YASIN
Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya

p-ISSN: 2808-2346
e-ISSN: 2808-1854

Terindeks: SINTA 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Semantic, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/yasin.v5i6.7769

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *QUIZIZZ* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS V MI NURUL HIDAYAH KABUPATEN BOGOR

Implementation of Quizizz-Based Learning Media to Improve Learning Outcomes in IPAS Subject for Grade V at MI Nurul Hidayah, Bogor Regency

Fahmi Ardiansyah, Salati Asmahasanah, Falizar Rivani
Universitas Ibn Khaldun Bogor
fahmiardiansyah240301@gmail.com; salati@fai.uika-bogor.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Sep 21, 2025	Oct 12, 2025	Oct 24, 2025	Oct 29, 2025

Abstract

The limited number of studies on the use of interactive technology-based learning media—particularly Quizizz—in *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial* (IPAS) instruction at *madrasah ibtidaiyah* forms the background of this research, considering the low learning outcomes and limited student participation in conventional learning, which impact the effectiveness of the teaching and learning process. This study aims to analyze the effectiveness of using Quizizz in improving student learning outcomes and engagement in Grade V IPAS at MI Nurul Hidayah, Bogor Regency. The method employed is Classroom Action Research (CAR) conducted over two cycles, encompassing the stages of planning, action implementation, observation, and reflection, with 25 purposively selected students as research subjects. Data were collected through observations of teacher and student activities, as well as learning

Yasin Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

outcome tests in each cycle, and analyzed using descriptive quantitative and qualitative methods. The results showed an increase in the average learning outcomes from 49% in the pre-cycle to 76% in Cycle I and 81% in Cycle II. Classical mastery learning improved from 20% in the pre-cycle to 64% and 72% in each subsequent cycle. Teacher activity increased from 83% to 87%, and student participation from 81% to 87%. These findings align with constructivist theory and the gamification approach, which emphasize active engagement and enjoyable learning experiences in improving academic performance. Quizizz proved to offer an interactive experience through digital quizzes and instant feedback, enhancing student motivation, focus, and retention of IPAS content. The main conclusion of this study is that Quizizz-based learning media is effective in improving both learning outcomes and student participation. Theoretically, this research enriches the literature on digital technology integration in 21st-century education, while practically, it provides recommendations for teachers to utilize interactive media to create engaging, meaningful, and student-responsive learning environments. This study also opens pathways for future research comparing the effectiveness of various digital learning platforms on student motivation and long-term retention.

Keywords: Quizizz; Learning Outcomes; IPAS; Interactive Learning Media; Classroom Action Research

Abstrak: Masih terbatasnya studi tentang penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi interaktif, khususnya *Quizizz*, dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di madrasah ibtidaiyah menjadi latar belakang penelitian ini, mengingat rendahnya hasil belajar dan partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran konvensional berdampak pada efektivitas proses belajar-mengajar. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penerapan media *Quizizz* dalam meningkatkan hasil belajar dan keaktifan peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas V MI Nurul Hidayah Kabupaten Bogor. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam dua siklus, mencakup tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi, dengan subjek penelitian sebanyak 25 peserta didik yang dipilih secara *purposive sampling*. Data dikumpulkan melalui observasi aktivitas guru dan peserta didik, serta tes hasil belajar pada setiap siklus tindakan, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan nilai rata-rata hasil belajar dari 49% pada pra-siklus menjadi 76% pada siklus I dan 81% pada siklus II. Ketuntasan belajar klasikal meningkat dari 20% pada pra-siklus menjadi 64% dan 72% pada masing-masing siklus. Aktivitas guru meningkat dari 83% menjadi 87%, dan partisipasi peserta didik dari 81% menjadi 87%. Temuan ini selaras dengan teori *konstruktivisme* dan pendekatan *gamifikasi* yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif serta pengalaman belajar yang menyenangkan dalam meningkatkan hasil belajar. Media *Quizizz* terbukti memberikan pengalaman interaktif dengan kuis digital dan umpan balik instan yang mampu meningkatkan motivasi, fokus, dan daya ingat peserta didik terhadap materi IPAS. Simpulan utama penelitian ini adalah bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Quizizz* efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan partisipasi aktif peserta didik. Secara teoretis, penelitian ini memperkaya literatur mengenai integrasi teknologi digital dalam pembelajaran abad ke-21, sementara secara praktis memberikan rekomendasi bagi guru untuk memanfaatkan media interaktif dalam menciptakan pembelajaran yang menarik, bermakna, dan adaptif terhadap kebutuhan siswa. Penelitian ini juga membuka ruang studi lanjutan mengenai perbandingan efektivitas berbagai platform pembelajaran digital terhadap motivasi dan retensi jangka panjang peserta didik.

