

**PENGARUH APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA EVALUASI FORMATIF TERHADAP
HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA DI KELAS V UPT SD NEGERI 14
BINAMU KABUPATEN JENEPONTO**

Putri Rahmadani¹, Aliem Bahri,² Ratnawati³

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Makassar

rahmadanip908@gmail.com, aliembahri@unismuh.ac.id, ratnawati@unismuh.ac.id

ABSTRACT

The Effect of Using Quizizz Application as a Formative Evaluation Media on Students' Learning Outcomes in Indonesian Language for Grade V at UPT SD Negeri 14 Binamu, Jeneponto Regency. Thesis. Elementary School Teacher Education Department, Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Muhammadiyah Makassar. Supervised by Aliem Bahri as the first supervisor and Ratnawati as the second supervisor. This study was motivated by the low learning outcomes and motivation of students in participating in Indonesian language formative evaluation in Grade V at UPT SD Negeri 14 Binamu, as well as the limited use of interactive evaluation media. This condition indicates the need for innovation in formative assessment through the use of digital technology such as the Quizizz application, which is based on gamification and can increase student engagement in the learning process. This study aims to determine the effect of using Quizizz as a formative evaluation media on students' Indonesian language learning outcomes in Grade V at UPT SD Negeri 14 Binamu, Jeneponto Regency. This research employed a quantitative approach with a Pre-Experimental One Group Pretest-Posttest Design and a Nonequivalent Control Group Design. The sample consisted of 40 students, divided into an experimental class (V-A) and a control class (V-B). Data were collected through learning outcome tests (pretest and posttest) and analyzed using normality tests, homogeneity tests, and hypothesis testing with a paired sample t-test. The results showed that the use of Quizizz improved students' activity and engagement in the learning process. Students in the experimental class were more enthusiastic and active in answering questions compared to those in the control class, which used conventional methods. In addition, there was a significant increase in learning outcomes in the experimental class, where the average posttest score was higher than the pretest score. The hypothesis test results showed a significance value of $0.000 < 0.05$, indicating that there is a significant effect of using Quizizz on students' learning outcomes. Based on the findings, it can be concluded that the use of Quizizz as a formative evaluation media has a positive effect on the Indonesian language learning outcomes of Grade V students at UPT SD Negeri 14 Binamu, Jeneponto Regency. Learning outcomes improved through formative evaluation using the Quizizz application.

Keywords: Quizizz, formative evaluation, learning outcomes, Indonesian language.

ABSTRAK

Pengaruh Aplikasi Quizizz Sebagai Media Evaluasi Formatif Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Di Kelas V Upt Sd Negeri 14 Binamu Kabupaten Jeneponto. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, di bimbing oleh Aliem Bahri sebagai pembimbing I dan Ratnawati sebagai pembimbing II. Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar dan motivasi siswa dalam mengikuti evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V UPT SD Negeri 14 Binamu, serta terbatasnya penggunaan media evaluasi yang interaktif. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi dalam pelaksanaan evaluasi formatif melalui pemanfaatan teknologi digital, seperti aplikasi Quizizz yang berbasis gamifikasi dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi formatif terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V Upt Sd Negeri 14 Binamu Kabupaten Jeneponto. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *Pre-Experimental One Group Pretest-Posttest* dan *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel penelitian terdiri atas 40 siswa, yang dibagi menjadi kelas eksperimen (V-A) dan kelas kontrol (V-B). Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar (pretest dan posttest) serta dianalisis menggunakan uji normalitas, homogenitas, dan uji hipotesis dengan *paired sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dapat meningkatkan aktivitas dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa pada kelas eksperimen lebih antusias dan aktif dalam menjawab soal dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Selain itu, terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan pada kelas eksperimen, di mana rata-rata nilai posttest lebih tinggi dibandingkan pretest. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat pengaruh signifikan penggunaan Quizizz terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi formatif berpengaruh positif terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V Upt Sd Negeri 14 Binamu Kabupaten Jeneponto melalui evaluasi formatif menggunakan aplikasi Quizizz mengalami peningkatan.

