



---

## Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Quizizz Pada Pembelajaran IPAS terhadap Penguasaan Konsep Siswa Kelas V Sekolah Dasar

---

**Article Information :**

Articles Submitted :


2025-12-19

Articles Received :


2025-12-30

Published Articles :


2026-01-05

 Sri Lestari <sup>1\*</sup>

 Septina Rahmawati <sup>2</sup>

 Yoga Awalludin Nugraha <sup>3</sup>

 <sup>1,2,3</sup> Universitas Muhammadiyah Kudus

 Email Correspondence \* : [lestarilestari668@gmail.com](mailto:lestarilestari668@gmail.com)

---

**Kata Kunci:** IPAS, Game Based Learning, Quizizz, Motivasi, Hasil Belajar

**Abstrak:** Studi ini bertujuan untuk mengkaji dampak implementasi model *Game Based Learning* (GBL) yang diintegrasikan dengan platform game edukasi Quizizz terhadap tingkat motivasi dan capaian pembelajaran IPAS pada peserta didik kelas V SD 7 Klumpit. Penelitian juga mengevaluasi perbedaan capaian belajar sebelum dan sesudah implementasi Quizizz. Metodologi penelitian mengadopsi pendekatan kuantitatif melalui rancangan eksperimental. Pengumpulan data motivasi belajar dilakukan melalui instrumen skala Likert, sementara pengaruh terhadap motivasi dianalisis menggunakan Paired Sample t-Test, perbedaan capaian pembelajaran diuji dengan *Independent Sample t-Test*, dan tingkat efektivitas peningkatan hasil belajar dievaluasi melalui analisis N-Gain. Temuan penelitian mengindikasikan bahwa implementasi model GBL dengan dukungan Quizizz memberikan dampak signifikan pada peningkatan motivasi belajar peserta didik ( $p = 0,00 < 0,05$ ), yang mengakibatkan penolakan  $H_0$  dan penerimaan  $H_a$ . Tanggapan peserta didik terhadap implementasi Quizizz menunjukkan apresiasi yang sangat tinggi, dengan 43,75% peserta didik memberikan respon sangat setuju dan 56,25% menyatakan setuju. Lebih lanjut, implementasi Quizizz menunjukkan diferensiasi signifikan pada capaian pembelajaran IPAS antara kondisi sebelum dan sesudah penerapan ( $p = 0,00 < 0,05$ ), yang menghasilkan penolakan  $H_0$  dan penerimaan  $H_a$ . Analisis N-Gain mendemonstrasikan rata-rata peningkatan capaian pembelajaran sebesar 84,17%, yang dikategorikan efektif, mengindikasikan bahwa platform game edukasi Quizizz efektif dalam mengoptimalkan capaian pembelajaran IPAS peserta didik kelas V tingkat sekolah dasar. Dengan demikian, model pembelajaran GBL yang diintegrasikan dengan Quizizz terbukti mampu mengoptimalkan motivasi dan capaian belajar peserta didik secara signifikan dan efektif dalam konteks pembelajaran IPAS di jenjang pendidikan dasar.

---

**Keywords:** IPAS, Game Based Learning, Quizizz, Motivation, Learning outcomes

**Abstract:** This study aims to examine the impact of the implementation of the *Game Based Learning* (GBL) model integrated with the Quizizz educational game platform on the level of motivation and learning achievement of IPAS in grade V students of SD 7 Klumpit. The study also evaluated differences in learning outcomes before and after the implementation of Quizizz. The research methodology adopts a quantitative approach through experimental design. Data collection on

---

---

*learning motivation was carried out through the Likert scale instrument, while the influence on motivation was analyzed using the Paired Sample t-Test, differences in learning outcomes were tested with the Independent Sample t-Test, and the level of effectiveness of improving learning outcomes was evaluated through N-Gain analysis. The findings of the study indicate that the implementation of the GBL model with the support of Quizizz had a significant impact on the increase of students' learning motivation ( $p = 0.00 < 0.05$ ), resulting in  $H_0$  rejection and  $H_a$  acceptance. Students' responses to the implementation of Quizizz showed very high appreciation, with 43.75% of students responding strongly in agreement and 56.25% expressing their approval. Furthermore, the implementation of Quizizz showed a significant differentiation in the learning outcomes of IPAS between the conditions before and after the implementation ( $p = 0.00 < 0.05$ ), which resulted in  $H_0$  rejection and  $H_a$  acceptance. The N-Gain analysis demonstrated an average increase in learning outcomes of 84.17%, which was categorized as effective, indicating that the Quizizz educational game platform was effective in optimizing the learning outcomes of social studies for grade V students at the elementary school level. Thus, the GBL learning model integrated with Quizizz has been proven to be able to optimize students' motivation and learning outcomes significantly and effectively in the context of social studies learning at the elementary education level.*

