



# **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *QUIZIZZ* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV DALAM MATA PELAJARAN IPS DI UPT SPF SD INPRES BONTOMANAI KOTA MAKASSAR**

**Siti Mu'minah<sup>1\*</sup>, Yumriani<sup>2</sup>, Syarifah Aeni Rahman<sup>3</sup>**

<sup>1\*,2,3</sup> Pendidikan Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
 Universitas Muhammadiyah Makassar

\*Email: [sitimuminah673@gmail.com](mailto:sitimuminah673@gmail.com), [yumriani69@gmail.com](mailto:yumriani69@gmail.com), [syarifah.aeni@unismuh.ac.id](mailto:syarifah.aeni@unismuh.ac.id)

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i4.3648>

## **Abstrak**

Siti Mu'minah. 2025. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif *Quizizz* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV dalam Mata Pelajaran IPS di UPT SPF SD Inpres Bontomanai Kota Makassar. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Yumriani dan Pembimbing II Syarifah Aeni Rahman Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPS di UPT SPF SD Inpres Bontomanai Kota Makassar. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimental dengan desain Nonequivalent Control Group Design. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV UPT SPF SD Inpres Bontomanai yang berjumlah 46 siswa, terdiri dari kelas IV-A sebanyak 23 siswa dan kelas IV-B sebanyak 23 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh (total sampling) dengan kelas IV-A sebagai kelas eksperimental dan kelas IV-B sebagai kelas kontrol. Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar yang diberikan dalam bentuk pretest dan posttest. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial yang meliputi uji normalitas dengan Shapiro-Wilk, uji homogenitas dengan Levene, dan uji hipotesis menggunakan Paired Sample t-test dengan bantuan program SPSS versi 26. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar pada kedua kelompok. Pada kelas eksperimental, rata-rata nilai pretest sebesar 70 meningkat menjadi 83,70 pada posttest. Sedangkan pada kelas kontrol, rata-rata nilai pretest sebesar 68,26 meningkat menjadi 80,22 pada posttest. Berdasarkan uji hipotesis menggunakan Paired Sample t-test, diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ , yang menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Kesimpulan penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran interaktif *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa kelas IV dalam mata pelajaran IPS di UPT SPF SD Inpres Bontomanai Kota Makassar. Media pembelajaran *Quizizz* terbukti lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan metode konvensional, karena mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran Interaktif, *Quizizz*, Hasil Belajar, IPS, Sekolah Dasar

## **1. PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam membentuk manusia yang cerdas, berakhlak, dan mampu bersaing di era globalisasi. Pendidikan dasar, khususnya di tingkat sekolah dasar, berfungsi untuk memberikan bekal awal kepada peserta didik dalam berbagai aspek, baik kognitif, afektif, maupun psikomotor. Salah satu mata pelajaran penting yang diajarkan di sekolah dasar adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), yang bertujuan untuk membentuk siswa agar mampu memahami lingkungan sosialnya, mengembangkan kepedulian sosial, serta menjadi warga negara yang aktif dan bertanggung jawab.

Namun, dalam pelaksanaan pembelajaran IPS di sekolah dasar, masih ditemukan berbagai



kendala, terutama dalam hal metode dan media pembelajaran yang digunakan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV di UPT SPF SD Inpres Bontomanai Kota Makassar pada tanggal 28 November 2024, diperoleh informasi bahwa pembelajaran IPS masih didominasi oleh metode ceramah dan pemberian tugas tertulis. Guru menjadi satu-satunya sumber informasi, dan interaksi yang terjadi di dalam kelas sangat terbatas. Akibatnya, siswa menjadi pasif dan kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, pemanfaatan fasilitas teknologi seperti LCD proyektor belum dilakukan secara optimal karena keterbatasan keterampilan guru dalam mengoperasikan perangkat digital.

Kondisi ini berdampak langsung pada hasil belajar siswa. Data menunjukkan bahwa dari 46 siswa kelas IV, sebanyak 11 siswa (23,91%) belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 70 pada mata pelajaran IPS. Hal ini menandakan adanya permasalahan dalam efektivitas pembelajaran yang perlu segera diatasi.

