

**ANALISIS PENGGUNAAN GAME QUIZIZZ DALAM KETERAMPILAN  
BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATERI KEKAYAAN BUDAYA DI  
INDONESIA KELAS IV SDN SERANG 03**

Eti Nurhayati Safitri<sup>1</sup>, Aditya Rachman<sup>2</sup>, Ahmad Suganda<sup>3</sup>  
Universitas Bina Bangsa Kota Serang<sup>1</sup>, Universitas Bina Bangsa Kota Serang<sup>2</sup>,  
Universitas Bina Bangsa Kota Serang<sup>3</sup>,  
Alamat e-mail : [etinurhayatisafitri@gmail.com](mailto:etinurhayatisafitri@gmail.com)<sup>1</sup>, [aditrachman993@gmail.com](mailto:aditrachman993@gmail.com)<sup>2</sup>,  
[ahmadsuganda13@gmail.com](mailto:ahmadsuganda13@gmail.com)<sup>3</sup>

**ABSTRACT**

*This study highlights the importance of enhancing students' critical thinking skills as part of the 21st-century learning demands. As one of the essential 4C competencies, critical thinking encourages students to reason logically, evaluate information, and solve problems reflectively. In IPAS (Integrated Natural and Social Sciences), especially within the theme of Indonesian cultural richness, this skill helps learners understand and appreciate values beyond simple memorization. The research explores how the Quizizz educational game supports fourth-grade students at SDN Serang 03 in developing critical thinking. Using a descriptive qualitative method, data were collected through observations, interviews, and documentation involving one teacher and six students. Thematic analysis was used to interpret data. Findings show that Quizizz made learning more interactive and enjoyable. Students were engaged, thoughtful in answering, and able to revise their thinking. The teacher noted that Quizizz enhanced student participation and assessment. Thus, it proves to be a powerful digital tool for developing critical thinking.*

**Keywords:** *Quizizz, critical thinking skills*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penggunaan media pembelajaran berbasis game, yaitu Quizizz, dapat membantu meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa kelas IV di SDN Serang 03. Keterampilan berpikir kritis merupakan salah satu tuntutan utama dalam pembelajaran abad ke-21, di mana siswa dituntut untuk mampu menganalisis, menilai, dan menyelesaikan masalah secara logis. Dalam pembelajaran IPAS, khususnya materi *Kekayaan Budaya di Indonesia*, kemampuan ini sangat penting untuk mengembangkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai budaya dan sosial. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan, serta mendorong

siswa untuk lebih terlibat secara reflektif. Guru juga menyatakan bahwa media ini mendukung proses evaluasi yang lebih efisien dan meningkatkan partisipasi siswa, termasuk yang sebelumnya kurang aktif.

**Kata Kunci:** *Quizizz*, keterampilan berpikir kritis,

Catatan : Nomor HP tidak akan dicantumkan, namun sebagai fast respon apabila perbaikan dan keputusan penerimaan jurnal sudah ada.

### **A. Pendahuluan**

Berpikir kritis (*critical thinking*) sangat penting dalam proses pembelajaran karena dipandang sebagai proses terampil dan tanggung jawab peserta didik untuk terlibat dalam pendapat, evaluasi dan refleksi untuk menelaah masalah dari perspektif yang mereka hadapi dan dapat menarik kesimpulan (Fauziah, Budimansyah, and Muthaqin 2020).

Kemampuan berpikir kritis sangat diperlukan untuk membentuk karakter bangsa dalam konteks pembelajaran khususnya IPAS, siswa dituntut untuk mengembangkan pola pikir kritis karena IPAS erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Jika kemampuan ini dikembangkan sejak dini diharapkan siswa dapat menanamkan pola pikir kritis yang berpengaruh terhadap penguatan karakter (Yulia and Sarifah 2025). Oleh karena itu, keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah merupakan bagian penting dari

keterampilan abad 21 yang harus dikembangkan dalam pendidikan.

Dengan begitu, dapat diketahui bahwa aspek pemikiran atau kemampuan kognitif menjadi salah satu bagian dari keterampilan abad 21 yang wajib dikembangkan dalam pendidikan yaitu berkaitan dengan *critical thinking and problem solving* atau keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah.

