

EFEKTIVITAS MEDIA QUIZIZZ DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR IPAS SISWA SEKOLAH DASAR

Wahudi¹, Yoga Prihatin², Sutji Muljani³

^{1,2,3}Universitas Pancasakti Tegal

¹wahudipemalang01@gmail.com, ²yogaprihatin@ups.ac.id,

³muljanisutji40@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to examine the effectiveness of Quizizz learning media in improving the activity and learning outcomes of IPAS material on force and motion in fifth grade elementary school students. The research method used a true-experimental design with a pretest-posttest control group design. The research subjects were fifth-grade students at SDN 02 Sokawangi (experimental class, n=22) and SDN 03 Sokawangi (control class, n=22). The research instruments included a learning activity observation sheet and a learning outcome test (20 multiple-choice questions). The data were analysed using descriptive statistics, normality test (Shapiro-Wilk), homogeneity test (Levene Test), t-test (Independent Sample T-Test), and N-Gain. The results showed that Quizizz was effective in increasing learning activity from 46.5% to 87% (an increase of 40.5%), with the emotional aspect recording the highest increase (57%). The learning outcomes of the experimental class increased with an N-Gain of 0.42 (moderate category), significantly higher than the control class (N-Gain 0.25; low category). The t-test showed a significant difference between the experimental and control classes ($t=2.757$; $df=43$; $p=0.008<0.05$). The classical mastery of the experimental class reached 64% compared to 52% in the control class. The study concluded that Quizizz is effective as an IPAS learning innovation that not only improves cognitive learning outcomes but also builds intrinsic motivation and student activity through enjoyable and meaningful learning experiences.

Keywords: *effectiveness, experiments, learning activity, learning outcomes, science, quizizz*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan menguji efektivitas media pembelajaran Quizizz dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPAS materi gaya dan gerak pada siswa kelas V SD. Metode penelitian menggunakan *true-experimental design* dengan *pretest-posttest control group design*. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN 02 Sokawangi (kelas eksperimen, n=22) dan SDN 03 Sokawangi (kelas kontrol, n=22). Instrumen penelitian meliputi lembar observasi keaktifan belajar dan tes hasil belajar (20 soal pilihan ganda). Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji

normalitas (Shapiro-Wilk), uji homogenitas (Levene Test), uji-t (Independent Sample T-Test), dan N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan media Quizizz efektif meningkatkan keaktifan belajar dari 46,5% menjadi 87% (peningkatan 40,5%), dengan aspek emotional mencatat peningkatan tertinggi (57%). Hasil belajar kelas eksperimen meningkat dengan N-Gain 0,42 (kategori sedang), signifikan lebih tinggi dibanding kelas kontrol (N-Gain 0,25; kategori rendah). Uji-t menunjukkan perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol ($t=2,757$; $df=43$; $p=0,008<0,05$). Ketuntasan klasikal kelas eksperimen mencapai 64% dibanding 52% pada kelas kontrol. Penelitian menyimpulkan bahwa media Quizizz efektif sebagai inovasi pembelajaran IPAS yang tidak hanya meningkatkan hasil belajar kognitif, tetapi juga membangun motivasi intrinsik dan keaktifan siswa melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Kata kunci: efektivitas, eksperimen, keaktifan belajar, hasil belajar, ipas, quizizz

A. Pendahuluan

Kualitas pembelajaran di sekolah dasar sangat ditentukan oleh tingkat keaktifan dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Pembelajaran yang efektif bukan sekadar transfer pengetahuan dari guru ke siswa, melainkan proses aktif dimana siswa mengonstruksi pemahaman melalui pengalaman dan interaksi (Vygotsky, 1978). Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), keaktifan siswa menjadi prasyarat penting untuk memahami konsep abstrak dan menghubungkannya dengan fenomena kehidupan sehari-hari.

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS masih menjadi

tantangan. Observasi awal di SDN 02 Sokawangi, Kabupaten Pematang, menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS materi gaya dan gerak masih didominasi metode ceramah dengan minim variasi media. Akibatnya, siswa cenderung pasif, mudah kehilangan fokus, dan kurang antusias dalam pembelajaran.