Kata Kunci: Quizizz; Hasil Belajar; IPAS; Media Pembelajaran Interaktif; Penelitian Tindakan Kelas

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia terus mengalami transformasi untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang mampu beradaptasi dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pada jenjang sekolah dasar, kebijakan Kurikulum Merdeka mengintegrasikan mata pelajaran IPA dan IPS menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) karena dianggap lebih sesuai dengan cara berpikir peserta didik yang melihat fenomena secara holistik dan kontekstual. Namun, isu penting yang muncul adalah pembelajaran IPAS masih didominasi oleh metode konvensional seperti ceramah, sehingga berdampak pada rendahnya motivasi dan pemahaman peserta didik serta kurang optimalnya pemanfaatan media digital yang sebenarnya telah tersedia di sekolah(Lestari et al., 2024) .

Fenomena tersebut menegaskan perlunya strategi pembelajaran yang lebih interaktif, partisipatif, dan adaptive terhadap karakteristik generasi digital. Guru menghadapi masalah nyata berupa rendahnya keterlibatan siswa dan stagnasi capaian hasil belajar yang menunjukkan bahwa penilaian tradisional tidak mampu mendeteksi miskonsepsi secara cepat. Dalam konteks ini, peneliti menilai bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi seperti Quizizz dapat menjadi solusi yang efektif, karena fitur umpan balik instan dan laporan analitiknya memungkinkan guru melakukan tindak lanjut tepat waktu(Moreira & Lara Freire, 2024)

Sejalan dengan pandangan tersebut, para ahli menyatakan bahwa penggunaan teknologi edukatif dapat membuat pembelajaran lebih menarik, meningkatkan fokus, dan mendorong terjadinya pembelajaran mandiri yang sesuai dengan ritme masing-masing peserta didik (Juhaeni et al., 2021; Lestari et al., 2024). Selain itu, perubahan ekspektasi generasi Z terhadap pembelajaran yang interaktif melalui platform digital turut memperkuat urgensi penerapan gamifikasi di sekolah dasar (Capinding, 2022).

Meskipun meta-analisis menunjukkan bahwa formative digital assessment mampu meningkatkan regulasi diri dan hasil belajar siswa, efektivitasnya tetap bergantung pada kualitas instruksi dan kemampuan guru memanfaatkan data evaluasi secara optimal(Børte et al., 2023; Sortwell et al., 2024). Dengan demikian, penggunaan Quizizz tidak hanya dipandang sebagai kuis digital, tetapi juga alat asesmen formatif yang mendorong siklus belajar reflektif melalui perbaikan miskonsepsi secara berkelanjutan (Capuno, 2023; Evaluasi et al., 2023).

Namun, penelitian terdahulu yang berfokus pada penerapan Quizizz sebagian besar dilakukan pada mata pelajaran IPA, matematika, dan bahasa di tingkat menengah, sehingga

bukti empiris yang secara khusus mengevaluasi dampaknya terhadap pembelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar masih terbatas (Capinding, 2022). Kesenjangan lain dalam literatur menunjukkan bahwa studi sebelumnya jarang menghubungkan kompetensi guru dalam mendesain soal dan memanfaatkan data formatif dengan hasil belajar siswa, padahal aspek tersebut merupakan determinan penting keberhasilan digital formative assessment (Børte et al., 2023). Oleh karena itu, diperlukan penelitian tindakan kelas yang tidak hanya mengukur peningkatan hasil belajar, tetapi juga mendeskripsikan proses refleksi guru dalam menggunakan Quizizz sebagai media pembelajaran.

Kebaruan penelitian ini terletak pada fokus penerapan Quizizz dalam pembelajaran IPAS pada kelas V MI Nurul Hidayah, yang ditemukan belum memanfaatkan teknologi pembelajaran secara optimal. Dasar teoretis yang digunakan dalam penelitian ini adalah Teori Pembelajaran Kognitif yang menekankan peran pengalaman belajar yang bermakna dan menarik dalam meningkatkan pemahaman konsep abstrak. Dengan memanfaatkan mekanisme gamifikasi, kompetisi, dan umpan balik langsung pada Quizizz, diharapkan proses pembelajaran dapat berlangsung lebih aktif dan sesuai karakteristik perkembangan peserta didik saat ini (Kurniawan, 2022).

Dengan memperhatikan isu-isu tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran dan efektivitas penggunaan media pembelajaran Quizizz dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS di kelas V MI Nurul Hidayah. Fokus penelitian diarahkan pada peningkatan keterlibatan siswa, efektivitas penilaian formatif digital, serta relevansi penggunaan teknologi dalam mendukung keberhasilan implementasi Kurikulum Merdeka. Melalui kajian ini, diharapkan diperoleh kontribusi empiris bagi guru, sekolah, dan pengambil kebijakan dalam mengintegrasikan teknologi pendidikan secara tepat dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagaimana dijelaskan oleh (Ummah, 2022), yang menekankan pada upaya sistematis untuk memperbaiki praktik pembelajaran secara berkesinambungan dalam konteks kelas tertentu. Desain penelitian ini mengadopsi model PTK yang dilaksanakan dalam beberapa siklus berulang, di mana setiap siklus terdiri dari tahapan perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Desain ini dipilih karena memberikan kesempatan bagi guru untuk menilai efektivitas

tindakan pembelajaran yang telah dilaksanakan dan melakukan penyempurnaan pada siklus berikutnya guna mencapai hasil yang lebih optimal (Norlaila & Dina Hermina, 2025; Utomo et al., 2024)