---

**Author Contributions**

**Conceptualization:** Sri Lestari, Septina Rahmawati., M.Pd

**Methodology:** Sri Lestari, Septina Rahmawati., M.Pd

**Investigation:** Sri Lestari, Septina Rahmawati., M.Pd, Yoga Awalludin Nugraha., M.Pd

**Writing original draft preparation:** Sri Lestari

**Writing review and editing:** Sri Lestari, Septina Rahmawati., M.Pd

**Visualization:** Sri Lestari

---

**Acknowledgments**

Penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada Universitas Muhammadiyah Kudus atas semua bantuan dan sarana yang disediakan yang memungkinkan penelitian ini dapat dilakukan dengan sukses. Ucapan terima kasih juga disampaikan penulis kepada ibu Septina Rahmawati., M.Pd dan bapak Yoga Awalludin Nugraha., M.Pd atas semua bimbingan, petunjuk, serta saran dalam penelitian ini. Di samping itu, penulis menghargai semua pihak yang telah berkontribusi dalam pengumpulan data serta dalam menyelesaikan penelitian ini. Semoga setiap dukungan yang diberikan mendapatkan balasan yang sebaik-baiknya.

All authors have read and agreed to the published version of the manuscript.

---

Copyright © 2026, Authors

This is an open-access article under the [CC BY 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



## PENDAHULUAN

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada tingkat pendidikan dasar memiliki peran krusial dalam membangun pemahaman fundamental peserta didik tentang fenomena alam dan dinamika sosial di lingkungan sekitar mereka (Hasibuan, 2025). Melalui IPAS, peserta didik dilatih mengembangkan kemampuan observasi, berpikir analitis, dan pemecahan masalah sejak dini. Akan tetapi, berbagai riset mengungkapkan bahwa capaian peserta didik dalam mata pelajaran IPAS di Indonesia masih perlu ditingkatkan, khususnya dalam aspek penguasaan konsep. Faktor penyebabnya seringkali berkaitan dengan strategi pengajaran yang masih bersifat tradisional, cenderung *teacher-centered*, dan minim melibatkan partisipasi aktif peserta didik. Kondisi demikian mengakibatkan menurunnya minat peserta didik dalam menyerap materi pembelajaran. Padahal, keterlibatan aktif peserta didik merupakan faktor fundamental dalam meningkatkan pemahaman konseptual. Diperlukan transformasi paradigma pembelajaran menuju pendekatan yang lebih interaktif dan kontekstual. Perkembangan teknologi pendidikan membuka peluang untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih engaging. Inovasi dalam media pembelajaran diharapkan dapat menjadi solusi alternatif untuk mengatasi problematika ini.