Data objektif menguatkan temuan observasi: hasil tes pembelajaran IPAS menunjukkan nilai rata-rata 65 dengan tingkat ketuntasan hanya 25% dari 26 siswa. Rendahnya hasil belajar ini tidak dapat dilepaskan dari rendahnya keaktifan siswa. Penelitian menunjukkan bahwa keaktifan belajar memiliki kontribusi signifikan terhadap hasil belajar, seperti di SDN Taktakan I Serang yang mencatat kontribusi

55,1% (Fitriani, 2022) dan di SDN 2 Temon Ponorogo dengan kontribusi 14,63% (Hidayati, 2023).

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *true-experimental design*, khususnya *pretest-posttest control group design*. Desain ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk menguji hubungan sebab-akibat dengan kontrol yang ketat terhadap variabel ekstraneous (Creswell, 2014).

Tabel 1. Desain penelitian

Kelas	Pretest Perlakuan Posttest		
Eksperimen (E)	O ₁	X	O ₂
Kontrol (K)	O ₃	-	O ₄

Keterangan:

- O₁, O₃ = Pretest keaktifan dan hasil belajar
- X = Perlakuan pembelajaran menggunakan media Quizizz
- O₂, O₄ = Posttest keaktifan dan hasil belajar
- Kelompok kontrol menggunakan pembelajaran konvensional (ceramah dan buku teks)

Populasi dan Sampel

Populasi: Seluruh siswa kelas V SD di Gugus Pattimura Kecamatan Taman, Kabupaten Pematang Jaya (N = 183 siswa dari 7 SD).

Sampel: Dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* berdasarkan pertimbangan:

- Kesetaraan karakteristik siswa (kemampuan akademik, latar belakang sosial-ekonomi)
- Ketersediaan infrastruktur teknologi
- Ketersediaan guru dan sekolah untuk berpartisipasi
- Lokasi yang berdekatan untuk meminimalkan variabel geografis

Sampel penelitian:

- Kelas Eksperimen: 22 siswa kelas V SDN 02 Sokawangi
- Kelas Kontrol: 22 siswa kelas V SDN 03 Sokawangi
- Total: 45 siswa

Variabel Penelitian

Variabel Independen: Media pembelajaran (Quizizz vs. konvensional)

Variabel Dependen:

1. Keaktifan belajar siswa (aspek: visual, oral, writing, emotional)
2. Hasil belajar IPAS materi gaya dan gerak

Variabel Kontrol: Materi pembelajaran, durasi pembelajaran, kompetensi guru, kurikulum.

Instrumen Penelitian

1. Lembar Observasi Keaktifan Belajar
Lembar observasi disusun berdasarkan indikator keaktifan

belajar Sudjana (2013) yang dimodifikasi menjadi empat aspek utama.

Tabel 2 Indikator Keaktifan

Aspek	Indikator	Cara Pengukuran
Visual	Memperhatikan penjelasan/media pembelajaran	Observasi keterlibatan visual
Oral	Bertanya dan menjawab pertanyaan	Frekuensi partisipasi verbal
Writing	Mencatat dan mengerjakan kuis/latihan	Keterlibatan dalam tugas tertulis
Emotional	Antusiasme minat dan dalam pembelajaran	Observasi ekspresi dan sikap

Penskoran menggunakan skala 1-5 dengan observer terlatih. Reliabilitas inter-rater diuji dengan Cohen's Kappa.

2. Tes Hasil Belajar

Tes objektif bentuk pilihan ganda terdiri dari 20 butir soal dengan distribusi:

- C1 (Mengingat): 3 soal
- C2 (Memahami): 9 soal
- C3 (Menerapkan): 5 soal
- C4 (Menganalisis): 3 soal

Soal disusun berdasarkan kisi-kisi yang mengacu pada Capaian Pembelajaran IPAS Fase C materi gaya dan gerak. Penskoran menggunakan model dikotomis (1 untuk benar, 0 untuk salah), dengan rentang skor 0-100.

Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Validitas Tes Hasil Belajar:

- Validitas isi: Dilakukan melalui expert judgment oleh 3 ahli materi
- Validitas konstruk: Diuji menggunakan korelasi Pearson Product Moment ($r_{\text{tabel}} = 0,632$)

Hasil: 18 dari 20 soal valid ($r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$, $p < 0,05$), 2 soal direvisi.

Reliabilitas Tes Hasil Belajar:

- Diuji menggunakan Cronbach's Alpha
- Hasil: $\alpha = 0,847$ (reliabel)

Reliabilitas Observasi Keaktifan:

- Uji reliabilitas inter-rater menggunakan Cohen's Kappa
- Hasil: $\kappa = 0,82$ (agreement kuat)

Prosedur Penelitian

Tahap Persiapan:

1. Penyusunan RPP untuk kelas eksperimen (dengan Quizizz) dan kontrol (konvensional)
2. Persiapan media Quizizz (materi, soal, pengaturan fitur)
3. Sosialisasi kepada guru dan siswa kelas eksperimen tentang penggunaan Quizizz
4. Uji coba instrumen dan perbaikan berdasarkan hasil uji coba

Tahap Pelaksanaan:

Minggu 1: Pretest

- Pelaksanaan pretest keaktifan (observasi pembelajaran regular)
- Pelaksanaan pretest hasil belajar (20 soal, 40 menit)
- Dilakukan pada kedua kelas secara bersamaan

Minggu 2-4: Perlakuan (6 pertemuan @ 2×35 menit)

Kelas Eksperimen (menggunakan Quizizz):

1. Pendahuluan (10 menit):
Apersepsi, motivasi, penjelasan tujuan
2. Inti (50 menit):
 - Penjelasan materi singkat dengan bantuan media visual (15 menit)
 - Eksplorasi materi melalui Quizizz interaktif (20 menit)
 - Diskusi hasil dan klarifikasi miskonsepsi (15 menit)
3. Penutup (10 menit): Refleksi, kesimpulan, tugas

Kelas Kontrol (pembelajaran konvensional):

1. Pendahuluan (10 menit):
Apersepsi, motivasi, penjelasan tujuan
2. Inti (50 menit):
 - Penjelasan materi oleh guru (30 menit)
 - Tanya jawab (10 menit)

- Latihan soal di buku teks (10 menit)

3. Penutup (10 menit): Kesimpulan, tugas

Minggu 5: Posttest

- Pelaksanaan posttest keaktifan (observasi)
- Pelaksanaan posttest hasil belajar (20 soal setara pretest)

Teknik Analisis Data

1. Statistik Deskriptif

Menghitung rata-rata, standar deviasi, nilai maksimum dan minimum, serta persentase ketuntasan untuk keaktifan dan hasil belajar.

2. Uji Prasyarat

Uji Normalitas (Shapiro-Wilk):

- H_0 : Data berdistribusi normal
- H_a : Data tidak berdistribusi normal
- Kriteria: Jika Sig. > 0,05, maka H_0 diterima

Uji Homogenitas (Levene Test):

- H_0 : Varians kedua kelompok homogen
- H_a : Varians kedua kelompok tidak homogen
- Kriteria: Jika Sig. > 0,05, maka H_0 diterima

3. Uji Hipotesis

Independent Sample T-Test:

- Menguji perbedaan rata-rata posttest antara kelas eksperimen dan kontrol
- H_0 : Tidak ada perbedaan signifikan
- H_a : Ada perbedaan signifikan
- Kriteria: Jika Sig. (2-tailed) < 0,05, maka H_a diterima

4. Analisis Efektivitas (N-Gain)

Formula N-Gain:

$$N - Gain = \frac{\text{Skor Post-test} - \text{Skor Pre-test}}{\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Pre-test}}$$

Kriteria (Hake, 1999):

- $g \geq 0,7$ = Tinggi
- $0,3 \leq g < 0,7$ = Sedang
- $g < 0,3$ = Rendah

5. Analisis Keaktifan

Persentase keaktifan:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor Observasi}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Data Keaktifan Belajar Siswa