Kurikulum Merdeka saat ini didalamnya tidak hanya memuat tentang pengetahuan saja namun juga kegiatan yang membentuk keterampilan dengan mengasah sikap dengan menanamkan pembelajaran diikuti penanaman nilai atau pesan pada setiap kegiatan belajar sebagai upaya untuk digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Kurikulum Merdeka tidak hanya menekankan aspek pengetahuan, tetapi juga pengembangan keterampilan dan sikap melalui pembelajaran yang bermakna dan

kontekstual. Kurikulum ini mendorong peserta didik untuk berpikir kritis dalam mengidentifikasi, memahami, dan memecahkan masalah, serta mengaplikasikan pembelajaran dalam kehidupan nyata. Hasil yang diharapkan adalah keseimbangan antara kemampuan *soft skill* dan *hard skill*, meliputi aspek sikap, keterampilan, dan pengetahuan (Huda and Abduh 2021).

Salah satu prioritas penting dalam Kurikulum Merdeka adalah peningkatan kemampuan berpikir kritis, termasuk dalam pembelajaran IPAS kelas IV. Melalui pembelajaran ini, siswa dibimbing untuk mengembangkan kompetensi sosial dan budaya, menumbuhkan semangat kreativitas, serta membiasakan diri untuk menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu materi yang relevan adalah “Kekayaan Budaya di Indonesia”, yang mencakup topik-topik seperti adat istiadat, bahasa daerah, pakaian, rumah adat, tarian, dan lagu daerah. Materi ini juga menanamkan sikap toleransi dan saling menghargai, yang sangat penting dalam masyarakat Indonesia yang multikultural.

*Quizizz* adalah aplikasi permainan edukatif yang bersifat

naratif dan fleksibel, dapat digunakan sebagai media penyampaian materi sekaligus alat evaluasi yang menyenangkan. (Salsabila et al. 2020) Aplikasi ini memungkinkan guru membuat kuis interaktif dengan berbagai tipe soal seperti pilihan ganda, isian, dan uraian. (Kalahatu 2021) Peserta didik dapat bersaing secara sehat, karena sistem memberikan peringkat otomatis setelah kuis selesai. Hal ini dapat memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dan meningkatkan konsentrasi dalam menyelesaikan soal (Shelemo, 2023). Guna mempermudah keterampilan berpikir kritis siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi, yaitu *Quizizz*. Hal itu dikarenakan, guru memerlukan bantuan teknologi pendidikan, salah satunya penggunaan website seperti *Quizizz*.

Dalam pelaksanaan pembelajaran tematik IPAS di kelas IV SDN Serang 03, peneliti melakukan observasi awal pada bulan Februari 2025. Berdasarkan hasil observasi tersebut, ditemukan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan pemberian tugas tertulis, sehingga siswa cenderung pasif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Siswa terlihat

kurang antusias saat guru menyampaikan materi, terutama pada materi yang menuntut keterlibatan berpikir tingkat tinggi seperti materi "*Kekayaan Budaya di Indonesia*". Hal ini berdampak pada kurangnya partisipasi siswa dalam mengemukakan pendapat, bertanya, atau memberikan penalaran terhadap suatu persoalan yang berkaitan dengan materi.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kritis siswa masih belum berkembang secara optimal. Dalam hal ini, peneliti mengidentifikasi beberapa gejala seperti: siswa sulit mengajukan pertanyaan, jarang mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari, dan kurang mampu menyimpulkan isi pelajaran secara mandiri. Padahal, keterampilan berpikir kritis merupakan salah satu kompetensi penting abad 21 yang perlu dikembangkan sejak dini, karena berperan penting dalam proses pemecahan masalah dan pengambilan keputusan secara logis dan rasional.

Berdasarkan paparan tersebut, dapat dikatakan bahwa penelitian ini memiliki unsur kebaruan (*novelty*) dalam konteks pemanfaatan *Game Quizizz* untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa SD

melalui materi IPAS yang berfokus pada kekayaan budaya di Indonesia (Fajri, 2024). Penelitian ini tidak hanya mengevaluasi media secara teknis, tetapi juga menganalisis bagaimana proses berpikir kritis siswa terbentuk dalam kegiatan pembelajaran digital berbasis game.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan *Game Quizizz* dalam keterampilan berpikir kritis siswa pada materi kekayaan budaya di Indonesia kelas IV SDN Serang 03 .

## **B. Metode Penelitian**

Dalam penelitian ini, peneliti juga menggunakan metode deskriptif. Dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul apa adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum terkait penggunaan game *Quizizz* dalam keterampilan berpikir kritis siswa pada materi kekayaan budaya di Indonesia.