Kurangnya variasi dalam penyampaian materi dan tidak digunakannya media pembelajaran interaktif menjadi salah satu penyebab utama rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam metode dan media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa. Salah satu alternatif solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, yaitu *Quizizz*. *Quizizz* merupakan platform pembelajaran digital yang dirancang untuk membuat kuis interaktif dengan elemen permainan (gamifikasi), seperti leaderboard, skor instan, dan animasi yang menarik. Media ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam pembelajaran.

Pemilihan *Quizizz* sebagai media pembelajaran dalam penelitian ini bukan tanpa alasan. Menurut Aditiyawarman, dkk. (2022), *Quizizz* merupakan media pembelajaran berbasis digital yang efektif untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam belajar. Sementara itu, Suhartatik (2020) menambahkan bahwa *Quizizz* dapat digunakan dalam berbagai jenis penilaian, mulai dari harian hingga akhir semester. Selain itu, Sanjaya (2015) menyebutkan bahwa suasana belajar yang menyenangkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Platform *Quizizz* memungkinkan penyampaian materi yang lebih interaktif dan memberikan umpan balik secara langsung kepada siswa setelah menjawab soal.

Menurut teori konstruktivisme, proses belajar yang bermakna terjadi ketika siswa terlibat aktif dalam membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman langsung. *Quizizz* sangat sesuai dengan prinsip ini karena siswa dapat belajar secara mandiri dan mendapatkan umpan balik instan, sehingga mereka dapat memperbaiki kesalahan mereka secara langsung. Selain itu, *Quizizz* juga memungkinkan siswa untuk belajar dengan kecepatan masing-masing, yang sangat penting dalam pembelajaran individual.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif *Quizizz* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV dalam Mata Pelajaran IPS di UPT SPF SD Inpres Bontomanai Kota Makassar”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh media pembelajaran interaktif *Quizizz* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS, serta memberikan alternatif metode pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan menyenangkan.

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimental untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa. Metode eksperimental dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengukur pengaruh perlakuan tertentu terhadap variabel yang diteliti dalam kondisi yang terkendali (Sugiyono, 2024). Desain penelitian menggunakan *nonequivalent control group design* dengan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimental yang mendapat perlakuan menggunakan media *Quizizz* dan kelompok kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional.



Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV UPT SPF SD Inpres Bontomanai yang berjumlah 46 siswa, terdiri dari kelas IV-A (23 siswa) dan kelas IV-B (23 siswa). Teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh (total sampling), sehingga seluruh populasi dijadikan sampel penelitian. Pemilihan teknik ini didasarkan pada pertimbangan bahwa kedua kelas memiliki karakteristik yang homogen, jumlah siswa yang relatif sama, dan kemampuan akademik yang setara. Kelas IV-A ditetapkan sebagai kelas eksperimental dan kelas IV-B sebagai kelas kontrol berdasarkan hasil observasi awal yang menunjukkan kesetaraan kemampuan kedua kelas.

Variabel penelitian terdiri dari variabel bebas berupa penggunaan media pembelajaran *Quizizz* dan variabel terikat berupa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Pembelajaran berbasis *Quizizz* didefinisikan sebagai penggunaan platform permainan edukasi yang membawa aktivitas multi-pemain ke dalam ruang kelas untuk menjadikan pembelajaran lebih aktif, inovatif, dan interaktif. Hasil belajar diukur melalui nilai tes dengan skala 0-100 yang diperoleh dari posttest, yang mencerminkan tingkat keberhasilan atau pemahaman siswa dalam mempelajari materi pelajaran IPS.

**Tabel 1 Desain Penelitian Nonequivalent Control Group Design**

| Kelas         | Pretest | Perlakuan | Posttest |
|---------------|---------|-----------|----------|
| Eksperimental | Y1      | X1        | Y2       |
| Kontrol       | Y1      | X2        | Y2       |

Sumber: Delviana (2021)

Keterangan:

X1 : Perlakuan menggunakan *Quizizz*

X2 : Perlakuan tanpa menggunakan *Quizizz*

Y1 : Pemberian pretest

Y2 : Pemberian posttest

Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar yang diberikan dalam dua tahap: pretest dan posttest. Pretest diberikan kepada kedua kelompok sebelum perlakuan untuk mengukur kemampuan awal siswa, sedangkan posttest diberikan setelah perlakuan untuk mengukur perubahan hasil belajar. Skor tes ditransformasikan ke dalam nilai 0-100 menggunakan rumus:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah skor mentah}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

**Tabel 2 Kategori Skor Hasil Belajar Peserta Didik**

| No | Rentang Nilai (%) | Kriteria      |
|----|-------------------|---------------|
| 1  | 90-100            | Sangat Baik   |
| 2  | 80-89             | Baik          |
| 3  | 70-79             | Cukup         |
| 4  | 60-69             | Kurang        |
| 5  | 0-59              | Sangat Kurang |

Sumber: (Syachtiyani & Trisnawati, 2021)

Selain tes, penelitian ini juga menggunakan dokumentasi sebagai teknik pengumpulan data tambahan untuk memperoleh informasi pendukung seperti catatan, arsip, atau hasil kerja siswa yang relevan dengan penelitian.