Hasil observasi keaktifan belajar sebelum dan sesudah perlakuan:

Tabel 3 Rekapitulasi Observasi Keaktifan Belajar

Indikator Keaktifan	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	Sebelum	Sesudah	Sebelum	Sesudah
Visual (Memperhatikan)	52%	87%	50%	63%
Oral (Bertanya/Menjawab)	30%	74%	28%	42%

Indikator Keaktifan	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
Writing (Mencatat/Kuis)	65%	91%	63%	74%
Emotional (Antusiasme)	39%	96%	37%	51%
Rata-rata	46,5%	87%	44,5%	57,5%
Peningkatan		40,5%		13%

Grafik peningkatan keaktifan menunjukkan bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan lebih drastis dibanding kelas kontrol pada semua aspek. Peningkatan tertinggi terjadi pada aspek emotional (dari 39% menjadi 96%; peningkatan 57%), diikuti oral (44%), writing (26%), dan visual (35%).

2. Data Hasil Belajar Siswa

Tabel 4 Statistik Deskriptif Hasil Belajar

Statistik	Kelas Eksperimen (n=22)		Kelas Kontrol (n=22)	
	Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
Rata-rata	68,04	81,09	60,68	70,46
Standar Deviasi	13,71	10,33	21,23	15,19
Nilai Tertinggi	90	95	100	100
Nilai Terendah	40	55	30	40
Ketuntasan (≥ 75) siswa	36% (8 siswa)	64% (15 siswa)	35% (8 siswa)	52% (11 siswa)
Peningkatan		13,05 poin		9,78 poin

Kelas eksperimen menunjukkan peningkatan nilai rata-rata lebih tinggi (13,05 poin) dibanding kelas kontrol (9,78 poin). Ketuntasan klasikal kelas eksperimen meningkat dari 36% menjadi 64%, sementara kelas kontrol dari 35% menjadi 52%.

Hasil Uji Prasyarat Analisis

1. Uji Normalitas (Shapiro-Wilk)

Tabel 5 Hasil Uji Normalitas

Data	Kelas	Statistik	df	Sig.	Kesimpulan
Pretest	Eksperimen	0,954	23	0,34	Normal
	Kontrol	0,942	22	0,20	Normal
Posttest	Eksperimen	0,961	23	0,46	Normal
	Kontrol	0,953	22	0,35	Normal

Semua data memiliki Sig. > 0,05, menunjukkan data berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas

Data	F	df1	df2	Sig.	Kesimpulan
Pretest	3,127	1	43	0,084	Homogen
Posttest	2,458	1	43	0,124	Homogen

Kedua data memiliki Sig. > 0,05, menunjukkan varians kedua kelompok homogen.

Hasil Uji Hipotesis

Independent Sample T-Test

Tabel 7 Hasil Uji-t Posttest Hasil Belajar

Variabel	t-hitung	df	Sig. (2-tailed)	Kesimpulan
Posttest	2,757	43	0,008	Signifikan

Nilai Sig. = 0,008 < 0,05, menunjukkan terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen dan kontrol. H_0 diterima, H_a ditolak.

Analisis Efektivitas (N-Gain)

Tabel 8 Analisis N-Gain

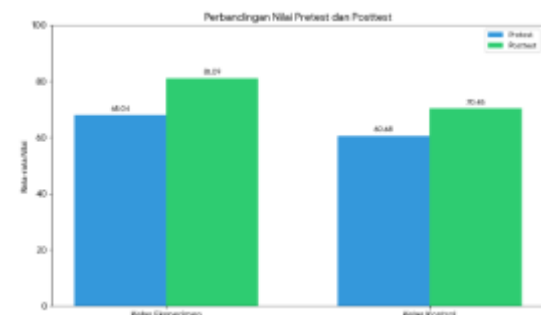
Kelas	Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	N-Gain	Kategori
Eksperimen	68,04	81,09	0,42	Sedang
Kontrol	60,68	70,46	0,25	Rendah

Perhitungan N-Gain:

- Kelas Eksperimen: $g = (81,09 - 68,04) / (100 - 68,04) = 13,05 / 31,96 = 0,42$
- Kelas Kontrol: $g = (70,46 - 60,68) / (100 - 60,68) = 9,78 / 39,32 = 0,25$

Kelas eksperimen mencapai N-Gain kategori sedang (0,42), lebih tinggi dibanding kelas kontrol kategori rendah (0,25). Perbedaan N-Gain (0,17) mengindikasikan efektivitas media Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar.