Peneliti di sini mengambil tempat untuk penelitian di SDN Serang 03 yang bertempat di Jl. Karya Bhakti II Ciceri Serang, Kelurahan Sumurpecung, Kecamatan Serang, Kota Serang, Provinsi Banten

Pengumpulan data dapat dilakukan mulai dari setting, sumber dan cara. Pada teknik pengumpulan data ini menggunakan data primer yang dimana peneliti memperoleh informasi secara langsung dari sumbernya. Menggunakan 3 teknik penumpulan data yaitu (Observasi, Dokumentasi, Wawancara)

### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

#### 1. Pelaksanaan Pembelajaran menggunakan Game *Quizziz*

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, pelaksanaan pembelajaran menggunakan game *Quizziz* berlangsung dalam suasana yang menyenangkan, partisipatif, dan mendorong siswa untuk berpikir secara kritis. Guru memulai pembelajaran dengan menyampaikan tujuan pembelajaran, kemudian membimbing siswa untuk mengakses *Quizziz* melalui perangkat masing-masing. Soal-soal dalam *Quizziz* dirancang oleh guru dengan pendekatan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS), sehingga tidak hanya menguji pengetahuan faktual, tetapi juga kemampuan siswa dalam menganalisis, membandingkan, menarik kesimpulan, dan membuat

keputusan. Hal ini sangat sesuai dengan tujuan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pada keterampilan berpikir kritis.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, siswa menunjukkan selama pelaksanaan, siswa tampak aktif, fokus, dan antusias. Mereka membaca soal dengan teliti, berdiskusi dengan teman, dan menimbang jawaban sebelum mengklik kuis yang ada di *Quizziz*. Aktivitas ini menunjukkan bahwa siswa menerapkan proses berpikir kritis, bukan sekadar menjawab secara acak.

Siswa B mengatakan:

"Aku biasanya membaca ulang, jika jawabannya ada yang agak mirip, aku ingat-ingat lagi penjelasan dari guru atau bertanya kepada teman."

Kutipan ini menunjukkan bahwa siswa mengembangkan metakognisi (kesadaran atas cara berpikirnya), yang merupakan salah satu ciri berpikir kritis.

Menurut Ennis dalam (Wijayanti and Siswanto 2020), indikator keterampilan berpikir kritis meliputi: (1) Memberikan penjelasan sederhana (2) Membangun keterampilan dasar (3) Menyimpulkan (4) Memberikan

penjelasan lebih lanjut (5) Mengatur strategi.

Lima indikator tersebut ditemukan dalam perilaku siswa selama menggunakan *Quizziz*. Guru juga menyampaikan bahwa pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Penggunaan media interaktif mempermudah guru untuk menyampaikan materi budaya daerah yang sebelumnya dianggap membosankan.

Hasil ini diperkuat oleh (Yustina and Khosiyono 2023), yang menyatakan bahwa *Quizziz* merupakan media pembelajaran berbasis teknologi yang efektif karena memadukan evaluasi dengan hiburan. Ini meningkatkan retensi dan motivasi belajar siswa secara signifikan.

Selain itu, *Quizziz* memperkuat pemahaman kontekstual siswa. Misalnya, melalui soal seperti: "*Tari Saman berasal dari provinsi...*" atau "*Rumah adat Bolon berasal dari...*", siswa tidak hanya menghafal, tetapi juga bisa memahami keberagaman budaya Indonesia secara menyenangkan.

Secara keseluruhan, pelaksanaan pembelajaran

menggunakan *Quizziz* bukan hanya sekadar menggantikan kertas dengan layar, tetapi juga mengubah cara belajar siswa menjadi lebih aktif, strategis, dan menyenangkan.

## 2. Respons Guru dan Siswa terhadap Penggunaan *Quizziz* dalam keterampilan berpikir kritis

Guru memberikan respons yang sangat positif terhadap penggunaan *Quizziz*. Menurut guru, *Quizziz* tidak hanya memudahkan dalam evaluasi, tetapi juga mendorong siswa untuk belajar lebih mandiri dan terlibat secara aktif. Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, dan nilai siswa meningkat secara umum. Guru juga merasa terbantu karena *Quizziz* menyediakan laporan skor otomatis, memungkinkan guru melakukan refleksi dan tidak lanjut pembelajaran secara cepat.

"Siswa jadi lebih aktif dan nilai mereka rata-rata lebih tinggi. Saya jadi tahu mana soal yang sulit dan siapa saja yang perlu pendampingan."

Siswa juga memberikan tanggapan yang serupa. Mereka merasa lebih bersemangat belajar, karena *Quizziz* disajikan seperti permainan (game), yang di

dalamnya terdapat fitur-fitur menarik seperti ada waktu, ada skor, dan ada tantangan. Siswa bahkan sebelum belajar *Quizziz*, belajar di rumah terlebih dahulu mempersiapkan diri untuk menawab kuis.

