



PENGUNAAN QUIZZIZ SEBAGAI MEDIA INOVASI INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN TRANSFORMASI ENERGI DI SDN BAURENO III KELAS IV

Eko Purwanto

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Surabaya

Article Info

Dikirim 2 Agustus 2025

Revisi 16 Agustus 2025

Diterima 24 Agustus 2025

Abstract

This study is a Classroom Action Research (CAR) aimed at improving the learning outcomes of fourth-grade students in the Natural and Social Sciences (IPAS) subject, particularly on the topic of Energy Transformation, through the use of the digital-based learning media Quizizz. The research was motivated by students' low academic achievement in this topic, indicated by scores below the Minimum Completion Criteria (KKM), and the lack of active student involvement during lessons. The study was conducted at SDN Baureno III, involving 19 fourth-grade students as research subjects. The research was implemented in two cycles, each consisting of planning, action, observation, and reflection. Data were collected using learning outcome tests, student activity observation sheets, and documentation. The results showed a significant improvement in student learning outcomes, with the percentage of mastery increasing from 45% in the pre-action stage to 72% in Cycle I, and further to 94% in Cycle II. The integration of Quizizz successfully enhanced student motivation, participation, and comprehension through its interactive quiz features. These findings suggest that Quizizz is an effective and engaging alternative learning media that supports the improvement of science learning outcomes at the elementary school level.

Kata kunci:

Hasil Belajar,
Transformasi Energi,
IPAS, Quizizz, Penelitian
Tindakan Kelas

Abstrak

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), khususnya pada materi Transformasi Energi, melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital Quizizz. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa pada materi tersebut yang ditunjukkan oleh pencapaian nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) serta kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian dilaksanakan di SDN Baureno III dengan subjek penelitian sebanyak 19 siswa kelas IV. Metode penelitian terdiri dari dua siklus, masing-masing siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar, observasi aktivitas siswa, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa dari pra tindakan ke siklus 1 dan siklus II. Presentase ketuntasan belajar dari

45 % pada pra tindakan menjadi 72% pada siklus I, dan mencapai 94% pada siklus II. Penggunaan media Quizizz terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa melalui game pada fitur Quizizz, partisipasi aktif, dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Dengan demikian, media Quizizz efektif untuk digunakan sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar.

This is an open-access article under the [CC BY-SA](#) license.



Penulis Korespondensi:

* Eko Purwanto

*eko.23599@mhs.unesa.ac.id

PENDAHULUAN

Peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi dirinya melalui cara, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu dalam proses pembelajaran (Kartini & Dewi, 2021). Istilah “peserta didik” merujuk kepada individu yang sedang mengikuti kegiatan belajar di sekolah atau lembaga pendidikan formal, mencakup seluruh jenjang pendidikan dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi. Peserta didik juga sering disebut sebagai murid, siswa, atau mahasiswa sesuai dengan tingkat pendidikan yang sedang ditempuh. Dalam proses pembelajaran, keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan sangat erat kaitannya dengan peran guru. Peran dan fungsi guru bersifat integratif, meliputi kemampuan mendidik, membimbing, mengajar, dan melatih yang satu sama lain tidak dapat dipisahkan (Sopian, 2016).

Hasil belajar merupakan pencapaian prestasi belajar yang diperoleh peserta didik sesuai dengan kriteria atau nilai yang telah ditetapkan. Hasil belajar tidak hanya mencerminkan penguasaan materi, tetapi juga keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Untuk mendukung tercapainya hasil belajar yang optimal, diperlukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran dalam perspektif pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis dalam menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Komunikasi yang saling melengkapi antara pendidik dan peserta didik menjadi kebutuhan primer dalam menciptakan suasana belajar yang efektif (Muhajid, Syafiq, Ubaidillah, & Nasution, 2024).