Visualisasi Data



Grafik 1 Perbandingan Nilai Pretest Dan Posttest

Efektivitas Media Quizizz dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Quizizz efektif meningkatkan keaktifan belajar siswa dari 46,5% menjadi 87% (peningkatan 40,5%), jauh lebih tinggi dibanding kelas kontrol yang hanya meningkat 13% (dari 44,5% menjadi 57,5%). Temuan ini mengonfirmasi hipotesis bahwa penggunaan media Quizizz dapat secara signifikan meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran IPAS.

Analisis Berdasarkan Aspek Keaktifan

1. Aspek Emotional (Peningkatan 57%)

Aspek emotional mencatat peningkatan tertinggi, dari 39% menjadi 96%. Temuan ini dapat dijelaskan melalui teori gamifikasi dan motivasi intrinsik. Fitur-fitur gamifikasi Quizizz—poin, leaderboard, avatar, dan meme motivasi—memicu emosi positif siswa seperti kegembiraan, kepuasan, dan rasa pencapaian.

Menurut *Self-Determination Theory* (Deci & Ryan, 1985), kebutuhan psikologis dasar manusia meliputi kompetensi, otonomi, dan keterhubungan. Quizizz memenuhi ketiga kebutuhan ini:

- **Kompetensi:** Feedback instan menunjukkan kemampuan siswa secara real-time
- **Otonomi:** Siswa memiliki kontrol atas strategi dan kecepatan menjawab
- **Keterhubungan:** Leaderboard menciptakan interaksi sosial dan kompetisi sehat

Ketika ketiga kebutuhan ini terpenuhi, siswa mengalami peningkatan motivasi intrinsik yang tampak pada antusiasme dan minat tinggi dalam pembelajaran. Temuan ini konsisten dengan penelitian Sailer & Homner (2020) yang menunjukkan bahwa gamifikasi efektif meningkatkan engagement emosional siswa.

2. Aspek Oral (Peningkatan 44%)

Keaktifan oral meningkat dari 30% menjadi 74%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa Quizizz berhasil mendorong siswa untuk lebih aktif bertanya dan menjawab pertanyaan. Beberapa faktor yang berkontribusi:

- **Feedback Instan:** Siswa segera mengetahui apakah jawaban mereka benar atau salah, memicu rasa ingin tahu untuk mengetahui penjelasan lebih lanjut. Hal ini mendorong siswa untuk bertanya tentang konsep yang belum dipahami.

- Pengalaman Sukses: Ketika siswa berhasil menjawab soal dan mendapat poin, mereka memperoleh reinforcement positif yang meningkatkan kepercayaan diri untuk berpartisipasi lebih aktif.
- Diskusi Berbasis Data: Hasil Quizizz memberikan dasar konkret untuk diskusi kelas. Guru dapat mengidentifikasi soal yang paling banyak salah dan memfasilitasi diskusi kelompok, mendorong siswa untuk mengemukakan pemikiran mereka.

Temuan ini sejalan dengan Teori Pembelajaran Sosial Bandura (1986) yang menekankan pentingnya modeling dan *reinforcement* dalam pembelajaran. Ketika siswa melihat temannya aktif bertanya dan mendapat respons positif, termotivasi untuk melakukan hal yang sama.