Partisipan dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V MI Nurul Hidayah pada tahun ajaran genap 2024–2025. Seluruh siswa dalam kelas tersebut dijadikan subjek penelitian karena karakteristik PTK yang bertujuan meningkatkan mutu praktik pembelajaran secara langsung pada kelompok siswa yang menjadi tanggung jawab guru. Dengan demikian, teknik sampling yang digunakan bersifat total sampling, di mana seluruh populasi dalam kelas dijadikan sampel penelitian.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini mencakup lembar observasi aktivitas peserta didik dan guru, soal tes hasil belajar berbentuk uraian untuk mengukur penguasaan materi IPAS, serta dokumentasi berupa foto, catatan lapangan, dan arsip kegiatan pembelajaran. Observasi dilakukan untuk memperoleh data mengenai tingkat keterlibatan dan interaksi siswa selama penerapan media Quizizz pada pembelajaran IPAS. Tes diberikan pada akhir setiap siklus untuk mengetahui peningkatan hasil belajar setelah tindakan diterapkan. Data dokumentasi berfungsi sebagai bukti pelengkap yang memperkuat hasil analisis.

Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk menafsirkan hasil observasi dan dokumentasi yang berkaitan dengan perilaku serta motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran berbasis Quizizz, sedangkan analisis kuantitatif digunakan untuk mengolah skor tes hasil belajar guna mengetahui peningkatan ketercapaian kompetensi siswa. Indikator keberhasilan tindakan ditetapkan berdasarkan dua parameter utama, yaitu peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa hingga mencapai minimal 75 dan ketuntasan belajar klasikal lebih dari 85 persen, serta peningkatan keaktifan siswa yang mencapai kategori tinggi pada setiap siklus pembelajaran. Dengan demikian, metode penelitian ini dirancang untuk memberikan gambaran komprehensif mengenai proses, hasil, dan efektivitas intervensi pembelajaran menggunakan media Quizizz dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar.

HASIL

Hasil penelitian ini disajikan berdasarkan urutan pelaksanaan tindakan yang meliputi pra-siklus, Siklus I, dan Siklus II. Data yang ditampilkan mencakup hasil belajar peserta didik

dan aktivitas guru serta siswa selama proses pembelajaran IPAS menggunakan media Quizizz. Semua temuan dipaparkan apa adanya sesuai hasil pengamatan, tes, dan dokumentasi selama penelitian berlangsung.

Pada pra-siklus, data menunjukkan bahwa pembelajaran masih berlangsung secara konvensional melalui metode ceramah sehingga keterlibatan belajar peserta didik sangat rendah. Sebanyak lima dari 25 siswa (20%) mencapai nilai di atas KKM, sedangkan 20 siswa lainnya (80%) belum mencapai ketuntasan, dengan rata-rata kelas sebesar 49. Observasi lapangan mencatat bahwa sebagian besar siswa pasif dan hanya mendengarkan penjelasan dari guru. Salah satu peserta didik menyampaikan, "Saya suka materinya, tapi susah mengingatnya kalau hanya mendengar ceramah" (S12, Perempuan, 11 tahun).

Temuan pada Siklus I menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah penerapan Quizizz sebagai media interaktif dalam pembelajaran IPAS. Sebanyak 16 peserta didik (64%) mencapai ketuntasan, sedangkan 9 siswa masih berada di bawah nilai KKM. Rata-rata nilai kelas pada tahap ini meningkat menjadi 76. Aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran mencapai 83% dan aktivitas siswa mencapai 81% yang dikategorikan baik. Siswa terlihat lebih antusias mengikuti kuis dan menyimak umpan balik yang muncul pada layar setelah menjawab soal. Salah satu siswa menyampaikan, "Kalau pakai Quizizz, belajar itu seperti main game dan saya jadi semangat" (S07, Laki-laki, 10 tahun). Data ini divisualisasikan dalam Tabel 1.