Kata Kunci: Quizizz, evaluasi formatif, hasil belajar, Bahasa Indonesia

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah kebutuhan yang sangat vital dalam memperkaya kualitas dan potensi manusia melalui proses belajar mengajar. Di era ini, perkembangan teknologi memiliki dampak yang signifikan dalam proses

pembelajaran, mendorong para guru untuk mengadopsi metode pembelajaran yang menarik dan inovatif dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (Ananda dkk., 2023). Dengan

dukungan teknologi, para pendidik dapat lebih mudah menyajikan materi dengan cara yang lebih visual dan memfasilitasi kolaborasi antar siswa secara lebih efektif, membantu mereka mempersiapkan diri untuk tantangan di dunia yang terus berkembang.

Media pembelajaran yang baik dan menarik sangat penting dalam proses belajar mengajar sebab dapat mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi serta mendorong motivasi belajar peserta didik untuk belajar lebih interaktif dan aktif di kelas, sehingga memberikan feedback pendidik dan peserta didik. Menurut (Nurfadhillah, dkk 2021) Media pembelajaran merupakan alat yang dapat mendorong proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran akan tercapai secara efektif dan efisien. Sejalan dengan

pendapat di atas menurut (Isnaeni dan Hildayah, 2020).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah memberikan dampak yang signifikan dalam dunia pendidikan, terutama dalam upaya meningkatkan kualitas proses belajar mengajar (Pixyoriza et al., 2024). Kehadiran berbagai aplikasi berbasis digital telah memudahkan guru dalam menyampaikan materi, melaksanakan evaluasi, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif bagi siswa (Anggraeni & Sari, 2022).

Salah satu aspek penting dalam proses pembelajaran adalah evaluasi formatif, yaitu penilaian yang dilakukan secara berkesinambungan untuk memantau perkembangan pemahaman siswa dan memberikan umpan balik bagi perbaikan proses pembelajaran (Dewi et al., 2021). Evaluasi formatif yang dilakukan

secara tepat dapat meningkatkan motivasi belajar, memperkuat keterlibatan siswa, dan pada akhirnya berpengaruh positif terhadap hasil belajar(Wijaya dkk., 2025)

Penggunaan aplikasi *Quizizz* diharapkan dapat menjadi solusi alternatif dalam meningkatkan kualitas evaluasi formatif (Rahman et al., 2025). Dengan tampilan yang interaktif, siswa tidak hanya diuji pemahamannya tetapi juga didorong untuk belajar secara mandiri maupun kolaboratif melalui suasana kompetitif yang sehat (Prasasti et al., 2025). Selain itu, fitur laporan hasil pada *Quizizz* memungkinkan guru melakukan analisis capaian belajar siswa secara lebih cepat dan akurat (Dewi et al., 2021). Dengan demikian, integrasi *Quizizz* sebagai media evaluasi formatif diyakini mampu memberikan kontribusi positif terhadap hasil belajar siswa,

khususnya pada mata pelajaran Informatika.(Rizkullah dkk., 2025)

Penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran bahasa Indonesia diyakini dapat memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Fitur gamifikasi membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi dalam menjawab pertanyaan dan memahami materi. Selain itu, guru dapat memantau perkembangan siswa secara langsung melalui laporan hasil kuis yang tersedia pada aplikasi. Dengan demikian, *Quizizz* tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang dapat meningkatkan partisipasi siswa, memperbaiki pemahaman konsep, serta mendukung pencapaian hasil belajar yang lebih baik.

