

# “Pengaruh Penerapan Aplikasi Game Edukasi Quizizz Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”

Oleh:

Salsa Mei Mauludia,

Vanda Rezania

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Januari, 2026

# Pendahuluan

Perkembangan teknologi abad ke-21 menuntut integrasi teknologi dalam pembelajaran, namun pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih didominasi metode ceramah sehingga siswa cenderung pasif dan hasil belajar belum optimal. Rendahnya keterlibatan siswa menjadi salah satu penyebab belum tercapainya Kriteria Ketuntasan Minimal. Quizizz sebagai aplikasi game edukasi menyediakan pembelajaran interaktif dengan fitur gamifikasi yang mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, dan suasana belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penerapan aplikasi game edukasi Quizizz terhadap peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar pada mata pelajaran IPAS.

# Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

Apakah terdapat pengaruh penerapan aplikasi game edukasi Quizizz terhadap peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar pada mata pelajaran IPAS?

# Tujuan Penelitian

- Mengetahui pengaruh penerapan aplikasi game edukasi Quizizz terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar
- Menganalisis perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media Quizizz pada pembelajaran IPAS

# Metode

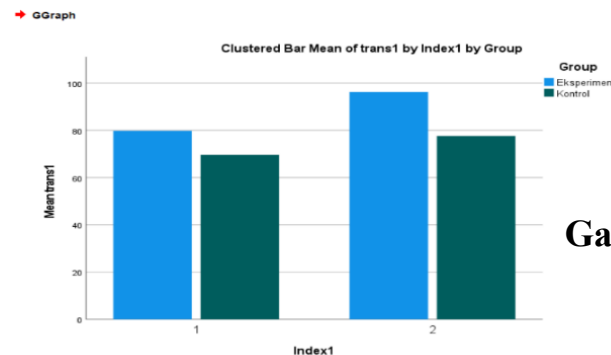
- Jenis penelitian: Kuantitatif
- Desain penelitian: True Experimental Design
- Rancangan: Pretest-Posttes Control Group Design
- Subjek penelitian: Siswa kelas IV SDN Candipari II Porong
- Jumlah sampel: 40 siswa (20 kelas eksperimen, 20 kelas kontrol)
- Teknik sampel: Sample Random Sampling

# Metode

- Instrumen penelitian: Tes pilihan ganda (pretest dan posttest)
- Jumlah soal: 25 soal valid
- Teknik analisis data:
  - a. Uji normalitas Shapiro-Wilk
  - b. Uji hipotesis → Paired Sample T-Test
  - c. Uji besar pengaruh → Eta Squared

# Hasil

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkan aplikasi game edukasi Quizizz pada pembelajaran IPAS. Nilai rata-rata pretest siswa sebelum perlakuan sebesar **74,7**, sedangkan nilai rata-rata posttest setelah perlakuan meningkat menjadi **87,15**. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media Quizizz memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa dibandingkan sebelum penerapan media pembelajaran berbasis game edukasi.



Gambar Hasil Uji Normalitas  
Sumber: SPSS Versi 27

# Hasil

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan **Paired Sample T-Test**, diperoleh nilai signifikansi  **$0,001 < 0,05$** , sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest siswa. Selain itu, hasil uji besar pengaruh menggunakan **Eta Squared** menunjukkan nilai **0,41**, yang termasuk dalam kategori pengaruh besar. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan aplikasi game edukasi Quizizz memberikan pengaruh yang kuat terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

		Paired Samples Test							
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest-Posttest	-16.400	10.772	2.409	-21.442	-11.358	-6.808	19	<.001

Gambar Hasil Uji *Paired Samples T-Test*  
Sumber : SPSS Versi 27

# Pembahasan

Penerapan aplikasi game edukasi Quizizz dalam pembelajaran IPAS terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa karena menciptakan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa. Fitur gamifikasi seperti leaderboard, batas waktu, dan umpan balik langsung mendorong siswa untuk lebih aktif, fokus, dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran membuat siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga terlibat langsung dalam memahami materi dan menyelesaikan permasalahan. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pentingnya keaktifan siswa dan penggunaan teknologi sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

# Pembahasan

Hasil penelitian ini sejalan dengan berbagai penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa penggunaan Quizizz dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa dibandingkan pembelajaran konvensional. Pembelajaran berbasis game memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna melalui persaingan sehat dan evaluasi secara langsung, sehingga siswa lebih mudah memahami letak kesalahan dan memperbaikinya. Sebaliknya, pembelajaran konvensional yang berpusat pada ceramah cenderung membuat siswa pasif dan kurang antusias. Oleh karena itu, penggunaan media Quizizz menjadi alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran IPAS.