Tabel 1. Perbandingan Hasil Belajar Peserta Didik Pra-Siklus dan Siklus I

Tahap	Jumlah Tuntas	Rata-Rata	Ketuntasan
Pra- Siklus	5 dari 25 siswa	49	20 %
Siklus I	16 dari 25 siswa	76	64%

Pada Siklus II, pembelajaran kembali dilakukan dengan beberapa penyempurnaan dari refleksi Siklus I, seperti modifikasi soal dan peningkatan pendampingan bagi siswa yang membutuhkan. Hasil tes menunjukkan peningkatan nilai yang lebih tinggi, yaitu 18 peserta didik mencapai KKM dengan rata-rata nilai kelas sebesar 81 (ketuntasan 72%). Aktivitas guru dan siswa meningkat pada persentase yang sama yaitu 87% dan dikategorikan sangat baik. Dalam dokumentasi kelas, peserta didik terlihat aktif bertanya, berdiskusi, dan berinteraksi dengan aplikasi. Seorang siswa memberi komentar, "Saya lebih cepat paham karena bisa lihat langsung benar atau salahnya" (S03, Laki-laki, 11 tahun). Data perbandingan hasil belajar pada tiap siklus dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Perbandingan Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I dan Siklus II

Tahap	Jumlah Tuntas	Rata-Rata	Ketuntasan
Siklus I	16 dari 25 Siswa	76	64%
Siklus II	18 dari 25 Siswa	81	72%

Selain hasil belajar, peningkatan aktivitas guru dan siswa selama tindakan juga terekam dalam observasi. Guru menunjukkan peningkatan kemampuan dalam memanfaatkan media digital sebagai alat pembelajaran dan asesmen. Peserta didik terlihat semakin terlibat dalam menjawab soal, melakukan koreksi mandiri, serta berpartisipasi dalam diskusi setelah kuis.

Meskipun sebagian besar data menunjukkan tren peningkatan, terdapat data negatif yang muncul pada setiap tahap tindakan. Pada Siklus I masih terdapat sembilan siswa yang belum mencapai KKM, dan pada Siklus II meskipun jumlahnya menurun, masih ada tujuh siswa yang belum mencapai hasil belajar minimum. Beberapa siswa mengaku kesulitan dalam mengikuti irama kuis yang cukup cepat, salah satunya menyatakan, "Saya sering ketinggalan karena belum selesai membaca pertanyaannya" (S19, Perempuan, 10 tahun). Data anomali ini menunjukkan adanya keberagaman kemampuan literasi digital dan kecepatan memahami soal di antara peserta didik.

Data numerik yang disajikan pada Tabel 1 dan Tabel 2 memperlihatkan bahwa pembelajaran IPAS menggunakan Quizizz secara keseluruhan menunjukkan peningkatan signifikan pada hasil belajar dan keaktifan siswa sepanjang siklus penelitian. Semua penyajian data tersebut masih bersifat objektif tanpa menyertakan interpretasi teoretis karena hal itu dibahas pada bagian pembahasan penelitian.

PEMBAHASAN

Pembahasan ini menguraikan dan menafsirkan temuan penelitian tindakan kelas yang menilai pengaruh penerapan media pembelajaran berbasis Quizizz terhadap hasil belajar mata pelajaran IPAS materi "Budaya Daerahku" pada kelas V MI Nurul Hidayah Kabupaten Bogor. Interpretasi mengaitkan data empiris penelitian (pra-siklus, Siklus I, dan Siklus II) dengan kerangka teori relevan dan bukti penelitian sebelumnya, menilai kecocokan dengan hipotesis, serta menyajikan implikasi, keterbatasan, dan rekomendasi riset lanjutan secara mendalam.

Temuan inti penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dari kondisi awal yang lemah menuju pencapaian yang mendekati indikator keberhasilan pada akhir Siklus II. Pra-siklus yang menggunakan metode konvensional memperlihatkan rata-rata kelas 49 dan ketuntasan klasikal 20 persen, sedangkan setelah intervensi Quizizz rata-rata meningkat menjadi 76 pada Siklus I (ketuntasan 64 persen) dan 81 pada Siklus II (ketuntasan 72 persen). Angka-angka ini, yang berasal dari data lapangan penelitian, menghadirkan bukti empiris bahwa intervensi gamified formative assessment mampu mengangkat performa akademik dalam konteks kelas nyata. Perubahan kuantitatif tersebut juga diiringi oleh perbaikan kualitas proses: observasi menunjukkan kenaikan aktivitas guru dan siswa dari kategori sedang/kurang menjadi kategori baik/optimal pada Siklus II. Interpretasi awal adalah bahwa kombinasi umpan balik instan, elemen permainan, dan data analitis yang diberikan oleh platform memungkinkan guru melakukan koreksi instruksional lebih cepat dan siswa menerima reinforcement yang memotivasi; ini sesuai dengan literatur umum tentang bagaimana formative assessment digital meningkatkan hasil belajar. (Maraza-Quispe, 2024; Sofyan, 2025)