Tes formatif merupakan bentuk penilaian yang dilaksanakan pada

setiap akhir penyelesaian satu pokok bahasan atau topik pembelajaran. Tujuan utama tes ini adalah mengetahui sejauh mana proses pembelajaran telah berlangsung sesuai dengan perencanaan. Melalui hasil tes formatif, pendidik dapat memperoleh gambaran mengenai peserta didik yang telah mencapai ketuntasan dan peserta didik yang masih memerlukan bantuan. Berdasarkan informasi tersebut, guru dapat menentukan tindak lanjut yang tepat. Peserta didik yang belum mencapai ketuntasan akan diberikan program remedial, sedangkan peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan dapat melanjutkan ke topik berikutnya. Bagi peserta didik yang memiliki kemampuan lebih, dapat diberikan program pengayaan berupa materi tambahan untuk memperluas atau memperdalam pemahaman terhadap topik yang telah dipelajari.

Berdasarkan latar belakang tersebut, kajian literatur berkaitan dengan pengaruh aplikasi Quizizz sebagai alat evaluasi pembelajaran layak untuk dilakukan. Kajian ini difokuskan untuk memperoleh gambaran mengenai hasil-hasil penelitian yang berkaitan dengan penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran khususnya pembelajaran

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan bentuk penelitian One-Group Pretest Posttest Design dan pendekatan Pre-Experimental Design, penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Hanya ada satu kelompok dalam penelitian ini. Pre-Test (O1) dilakukan sebagai percobaan untuk memastikan keadaan awal. Setelah itu dilakukan perlakuan (X), dan hasil akhir ditentukan dengan mengadakan Post-Test (O2). Seiring dengan ini akan memungkinkan peneliti untuk

membandingkan kondisi sebelum dan sesudah menggunakan media Quizizz sebagai alat evaluasi hasil belajar.

Hasil tes dianalisis dan didiskusikan untuk memastikan pengaruh perlakuan dengan lambang (O₂). Siswa kelas V UPT SD Negeri 14 Binamu Kabupaten Jenponto dapat memperoleh manfaat dari penggunaan sumber belajar Quizizz jika terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara skor sebelum dan sesudah menggunakan Quizizz. Menurut Sugiyono (2018:285) mengemukakan bahwa populasi adalah wilayah generial yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi penelitian ini adalah 40 siswa kelas V UPT SD Negeri 14 Binamu Kabupaten

Jeneponto terdiri dari 2 kelas ,Yaitu kelas VA 20 siswa dan VB 20 siswa .

Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah pengambilan sampel jenuh, yang sering disebut sensus, adalah teknik sampel yang digunakan dalam penelitian ini. Penggunaan setiap anggota populasi sebagai sampel dikenal dengan istilah sampling jenuh. Tes merupakan instrument/alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini. Pertanyaan pilihan ganda digunakan dalam pre-test dan post-test untuk penelitian ini. Tujuan dari pretest adalah untuk mengetahui keadaan awal sebelum menggunakan media Quizizz, dan posttest dirancang untuk mengetahui hasil belajar setelah menggunakan media Quizizz.

Pengaruh media Quizizz terhadap hasil belajar siswa kelas V UPT SD Negeri 14 Binamu Kabupaten Jeneponto dianalisis

dengan pendekatan analisis statistik deskriptif hasil Pre-Test dan Post-Test siswa.

Hasil dan Pembahasan Pretest dilakukan tanpa menggunakan Quizizz sebagai media evaluasi atau hanya menggunakan kertas sebagai alat evaluasi sedangkan posttest penelitian ini dilakukan menggunakan Quizizz sebagai media evaluasi hasil belajar siswa. Berikut adalah tabel hasil pre-test dan post-test siswa kelas V UPT SD Negeri 14 Binamu Kabupaten Jeneponto.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pretest dilakukan tanpa menggunakan Quizizz sebagai media evaluasi atau hanya menggunakan kertas sebagai alat evaluasi sedangkan posttest penelitian ini dilakukan menggunakan Quizizz sebagai media evaluasi hasil belajar siswa. Berikut adalah tabel hasil pre-test dan post-test siswa kelas V UPT

SD Negeri 14 Binamu Kabupaten Jeneponto.