Perkembangan teknologi digital telah menghadirkan berbagai alternatif media pembelajaran interaktif yang mampu menarik minat siswa. Salah satunya adalah aplikasi

Quizizz, sebuah platform pembelajaran berbasis kuis interaktif yang memuat materi dalam bentuk pertanyaan berbagai tema dan jenjang pendidikan. Konten pada *Quizizz* dapat dirancang sendiri oleh pendidik sesuai kebutuhan pembelajaran (Al Mawaddah, Hidayat, Amin, & Hartatik, 2021). Melalui fitur permainan interaktif, *Quizizz* tidak hanya membantu meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga mendorong partisipasi aktif siswa dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Berdasarkan hasil pengamatan awal di kelas IV SD Negeri Baureno III, ditemukan bahwa hasil belajar IPAS pada materi “Transformasi Energi di Sekitar Kita” masih rendah. Hal ini terlihat dari pencapaian nilai siswa yang sebagian besar belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) serta kurangnya keterlibatan aktif siswa selama pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, perlu dilakukan upaya perbaikan dengan memanfaatkan media pembelajaran inovatif berbasis teknologi digital. Salah satu alternatif yang potensial adalah penggunaan *Quizizz* sebagai media interaktif dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini diharapkan dapat mendeskripsikan bagaimana penerapan media *Quizizz* mampu meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV pada materi Transformasi Energi serta mengetahui aktivitas guru, aktivitas siswa, dan respon siswa terhadap penggunaan media tersebut. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan mengungkap kebenaran secara ilmiah melalui metode penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan secara sistematis (Waruwu, 2023).

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif deskriptif dalam bentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dimana dalam penelitian ini mencari solusi dari permasalahan pembelajaran yang ada di kelas dan bagaimana cara mengatasinya. Penelitian berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Media Quizziz Materi Transformasi Energi Pada Siswa Kelas IV di SDN BAURENO III” ini berupaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV.

Pelaksanaan penelitian ini memerlukan bantuan dari teman sejawat dan juga Kepala sekolah untuk mengamati dan juga memberi masukan atas kegiatan penelitian yang dilaksanakan dikelas. Diperlukan kolaborasi antara guru peneliti dengan teman guru yang lain agar penelitian berjalan dengan baik dan dapat memperoleh hasil sesuai yang diinginkan.

Sebelum pelaksanaan tindakan, dilakukan tahap pra siklus untuk mengetahui kondisi awal hasil belajar siswa. Tahap pra siklus dilaksanakan dengan pemberian tes awal (pre-test) yang bertujuan mengukur tingkat penguasaan materi oleh siswa sebelum penggunaan media pembelajaran inovatif.

HASIL

Hasil tes pra siklus menunjukkan bahwa capaian hasil belajar siswa masih belum optimal. Banyak siswa yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah. Hal ini mengindikasikan bahwa metode pembelajaran yang digunakan sebelumnya belum mampu memfasilitasi pemahaman siswa secara maksimal. Berikut disajikan data persentase nilai siswa pada tahap pra siklus:

Tabel 1. Prosentase Nilai Siswa Pra Siklus

No.	Nilai	Frekuensi	Prosentase (%)	Kategori
1.	≥ 70	10	53 %	\geq KKTP
2.	< 70	9	47 %	$<$ KKTP
Total		19	100 %	

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa dari 19 siswa yang mengikuti tes pra siklus, sebanyak 10 siswa (53%) telah mencapai ketuntasan belajar dengan nilai ≥ 70 . Sementara itu, sebanyak 9 siswa (47%) masih belum tuntas karena memperoleh nilai di bawah KKM. Persentase siswa yang belum tuntas menunjukkan bahwa hampir separuh kelas masih mengalami kesulitan dalam memahami materi transformasi energi, sehingga diperlukan perbaikan dalam proses pembelajaran.

Selain analisis hasil belajar, dilakukan pula identifikasi tingkat kesukaran butir soal pre-test. Tujuannya adalah untuk memastikan instrumen tes yang digunakan memiliki variasi tingkat kesulitan yang seimbang dan dapat mencerminkan penguasaan konsep secara komprehensif. Distribusi butir soal berdasarkan indeks kesukaran dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Distribusi Butir Soal *Pre Test* Berdasarkan Tingkat Kesukaran

Indeks Kesukaran	Jumlah	Persentase
Mudah	5	33,3 %
Cukup	6	40 %
Sukar	4	26,6 %

Tabel tersebut menunjukkan bahwa soal pre-test terdiri atas 33,3% butir soal mudah, 40% soal kategori cukup, dan 26,6% soal sukar. Distribusi tingkat kesukaran yang relatif merata ini menunjukkan bahwa instrumen evaluasi telah dirancang secara proporsional untuk mengukur berbagai tingkat pemahaman siswa, mulai dari konsep dasar hingga pemahaman yang lebih kompleks.