Secara teoretis, temuan ini dapat dipahami melalui lensa konstruktivisme sosial dan teori penilaian formatif. Konstruktivisme menegaskan bahwa pembelajaran paling efektif terjadi ketika siswa aktif membangun makna melalui pengalaman berulang dan pemecahan masalah; fitur Quizizz yang memfasilitasi praktik berulang, umpan balik langsung, dan kesempatan untuk mengoreksi jawaban mendukung proses *meaning-making* tersebut (Ulfa & Aliyyah, 2025). Selain itu, pendekatan Vygotsky tentang pembelajaran melalui interaksi sosial menjelaskan mengapa elemen kompetisi sehat dan diskusi singkat pasca-kuis meningkatkan internalisasi konsep: siswa memanfaatkan zona proksimal perkembangan satu sama lain saat berdiskusi tentang jawaban (Khosravizadeh, 2023). Temuan empiris penelitian ini juga selaras dengan kajian meta mengenai formative assessment yang menunjukkan efek positif dari praktik penilaian formatif pada hasil belajar K-12, terutama bila umpan balik bersifat spesifik dan segera. (Yao et al., 2024)

Keterkaitan temuan dengan penelitian terdahulu dapat dipertajam. Studi-studi yang mengevaluasi Quizizz dan platform kuis gamified lain di berbagai tingkat pendidikan melaporkan peningkatan motivasi, keterlibatan, dan skor pasca tes, khususnya bila intervensi disertai desain soal yang berkualitas dan bimbingan guru yang memadai (Rivas-García & Magadán-Díaz, 2022). Penelitian tindakan kelas dan studi kuasi-eksperimental di konteks sekolah menengah dan tinggi menunjukkan pola serupa: Quizizz memperbaiki keterlibatan

dan hasil jangka pendek. Temuan lapangan di MI Nurul Hidayah memperkuat bukti tersebut pada tingkat pendidikan dasar dan pada mata pelajaran yang bersifat lintas-domain (IPAS), sehingga menambah bobot ekternalterutama karena IPAS menuntut integrasi konsep alam dan sosial yang seringkali lebih sulit dipahami siswa (Islami et al., 2025). Studi-studi lokal dan internasional yang menilai Quizizz sebagai alat formative assessment juga menekankan nilai pelaporan item dan kemampuan retry sebagai mekanisme self-regulated learning, aspek yang tercermin dalam praktik perbaikan antar-siklus pada penelitian ini. (Narpila et al., 2023)

Analisis apakah hasil mendukung hipotesis penelitian harus mempertimbangkan ancaman validitas internal. Hipotesis operasional bahwa penerapan Quizizz akan meningkatkan hasil belajar IPAS secara signifikan didukung oleh kenaikan rata-rata dan ketuntasan pada akhir Siklus II dengan demikian data mendukung hipotesis tersebut. Namun, perlu dicatat bahwa desain PTK tanpa kelompok kontrol membuka kemungkinan efek campur seperti efek latihan, perhatian penelitian (Hawthorne effect), atau perbaikan bertahap dalam keterampilan pengajaran guru yang bukan semata-mata disebabkan oleh platform. Meski demikian, pola kenaikan berlanjut dari Siklus I ke Siklus II setelah perbaikan desain soal dan pengelolaan kelas menunjukkan hubungan kausal plausibel antara intervensi (perbaikan penggunaan Quizizz) dan perolehan hasil, terutama karena perbaikan pedagogis diarahkan spesifik pada penggunaan data Quizizz sebagai dasar tindakan tindak lanjut. Untuk memperkuat klaim kausal yang lebih kuat diperlukan studi dengan kelompok pembanding atau rancangan kuasi-eksperimental. (Moreira & Lara Freire, 2024)

Pembahasan mekanisme kerja intervensi menggarisbawahi beberapa faktor yang saling berinteraksi. Pertama, aspek motivasional gamifikasi papan skor, penghargaan instan, dan tempo permainan menciptakan suasana kompetitif yang memicu partisipasi aktif dan upaya berulang. Kedua, umpan balik instan memungkinkan koreksi miskonsepsi segera sehingga waktu remedial berkurang dan setiap siswa memperoleh indikasi area kelemahan yang spesifik. Ketiga, data analitis dari platform memberikan bahan untuk refleksi guru sehingga tindakan pengajaran dapat ditargetkan (misalnya menentukan kelompok remedial atau menyesuaikan tingkat kesulitan soal). Gabungan mekanisme inilah yang, menurut data penelitian, menghasilkan peningkatan pada aspek kognitif (nilai tes) dan afektif (motivasi dan keterlibatan). Literaturnya mendukung gagasan bahwa integrasi teknologi dan praktik formative assessment harus dipandang sebagai sistem yang melibatkan desain soal, kemampuan guru, dan konteks akses teknologi; salah satu tinjauan menyatakan bahwa efek

positif paling besar muncul ketika semua elemen itu hadir. (Khasawneh, 2024; Onasanya & Ajamu, 2024)