Salah satu pendekatan pembelajaran yang relevan dengan tuntutan abad 21 adalah *Game Based Learning* (GBL). Pendekatan ini memanfaatkan unsur-unsur permainan untuk meningkatkan motivasi, engagement, dan outcome pembelajaran peserta didik. Berbagai riset menunjukkan bahwa integrasi game dalam aktivitas pembelajaran dapat mengoptimalkan pemahaman konseptual peserta didik, khususnya dalam domain sains (Li et al., 2023). Karakteristik game seperti sistem *point*, *leaderboard*, dan *feedback* instan dapat memfasilitasi kompetisi konstruktif dalam lingkungan kelas. Selain itu, pembelajaran berbasis game mendukung *active learning* karena peserta didik terlibat langsung dalam aktivitas pembelajaran yang menyenangkan. Riset lain juga mendemonstrasikan bahwa model pembelajaran ini dapat mereduksi kecemasan peserta didik dalam menghadapi evaluasi (Diaz, 2024). Dengan demikian, pembelajaran berbasis game tidak hanya berfungsi meningkatkan capaian belajar tetapi juga menghadirkan pengalaman pembelajaran yang *enjoyable*.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti, *Quizizz* merupakan salah satu platform kuis gamifikasi yang banyak dimanfaatkan oleh pendidik di Indonesia saat ini. Platform ini menyediakan fasilitas bagi pendidik untuk mengkreasi soal-soal interaktif yang dapat diakses peserta didik melalui perangkat digital. Dengan fitur-fitur seperti *leaderboard real-time*, *timer*, dan animasi, *Quizizz* menjadi sangat menarik bagi peserta didik. Riset mengungkapkan bahwa implementasi *Quizizz* dapat mengoptimalkan motivasi belajar dan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran (Sitompul, 2023). Platform ini juga menunjukkan efektivitas dalam implementasi pembelajaran baik secara daring maupun luring (Umam, 2025). Oleh karena itu, implementasi *Quizizz* dapat menjadi alternatif efektif untuk meningkatkan penguasaan konsep IPAS di tingkat pendidikan dasar. Hal ini menjadikan *Quizizz* relevan untuk dieksplorasi dalam konteks pembelajaran kelas V SD (Alotaibi, 2024).

Meskipun terdapat banyak temuan positif, riset-riset terdahulu memiliki beberapa keterbatasan. Mayoritas studi tentang *Quizizz* hanya berfokus pada aspek motivasi dan persepsi peserta didik. Riset kuantitatif yang menekankan pada penguasaan konsep di jenjang pendidikan dasar masih relatif terbatas (Sitompul et al., 2023). Lebih lanjut, masih sedikit riset yang mengeksplorasi implementasi *Quizizz* secara spesifik dalam pembelajaran IPAS. Fokus

mayoritas riset saat ini lebih kepada domain matematika atau bahasa. Kondisi ini menciptakan *research gap* yang perlu diisi. Faktor-faktor kontekstual seperti *readiness* pendidik, *availability* perangkat, dan strategi instruksional juga mempengaruhi efektivitas *Quizizz* (Rulismi, 2024). Karena itu, diperlukan riset kuantitatif yang terstruktur dengan baik untuk mengevaluasi dampak *Quizizz* terhadap penguasaan konsep. Riset semacam ini akan menghasilkan bukti empiris yang lebih kuat. Selain itu, temuan dari studi ini dapat memberikan rekomendasi praktis bagi para pendidik dalam memanfaatkan teknologi. Dengan demikian, penelitian ini memiliki urgensi yang tinggi (Umam, 2025).

Secara teoretis, implementasi *Quizizz* dalam pembelajaran dapat dikaitkan dengan berbagai teori belajar, yakni behavioristik, kognitif, dan konstruktivistik. Dari perspektif behavioristik, *feedback* instan yang disediakan *Quizizz* berfungsi sebagai *reinforcement* bagi peserta didik. Dalam konteks kognitif, kuis interaktif membantu mengonsolidasikan memori dan mempercepat transfer informasi ke dalam skema kognitif peserta didik. Sementara itu, dari sudut pandang konstruktivistik, pembelajaran berbasis game meningkatkan *engagement* aktif peserta didik dalam mengkonstruksi pemahaman konseptual. Riset meta-analisis menunjukkan bahwa kombinasi antara motivasi, *feedback*, dan *active engagement* dapat secara signifikan mengoptimalkan capaian pembelajaran kognitif (Li, 2023). Hal ini memperkuat landasan teoretis implementasi *Quizizz* dalam pengajaran IPAS.

Oleh karena itu, kajian ini penting dalam konteks teori (Diaz & Estoque-Loñez, 2024). Secara praktis, implementasi *Quizizz* di kelas V sekolah dasar dapat mengoptimalkan kualitas pembelajaran IPAS. Para pendidik dapat memanfaatkan *Quizizz* untuk mengevaluasi pemahaman konseptual peserta didik dengan lebih cepat. Peserta didik juga memiliki kesempatan untuk belajar secara mandiri dengan mengulang kuis yang tersedia. Riset mengindikasikan bahwa implementasi *Quizizz* dapat mengoptimalkan skor rata-rata peserta didik dibandingkan dengan metode konvensional (Rulismi et al., 2024). Selain itu, *Quizizz* memfasilitasi *collaborative learning*, yang mendorong peserta didik untuk berdiskusi (Jong & Tacoh, 2024). Aktivitas ini dapat meningkatkan interaksi sosial serta kemampuan berpikir kritis peserta didik. Para pendidik juga terbantu dalam menganalisis *learning outcomes*, karena *Quizizz* menyediakan laporan otomatis. Dengan cara ini, efektivitas pembelajaran dapat meningkat secara signifikan.