Secara keseluruhan, data pra siklus memperlihatkan bahwa hasil belajar siswa perlu ditingkatkan, baik dari segi jumlah siswa yang tuntas maupun penguatan pemahaman terhadap materi. Temuan ini menjadi dasar pelaksanaan tindakan pembelajaran menggunakan media *Quizizz* dalam siklus berikutnya sebagai upaya perbaikan dan inovasi proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil angket minat belajar siswa kelas IV pada siklus II yang menggunakan media *Quizizz*, diperoleh data yang menunjukkan respon sangat positif. Pada pernyataan pertama, sebanyak 18 siswa (94,7%) menyatakan sangat setuju bahwa *Quizizz* membuat pembelajaran tentang ekosistem menjadi lebih menyenangkan, dan hanya 1 siswa yang setuju. Seluruh siswa (100%) sangat setuju bahwa mereka lebih mudah memahami konsep rantai makanan setelah mengikuti kuis interaktif menggunakan *Quizizz*. Sebanyak 17 siswa sangat setuju dan 2 siswa setuju bahwa kegiatan kelompok membantu mereka memahami materi harmonisasi ekosistem. Seluruh siswa juga sangat setuju bahwa permainan *Quizizz* membuat mereka lebih aktif dalam pelajaran IPA. Selain itu, semua siswa menyatakan keinginan untuk menggunakan *Quizizz* kembali pada mata pelajaran lain di kemudian hari. Hasil angket ini menunjukkan bahwa media *Quizizz* tidak hanya meningkatkan minat belajar dan partisipasi aktif siswa, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran.

Selain mengukur minat belajar siswa melalui angket, penelitian ini juga memantau perkembangan rata-rata hasil belajar siswa pada setiap tahapan tindakan. Data rata-rata nilai kelas diperoleh dari hasil tes evaluasi yang dilaksanakan pada tahap pra siklus, siklus I, dan siklus II. Perbandingan nilai rata-rata ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *Quizizz* dalam meningkatkan pemahaman dan capaian belajar siswa. Rincian peningkatan rata-rata nilai kelas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Peningkatan Rata-rata Nilai Kelas

No.	Tahapan Tindakan	Rata-rata Nilai Kelas	Peningkatan
1	Pra Siklus	62,4	-
2	Siklus I	72,5	10,1 %
3	Siklus II	80,1	7,6 %

Berdasarkan tabel di atas, terlihat adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah tindakan pembelajaran menggunakan media Quizizz diterapkan. Pada tahap pra siklus, rata-rata nilai kelas berada pada angka 62,4 yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai ketuntasan belajar. Setelah pelaksanaan siklus I, rata-rata nilai meningkat menjadi 72,5 atau naik sebesar 10,1%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz mulai memberikan dampak positif terhadap pemahaman materi. Selanjutnya, pada siklus II, rata-rata nilai kelas kembali mengalami kenaikan menjadi 80,1 atau bertambah 7,6% dibandingkan siklus sebelumnya. Pencapaian ini menunjukkan bahwa media Quizizz efektif dalam membantu siswa memahami materi Transformasi Energi di Sekitar Kita secara lebih optimal dan mendorong peningkatan hasil belajar secara berkelanjutan.

PEMBAHASAN

Pembelajaran ini menganalisis perbedaan penerapan antara media pembelajaran *Quizizz* dengan media pembelajaran tradisional. Tujuannya adalah untuk mengevaluasi partisipasi siswa dalam pembelajaran serta perbedaan hasil kognitif dari siswa Kelas IV dalam mata pelajaran IPAS materi “Transformasi Energi di Sekitar Kita” di SD Negeri Baureno III, Kecamatan Baureno, Kabupaten Bojonegoro. Dalam penelitian ini, data dasar yang digunakan sebagai perbandingan adalah nilai yang diperoleh sebelum menerapkan media pembelajaran *Quizizz*.

Dari observasi yang dilakukan oleh peneliti yang juga berperan sebagai guru, terlihat adanya perubahan dalam proses pembelajaran di kelas. Dalam media pembelajaran tradisional, guru berperan sebagai satu-satunya sumber pengetahuan serta penggunaan media yang tidak relevan dengan jamannya membuat siswa tidak tertarik untuk mengikuti pelajaran, siswa cenderung pasif sehingga proses belajar hanya satu arah. Siswa tidak dapat berkonsentrasi karena teralihkan oleh aktivitas individu mereka di kelas dan kurangnya ketertarikan terhadap media pengajaran yang digunakan. Banyak siswa yang merasa kurang mengerti apa yang diajarkan oleh guru, serta tidak banyak yang mencapai nilai di atas 70 sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKTP).