Tabel 1
Analisis Descriptive Statistics Pretest dan Posstest Hasil Belajar Kelas Eksperimental dan Kelas Kontrol

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Statistic
	Stati	Stati	Stati	Stati	Stati	Stati
	c	c	c	c	Err	stic
	c	c	c	c	or	c
Ekspe	20	3	10	6.5	.46	2.06
rimen				0	2	5
Kontr	20	8	10	9.0	.17	.795
ol				0	8	
Valid	20					
N						
(listwi						
se)						

Penelitian ini dilaksanakan dengan dua kali tes evaluasi yaitu tanpa menggunakan Quizizz dan menggunakan Quizizz. Adapun yang dianalisis adalah hasil tes akhir tanpa menggunakan Quizizz dan menggunakan Quizizz. Hasil yang diperoleh dari dua tes evaluasi pelaksanaan penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Hasil Analisis Statistik Deskriptif

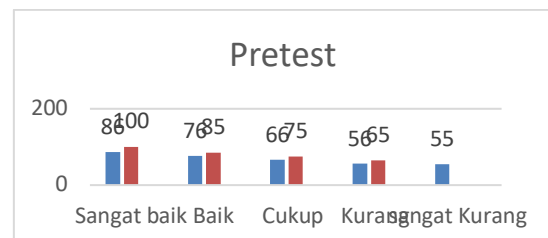
Pada tes ini dilaksanakan tes hasil belajar yang berbentuk ulangan harian. Adapun analisis deskriptif skor perolehan peserta didik sebelum diterapkan menggunakan Quizizz dan dapat dilihat pada tabel 2 berikut:

Tabel 2
Distribusi Frekuensi Pretest Hasil Belajar Kelas Eksperimenal

Rentang Nilai	Kriteria	Frekuensi	Persentase (%)
55	Sangat Rendah	5	10%
56-65	Rendah	4	20%
66-75	Sedang	7	35%
76-85	Tinggi	2	10%
86-100	Sangat Tinggi	5	25%
Jumlah		20	100%

Distribusi frekuensi pretest hasil belajar kelas eksperimen menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa masih bervariasi dan cenderung berada pada tingkat sedang. Hal ini terlihat dari sebagian besar siswa berada pada kategori sedang sebanyak 7 orang (35%),

diikuti kategori sangat tinggi sebanyak 5 orang (25%), kategori rendah 4 orang (20%), kategori sangat rendah 2 orang (10%), dan kategori tinggi 2 orang (10%). Hal ini ditunjukkan oleh dominasi persentase pada kategori sedang serta masih adanya siswa pada kategori rendah dan sangat rendah, sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan belum merata dan masih perlu ditingkatkan.



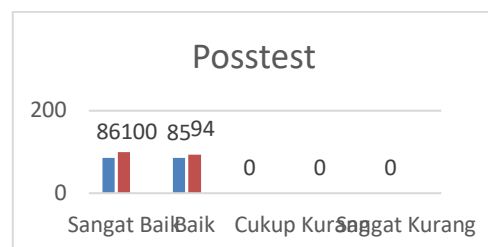
Gambar 1. Diagram Distribusi Frekuensi Pretest Hasil Belajar Kelas Eksperimenal

Berdasarkan diagram pretest siswa mampu menunjukkan aktivitas belajar yang bervariasi pada setiap kategori. Pada kategori sangat baik, siswa mampu mencapai nilai tinggi yaitu 86 dan 100, yang menunjukkan aktivitas belajar yang sangat optimal. Pada

kategori baik, siswa mampu memperoleh nilai 76 dan 85, mencerminkan aktivitas belajar yang cukup baik. Selanjutnya, pada kategori cukup, siswa mampu mencapai nilai 66 dan 75, yang menunjukkan aktivitas belajar berada pada tingkat sedang. Pada kategori kurang, siswa mampu memperoleh nilai 56 dan 65, yang menandakan aktivitas belajar masih perlu ditingkatkan. Sementara itu, pada kategori sangat kurang, siswa hanya mampu mencapai nilai 55, yang menunjukkan aktivitas belajar masih rendah. Secara keseluruhan, siswa mampu menunjukkan bahwa aktivitas belajar pada tahap pretest masih didominasi pada tingkat sedang ke bawah sehingga perlu adanya peningkatan dalam proses pembelajaran.