Prosedur penelitian dilaksanakan melalui tiga tahap sistematis. Tahap persiapan meliputi observasi awal dan wawancara dengan guru kelas IV untuk mengidentifikasi masalah pembelajaran IPS, studi literatur terkait media *Quizizz* dan hasil belajar, penyusunan dan validasi instrumen penelitian, serta penetapan sampel penelitian. Tahap pelaksanaan dimulai dengan pemberian pretest kepada kedua kelompok untuk mengukur kemampuan awal siswa, dilanjutkan dengan intervensi pembelajaran dimana kelas eksperimental menerapkan media *Quizizz* dan kelas kontrol menggunakan metode konvensional, kemudian diakhiri dengan pemberian posttest untuk mengukur hasil belajar setelah intervensi. Tahap penyelesaian meliputi analisis data menggunakan statistik deskriptif dan inferensial, penarikan kesimpulan berdasarkan hasil analisis, dan penyusunan laporan penelitian.

Analisis data menggunakan kombinasi statistik deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif meliputi perhitungan mean, median, modus, standar deviasi, nilai minimum, dan maksimum untuk



menggambarkan karakteristik data hasil belajar siswa. Analisis inferensial terdiri dari tiga tahap pengujian yang dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 26. Pertama, uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk (karena sampel  $< 50$ ) dengan taraf signifikansi 5% ( $\alpha = 0,05$ ) untuk memastikan data berdistribusi normal. Kedua, uji homogenitas menggunakan Levene test untuk mengetahui apakah varians kedua kelompok homogen. Ketiga, uji hipotesis menggunakan Paired Sample t-test untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest pada kelompok eksperimental dan kontrol.

Hipotesis penelitian yang diuji adalah  $H_0$ : Tidak terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran menggunakan *Quizizz*, dan  $H_a$ : Terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran menggunakan *Quizizz*. Kriteria pengambilan keputusan berdasarkan nilai signifikansi (p-value) dibandingkan dengan  $\alpha = 0,05$ , dimana jika nilai Sig. (2-tailed)  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, sebaliknya jika nilai Sig. (2-tailed)  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama lima kali pertemuan dengan pertemuan pertama untuk pretest, pertemuan kedua hingga keempat untuk proses pembelajaran, dan pertemuan kelima untuk posttest. Hasil penelitian dibagi menjadi dua analisis yaitu statistik deskriptif dan statistik inferensial untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa kelas IV dalam mata pelajaran IPS.

#### 1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis deskriptif menunjukkan distribusi skor hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif *Quizizz*. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat peningkatan rata-rata skor pada kedua kelompok, namun peningkatan pada kelas eksperimental lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

**Tabel 3 Analisis Descriptive Statistic Pretest & Posttest Hasil Belajar Kelas Eksperimental dan Kelas Kontrol**

| Kriteria       | Kelas Eksperimental |                 | Kelas Kontrol  |                 |
|----------------|---------------------|-----------------|----------------|-----------------|
|                | <i>Pretest</i>      | <i>Posttest</i> | <i>Pretest</i> | <i>Posttest</i> |
| N              | 23                  | 23              | 23             | 23              |
| Minimal        | 50                  | 65              | 55             | 65              |
| Maksimal       | 85                  | 95              | 90             | 95              |
| Mean           | 70                  | 83.70           | 68.26          | 80.22           |
| Std. Deviation | 9.535               | 8.689           | 10.511         | 7.459           |

(Sumber: Hasil Analisis Deskriptif Hasil Belajar Siswa Menggunakan SPSS Versi 26)

Berdasarkan tabel di atas, terdapat peningkatan positif pada kedua kelas dengan rata-rata skor pretest dan posttest yang mengalami peningkatan. Namun, peningkatan pada kelas eksperimental lebih tinggi dengan rata-rata meningkat menjadi 83,70 dibandingkan kelas kontrol yang mencapai 80,22.