# Temuan Penting Penelitian

Penelitian ini menemukan bahwa penerapan aplikasi game edukasi Quizizz memberikan pengaruh yang besar terhadap peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar pada mata pelajaran IPAS. Pembelajaran berbasis game mendorong keterlibatan aktif siswa melalui fitur kompetisi, umpan balik langsung, dan tampilan yang menarik, sehingga siswa lebih termotivasi dan fokus selama proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan Quizizz menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak monoton, yang berdampak pada peningkatan pemahaman konsep serta hasil belajar siswa secara signifikan dibandingkan pembelajaran konvensional.

# Manfaat Penelitian

Penelitian ini memberikan manfaat teoretis berupa pengayaan kajian tentang pemanfaatan media video tur museum sebagai sumber belajar IPS berbasis kearifan lokal di sekolah dasar. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenali budaya daerah. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi sekolah dalam mengembangkan pembelajaran kontekstual yang memanfaatkan potensi budaya lokal.

# Referensi

- H. Khulud, “Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa,” *Tsaqofah*, vol. 4, no. 2, pp. 804–816, 2023, doi: 10.58578/tsaqofah.v4i2.2385.
- S. GTK, “40 Persen Guru yang Siap dengan Teknologi,” Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan. Accessed: Jan. 09, 2025. [Online]. Available: <https://gtk.kemdikbud.go.id/index.php/read-news/40-persen-guru-yang-siap-dengan-teknologi>
- R. Rahayu, S. Iskandar, and Y. Abidin, “Inovasi Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia,” *J. Basicedu*, vol. 6, no. 2, pp. 2099–2104, 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i2.2082.
- S. Agung, A. N. Khoirunisa, and S. Suryaningsih, “Tantangan Guru Sekolah Luar Biasa Pada Pembelajaran Ipa Di Abad 21,” *Alotrop*, vol. 6, no. 1, pp. 43–52, 2022, doi: 10.33369/alo.v6i1.21089.
- M. Suendarti, “Pemahaman Konsep Ilmu Pengetahuan Alam Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa,” *Pros. Semin. Nas. Sains*, vol. 1, no. 1, pp. 273–277, 2020.
- T. Yuliatun, K. Uskenat, and S. K. Jua, “Pengembangan Tes IPA Dua Tingkat Berbasis Permainan Jumanji Untuk Mengukur Pemahaman Konsep,” *Sch. J. Pendidik. dan Kebud.*, vol. 13, no. 1, pp. 39–47, 2023, doi: 10.24246/j.js.2023.v13.i1.p39-47.
- L. Lusiani, “Penggunaan Aplikasi Online Quizizz dalam Menganalisis Hasil Tes Kognitif Siswa pada Materi Energi,” *Sci. Phys. Educ. J.*, vol. 4, no. 1, pp. 15–23, 2020, doi: 10.31539/spej.v4i1.1637.

# Referensi

- R. Amornchewin, “pengembangan keterampilan Bahasa SQL dalam Definisi Data dan Bahasa Manupulasi Data Menggunakan Latihan dengan Quizizz Untuk Keterlibatan Belajar Siswa,” *Indones. J. Informatif Educ.*, vol. 2, no. 2, p. 87, 2018.
- L. V. Wihartanti, R. P. Wibawa, R. I. Astuti, and B. Aji, “Penggunaan aplikasi quizizz berbasis smartphone dalam membangun kemampuan berpikir kritis mahasiswa,” pp. 362–368, 2019.
- D. S. Sitorus and T. N. B. Santoso, “Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Pada Masa Pandemi Covid-19,” *Sch. J. Pendidik. dan Kebud.*, vol. 12, no. 2, pp. 81–88, 2022, doi: 10.24246/j.js.2022.v12.i2.p81-88.
- M. Ardiansyah, “Efektivitas Penggunaan Platform Quizizz dalam Meningkatkan Minat dan Pemahaman Konsep Matematika,” *SAP (Susunan Artik. Pendidikan)*, vol. 6, no. 3, pp. 417–423, 2022, doi: 10.30998/sap.v6i3.9892.
- S. Mulyati and H. Evendi, “Pembelajaran Matematika melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP,” *GAUSS J. Pendidik. Mat.*, vol. 3, no. 1, pp. 64–73, 2020, doi: 10.30656/gauss.v3i1.2127.
- S. S. Setiawati, “Santy Shafira Setiawati, 2020 Profil Model Mental Siswa Pada Submateri Hukum Laju Reaksi Dengan Menggunakan Tes Diagnostik Model Mental Pilihan Ganda Dua Tingkat Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu,” 2020.
- A. Yandi, K. P. A. Nathania, and Y. Syaza Kani Putri, “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review),” *J. Pendidik. Siber Nusant.*, vol. 1, no. 1, pp. 13–24, 2023, doi:

# Referensi

- S. B. Sartika, R. S. Untari, V. Rezania, and L. I. Rochmah, *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*, Cetakan Pe. Sidoarjo: UMSIDA PRESS, 2022.
- S. Paling and Dkk, *Media Pembelajaran Digital*, Cetakan Pe. Makassar: TOHAR MEDIA, 2024.
- M. P. I. Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran Digital*, Cetakan Pe., vol. 8, no. 1. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2021. [Online]. Available: [https://www.researchgate.net/publication/352887544\\_Media\\_Pembelajaran\\_Digital](https://www.researchgate.net/publication/352887544_Media_Pembelajaran_Digital)
- E. Smita Manurung, K. Aryaningrum, and S. Sunedi, “PENGARUH MEDIA VIDEO ANIMANSI POWTOON BERBASIS KEARIFAN LOKAL TERHADAP HASIL BELAJARAN IPAS KELAS IV SEKOLAH DASAR,” *Soc. J. Inov. Pendidik. IPS*, vol. 5, no. 2, pp. 712–722, Jul. 2025, doi: 10.51878/social.v5i2.5957.
- I. Y. Nurangraini, A. M. I. Puspita, and W. Nurmalasari, “Keefektifan Media Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa,” *J. Penelit. Pendidik.*, vol. 9, no. 2, 2022, doi: <https://journal.uniku.ac.id/index.php/pedagogi/article/view/6662>.
- A. S. Arifin and K. Wachidah, “Local Wisdom Videos Boost Elementary Social Studies Outcomes in Indonesia [Video Kearifan Lokal Dongkrak Hasil Belajar IPS SD di Indonesia],” *Inq. J.*, vol. 3, no. 2, p. 35, 2025, doi: <https://ojs.wiindonesia.com/index.php/ij/article/view/354>.

# Referensi

- N. A. Putri and V. Rezanía, “Analisis Perbandingan Hasil Belajar pada Kurikulum 2013 dengan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar Muhammadiyah Kecamatan Tulangan,” *J. Papeda J. Publ. Pendidik. Dasar*, vol. 5, no. 2, pp. 179–187, 2023, doi: 10.36232/jurnalpendidikdasar.v5i2.4031.
- S. B. Sartika, R. S. Untari, V. Rezanía, and L. I. Rochmah, *Belajar Dan Pembelajaran*. 2022. [Online]. Available: <file:///C:/Users/Acer/Downloads/1315-Article Text-6388-1-10-20230712.pdf>
- I. Mahmudi, M. Z. Athoillah, E. B. Wicaksono, and A. R. Kusuma, “Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom,” *J. Multidisiplin Madani*, vol. 2, no. 9, pp. 3507–3514, 2022, doi: 10.55927/mudima.v2i9.1132.
- Dimiyati and Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2009.
- V. F. Agrifina, V. Vrisilia, L. N. Agustina, Supriyadi, and A. Izzatika, “Pedagogika : Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan,” vol. 12, no. 2, pp. 414–431, 2024.
- H. F. Nur, *Media Quiz Interaktif “Quizizz” Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar*. Karanggayam, Depok, Sleman, Yogyakarta: PUSTAKA EGALITER, 2022.
- Setiawan, “Belajar Dan Pembelajaran Tujuan Belajar Dan Pembelajaran,” *Uwais Inspirasi Indones.*, no. August, p. 200, 2017, [Online]. Available: <https://www.coursehero.com/file/52663366/Belajar-dan-Pembelajaran1-convertedpdf/>

# Referensi

- E. Nurliana and O. F. Nugroho, “Analisis Hasil Belajar Dalam Penggunaan Quizizz Pada Pembelajaran IPA,” in *Seminar Nasional Ilmu Pendidikan dan Multi Disiplin*, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, 2021, pp. 1–8. [Online]. Available: <https://prosiding.esaunggul.ac.id/index.php/snip/article/view/139>
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: ALFABETA, 2024.
- Nurazizah, Y. Carlian, and I. M. Pratiwi, “EduBase : Journal of Basic Education Penggunaan Media Lembar Balik ( Flip Chart ) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa dalam Pembelajaran Tematik,” vol. 2, pp. 78–87, 2021.
- V. Rezania, “Similarity rizky 2023,” 2023.
- F. Zhao, “Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom,” vol. 8, no. 1, pp. 37–43, 2019, doi: 10.5430/ijhe.v8n1p37.
- J. P. Grinias, “Making a Game Out of It: Using Web-Based Competitive Quizzes for Quantitative Analysis Content Review,” 2017, doi: 10.1021/acs.jchemed.7b00311.
- I. N. Latifah, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kuis Interaktif Berbantuan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa,” Institut Agama Islam Negeri Syekh Nurjati Cirebon, 2022.
- D. Y. Nugroho, K. Situmorang, P. S. Tahulending, M. M. Y. A, and C. L. Rumerung, “Pemanfaatan Teknologi Dalam Pendidikan: Penggunaan Fitur Gamifikasi Daring Di YPK Penabur Bandar Lampung,” vol. 2, pp. 1–9, 2019.
- M. Y. Salam, A. Mudinillah, and A. Agustina, “Jurnal basicedu,” vol. 6, no. 2, pp. 2738–2746, 2022.