Tabel 3 Distribusi Frekuensi Pretest Hasil Belajar Kelas Kontrol

Rentang Nilai	Kriteria	Frekuensi	Presentase (%)
0-59	Sangat Rendah	0	0%
60-75	Rendah	0	0%
76-85	Sedang	0	0%
86-94	Tinggi	6	30%
95-100	Sangat Tinggi	14	70%
Jumlah		20	100%



Gambar 2 Diagram Distribusi Frekuensi Posstest Hasil Belajar Kelas Kontrol

Berdasarkan diagram posttest, siswa mampu menunjukkan aktivitas belajar yang sangat baik. Hal ini terlihat dari seluruh siswa yang mampu berada pada kategori sangat baik dan baik, dengan nilai tertinggi mencapai 100 dan tidak ada siswa pada kategori cukup, kurang, maupun sangat kurang. Kondisi ini menunjukkan bahwa aktivitas belajar

siswa mengalami peningkatan dan sudah optimal.

2. Hasil Analisis Inferensial

a. Uji Normalitas

Uji normalitas di maksudkan apakah data-data yang di gunakan berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas data hasil penelitian dengan menggunakan uji normalitas *Shapiro-Wilk*. Adapun kriterial penguji normalitas dengan hasil olahan SPSS yaitu:

- 1) Jika sig. > 0,05 maka data distribusi normal
- 2) Jika sig. < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal

Adapun hasil uji normalitas pada penelitian ini dapat di lihat pada gambar dan tabel di bawah ini.

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Eksperimen	.246	20	.003	.913	20	.072
Kontrol	.200	20	.035	.813	20	.001

^a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 3 Hasil Normalitas data kelas Eksperimental dan kelas Kontrol

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Data Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Variabel	Sig	Kesimpulan
Kelas Eksperimental	0,072	Kedua kelas di nyatakam berdistribusi normal
Kelas Kontrol	0,001	

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel tersebut, siswa mampu menunjukkan aktivitas data yang berdistribusi normal pada kedua kelas. Hal ini terlihat pada nilai signifikansi kelas eksperimen sebesar 0,072 dan kelas kontrol sebesar 0,001, sehingga data dari kedua kelas dinyatakan memenuhi asumsi normalitas.

b. Uji Homogenitas

Uji Homoginitas dua variasi terhadap hasil data kelas eksperimental dan kelas kontrol UPT SD Negeri 14 Binamu menggunakan uji levene dengan menggunakan SPSS. Dengan kriteria keputusan dalam uji homogenistas pada SPSS adalah.

- 1.) Jika nilai signifikansi $> 0,5$ maka data dinyatakan homogen
- 2.) Jika signifikansi $< 0,5$ maka data dinyatakan tidak homogen

Gambar 4 Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Test of Homogeneity of Variance					
Nilai		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean		13.364	1	38	.001
Based on Median		6.721	1	38	.013
Based on Median and with adjusted df		6.721	1	23.389	.016
Based on trimmed mean		13.364	1	38	.001

Tabel 4

Uji Homogenitas Kelas Eksperimental dan Kontrol

Variabel	Sig	Kesimpulan
Kelas Ekperimental	$001 > 0,05$	Kedua kelas dinyatakan homogenitas

Berdasarkan tabel uji homogenitas, siswa mampu menunjukkan aktivitas analisis data pada kedua kelas. Hal ini terlihat pada nilai signifikansi sebesar 0,001 yang lebih kecil dari 0,05, sehingga varians kedua kelas dinyatakan tidak homogen.

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dianalisis dengan menggunakan uji paired sampel

test untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif khusus terhadap hasil belajar siswa kelas V mata pelajaran bahasa Indonesia di UPT SD negeri 14 Binamu. Sesuai dengan hipotesis penelitian bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif Quizizz terhadap hasil belajar siswa kelas V dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia Di UPT SD Negeri 14 Binamu.

