wadah, dengan tujuan untuk memberikan keterampilan berpikir kritis dan pemahaman yang holistik terhadap berbagai fenomena alam dan sosial. Namun dalam praktiknya pembelajaran IPAS di kelas seringkali dihadapi dengan banyak tantangan. Dalam implementasinya di lapangan banyak siswa yang masih belum memahami konsep dasar IPAS karena mereka menganggap bahwa pembelajaran IPAS monoton dan membosankan.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut guru dapat dengan leluasa menggunakan dan memanfaatkan teknologi dalam menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga dapat meningkatkan potensi siswa dan menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa, sehingga menciptakan pembelajaran yang tidak monoton dengan menggunakan media pembelajaran sebagai perantaranya (Elendiana & Prasetyo, 2021). Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran yaitu *Quizizz*. *Quizizz* merupakan sebuah *web tool* atau aplikasi pendidikan yang berupa permainan dalam bentuk kuis dan dapat digunakan sebagai alat penilaian dalam proses pembelajaran (Zhao, 2019). *Quizizz* dapat digunakan dengan mudah sebagai salah satu strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa menghilangkan esensi belajar yang sebenarnya (Rajendran et al., 2019). Selain itu guru juga dapat menggunakan gambar sebagai latar belakang pada kuis sehingga lebih menarik minat anak untuk mengerjakan kuis (Noor, 2020). Fitur-fitur pada *Quizizz* membuat siswa tertarik serta termotivasi untuk menyelesaikan kuis dengan benar (Pusparani, 2020). *Quizizz* juga berguna sebagai media evaluasi dalam proses pembelajaran yang bersifat menarik dan menyenangkan (Salsabila et al., 2020). Beberapa penelitian terdahulu juga menyebutkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini didasarkan pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Alfera Bektı Susanti, 2020) yang menyatakan bahwa media belajar berbasis *game* edukasi *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran *daring* pada tema Globalisasi. Selanjutnya dalam penelitian yang dilakukan oleh (Ju et al., 2018) menyimpulkan bahwa menggunakan *Quizizz* membuat peserta didik lebih tertarik belajar dan lebih berpusat pada materi yang disampaikan. Begitupun hasil penelitian yang dilakukan oleh (Panggabean & Harahap, 2020) berpendapat bahwa hasil belajar siswa dalam penggunaan media kuis interaktif *Quizizz* lebih baik dibandingkan tanpa menggunakan media kuis interaktif *Quizizz*.

Berdasarkan kedua penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual dapat mengakomodasi siswa dalam mencerna suatu materi yang dipelajari dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil observasi yang dilakukan di SD Islam Tebu Ireng Abdul Wahid Hasyim terdapat beberapa masalah diantaranya: 1) hasil belajar siswa kelas IV dalam pembelajaran IPAS rendah, 2) Media pembelajaran yang digunakan oleh guru masih konvensional. Hasil belajar siswa yang rendah didapat karena siswa kurang memahami materi yang telah dipaparkan oleh guru. Guru menyampaikan materi pembelajaran secara konvensional dan terpaku hanya pada buku pembelajaran dan media papan tulis saja. Sehingga pembelajaran yang berlangsung tersebut membuat siswa jemu dan kehilangan fokusnya serta berakibat pada kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti melakukan penelitian dengan tema “Pengaruh Media Pembelajaran *Quizizz* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SDI Tebu Ireng Abdul Wahid Hasyim Jakarta Selatan”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan *Pre-Eksperimen Design* jenis *One Group Pre-Test Post-Test Design*. Penelitian ini dilaksanakan di SDI Tebu Ireng Abdul Wahid Hasyim Jakarta Selatan. Peneliti hanya menggunakan kelas eksperimen tanpa adanya kelas kontrol guna melihat hasil pada *pre-test* dan *post-test* sebagai tolak ukur kesetaraan sebelum *treatment* menggunakan media pembelajaran *Quizizz* dan setelah *treatment* dengan media pembelajaran *Quizizz*. Selain itu, hal tersebut juga untuk melihat apakah terdapat perbedaan yang signifikan pada pengimplementasian media pembelajaran *Quizizz* terhadap hasil belajar IPAS Siswa Kelas IV SD Islam Tebu Ireng Abdul Wahid Hasyim.

Populasi yang dilibatkan dalam penelitian ini ialah siswa kelas IV SDI Tebu Ireng Abdul Wahid Hasyim Jakarta Selatan. Teknik dalam pemilihan sampel yang digunakan pada penelitian ini ialah sampel jemu. Dimana target dalam pengambilan sampel telah dipilih dan ditentukan oleh permasalahan yang ada dan sesuai untuk dijadikan sampel penelitian.

Sampel yang akan digunakan yaitu kelas IV dengan jumlah 26 orang siswa. Instrumen yang digunakan Instrumen yang digunakan pada penelitian ini ialah *test* yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda. Uji validitas digunakan dengan rumus *Pearson Product-Moment Correlation*. Kemudian dilanjutkan uji reliabilitas dengan rumus *Cronbach's Alpha*. Data pada hasil penelitian kemudian dilakukan uji normalitas dengan rumus uji *Kolmogorov-Smirnov*. Untuk uji T memakai *uji Paired Sample T-Test* pada taraf signifikansi $\alpha = 5\%$ atau $\alpha = 0.05$ pada uji hipotesis. Kemudian untuk menghitung berapa banyaknya dampak implementasi media pembelajaran *Quizizz* pada hasil belajar, peneliti menggunakan uji *Size Effect*. Semua perhitungan data yang diperoleh dibantu menggunakan aplikasi *IBM SPSS Statistics*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut adalah paparan data hasil Penelitian Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS SD Islam Tebu Ireng Abdul Wahid Hasyim Jakarta Selatan. Penelitian ini dilakukan di kelas IV dengan jumlah 26 orang siswa.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa

N	Nilai Minimum	Nilai Maksimum	Rata-rata	Simpangan Baku
Pre-test	26	15	100	65.19
Post-test	26	70	100	88.08

Hasil belajar siswa Sebelum diterapkan media pembelajaran *Quizizz* mendapatkan nilai rata-rata sebesar 65.19 dengan skor minimum sebesar 15, sedangkan skor maksimum sebesar 100. Kemudian setelah diberikan *treatment* dengan mengimplemtasikan media pembelajaran *Quizizz* dapat kita lihat di hasil *post-test* terdapat kenaikan yang signifikan yaitu hasil rata-rata sebesar 88.08 dengan skor minimum sebesar 70, sedangkan skor maksimum sebesar 100. Sehingga, peningkatan nilai rata-rata antara *pre-test* dan *post-test* sebesar 22.89. Dengan begitu dapat ditarik kesimpulan bahwa pengimplementasian media pembelajaran *Quizizz* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPAS Siswa Kelas IV SD Islam Tebu Ireng Abdul Wahid Hasyim Jakarta Selatan.

Selain menggunakan uji T juga dilakukan uji *size effect* untuk mengetahui seberapa besar pengaruh *treatment* terhadap hasil belajar siswa. meningkatkan hasil belajar IPAS Siswa Kelas IV SD Islam Tebu Ireng Abdul Wahid Hasyim Jakarta Selatan. Media pembelajaran *Quizizz* adalah sebuah alat bantu yang dapat digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran untuk membuat permainan kuis interaktif yang dijalankan menggunakan perangkat elektronik apapun yang dimiliki oleh peserta didik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa (Alfera Bekti Susanti,2020).

Pengimplementasian media pembelajaran *Quizizz* dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Hal tersebut senada dengan penelitian sebelumnya yang mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran *Quizizz* membuat peserta didik lebih tertarik belajar dan lebih berpusat pada materi yang disampaikan dan juga hasil belajar siswa dalam penggunaan media kuis interaktif *Quizizz* lebih baik dibandingkan tanpa menggunakan media kuis interaktif *Quizizz* (Panggabean & Harahap, 2020).

Tabel 2. Hasil Uji Analisis

Kelompok	Rerata	Standar Deviasi	Effect Size	Kategori
Pretest	32.06	6.88	4.65	Sangat Besar
Posttest				

Berdasarkan tabel 2 hasil uji *size effect* memperoleh hasil sebesar 4.65 dengan katagori implementasi media pembelajaran *Quizizz* memiliki pengaruh sangat besar dan signifikan dalam

KESIMPULAN

Implementasi media pembelajaran *Quizizz* memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Islam Tebu Ireng Abdul Wahid Hasyim Jakarta Selatan. Media

pembelajaran *Quizizz* dapat membuat pembelajaran IPAS menjadi lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa menjadi tertarik dengan pembelajaran IPAS dan memperoleh hasil belajar yang lebih baik dari sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfera Bekti Susanti. (2020). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Daring Pada Tema Globalisasi Melalui Media Belajar Berbasis Game Edukasi *Quizizz* Siswa Kelas Vi Sd Negeri Kesongo 01 Kabupaten Semarang. *Jurnal Pendidikan dan Profesi Pendidik*, 6(1), 73-82.
- Elendiana, M., & Prasetyo, T. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran NHT dan Model Pembelajaran STAD Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Education FKIP UNMA*, 7(1), 228-237. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i1.932>
- Ju, S. Y., Adam, Z., & Others. (2018). Implementing *Quizizz* As Game Based Learning In The Arabic Classroom. *European Journal Of Social Science Education And Research*, 5(1), 194-198.
- Karim, A., Anwar, U. S., & Suherman. (2024). Transformasi Pendidikan di Era Globalisasi: Integrasi dan Tantangan terhadap Sistem Pendidikan Indonesia. *Journal of Administration and Educational Management*, 7(1), 602-609. <https://doi.org/10.31539/alignment.v7i2.10149>
- Noor, S. (2020). Penggunaan *Quizizz* Dalam Penilaian Pembelajaran Pada Materi Ruang Lingkup Biologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati*, 6(1), 1-7. <https://doi.org/https://doi.org/10.33654/jph.v1i1.927>
- Panggabean, S., & Harahap, T. H. (2020). Studi Penerapan Media Kuis Interaktif *Quizizz*. *Mes. Journal Of Mathematics Education And Science*, 6(1), 78-83.
- Pusparani, H. (2020). Media *Quizizz* Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas Vi Di SDN Guntur Kota Cirebon. *Tunas Nusantara*, 2(2), 269-279. <https://doi.org/10.34001/jtn.v2i2.1496>
- Rajendran, T., Bin Naaim, N. A., & Yunus, M. M. (2019). Pupils Motivation And Perceptions Towards Learning English Using Quizvaganza. *International Journal of Scientific and Research Publications (IJSRP)*, 9(1). <https://doi.org/10.29322/ijrsp.9.01.2019.p8529>
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi (JIITUJ)*, 4(2), 163-173. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Zhao, F. (2019). Using *Quizizz* to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom. *International Journal of Higher Education*, 8(1), 37-43. <https://doi.org/10.5430/ijhe.v8n1p37>