Studi ini ditujukan untuk menguji dampak implementasi *Quizizz* terhadap penguasaan konsep IPAS pada peserta didik kelas V di sekolah dasar. Fokus penelitian ini adalah pada komparasi antara penguasaan konsep peserta didik yang menggunakan *Quizizz* dan mereka yang belajar dengan pendekatan konvensional. Pembelajaran konvensional adalah pendekatan yang menekankan pada transmisi informasi secara langsung, sistematis, dan terstruktur dari pendidik kepada peserta didik (Jurnal et al., 2025). Diharapkan bahwa *outcome* dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi pada pengembangan teori dan praktik dalam proses pembelajaran. Secara teoretis, penelitian ini memperkuat kajian tentang gamifikasi dan penguasaan konsep. Secara praktis, penelitian ini membantu pendidik dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang memanfaatkan teknologi. Selain itu, temuan penelitian ini diharapkan dapat mendorong kebijakan institusi pendidikan dalam implementasi media digital. Dengan cara ini, penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi bagi dunia akademis, tetapi juga untuk praktik pendidikan di sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini sangat relevan untuk dilaksanakan (Alotaibi, 2024).

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa inovasi dalam pembelajaran IPAS di jenjang pendidikan dasar sangat diperlukan untuk mengoptimalkan penguasaan konsep peserta didik. Implementasi aplikasi ini diyakini mampu menciptakan atmosfer belajar yang engaging, interaktif, dan bermakna (Apituley & Lestuny, 2024). Dengan adanya kompetisi konstruktif melalui kuis berbasis game, peserta didik akan lebih termotivasi untuk mempelajari dan memahami materi pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul "Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Quizizz Pada Pembelajaran IPAS terhadap Penguasaan Konsep Siswa Kelas V Sekolah Dasar." Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam merancang strategi pembelajaran yang memanfaatkan teknologi di tingkat pendidikan dasar.

## METODE

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kuantitatif dengan menerapkan metode quasi-experimental. Pemilihan pendekatan kuantitatif didasarkan pada tujuan penelitian untuk mengukur dampak secara numerik antara implementasi game edukasi Quizizz terhadap penguasaan konsep peserta didik pada mata pelajaran IPAS. Metode quasi-experimental dipilih karena peneliti memiliki keterbatasan dalam mengontrol secara penuh variabel eksternal yang dapat mempengaruhi learning *outcomes* peserta didik (Gunawan, 2023). Penelitian ini mengimplementasikan desain *Nonequivalent Control Group Design*, dengan dua kelompok: kelompok eksperimen yang mengimplementasikan media Quizizz dan kelompok kontrol yang mengimplementasikan metode pembelajaran konvensional.

Desain *Nonequivalent Control Group* memungkinkan peneliti untuk menganalisis dua kelompok yang tidak ditentukan secara random, namun tetap dapat mengukur efektivitas treatment dengan mempertimbangkan kesetaraan awal melalui *pretest*. Pemberian *pretest* kepada kedua kelompok bertujuan untuk mengukur tingkat awal kemampuan peserta didik, kemudian dilanjutkan dengan treatment berupa pembelajaran mengimplementasikan Quizizz kepada kelompok eksperimen dan pembelajaran konvensional kepada kelompok kontrol. Dengan ini, *outcome* penelitian ini diharapkan mampu memberikan bukti empiris bahwa implementasi game edukasi Quizizz dapat menjadi strategi pembelajaran inovatif yang mengoptimalkan penguasaan konsep peserta didik dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Penelitian ini dilaksanakan di SD 7 Klumpit. Jenis penelitian ini adalah *quasi-experiment* dengan desain *Nonequivalent Control Group*.