Ho: Tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif Quizizz terhadap hasil belajar siswa kelas V dalam mata Pelajaran Bahasa Indonesia di UPT SD Negeri 14 Binamu .

H₁: Terdapat pengaruh penggunaan media

pembelajaran interaktif
 Quiziz terhadap hasil
 belajar siswa kelas V UPT
 SD Negeri 14 Binamu.

Kesimpulan	Terdapat Pengaruh Signifikan
------------	------------------------------

Adapun dasar pengambilan keputusan sebagai berikut

1. Jika nilai sig (2 tailed) <0,05 maka H_0 di tolak H_{a1} di terima. yang berarti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel independen terhadap variabel dependen.
2. Jika nilai sig (2 tailed) >0,05 maka H_0 di tolak H_{a1} di terima, yang berarti bahwa tidak terdapat pengaruh.

Paired Samples Statistics				
	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Eksperimen	8,56	20	2,995	,462
Kontrol	9,00	20	2,95	,479

Paired Samples Correlations			
Pair	N	Correlation	Sig.
1 Eksperimen - Kontrol	20	,128	,590

Paired Samples Test									
		Paired Differences		95% Confidence Interval of the Difference					
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)	
Pair 1 Eksperimen - Kontrol	-2,500	2,115	,473	-3,490	-1,510	-5,285	19	,000	

Gambar 4.5 Hasil Uji Paired Sampel Test

Tabel 4.6 Hasil Uji Paired Sampel Tes

Statistik	<i>Posstest</i> <i>Eksperimental</i>	<i>Posstest</i> Kontrol
Sig (2 tailed)	0,000 < 0,05	

Berdasarkan tabel hasil uji *paired sample t-test* antara kelompok eksperimen dan kontrol pada nilai *posttest*. Nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000, yang berarti lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Hal ini terlihat dari nilai signifikansi yang lebih kecil dari batas $\alpha = 0,05$, sehingga menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan pada kelompok eksperimen memberikan pengaruh nyata dibandingkan dengan kelompok kontrol. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa aktivitas atau perlakuan dalam penelitian ini berpengaruh signifikan antara pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif Quizizz terhadap hasil belajar siswa kelas V dalam mata Pelajaran Bahasa

Indonesia di UPT SD Negeri 14 Binamu.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh temuan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif Quizizz sebagai alat evaluasi formatif memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V UPT SD Negeri 14 Binamu Kabupaten Jenepono. Hal ini terlihat dari hasil analisis statistik deskriptif maupun inferensial yang menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan.

Secara deskriptif, hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan awal (pretest) siswa pada kelas eksperimen masih bervariasi dan cenderung berada pada kategori sedang ke bawah. Hal ini terlihat dari distribusi frekuensi nilai yang didominasi pada kategori sedang

sebesar 35%, serta masih terdapat siswa pada kategori rendah dan sangat rendah. Kondisi ini menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan, pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran Bahasa Indonesia belum merata. Sementara itu, setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media Quizizz, terjadi perubahan yang cukup signifikan pada hasil belajar siswa. Hal ini ditandai dengan meningkatnya hasil belajar siswa ke kategori yang lebih tinggi serta berkurangnya jumlah siswa pada kategori rendah.

Berdasarkan hasil analisis inferensial menggunakan uji *paired sample t-test*, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran interaktif Quizizz terhadap hasil belajar siswa. Dengan

demikian, hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan Quizizz terhadap hasil belajar siswa dapat diterima. Temuan ini memperkuat bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran. Hasil penelitian ini sejalan dengan teori belajar konstruktivisme yang menekankan bahwa proses pembelajaran akan lebih bermakna siswa secara aktif membangun pengetahuannya melalui pengalaman belajar.

Dalam konteks penggunaan Quizizz, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam menjawab soal, berpikir kritis, serta memperoleh umpan balik secara langsung. Aktivitas ini membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih baik dan meningkatkan retensi belajar.