3. Aspek Visual (Peningkatan 35%)

Keaktifan visual meningkat dari 52% menjadi 87%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa siswa lebih fokus memperhatikan media pembelajaran. Visualisasi yang menarik dalam Quizizz—gambar, animasi, dan warna-warna cerah—mampu menarik dan mempertahankan perhatian siswa. Menurut Teori Cognitive Load

(Sweller, 1988), desain multimedia yang baik dapat mengurangi beban kognitif ekstrinsik dan meningkatkan pemrosesan informasi yang relevan. Quizizz menggunakan prinsip multimedia yang efektif:

- *Principle of Multimedia*: Kombinasi teks dan gambar lebih efektif daripada teks saja
- *Principle of Contiguity*: Teks dan gambar disajikan secara berdekatan, memudahkan integrasi mental
- *Principle of Signaling*: Elemen penting ditonjolkan untuk mengarahkan perhatian

4. Aspek *Writing* (Peningkatan 26%)

Keaktifan *writing* meningkat dari 65% menjadi 91%. Meskipun peningkatannya relatif lebih kecil (karena baseline-nya sudah tinggi), temuan ini menunjukkan bahwa Quizizz meningkatkan keterlibatan dalam mengerjakan tugas tertulis.

Fitur timer dalam Quizizz menciptakan sense of urgency yang mendorong siswa untuk fokus dan cepat dalam mengerjakan soal. Sistem poin yang akumulatif memotivasi siswa untuk mengerjakan semua soal dengan sungguh-sungguh, bukan asal-asalan.

Perbandingan dengan Kelas Kontrol

Kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional hanya mengalami peningkatan keaktifan 13%. Perbedaan signifikan ini menunjukkan bahwa variasi media pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan keaktifan siswa. Pembelajaran ceramah yang monoton cenderung membuat siswa pasif dan bosan, sedangkan pembelajaran dengan media interaktif seperti Quizizz menciptakan dinamika yang lebih hidup.

Temuan ini memperkuat penelitian Freeman et al. (2014) dalam meta-analisis tentang pembelajaran aktif yang menunjukkan bahwa pembelajaran aktif menurunkan risiko kegagalan 1,5 kali lebih rendah dan meningkatkan nilai ujian rata-rata enam poin persen dibanding metode ceramah tradisional.

Efektivitas Media Quizizz dalam Meningkatkan Hasil Belajar

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Quizizz efektif meningkatkan hasil belajar IPAS dengan N-Gain 0,42 (kategori sedang), signifikan lebih tinggi dibanding kelas kontrol (N-Gain 0,25;

kategori rendah). Uji-t menunjukkan perbedaan signifikan ($t=2,757$; $p=0,008<0,05$) antara kelas eksperimen dan kontrol.

Analisis Peningkatan Hasil Belajar

Kelas eksperimen mengalami peningkatan rata-rata 13,05 poin (dari 68,04 menjadi 81,09), sementara kelas kontrol hanya 9,78 poin (dari 60,68 menjadi 70,46). Ketuntasan klasikal kelas eksperimen mencapai 64% dibanding 52% pada kelas kontrol, menunjukkan bahwa lebih banyak siswa di kelas eksperimen yang mencapai KKM. Adapun N-Gain dalam penelitian ini tergolong sedang (0,42), bukan tinggi, hal ini dapat dijelaskan oleh beberapa faktor:

1. Baseline yang Lebih Tinggi: Pretest kelas eksperimen sudah 68,04, lebih tinggi dari penelitian Permatasari (61,33), sehingga ruang peningkatan lebih terbatas
2. Durasi Perlakuan: Perlakuan dilakukan selama 6 pertemuan (3 minggu), relatif singkat untuk perubahan yang sangat drastis
3. Kompleksitas Materi: Materi gaya dan gerak cukup kompleks dengan konsep abstrak yang memerlukan pemahaman mendalam

Meskipun demikian, N-Gain kategori sedang tetap menunjukkan

efektivitas yang memadai, dan yang terpenting, secara statistik signifikan lebih tinggi dari kelas kontrol.

Hubungan Keaktifan dengan Hasil Belajar

Temuan penelitian ini menunjukkan hubungan positif antara keaktifan belajar dengan hasil belajar. Kelas eksperimen yang mengalami peningkatan keaktifan lebih tinggi (40,5%) juga mengalami peningkatan hasil belajar lebih tinggi (N-Gain 0,42) dibanding kelas kontrol (keaktifan 13%; N-Gain 0,25).