**Tabel 1. Desain Penelitian**

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O1	X1	O2
Kontrol	O3	X2	O4

Keterangan :

O1 dan O : Tes awal (*pretest*) untuk mengetahui kemampuan awal siswa

O2 dan O4 : Tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui hasil setelah perlakuan

X1 : Perlakuan berupa penggunaan game edukasi Quizizz dalam pembelajaran IPAS

X2 : Tidak ada perlakuan (pembelajaran menggunakan metode konvensional)

Penelitian ini terdiri dari tiga tahapan: persiapan (wawancara guru, penyusunan rancangan dan instrumen penelitian GBL berbantuan *Quizizz*), pelaksanaan (*pretest*, *treatment Quizizz*, dan *posttest*), serta tahap akhir. Populasi penelitian adalah 16 peserta didik kelas V SD 7 Klumpit. Instrumen yang digunakan meliputi 25 soal pilihan ganda untuk *pretest* dan *posttest*, serta angket motivasi belajar berisi 10 pertanyaan. Pengujian data meliputi: 1) Uji instrumen (validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda); 2) Uji prasyarat (normalitas dan homogenitas); 3) Uji hipotesis (*Paired Sample t-Test* dan *Independent Sample t-Test*).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Studi ini mengidentifikasi dampak implementasi game edukasi *Quizizz* pada pembelajaran IPAS terhadap penguasaan konsep peserta didik kelas V SD 7 Klumpit (16 peserta didik, semester gasal 2025/2026). Dari 50 soal yang diujicobakan di MI Muhammadiyah Undaan, diperoleh 32 soal valid dan dipilih 25 soal untuk *pretest* dan *posttest*. Peserta didik juga mengisi angket respon terhadap model *Game Based Learning* (GBL) berbantuan *Quizizz* untuk mengukur motivasi belajar.

### Uji Prasyarat

#### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas menggunakan metode *Shapiro-Wilk* (responden < 50) untuk mengidentifikasi distribusi normal data (kriteria: sig. > 0,05). Berdasarkan Tabel 2 di bawah ini, nilai sig. *pretest* kelas kontrol 0,375 dan kelas eksperimen 0,115 (keduanya > 0,05), sehingga data berdistribusi normal.

Tabel 2. Uji Normalitas

Kelas	Statistic	Shapiro-Wilk	
		df	Sig.
Hasil Pretest Kelas Kontrol	0.942	16	0.375
Pretest Kelas Eksperimen	0.910	16	0.115

#### 2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan menentukan apakah sampel berasal dari populasi homogen menggunakan data *pretest* dan *posttest* dengan kriteria: jika nilai sig. > 0,05 maka data homogen, jika nilai sig. < 0,05 maka data tidak homogen. Berdasarkan Tabel 3 di bawah ini, kelompok yang dibandingkan memiliki varians yang sama (homogen) karena nilai sig. > 0,05.

**Tabel 3. Uji Homogenitas**  
*Test of Homogeneity of Variance*

		<i>Levene</i>				
		<i>Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>	
Hasil	<i>Based on Mean</i>	<i>0.548</i>	1	30	0.465	
	<i>Based on Median</i>	<i>0.278</i>	1	30	0.602	
	<i>Based on Median and with adjusted df</i>	<i>0.278</i>	1	28.489	0.602	
	<i>Based on trimmed mean</i>	<i>0.445</i>	1	30	0.510	

**Uji Hipotesis**

**1. Uji Paired Sample t-Test**

Uji *paired sample t-test* dilaksanakan untuk membandingkan dua kelompok yang saling berkaitan. Hipotesis yang diajukan:  $H_0$  = media pembelajaran berbasis game edukatif *Quizizz* tidak memberikan dampak pada peningkatan motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPAS;  $H_a$  = media pembelajaran berbasis game edukatif *Quizizz* memberikan dampak dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPAS. Kriteria pengujian: jika sig. (2-tailed) > 0,05 maka  $H_0$  diterima, jika sig. (2-tailed) < 0,05 maka  $H_0$  ditolak. Berdasarkan Tabel 4 di bawah ini, hasil uji *paired sample t-test* pada kelas eksperimen diperoleh nilai sig. sebesar  $0,000 < 0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini membuktikan bahwa terdapat dampak media pembelajaran berbasis game edukatif *Quizizz* untuk mengoptimalkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS.