Selain itu, teori konstruktivisme juga menekankan pentingnya interaksi dalam proses belajar, baik interaksi dengan materi maupun dengan lingkungan belajar, yang dalam hal ini difasilitasi oleh media Quizizz.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan teori behavioristik yang menekankan pentingnya stimulus dan respons dalam proses pembelajaran. Quizizz sebagai media pembelajaran memberikan stimulus berupa soal-soal interaktif, sementara respons siswa berupa jawaban yang langsung mendapatkan umpan balik (feedback). Umpan balik yang diberikan secara langsung ini berfungsi sebagai penguatan (reinforcement) yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Ketika siswa mendapatkan jawaban yang benar, mereka akan merasa termotivasi untuk mempertahankan prestasinya, sedangkan ketika jawaban salah, siswa terdorong untuk

memperbaiki kesalahannya. Dengan demikian, proses belajar menjadi lebih efektif dan terarah.

Penggunaan Quizizz juga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Hal ini terlihat dari suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan kompetitif. Fitur-fitur yang terdapat dalam Quizizz seperti peringkat (leaderboard), skor langsung, serta tampilan yang menarik mampu menciptakan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan metode konvensional. Kondisi ini berdampak pada meningkatnya perhatian dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung

Temuan penelitian ini juga didukung oleh penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya Quizizz, dapat

meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian-penelitian terdahulu menunjukkan bahwa Quizizz efektif digunakan sebagai media evaluasi karena mampu memberikan umpan balik secara cepat, meningkatkan motivasi belajar, serta menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan tidak membosankan. Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat temuan sebelumnya bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan

Namun demikian, terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam penggunaan media Quizizz. Salah satunya adalah kesiapan sarana dan prasarana, seperti ketersediaan perangkat dan jaringan internet yang memadai. Selain itu, kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran berbasis teknologi juga

menjadi faktor penting dalam menentukan keberhasilan penggunaan media ini. Oleh karena itu, diperlukan dukungan dari berbagai pihak untuk mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran interaktif di sekolah.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif Quizizz memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan, serta didukung oleh hasil uji statistik yang menunjukkan adanya pengaruh signifikan. Temuan ini sejalan dengan teori belajar konstruktivisme dan behavioristik, serta didukung oleh hasil penelitian sebelumnya. Dengan demikian, penggunaan Quizizz dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar

siswa, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran terbukti memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas V UPT SD Negeri 14 Binamu Kabupaten Jeneponto. Hal ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan signifikan antara nilai pre-test dan post-test, di mana sebelum penggunaan Quizizz sebagian besar siswa berada pada kategori sedang hingga rendah dan belum mencapai ketuntasan klasikal, sedangkan setelah penggunaan Quizizz seluruh siswa (100%) mencapai ketuntasan dengan mayoritas berada pada kategori hasil belajar sangat tinggi. Selain itu, penggunaan Quizizz juga mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses

pembelajaran melalui penyajian kuis interaktif yang menarik. Dengan demikian, Quizizz efektif digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa.