**Tabel 4 Distribusi Frekuensi Pretest Hasil Belajar Kelas Eksperimental dan Kelas Kontrol**

| Rentang Nilai | Kriteria      | Kelas Eksperimental |                | Kelas Kontrol |                |
|---------------|---------------|---------------------|----------------|---------------|----------------|
|               |               | Frekuensi           | Persentase (%) | Frekuensi     | Persentase (%) |
| 90-100        | Sangat Baik   | 0                   | 0              | 1             | 4              |
| 80-89         | Baik          | 5                   | 21,74          | 4             | 17             |
| 70-79         | Cukup         | 10                  | 43,48          | 6             | 26             |
| 60-69         | Kurang        | 5                   | 21,74          | 8             | 35             |
| 0-59          | Sangat Kurang | 3                   | 13,04          | 4             | 17             |
| <b>Jumlah</b> |               | <b>23</b>           | <b>100</b>     | <b>23</b>     | <b>100</b>     |

Distribusi frekuensi pretest menunjukkan bahwa pada kelas eksperimental, sebagian besar



siswa (43,48%) memperoleh nilai 70-79 dengan kriteria cukup, sedangkan pada kelas kontrol sebagian besar siswa (35%) memperoleh nilai 60-69 dengan kriteria kurang. Hal ini menunjukkan bahwa kedua kelas memiliki perbedaan kemampuan awal, namun masih berada di bawah kategori baik.

**Tabel 4 Distribusi Frekuensi Posttest Hasil Belajar Kelas Eksperimental dan Kelas Kontrol**

| Rentang Nilai | Kriteria      | Kelas Eksperimental |                | Kelas Kontrol |                |
|---------------|---------------|---------------------|----------------|---------------|----------------|
|               |               | Frekuensi           | Persentase (%) | Frekuensi     | Persentase (%) |
| 90-100        | Sangat Baik   | 9                   | 39,13          | 4             | 17             |
| 80-89         | Baik          | 10                  | 43,48          | 8             | 35             |
| 70-79         | Cukup         | 4                   | 17,39          | 10            | 43             |
| 60-69         | Kurang        | 0                   | 0              | 1             | 4              |
| 0-59          | Sangat Kurang | 0                   | 0              | 0             | 0              |
| <b>Jumlah</b> |               | <b>23</b>           | <b>100</b>     | <b>23</b>     | <b>100</b>     |

Distribusi frekuensi posttest menunjukkan peningkatan yang signifikan pada kedua kelas. Pada kelas eksperimental, sebagian besar siswa (43,48%) memperoleh nilai 80-89 dengan kriteria baik, bahkan 39,13% siswa mencapai kriteria sangat baik. Sementara pada kelas kontrol, sebagian besar siswa (35%) memperoleh nilai 80-89 dengan kriteria baik, namun masih ada 43% siswa yang berada pada kriteria cukup.

## 2. Analisis Statistik Inferensial

### a. Uji Normalitas

Uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal. Kriteria pengujian adalah jika sig. > 0,05 maka data berdistribusi normal, dan jika sig. < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal.

**Tabel 5 Hasil Uji Normalitas Data Kelas Eksperimental dan Kelas Kontrol**

| Variabel            | Sig.  | Kesimpulan                                  |
|---------------------|-------|---------------------------------------------|
| Kelas Eksperimental | 0,086 | Kedua kelas dinyatakan berdistribusi normal |
| Kelas Kontrol       | 0,082 |                                             |

Hasil uji normalitas menunjukkan nilai sig untuk kelas eksperimental sebesar 0,086 ( $0,086 > 0,05$ ) dan kelas kontrol sebesar 0,082 ( $0,082 > 0,05$ ). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kedua kelas berdistribusi normal.

### b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas menggunakan uji Levene untuk mengetahui apakah varians kedua kelompok sama atau homogen. Kriteria pengujian adalah jika nilai signifikansi > 0,05 maka data homogen, dan jika nilai signifikansi < 0,05 maka data tidak homogen.