"Aku suka karena seperti bermain game akan tetapi bisa sambil belajar, jadi tidak membosankan."

Respons ini memperkuat pendapat Rahmah Nurjanah (2024), yang menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis digital seperti *Quizziz* tidak hanya memberikan informasi, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menumbuhkan motivasi intrinsik siswa.

Namun, terdapat pula tantangan yang perlu diperhatikan, seperti dari beberapa siswa mengalami kendala seperti: (1) tidak memiliki HP pribadi (2) sinyal internet tidak stabil (3) HP dipakai bergantian dengan anggota keluarga lain.

Kendala ini juga dirasakan oleh guru yang harus memastikan bahwa penggunaan gadget tidak disalahgunakan dan semua siswa memiliki kesempatan belajar yang sama. Guru menyarankan penggunaan proyektor sebagai alat

alternatif jika tidak semua siswa membawa HP.

Hasil ini didukung oleh Widayanti (2021), yang menekankan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran di sekolah dasar memerlukan kesiapan infrastruktur dan kontrol penggunaan perangkat. Tanpa dukungan sekolah dan pemahaman dari orang tua, pembelajaran digital tidak berjalan secara optimal.

Dari pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Quizziz* mampu memfasilitasi semua elemen pembelajaran aktif, keterlibatan siswa, pembelajaran bermakna, penguatan literasi budaya, serta pengembangan keterampilan berpikir kritis. Pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru, tetapi bergeser menjadi berpusat pada siswa (*student-centered*) dengan pendekatan digital yang mendukung profil pelajar pancasila.

Meskipun tantangan teknis tetap ada, akan tetapi semangat siswa dan kreativitas guru dalam menyiasati keterbatasan membuktikan bahwa penggunaan teknologi dalam pendidikan dasar sangat mungkin dilakukan secara

efektif dan menyenangkan, asasi didukung oleh sistem dan kolaborasi antar sekolah, guru, siswa, dan orang tua.

### E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan game edukatif *Quizizz* dalam pembelajaran memiliki pengaruh positif terhadap pengembangan keterampilan berpikir kritis siswa, khususnya pada materi *Kekayaan Budaya di Indonesia*.

Guru dan siswa memberikan respons yang sangat positif terhadap penggunaan *Quizizz*. Guru menilai bahwa *Quizizz* dapat meningkatkan partisipasi, memudahkan evaluasi, serta membantu memetakan pemahaman siswa secara lebih akurat dan berpikir secara kritis. Siswa merasakan bahwa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, memotivasi, dan tidak membosankan. Mereka merasa tertantang oleh soal-soal berbasis HOTS yang mendorong berpikir lebih dalam.

### DAFTAR PUSTAKA

- Fauziyah, Rizkiyani, Dasim Budimansyah, and Dwi Iman Muthaqin. 2020. "Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Model Pembelajaran Debat Untuk Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik." *Jurnal Civicus* 20(1):15–25.
- Huda, Arindra Ikhwan Nur, and Muhammad Abduh. 2021. "Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Melalui Model Problem Based Learning Pada Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5(3):1547–54. doi: 10.31004/basicedu.v5i3.973.
- Kalahatu, Marsye Fera. 2021. "PERSEPSI PESERTA PELATIHAN DASAR TERHADAP PENGGUNAAN QUIZIZZ SEBAGAI METODE EVALUASI PEMBELAJARAN." *Akademika* 10(01):163–78. doi: 10.34005/akademika.v10i01.1228.
- Salsabila, Unik Hanifah, Iefone Shiflana Habiba, Isti Lailatul Amanah, Nur Asih Istiqomah, and Salsabila Difany. 2020. "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA." *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi|JIITUJ* 4(2):163–73. doi: 10.22437/jiituj.v4i2.11605.
- SHELEMO, ASMAMAW ALEMAYEHU. 2023. "No Title." *Nucl. Phys.* 13(1):104–16.
- Wijayanti, Rina, and Joko Siswanto. 2020. "Profil Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMA Pada Materi Sumber-Sumber Energi." *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika* 11(1):109–13. doi: 10.26877/jp2f.v11i1.5533.
- Yulia, Elza Dwi, and Iva Sarifah. 2025. "Kemampuan Berpikir Kritis Pada Anak Usia Dini." *Jurnal Pelita*

*PAUD* 9(2):583–90.  
Yustina, Armi, and Banun Havifah Cahyo Khosiyono. 2023. “Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VI SD.” *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata* 4(2):593–98. doi: 10.51494/jpdf.v4i2.977.