Setelah penerapan media Quizizz, partisipasi dan dinamika pembelajaran mengalami transformasi. Media ini diimplementasikan dalam dua siklus, dengan masing-masing siklus terdiri dari satu pertemuan. Terdapat sepuluh indikator yang diamati sesuai dengan angket yang diberikan kepada siswa.

Pada siklus I, tingkat keberhasilan tindakan belum mencapai optimal, hanya mencapai 52%, karena sebagian besar siswa masih kurang aktif dalam proses pembelajaran. Pada siklus II, tingkat keberhasilan meningkat menjadi 94% sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan oleh peneliti.

Setelah penerapan media Quizizz, pemahaman siswa menunjukkan kemajuan di setiap siklus, yang berdampak positif pada peningkatan nilai. Rata-rata kelas meningkat di setiap siklus. Pada siklus I, rata-rata nilai kelas masih terbilang rendah yaitu 72,5. Sedangkan pada siklus II rata-rata kelas sudah melebihi kriteria ketuntasan minimum dan juga melampaui persentase keberhasilan tindakan yang diharapkan, yaitu 80,1.

SIMPULAN

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan pada siswa kelas IV di SD Negeri Baureno III selama tahun ajaran 2024/2025 berlangsung dalam dua siklus. Masing-masing siklus terdiri dari empat tahap, yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi. Berdasarkan analisis dan hasil penelitian, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: Media pembelajaran Quizizz dapat meningkatkan hasil dan minat belajar siswa kelas IV SD Negeri Baureno III pada mata pelajaran IPAS materi “Transformasi Energi di Sekitar Kita.” Hal ini terlihat dari kenaikan rata-rata nilai yang diperoleh, yaitu dari pra siklus siklus rata-rata nilai siswa 62,4 dan meningkat di siklus I menjadi 72,5 kemudian meningkat lagi pada siklus II yaitu 80,1.

REFERENSI

- 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.
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa. *Jurnal Education and development*, 8(2), 468-468.
- Data, T. P. (2019). Observasi. *Wawancara, Angket Dan Tes*.
- Edi, F. R. S. (2016). *teori wawancara Psikodignostik*. Penerbit LeutikaPrio.

- Hasan, H. (2022). Pengembangan sistem informasi dokumentasi terpusat pada stmik tidore mandiri. *Jurasik (Jurnal Sistem Informasi Dan Komputer)*, 2(1), 23-30.
- Kadir, A. (2015). Menyusun dan menganalisis tes hasil belajar. *Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 8(2), 70-81.
- Kartini, D., & Dewi, D. (2021). Implementasi pancasila dalam pendidikan sekolah dasar. *Jurnal of Education, Psychology and Counseling*, 3(1).
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.
- Sopian, A. (2016). Tugas, peran, dan fungsi guru dalam pendidikan. *Raudhah Proud To Be Professionals: Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, 1(1), 88-97.
- Waruwu, M. (2023). Pendekatan penelitian pendidikan: metode penelitian kualitatif, metode penelitian kuantitatif dan metode penelitian kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2896-2910.
- Pentury, H. J. (2017). Pengembangan kreativitas guru dalam pembelajaran kreatif pelajaran Bahasa Inggris. *Faktor: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(3), 265-272.
- Nurfadhillah, S., Cahyani, A. P., Haya, A. F., Ananda, P. S., & Widyastuti, T. (2021). Penerapan media audio visual berbasis video pembelajaran pada siswa kelas iv di sdn cengklong 3. *Pandawa*, 3(2), 396-418.
- Permana, M. S., & Damiri, D. J. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Berbasis Multimedia. *Jurnal Algoritma*, 11(2), 254-263.
- Putri, E. D. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar.
- Rahman, S. (2022, January). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.
- Rahmawati, D. Y., Wening, A. P., Sukadari, S., & Rizbudiani, A. D. (2023). Implementasi kurikulum merdeka pada mata pelajaran IPAS sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 2873-2879.
- Saputra, N. (2021). Penelitian tindakan kelas. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.