**Tabel 6 Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimental dan Kelas Kontrol**

| Variabel            | Sig.         | Kesimpulan                     |
|---------------------|--------------|--------------------------------|
| Kelas Eksperimental | 0,360 > 0,05 | Kedua kelas dinyatakan homogen |
| Kelas Kontrol       |              |                                |

Hasil uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,360 ( $0,360 > 0,05$ ), sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data kedua kelas adalah sama atau homogen.

### c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis menggunakan paired sample t-test untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa. Hipotesis yang diuji adalah  $H_0$ : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa, dan  $H_1$ : Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa.

**Tabel 7 Hasil Uji Paired Sample Test**

| Statisik       | <i>Posttest Eksperimental</i> | <i>Posttest Kontrol</i> |
|----------------|-------------------------------|-------------------------|
| Sig (2-tailed) | 0,000 < 0,05                  |                         |





|            |                                   |
|------------|-----------------------------------|
| Kesimpulan | Terdapat pengaruh yang signifikan |
|------------|-----------------------------------|

Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) = 0,000 ( $0,000 < 0,05$ ), sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran interaktif *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa kelas IV dalam mata pelajaran IPS.

### Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengukur pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *Quizizz* pada pembelajaran IPS kelas IV materi "Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan". Penelitian menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimental yang menerapkan media pembelajaran interaktif *Quizizz* dan kelas kontrol yang menggunakan media berupa lembar soal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kedua kelompok mengalami peningkatan hasil belajar, namun peningkatan pada kelas eksperimental lebih signifikan dibandingkan kelas kontrol.

Peningkatan hasil belajar peserta didik di kedua kelas disebabkan karena media pembelajaran memberikan respon yang baik dari siswa. Siswa menyukai variasi dalam presentasi materi pembelajaran dan menganggapnya lebih menarik dibandingkan metode pengajaran tradisional. Hal ini sesuai dengan pendapat Wardani, dkk. (2024) bahwa penggunaan media pembelajaran memiliki dampak positif terhadap pencapaian belajar siswa terkait pemahaman konsep dan motivasi belajar serta siswa lebih aktif dan mampu mengenal teknologi pembelajaran. Menurut Agustira & Rahmi, (2022), media pembelajaran merupakan alat yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar untuk membantu siswa memahami materi dan membuat pembelajaran lebih menarik sehingga timbul minat belajar dan terciptanya hasil belajar yang baik.

Peningkatan hasil belajar yang signifikan dapat dijelaskan melalui teori konstruktivisme yang menekankan bahwa siswa harus aktif dalam proses pembelajaran untuk membangun pengetahuan mereka sendiri. Menurut Mustafa & Winarno (Arafah, dkk. 2023), konstruktivisme adalah pendekatan pembelajaran yang memberikan kebebasan kepada siswa untuk membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman dan proses belajar. Teori ini menekankan bahwa siswa harus aktif dalam proses belajar, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator yang menyediakan lingkungan belajar yang mendukung.

Peningkatan yang signifikan pada media pembelajaran interaktif *Quizizz* terjadi karena *Quizizz* memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Fitur-fitur dalam *Quizizz* seperti tampilan visual yang menarik dan sistem skor yang kompetitif mampu meningkatkan fokus dan semangat belajar siswa. Selain itu, pembelajaran berbasis game ini juga membantu guru dalam melakukan evaluasi secara cepat dan objektif. Hal ini sejalan dengan pendapat Manurung, dkk. (2020) yang menyatakan bahwa aplikasi *Quizizz* membuat proses latihan di kelas menjadi lebih aktif dan menyenangkan dengan fitur-fitur yang menarik, sehingga siswa tidak hanya belajar tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses tersebut.

Implementasi pembelajaran menggunakan *Quizizz* dilakukan melalui tiga tahapan. Tahap pertama adalah membuka pembelajaran dengan apersepsi dan pengenalan materi. Tahap kedua adalah menyiapkan dan membuka *Quizizz* yang telah dirancang sebelumnya dengan menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk video yang telah diunggah. Tahap ketiga adalah memberikan kuis melalui fitur paper mode di *Quizizz*, dimana siswa mengerjakan soal menggunakan kartu jawaban yang dibagikan secara fisik, kemudian peneliti menggunakan fitur Scan and Score untuk melihat hasil jawaban siswa. Setelah selesai, peneliti bersama siswa mendiskusikan jawaban kuis dan memberikan umpan balik terhadap jawaban yang kurang tepat.