Implikasi temuan bagi praktik dan kebijakan cukup luas. Pada tingkat kelas, hasil ini merekomendasikan penggunaan Quizizz sebagai bagian rutin dari strategi penilaian formatif dan pembelajaran berbasis kegiatan, dengan catatan guru perlu dilatih untuk merancang item yang mengukur pemahaman mendalam, bukan sekadar hafalan. Di tingkat sekolah, platform seperti Quizizz dapat menjadi alat efisien untuk monitoring pembelajaran dan identifikasi siswa yang memerlukan intervensi awal. Pada level kurikulum dan pelatihan guru, bukti ini mendukung integrasi literasi digital dan kompetensi penilaian formatif dalam program pengembangan profesi guru. Namun kebijakan adopsi harus disertai investasi infrastruktur (konektivitas dan perangkat) dan dukungan pedagogis agar tidak memperlebar kesenjangan akses. Kajian sistematis pada formative assessment menekankan bahwa tanpa pendampingan pedagogis, teknologi hanya akan memperkuat praktik lama tanpa mengubah kualitas pembelajaran. (Cipriani et al., 2025; Hanifah et al., 2025)

Keterbatasan penelitian perlu diakui secara eksplisit karena mempengaruhi seberapa jauh temuan diinterpretasikan. Penelitian ini bersifat kontekstual pada satu kelas dengan jumlah peserta 25, sehingga keterbatasan ekternal validity jelas; generalisasi ke lingkungan lain memerlukan replikasi. Durasi intervensi yang relatif singkat (dua siklus) juga membatasi pemahaman tentang retensi jangka panjang dan transfer kompetensi; beberapa studi menunjukkan bahwa efek gamified quizzes cenderung menurun bila novelty effect mereda, sehingga studi longitudinal diperlukan. Selain itu, aspek teknis seperti akses perangkat dan stabilitas koneksi dapat mempengaruhi performa beberapa siswa faktor yang di lapangan muncul sebagai alasan sebagian siswa belum tuntas. Validitas instrumen juga perlu diperkuat: meski skor posttest meningkat, analisis kualitas butir (item analysis), reliabilitas, dan pengukuran pemahaman konseptual versus recall belum dilaporkan secara rinci sehingga interpretasi peningkatan nilai harus hati-hati. Pengaruh variabel guru (misalnya perbaikan teknik mengajar lintas siklus) juga harus dipertimbangkan sebagai faktor konfounding.

Peluang penelitian lanjutan sangat banyak dan cukup jelas. Pertama, studi yang menggunakan desain kuasi-eksperimental atau randomized controlled trial dengan kelompok pembanding akan memperkuat bukti kausalitas. Kedua, riset longitudinal yang mengukur retensi pengetahuan beberapa minggu atau bulan setelah intervensi diperlukan untuk mengetahui apakah peningkatan bersifat sementara atau stabil. Ketiga, studi campuran

(mixed methods) yang menggabungkan analisis kuantitatif skor dengan wawancara mendalam atau focus group students dan guru akan memperjelas bagaimana siswa mengalami proses pembelajaran, apa miskonsepsi yang paling sering muncul, dan bagaimana guru memanfaatkan laporan analitik. Keempat, penelitian komparatif antar platform gamified (Quizizz vs Kahoot vs Blooket) dan variasi desain item (multiple choice cepat vs soal higher-order thinking) dapat membantu menentukan praktik desain instruksional terbaik untuk IPAS. Akhirnya, penelitian yang meneliti pragmatik pelatihan guru—mengukur bagaimana pelatihan spesifik meningkatkan kualitas pembuatan item dan analisis data formative akan sangat berguna.

Refleksi terhadap kontribusi penelitian ini menunjukkan beberapa nilai tambah yang penting. Secara teoritis, studi menambah bukti tentang penerapan teori konstruktivis dan praktik formative assessment digital pada konteks pendidikan dasar di Indonesia, khususnya untuk mata pelajaran lintas-domain seperti IPAS yang belum banyak dieksplorasi dalam literatur Quizizz. Secara praktis, penelitian menghasilkan model siklik penggunaan Quizizz yang menggabungkan desain soal, pemantauan real time, dan tindak lanjut remedial—sebuah protokol yang dapat diadaptasi oleh guru di sekolah dengan kondisi serupa. Penelitian juga menyoroti kebutuhan nyata akan kompensasi bagi siswa dengan keterbatasan akses, sehingga kontribusi kebijakan berupa rekomendasi pengadaan perangkat atau jadwal penggunaan perangkat di sekolah menjadi relevan. Dengan kata lain, penelitian ini bukan hanya menunjukkan bahwa platform gamified efektif secara statistik di level kelas, tetapi juga memaparkan implementasi praktis yang memperhatikan aspek pedagogy, infrastruktur, dan inklusi.