SDAFTAR PUSTAKA

- dinda, A. H., Siahaan, H. E., Raihani, I. F., Aprida, N., Fitri, N., & Suryanda, A. (2021). Summative Assessment And Formative Assessment Of Online Learning. *Report Of Biological Education*, 2(1), 1–10. <https://doi.org/10.37150/Rebion.V2i1.1024>
- Ananda, I., Fadieny, N., & Safriana, S. (2023). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Fisika Di Sma. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Fisika*, 3(2), 246–270. <https://doi.org/10.52434/Jpif.V3i2.2828>
- Bahasa, P., & Di, I. (T.T.). *Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar*. 1–9.
- Damayanti, A. (T.T.). *Prosiding Snpe Fkip Universitas Muhammadiyah Metro Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Sma Negeri 2 Tulang Bawang Tengah* (Vol. 1, Nomor 1).
- Dinda Salma, N., & Mastroah, I. (T.T.). *Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif*.
- Halimah, L. (T.T.). *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Pada Pembelajaran Bahasa Arab Di Man 1 Mandailing Natal*.
- Husna, A., & Fauzan, F. (T.T.). Pengaruh Penggunaan Quizizz Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Pembelajaran Matematika Kelas X.1 Sma Negeri 6 Maros. *Jurnal Kependidikan Media*, 12.
- Husna Ali, A., Bahri, A., & Ratnawati, R. (T.T.). *Pengaruh Metode Field Trip Terhadap Hasil Belajar Menulis Argumentasi Siswa Kelas V Sd Inpres Tamanyeleng Kab Gowa*. 2(2). <https://doi.org/10.51903/Bersatu.V2i2.648>
- Maulana, M., R. (2023). *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa Skripsi*.
- Mubin, M., Juniar, S., & Islam, U. (2023). *Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar*. (2003), 554–559. <https://doi.org/10.47709/Educendikia.V3i03.3429>
- Munawaroh, N., Rahmat, A., Sarah, M. M., & Anugrah, D. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Aplikasi Quizizz Era New Normal. Dalam *Jurnal Media Pengabdian Komunikasi* (Vol. 1, Nomor 2). www.quizizz.com
- Oktaviarini, N., Syafi'ah, R., & Janattaka, N. (2024). Pendampingan Pembuatan Kuis Digital Berbasis Aplikasi Quizizz Bagi Guru Sdn Talun 05 Kecamatan Talun Kabupaten Blitar. *Ahsana: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 51–57. <https://doi.org/10.59395/Ahsana.V2i2.345>
- Penelitian, J., Penerbangan, P., Maret, B., Sondang, M., Hanifah, L., & Kusumayati, L. D. (2022). *Media Untuk Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran*. 7(1), 24–36.
- Perta Juliyas Muharni, L., Zulfa Asria, V., Hardiyanti Ali, R., & Sari, N. (2024). Pt. Media Akademik Publisher Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Di Smk Global Pekanbaru. *Jma*, 2(10), 3031–5220. <https://doi.org/10.62281>
- Ramdani, R., Nurjannah, S., Bahri, A., Muhammadiyah Makassar, U., & Inpres Pa, S. (T.T.). *Penerapan Metode Game Based Learning (Baamboozle) Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Ips Sd Inpres Pa'baeng-Baeng*.
- Rizkullah, M. F., Sahlan, Moh., & Puspitarini, D. (2025a). *Penggunaan Media Pembelajaran*

Quizizz” Dalam Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 9(4), 860–867.

<https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i4.10201>

<https://jurnal.habi.ac.id/index.php/pendikdas>

Rizkullah, M. F., Sahlan, Moh., & Puspitarini, D. (2025b). Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz” Dalam Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 9(4), 860–867.

<https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i4.10201>

Saputra, K. W., Amalia, F., & Rahman, K. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 10 Program Keahlian Dkv Smk Negeri 10 Malang. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 11(6), 1177–1184.

<https://doi.org/10.25126/jtiik.2023118108>

Sugiyono. (2024). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (2nd ed.)

Syarief Abdullah, M. (2025). Model Evaluasi Formatif Dan Sumatif: Strategi Untuk Meningkatkan Proses Dan Hasil Pembelajaran Di Pendidikan Dasar Pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(4), 30–35.

<https://doi.org/10.62017/merdeka>

Wijaya, I., Yunus, Y., Adhelia, F., & Taufit, S. (2025). Pemanfaatan Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Evaluasi Formatif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X Di Smk Semen Padang Tahun Ajaran 2025/2026 (Vol. 6, Nomor 4).

<https://ejournals.com/ojs/index.php/jtp>

Wijaya, I., Yunus, Y., Adhelia, F., & Taufit, S. (2026). Pemanfaatan Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Evaluasi Formatif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X Di Smk Semen Padang Tahun Ajaran 2025/2026. Dalam *Jurnal*.

Yulianto, A., & Bima, K. (T.T.). *Penerapan Model Kooperatif Tipe Tps (Think Pair Share) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas Vi Sdn 42 Kota Bima*. Diambil