Hubungan ini dapat dijelaskan melalui beberapa perspektif:

1. Keaktifan sebagai Prediktor Hasil Belajar

Penelitian menunjukkan bahwa keaktifan belajar berkontribusi signifikan terhadap hasil belajar. Fitriani (2022) menemukan kontribusi 55,1%, Hidayati (2023) 14,63%, dan Freeman et al. (2014) menunjukkan pembelajaran aktif menurunkan risiko kegagalan dan meningkatkan nilai rata-rata.

Ketika siswa aktif bertanya, menjawab, berdiskusi, mengerjakan tugas dengan antusias, mereka terlibat dalam *deep processing* yang menghasilkan pemahaman lebih mendalam dibandingkan *surface*

processing yang terjadi pada pembelajaran pasif.

2. Keaktifan sebagai Mediator

Media Quizizz tidak secara langsung meningkatkan hasil belajar, melainkan melalui mediasi keaktifan siswa. Quizizz menciptakan lingkungan belajar yang memicu keaktifan (melalui gamifikasi, interaktivitas, feedback), dan keaktifan inilah yang kemudian meningkatkan hasil belajar. Model mediasi ini sejalan dengan Technology Acceptance Model (TAM) yang dikembangkan Davis (1989), dimana efektivitas teknologi dalam pembelajaran dimediasi oleh persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi kegunaan, yang pada gilirannya mempengaruhi sikap dan perilaku pengguna.

3. Siklus Positif Motivasi Keaktifan Prestasi

Quizizz menciptakan siklus positif:

1. Fitur gamifikasi → meningkatkan motivasi intrinsik
2. Motivasi tinggi → mendorong keaktifan belajar
3. Keaktifan tinggi → meningkatkan pemahaman dan hasil belajar
4. Hasil belajar baik → memperkuat motivasi (reinforcement positif)

Siklus ini konsisten dengan Model Expectancy-Value (Wigfield &

Eccles, 2000) yang menyatakan bahwa motivasi siswa dipengaruhi oleh ekspektasi sukses dan nilai yang mereka berikan pada tugas. Ketika siswa mengalami sukses (hasil belajar baik), ekspektasi mereka untuk sukses di masa depan meningkat, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi dan keaktifan mereka.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan:

1. Efektivitas terhadap Keaktifan Belajar: Media pembelajaran Quizizz efektif meningkatkan keaktifan belajar siswa dari 46,5% menjadi 87% (peningkatan 40,5%), signifikan lebih tinggi dibanding kelas kontrol yang hanya meningkat 13% (dari 44,5% menjadi 57,5%). Peningkatan tertinggi terjadi pada aspek emotional (57%), diikuti oral (44%), visual (35%), dan writing (26%). Temuan ini menunjukkan bahwa Quizizz berhasil menciptakan lingkungan belajar yang mendorong keterlibatan aktif siswa melalui fitur gamifikasi, interaktivitas, dan feedback instan.
2. Efektivitas terhadap Hasil Belajar: Media pembelajaran Quizizz efektif

meningkatkan hasil belajar IPAS dengan N-Gain 0,42 (kategori sedang), signifikan lebih tinggi dibanding kelas kontrol (N-Gain 0,25; kategori rendah). Kelas eksperimen mengalami peningkatan nilai rata-rata 13,05 poin (dari 68,04 menjadi 81,09) dengan ketuntasan klasikal 64%, dibanding kelas kontrol yang hanya meningkat 9,78 poin (dari 60,68 menjadi 70,46) dengan ketuntasan 52%. Uji-t menunjukkan perbedaan signifikan ($t=2,757$; $df=43$; $p=0,008<0,05$) antara kedua kelas.