Kesimpulannya, temuan penelitian mendukung hipotesis awal bahwa penerapan media pembelajaran berbasis Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar IPAS pada tingkat kelas dasar dalam konteks yang diteliti; efeknya tampak pada aspek kognitif (nilai dan ketuntasan) dan afektif (motivasi dan keterlibatan). Namun penguatan klaim memerlukan perhatian pada keterbatasan metodologis yang telah disebutkan. Dari perspektif praktis dan kebijakan, hasil ini mendorong adopsi bersyarat platform formative gamified sebagai bagian dari strategi peningkatan mutu pembelajaran, bersamaan dengan investasi pada pelatihan guru, kualitas instruksional, dan akses teknologi agar manfaatnya merata. Secara ilmiah, studi ini membuka jalan bagi penelitian replikasi, komparasi platform, dan studi longitudinal yang akan memperjelas batas dan potensi penggunaan Quizizz dalam pendidikan dasar.

KESIMPULAN

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus di kelas V MI Nurul Hidayah Kabupaten Bogor ini menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Quizizz terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS, sesuai dengan tujuan penelitian yang diharapkan. Berdasarkan analisis data, terdapat peningkatan capaian belajar yang sangat signifikan dari tahap pra siklus hingga siklus II, di mana rata-rata nilai siswa meningkat dari 49% menjadi 76% pada siklus I, kemudian mencapai 81% pada siklus II, disertai dengan kenaikan persentase ketuntasan belajar dari 20% pada pra siklus menjadi 64% pada siklus I dan 72% pada siklus II. Selain itu, proses pembelajaran juga menunjukkan kemajuan melalui peningkatan aktivitas guru dari 83% pada siklus I menjadi 87% pada siklus II, serta peningkatan partisipasi aktif siswa dari 81% menjadi 87%, yang memperlihatkan bahwa Quizizz tidak hanya berkontribusi pada hasil akhir, tetapi juga pada kualitas keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, penelitian ini mengonfirmasi bahwa pemanfaatan Quizizz sebagai bagian dari implementasi teknologi pendidikan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan berorientasi pada penguatan pemahaman konsep siswa dalam IPAS. Kontribusi penting dari penelitian ini adalah pemberian bukti empiris mengenai efektivitas formative digital assessment dalam konteks pembelajaran IPAS pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah yang sebelumnya masih jarang diteliti, sehingga memperkaya literatur mengenai inovasi media pembelajaran berbasis gamifikasi di sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini turut memberikan masukan praktis bagi guru dalam merancang strategi pembelajaran yang adaptif dan berbasis data untuk mendukung peningkatan hasil belajar secara berkelanjutan. Namun demikian, hasil penelitian ini juga menyisakan adanya kelompok siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar, sehingga penelitian lanjutan direkomendasikan untuk mempertimbangkan pendekatan pendampingan individual, perluasan sampel di berbagai satuan pendidikan lain, serta pengujian lebih dalam mengenai kualitas pemahaman konseptual melalui instrumen evaluasi yang lebih bervariasi. Penelitian berikutnya juga disarankan untuk menerapkan desain longitudinal guna memastikan konsistensi dampak penggunaan Quizizz terhadap hasil belajar dalam jangka panjang dan menilai faktor eksternal yang memengaruhi keberhasilan implementasinya. Dengan seluruh temuan ini, dapat ditegaskan bahwa pembelajaran berbasis Quizizz memiliki potensi besar dalam meningkatkan mutu pembelajaran abad ke-21 yang berpusat pada siswa, terutama pada mata pelajaran IPAS yang menuntut integrasi ilmu pengetahuan alam dan sosial secara utuh.

DAFTAR PUSTAKA

Børte, K., Lillejord, S., Chan, J., Wasson, B., & Greiff, S. (2023). Prerequisites for teachers' technology use in formative assessment practices: A systematic review. *Educational Research Review*, *41*, 100568. https://doi.org/10.1016/j.edurev.2023.100568

Capinding, A. T. (2022). Utilization of 'Quizizz' a Game-based Assessment: An Instructional Strategy in Secondary Education Science 10. *European Journal of Educational Research*, *volume-11*-(volume-11-issue-4-october-2022), 1959–1967. https://doi.org/10.12973/eu-jer.11.4.1959

Capuno, J. G. C. (2023). Quizziz: A Game-based Formative Assessment Tool for Enhancing Students Self-Regulated Learning. *International Journal of Social Learning (IJSL)*, *3*(3), 329–340. https://doi.org/10.47134/ijsl.v3i3.206

Cipriani, R. C., Almeida, A. B. B., SANTANA, A. P. L. DE, & Guedes, V. M. (2025). WHEN THE DIGITAL COMES INTO PLAY: DIFFICULTIES, DISCOVERIES, AND PEDAGOGICAL CHALLENGES IN THE INTERACTION BETWEEN STUDENT, TEACHER, AND TECHNOLOGY. *Educação & Inovação*. https://doi.org/10.64326/educao.v1i4.43

Evaluasi, J., Pembelajaran, D., Komalasari1, S., Irfani, F., & Fadil, K. (2023). Khaidir Fadil Dampak Penggunaan Aplikasi Tiktok Dalam Pembelajaran IPA Kelas VI SDN Karanggan 03. *Jurnal Evaluasi Dan Pembelajaran*, *5*(2). https://jepjurnal.stkipalitb.ac.id/index.php/hepi

