



PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PEMAHAMAN ISI TEKS CERITA PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA PADA SISWA KELAS VI DI SEKOLAH DASAR

Agus Pramono

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Surabaya

Article Info

Dikirim 2 Agustus 2025

Revisi 15 Agustus 2025

Diterima 25 Agustus 2025

Abstract

This Classroom Action Research aims to improve students' learning outcomes in understanding narrative texts in Indonesian language learning among sixth-grade students at SD Negeri Ngradin I, Padangan District. Initial observations revealed that teachers were not utilizing media and technology effectively during the learning process. As a result, students showed low interest in learning due to the use of conventional and monotonous teaching methods. In response to technological advancements in education, the researcher conducted a study on "The Use of Quizizz as a Learning Medium to Improve Indonesian Language Learning Outcomes of Sixth-Grade Students in Elementary School." The research was conducted in two cycles consisting of planning, implementation, observation, and reflection. The results showed that the students' average score increased from 60.45 in the first cycle to 77.73 in the second cycle, and the mastery level improved from 45.45% to 81.82%.

Kata kunci:

*Media Pembelajaran,
Quizizz, Pemahaman Teks*

Abstrak

Penelitian Tindakan Kelas ini memiliki tujuan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pemahaman Isi Teks Cerita pada Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas VI di SD Negeri Ngradin I Kecamatan Padangan. Pada saat observasi awal yang peneliti lakukan di SD Negeri Ngradin I Kec. Padangan, peneliti menemukan bahwa guru kurang optimal dalam penggunaan media dan teknologi pada saat proses pembelajaran berlangsung. Minat belajar siswa kurang karena metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan monoton. Dengan adanya kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan serta berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang "Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas VI di Sekolah Dasar". Penelitian ini dilaksanakan melalui dua siklus, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian rata-rata nilai siswa mengalami peningkatan dari 60,45 pada siklus I menjadi 77,73 pada siklus II, sehingga ketuntasan meningkat dari 45,45% menjadi 81,82%.

This is an open-access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Penulis Korespondensi:

*Agus Pramono

*aguspramono168@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses perubahan tingkah laku, penambahan ilmu pengetahuan serta pengalaman hidup agar peserta didik menjadi lebih dewasa dalam pemikiran dan sikap (Khoirroni et al., 2023). Proses pembelajaran yaitu adanya komunikasi terjalin dari pendidik serta peserta didik, sehingga menentukan nilai peserta didik untuk meraih tujuan pembelajaran (Tafonao, 2018). Keberhasilan proses pembelajaran dapat dilihat dari ketercapaian kompetensi belajar siswa. Kompetensi belajar siswa meliputi proses dan hasil belajar. Pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran, disamping menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar dan rasa percaya diri sendiri (Utomo, 2020). Selain itu, literasi membaca pada jenjang Sekolah Dasar merupakan fondasi penting dalam membangun kemampuan berpikir kritis dan keterampilan akademik siswa. Beberapa studi menunjukkan bahwa peningkatan kualitas pemahaman bacaan berdampak langsung terhadap pencapaian akademik siswa di semua mata pelajaran (Kurniawati et al., 2022).

Untuk menunjang keberhasilan keduanya diperlukan media pembelajaran. *Quizizz* adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan (Purba, 2019). Aplikasi *Quizizz* juga aplikasi yang mendukung pembelajaran, dari pembuatan materi, latihan, serta kuis dengan Visual yang menarik. Dalam aplikasi *quizizz* ini juga peserta didik dapat melihat peringkat yang dicapai sehingga dapat menumbuhkan minat siswa untuk meraih hasil belajar yang memuaskan. *Quizizz* mempunyai karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik menghibur dalam proses pembelajaran (Harlini, 2022). *Quizizz* juga memungkinkan peserta didik untuk saling bersaing dan minat mereka belajar. Sehingga, dapat mewujudkan cita-cita dan tujuan pendidikan secara konkret. Berdasarkan penjelasan diatas mengenai aspek pendidikan yang berkembang yang mengikuti perkembangan zaman. Peneliti mencoba menggunakan media pembelajaran yang menggunakan metode aplikasi berbasis *Quizizz*.