Selama proses pembelajaran, siswa terlihat lebih aktif dan antusias mengikuti kegiatan belajar. Siswa bersemangat dalam mengerjakan kuis, berdiskusi, dan mencoba memahami materi secara mendalam. Antusiasme siswa ini berdampak positif pada pemahaman konsep yang diajarkan. *Quizizz* sebagai media pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan dengan penyajian materi melalui video yang membantu siswa memahami konsep secara visual dan auditori serta pembelajaran menjadi lebih variatif dan tidak monoton.

Penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terbukti sesuai dengan prinsip-prinsip teori konstruktivisme. Kesesuaian ini dapat dilihat dari peningkatan aktivitas belajar siswa yang sangat



kelas, dimana siswa tidak lagi hanya mendengarkan penjelasan guru secara pasif tetapi terlibat langsung dalam mengerjakan kuis interaktif dan berpartisipasi aktif dalam diskusi kelas. Fitur umpan balik langsung yang disediakan oleh *Quizizz* memungkinkan siswa untuk mengetahui tingkat pemahaman mereka secara mandiri dan memperbaiki pemahaman mereka sendiri. Hal ini sangat membantu dalam proses pembelajaran yang lebih efektif.

Meskipun demikian, media pembelajaran interaktif *Quizizz* juga memiliki beberapa kekurangan yaitu membutuhkan koneksi internet yang baik untuk dapat digunakan secara maksimal, dan fitur peringkat setelah melakukan kuis dapat membuat sebagian siswa merasa tertekan atau kurang percaya diri jika terus-menerus berada di peringkat bawah. Namun, media pembelajaran interaktif *Quizizz* memiliki kelebihan yang lebih dominan dibandingkan kekurangannya dan sangat cocok digunakan dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan penelitian Maharani, dkk. (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, dan penelitian Al Mawaddah, dkk. (2021) yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Quizizz* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa.

#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif *Quizizz* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas IV dalam mata pelajaran IPS di UPT SPF SD Inpres Bontomanai Kota Makassar. Hal ini dibuktikan melalui analisis statistik inferensial yang menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000, lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Peningkatan hasil belajar terlihat jelas pada kelas eksperimental yang menggunakan *Quizizz*, dimana rata-rata nilai pretest sebesar 70 (kategori cukup) meningkat menjadi 83,70 (kategori baik) pada posttest. Sementara itu, kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional juga menunjukkan peningkatan dari 68,26 (kategori cukup) menjadi 80,22 (kategori baik), namun peningkatan pada kelas eksperimental lebih tinggi. Temuan ini mengkonfirmasi bahwa *Quizizz* berhasil menciptakan pembelajaran interaktif yang memotivasi siswa dan secara efektif meningkatkan penguasaan materi IPS.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- Aditiyawardman, M. A., Sondang, M., Hanifah, L., & Kusumayati, L. D. (2022). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Untuk Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran. *Jurnal Penelitian*, 7(1), 24–36. <https://doi.org/10.46491/jp.v7i1.840>
- Agustira, S., & Rahmi, R. (2022). penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada tingkat SD. *Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 4(1), 72–80.
- 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>
- Arafah, A. A., Sukriadi, & Samsuddin, A. F. (2023). Implikasi Teori Belajar Konstruktivisme pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 13(2), 358–366. <https://doi.org/10.37630/jpm.v13i2.946>
- Delviana, K. (2021). *Pengaruh Penggunaan Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Muhammadiyah 13 Medan Di Masa Pandemi*. 143.
- Dr. Wina Sanjaya, M. P. (2015). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Kencana. <https://books.google.co.id/books?id=Y9xDDwAAQBAJ>
- 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>
- Manurung, A. S., Halim, A., & Rosyid, A. (2020). Pengaruh Kemampuan Berpikir Kreatif untuk meningkatkan Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1274–1290. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.544>



- Sugiyono. (2024). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D* (Cetakan ke). ALFABETA, cv.
- Suhartatik, T. (2020). *BEST PRACTICE Implikasi Media Quizizz Berbasis Android Terhadap Kualitas Pembelajaran dalam Mencetak Siswa Berprestasi Di Tingkat Nasional*. Ahlimedia Book. <https://books.google.co.id/books?id=jDP4DwAAQBAJ>
- Syachtiyani, W. R., & Trisnawati, N. (2021). Analisis Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 90–101.
- Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). *Analisis Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 4(April), 134–140.