Hanifah, H., Arnyana, I. B. P., & Margunayasa, I. G. (2025). Systematic Literature Review: Digital Technology-Based Policy Approaches to Improve the Quality and Access of Basic Education in Developing Countries. *International Journal Education and Computer Studies (IJECS)*, *5*(2), 87–102. https://doi.org/10.35870/ijecs.v5i2.4337

Islami, N., Jumrodah, J., & Abdullah, A. (2025). The Effect of Quizizz as an Evaluation Tool on Student Learning Outcomes in Islamic Religious Education. *Kamaya: Jurnal Ilmu Agama*, *8*(3), 300–310. https://doi.org/10.37329/kamaya.v8i3.4670

Juhaeni, J., Safaruddin, S., & Salsabila, Z. P. (2021). Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, *8*(2), 150. https://doi.org/10.24252/auladuna.v8i2a3.2021

Khasawneh, M. A. S. (2024). Practical approaches to technology-mediated formative assessment for middle school educators. *Journal of Infrastructure, Policy and Development*, *8*(9), 5241. https://doi.org/10.24294/jipd.v8i9.5241

Khosravizadeh, O. (2023). Analysis of the Impact of Vygotsky's Collaborative Learning Theory on the Development of Group Skills. *Journal of Study and Innovation in Education and Development*, *3*(1), 1–14. https://doi.org/10.61838/jsied.3.1.1

Kurniawan, T. (2022). Pembelajaran IPS dengan aplikasi Quizizz untuk menciptakan pembelajaran menyenangkan di SMP. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, *8*(1), 97–108. https://doi.org/10.37729/jpse.v8i1.2117

Lestari, D. A., Hariani, L. S., Naini, W. L., Malang, K., Timur, J., Malang, K., & Timur, J. (2024). *3 1,2 3. 1*(2), 2130–2141.

Maraza-Quispe, B. (2024). Impact of the Use of Gamified Online Tools: A Study with Kahoot and Quizizz in the Educational Context. *International Journal of Information and Education Technology*, *14*(1), 132–140. https://doi.org/10.18178/ijiet.2024.14.1.2033

Moreira, H., & Lara Freire, M. L. (2024). Promoting Formative Assessment with Quizizz: A Classroom Action Research Study. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, *8*(2), 590–604. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i2.10511

Narpila, S. D., Wahyuni, S., Elfina, H., & Nasution, S. A. (2023). *The Effectiveness of Quizizz Application as a Learning Evaluation Instrument Towards 5.0 Society Era in the Set and Logic Course* (Vol. 1). Atlantis Press SARL. https://doi.org/10.2991/978-2-38476-020-6_20

Norlaila, & Dina Hermina. (2025). PENELITIAN TINDAKAN KELAS. *Jurnal Riset Multidisiplin Edukasi*, *2*(6), 727–743. https://doi.org/10.71282/jurmie.v2i6.539

Onasanya, S. A., & Ajamu, A. O. (2024). Formative and Summative Assessment Using Technology: A Critical Review. *Mimbar Ilmu*, *29*(1), 1–8. https://doi.org/10.23887/mi.v29i1.72042

Rivas-García, J. I., & Magadán-Díaz, M. (2022). *Gamified Learning in Online Teaching Through Platforms: The Use of Quizizz* (pp. 3–20). https://doi.org/10.1007/978-3-031-08890-2_1

Sofyan, A. (2025). The Impact of Digital Formative Assessment on Student Motivation and Learning Outcomes in the Technological Era. *Journal of Hunan University Natural Sciences*, *52*(7). https://doi.org/10.55463/issn.1674-2974.52.7.9

Sortwell, A., Trimble, K., Ferraz, R., Geelan, D. R., Hine, G., Ramirez-Campillo, R., Carter-Thuiller, B., Gkintoni, E., & Xuan, Q. (2024). A Systematic Review of Meta-Analyses on the Impact of Formative Assessment on K-12 Students' Learning: Toward Sustainable Quality Education. *Sustainability*, *16*(17), 7826. https://doi.org/10.3390/su16177826

Ulfa, M., & Aliyyah, R. R. (2025). Constructivism Based Quizizz in Improving Social Studies Learning Activities and Outcomes. *Fitrah: Jurnal Studi Pendidikan*, *16*(1), 137–146. https://doi.org/10.47625/fitrah.v16i1.1006

Ummah, M. S. (2022). METODOLOGI PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN PENELITIAN TINDAKAN KELAS DALAM PENDIDIKAN OLAHRAGA. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Issue 1).

Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, *1*(4), 19. https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821

Yao, Y., Amos, M., Snider, K., & Brown, T. (2024). The impact of formative assessment on K-12 learning: a meta-analysis. *Educational Research and Evaluation*, *29*(7–8), 452–475. https://doi.org/10.1080/13803611.2024.2363831