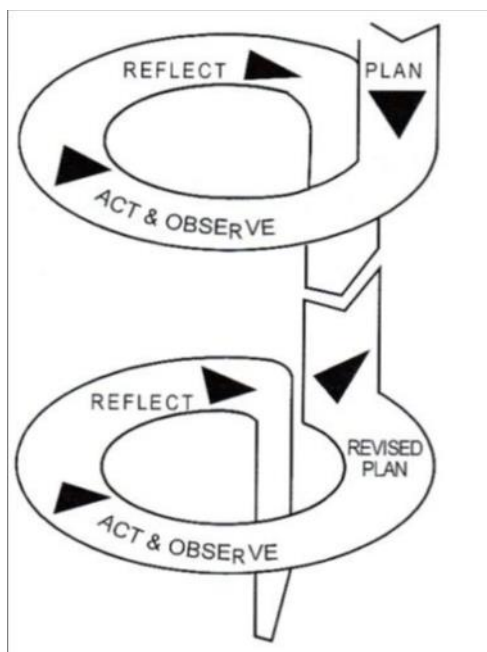
Pada saat observasi awal yang peneliti lakukan di SD Negeri Ngradin I Kec. Padangan, peneliti menemukan bahwa selama ini guru kurang optimal dalam penggunaan media dan teknologi pada saat proses Pembelajaran berlangsung, sehingga siswa mudah

cepat bosan dalam kegiatan belajar mengajar berlangsung khususnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Minat belajar siswa kurang karena metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan monoton. Dengan adanya kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan serta berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas VI di Sekolah Dasar”.

Beberapa penelitian sebelumnya telah mengeksplorasi penggunaan media digital seperti e-learning atau PowerPoint dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, namun masih terbatas yang secara spesifik menggunakan aplikasi berbasis game seperti Quizizz untuk meningkatkan pemahaman teks cerita. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada efektivitas media Quizizz sebagai pendekatan inovatif dan menyenangkan di jenjang SD. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: "Bagaimana penggunaan media Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar pemahaman isi teks cerita pada siswa kelas VI SD?" Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan media Quizizz.

METODE

Jenis Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas yang akan peneliti lakukan adalah penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model Kemis & McTagart (Wijaya & Dedi, 2011: 21). Penelitian dilaksanakan dalam bentuk siklus dengan menggunakan empat tahap tindakan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi dalam suatu spiral yang saling berkait. Desain penelitian yang akan peneliti lakukan adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Desain Penelitian menurut Kemmis dan Mc. Taggart

Keterangan: Siklus I:

Perencanaan (*Plan*) I Tindakan (*Act*) I Observasi (*Observe*) I Refleksi (*Reflect*) I

Siklus II:

Perencanaan (*Plan*) II Tindakan (*Act*) II Observasi (*Observe*) II Refleksi (*Reflect*) II

HASIL

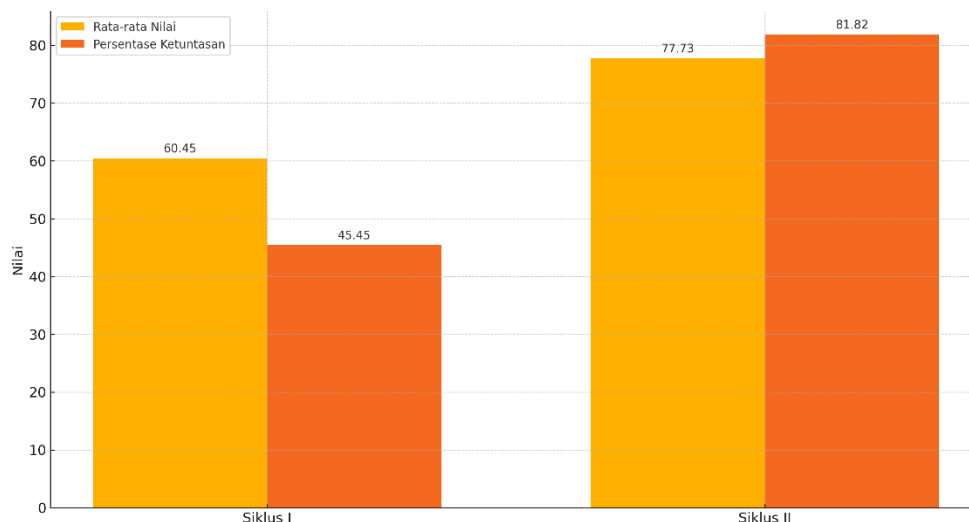
Dari siklus 1 dan 2 yang dilakukan pada penelitian ini, didapatkan peningkatan nilai siswa seperti pada tabel berikut:

Tabel 1. Peningkatan Rata-Rata Nilai Tes Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II

No	Tahap Tindakan	Rata-rata Nilai tes hasil belajar	Persentase ketuntasan minimal
1.	Siklus I	60,45	45,45%
2.	Siklus II	77,73	81,82%
3.	Peningkatan	17,28	36,37%

Berdasarkan **Tabel 1** di atas, dapat diketahui bahwa rata-rata nilai tes hasil belajar dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan 17,28. Rata-rata nilai tes hasil belajar seluruh siswa kelas VI meningkat dari 60,45 pada siklus I menjadi 77,73 pada siklus II.

persentase perbandingan siswa yang tuntas atau telah mencapai kriteria ketuntasan minimal meningkat 36,37% dari siklus I ke siklus II. Persentase siswa yang tuntas pada siklus I sebesar 45,45% meningkat menjadi 81,82% pada siklus II.



Gambar 2. Perbandingan Hasil Siklus I dan Siklus II

Gambar di atas menunjukkan visualisasi perbandingan antara rata-rata nilai hasil belajar dan persentase ketuntasan belajar minimal siswa kelas VI SD Negeri Ngradin I pada dua siklus pelaksanaan tindakan kelas. Pada Siklus I, rata-rata nilai siswa adalah 60,45 dengan persentase ketuntasan sebesar 45,45%. Setelah dilakukan tindakan perbaikan pembelajaran menggunakan media Quizizz, terjadi peningkatan yang signifikan pada Siklus II, yaitu rata-rata nilai meningkat menjadi 77,73 dan persentase ketuntasan mencapai 81,82%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti Quizizz mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap isi teks cerita dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Visualisasi ini juga menggambarkan efektivitas strategi pembelajaran yang dilakukan secara sistematis dan reflektif melalui pendekatan siklus.

PEMBAHASAN

Penelitian Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pemahaman Isi Teks Cerita pada Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas VI SD Negeri Ngradin I Kec. Padangan tahun pelajaran 2024/2025 mulai dilaksanakan pada bulan September 2024 sampai Desember 2024. Penelitian ini dimulai dari observasi, siklus I dan siklus II dengan setiap siklusnya terdiri dari dua pertemuan. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan ditemukan permasalahan bahwa kemampuan memahami isi teks cerita pada pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas VI SD

Negeri Ngradin I Kec. Padangan belum optimal. Dari 11 siswa, terdapat 5 siswa yang mampu memahami isi teks cerita pada pembelajaran Bahasa Indonesia serta 6 siswa yang belum mampu. Pada saat pembelajaran, guru juga tidak menggunakan media yang menarik dan bervariasi. Media yang digunakan guru hanya berupa buku pelajaran bahasa Indonesia kelas VI. Akibatnya, siswa kelas VI kurang antusias dan kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Pembelajaran pemahaman isi teks cerita pada pembelajaran Bahasa Indonesia hanya didominasi oleh siswa yang mampu memahami teks sedangkan siswa yang belum mampu terlihat ada yang kurang fokus, ada yang bermain sendiri, bahkan ada yang mengganggu teman lain yang sedang belajar.