3. Hubungan Keaktifan dan Hasil Belajar: Terdapat hubungan positif antara peningkatan keaktifan belajar dengan peningkatan hasil belajar. Kelas eksperimen yang mengalami peningkatan keaktifan lebih tinggi juga mengalami peningkatan hasil belajar lebih tinggi. Keaktifan berperan sebagai mediator antara penggunaan media Quizizz dan hasil belajar, dimana Quizizz meningkatkan keaktifan melalui gamifikasi dan interaktivitas, dan keaktifan yang tinggi kemudian meningkatkan pemahaman dan hasil belajar.

Kontribusi Penelitian: Penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa

media pembelajaran berbasis gamifikasi seperti Quizizz tidak hanya efektif untuk meningkatkan hasil belajar kognitif, tetapi juga membangun motivasi intrinsik dan keaktifan siswa. Temuan ini memperkaya literatur tentang integrasi teknologi pembelajaran dalam konteks pendidikan dasar Indonesia dan memberikan model praktis yang dapat direplikasi oleh guru dan sekolah lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (Eds.). (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. New York: Longman.
- Atkinson, R. C., & Shiffrin, R. M. (1968). Human memory: A proposed system and its control processes. *Psychology of Learning and Motivation*, 2, 89-195.
- Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Bloom, B. S., Engelhart, M. D., Furst, E. J., Hill, W. H., & Krathwohl, D. R. (1956). *Taxonomy of educational objectives: The classification of educational goals. Handbook 1: Cognitive domain*. New York: David McKay.
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Davis, F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS Quarterly*, 13(3), 319-340.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. New York: Plenum Press.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227-268.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*, 9-15.
- Fitriani, A. (2022). Pengaruh keaktifan belajar terhadap hasil belajar IPS siswa SDN Taktakan I Serang. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(2), 89-102.
- Freeman, S., Eddy, S. L., McDonough, M., Smith, M. K., Okoroafor, N., Jordt, H., & Wenderoth, M. P. (2014). Active learning increases student performance in science, engineering, and mathematics. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 111(23), 8410-8415.

- Hake, R. R. (1999). Analyzing change/gain scores. *American Educational Research Association's Division D, Measurement and Research Methodology*, 1-4.
- Hattie, J. (2023). *Visible learning: The sequel*. Abingdon: Routledge.
- Hattie, J., & Timperley, H. (2007). The power of feedback. *Review of Educational Research*, 77(1), 81-112.
- Hidayati, N. (2023). Pengaruh keaktifan belajar terhadap hasil belajar matematika siswa SDN 2 Temon Ponorogo. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 14(1), 45-58.
- Maesaroh, S. (2022). Pengembangan media interaktif Quizizz berbasis blended learning pada muatan IPA siswa kelas V SDN Prampelan 1 Sayung. [Skripsi tidak diterbitkan]. Universitas Islam Sultan Agung.
- Nasution, S. (2011). *Didaktik asas-asas mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Permatasari, H. P., Dewi, G. K., & Susilo, T. A. B. (2024). Pengembangan media gamifikasi Quizizz Indonesiaku kaya raya pembelajaran IPAS pada siswa kelas V. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 1580-1592.
- Quispe Ccoa, N. M., Farfan Choquehuanca, M. E., & Rucano Paucar, F. H. (2023). An application of the Quizizz gamification tool to improve motivation in the evaluation of elementary school students. *Science Education Journal*, 5(2), 120-135.
- Rahmawati, R., & Farida. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis game Quizizz pada pembelajaran IPAS kelas V sekolah dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 7(1), 173-186.
- Sailer, M., & Homner, L. (2020). The gamification of learning: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32(1), 77-112.
- Sudjana, N. (2013). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sweller, J. (1988). Cognitive load during problem solving: Effects on learning. *Cognitive Science*, 12(2), 257-285.
- Syah, M. (2010). *Psikologi pendidikan dengan pendekatan baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Wang, Y., et al. (2024). Measuring student engagement in digital learning environments. *Computers & Education*, 190, 104-123.
- Wigfield, A., & Eccles, J. S. (2000). Expectancy-value theory of achievement motivation. *Contemporary Educational Psychology*, 25(1), 68-81.