Berdasarkan data kondisi awal tersebut, peneliti dan guru sepakat bahwa akan Meningkatkan Hasil Belajar Pemahaman Isi Teks Cerita pada Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas VI SD Negeri Ngradin I Kec. Padangan dengan menggunakan media *quizizz*. Proses pembelajaran mengalami peningkatan terlihat ketika tidak ada siswa yang kehilangan fokus saat pembelajaran. Siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran dan aktif bertanya maupun berpendapat. Hal ini senada dengan pendapat Hasanudin (2017) bahwa media dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari guru kepada siswa sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga proses belajar dapat terjadi. Siswa akan senang, antusias, dan aktif dalam mengikuti pembelajaran dengan digunakannya media. Media berupa bahan bacaan yang ada di sekolah dapat mempengaruhi minat dan kemampuan membaca siswa (Akhadiah dalam Fadhilatullaili, 2020). Untuk itu, adanya media pembelajaran *quizizz* dalam pembelajaran juga akan merangsang pikiran siswa sehingga kemampuan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pemahaman Isi Teks Cerita pada Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas VI SD Negeri Ngradin I Kec. Padangan dapat meningkat.

SIMPULAN

Kualitas proses pembelajaran menggunakan Media Pembelajaran *Quizizz* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pemahaman Isi Teks Cerita pada Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas VI di Sekolah Dasar Negeri Ngradin I Kecamatan Padangan meningkat. Hal ini dapat dilihat dari hasil pelaksanaan tindakan yang menunjukkan adanya peningkatan proses pembelajaran di setiap siklusnya. Pada kondisi awal, siswa kurang antusias dan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Pada siklus I, siswa sudah

antusias namun masih kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Pada siklus II, antusiasme siswa meningkat dan siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Kemampuan Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pemahaman Isi Teks Cerita pada Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas VI di Sekolah Dasar Negeri Ngradin I Kecamatan Padangan meningkat. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata hasil belajar siswa dan persentase ketuntasan siswa.

REFERENSI

- Ajiatmojo, A. S. (2021). Penggunaan e-learning pada proses pembelajaran daring. *TEACHING: Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 1(3), 229-235.
- Dari, Y. (2022). *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lahat* (Doctoral dissertation, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu).
- Efendi, N. M. (2018). Revolusi pembelajaran berbasis digital (Penggunaan animasi digital pada start up sebagai metode pembelajaran siswa belajar aktif). *Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi, & Antropologi*, 2(2), 173-182.
- Firmadani, F. (2020). Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93-97.
- Harlini, H. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Dalam Pembelajaran PAI Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Di SD Negeri 14 Kepahiang. *GUAU: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, 2(6), 9-15.
- Harun, I. (2015). Efektifitas Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *POTENSIA: Jurnal Kependidikan Islam*, 1(2), 175-190.
- Hasanah, N. (2020). Pelatihan penggunaan aplikasi microsoft power point sebagai media pembelajaran pada guru sd negeri 050763 gebang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 34-41.
- Jauhari, M. I. (2018). Peran media pembelajaran dalam pendidikan islam. *Piwulang: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 54-67.

- Kurniawati, F. N. A. (2022). Meninjau permasalahan rendahnya kualitas pendidikan di indonesia dan solusi. *Academy of Education Journal*, 13(1), 1-13.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Jurnal pendidikan akuntansi indonesia*, 8(2).
- Pratama, M. P. (2022). Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Mata Kuliah Dasar-Dasar Komputer. *PROSIDING UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA TORAJA*, 2(1), 76-82.
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan konsentrasi belajar mahasiswa melalui pemanfaatan evaluasi pembelajaran quizizz pada mata kuliah kimia fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29-39.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal komunikasi pendidikan*, 2(2), 103-114.
- Utomo, H. (2020). Penerapan media quizizz untuk meningkatkan hasil belajar siswa pelajaran tematik siswa kelas IV SD Bukit Aksara Semarang. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 1(3), 37-43.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936.