**Tabel 4. Paired Sample t-Test**

		<i>Paired Differences</i>			<i>t</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>		
		<i>Std. Deviation</i>	<i>Std. Error Mean</i>	<i>95% Confidence Interval of the Difference</i>					
		<i>Mean</i>		<i>Lower</i>	<i>Upper</i>				
Pair 1	Pretest	-	15.857	3.964	-	-31.675	-	15	0.000
	Posttest	-	40.125			48.575		10.122	

**2. Uji Independent Sample t-Test**

Uji *independent sample t-test* digunakan untuk mengidentifikasi perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hipotesis yang diajukan:  $H_0$  = tidak ada perbedaan signifikan pembelajaran menggunakan media game edukatif *Quizizz* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V;  $H_a$  = terdapat perbedaan signifikan pembelajaran menggunakan media game edukatif *Quizizz* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V. Kriteria pengujian: jika sig. (2-tailed) > 0,05 maka  $H_0$  diterima, jika sig. (2-tailed) < 0,05 maka  $H_0$  ditolak. Berdasarkan

Tabel 5 di bawah ini, hasil uji *independent sample t-test* menunjukkan nilai sig.  $0,000 < 0,05$  pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini membuktikan terdapat perbedaan signifikan terkait implementasi media game edukatif *Quizizz* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V.

**Tabel 5. Independent Sample t-Test**

<i>Independent Samples Test</i>									
	<i>Levene's Test for Equality of Variances</i>		<i>t-test for Equality of Means</i>						
	<i>F</i>	<i>Sig.</i>	<i>t</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>	<i>Mean Difference</i>	<i>Std. Error Difference</i>	<i>95% Confidence Interval of the Difference</i>	
								<i>Lower</i>	<i>Upper</i>
<i>Equal variances assumed</i>	34.081	0.000	-5.912	30	0.000	-21.500	3.637	-28.927	-14.073
<i>Equal variances not assumed</i>			-5.912	16.495	0.000	-21.500	3.637	-29.191	-13.809

**Uji N-Gain**

Uji *N-Gain* berfungsi untuk mengukur peningkatan hasil belajar pada materi IPAS dengan mencari selisih antara nilai pretest dan posttest. Berdasarkan Tabel 6 di bawah ini, rata-rata skor *N-Gain* kelas eksperimen yang mengimplementasikan media game edukatif *Quizizz* adalah 84,17% yang termasuk kategori efektif. Hal ini membuktikan bahwa implementasi media game edukatif *Quizizz* efektif dalam mengoptimalkan hasil belajar peserta didik kelas V.

**Tabel 6. N-Gain**

<i>Descriptive Statistics</i>					
	<i>N</i>	<i>Minimum</i>	<i>Maximum</i>	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>
NGain_Score	16	0.67	0.92	0.8417	0.07032
NGain_Persen	16	66.67	92.31	84.1723	7.03162
Valid N (listwise)	16				

**1. Skala Likert**

Angket motivasi belajar peserta didik terhadap media pembelajaran berbantuan *Quizizz* digunakan untuk mengidentifikasi respons dan ketertarikan peserta didik terhadap media yang digunakan dalam pembelajaran. Angket terdiri dari 8 pernyataan positif dan 2 pernyataan negatif. Sistem penilaian untuk pernyataan positif: sangat setuju (skor 4), setuju (skor 3), tidak

setuju (skor 2), dan sangat tidak setuju (skor 1), sedangkan pernyataan negatif menggunakan penilaian terbalik.

Pernyataan pertama dengan bentuk pernyataan positif terdiri dari 12 skor sangat setuju dan 4 skor setuju. Pernyataan kedua dengan bentuk pernyataan positif terdiri dari 10 skor sangat setuju dan 6 skor setuju. Pernyataan ketiga dengan bentuk pernyataan positif terdiri dari 11 skor sangat setuju dan 5 skor setuju. Pernyataan keempat dengan bentuk pernyataan positif terdiri dari 10 skor sangat setuju dan 6 skor setuju. Pernyataan kelima dengan bentuk pernyataan positif terdiri dari 2 skor sangat setuju dan 14 skor setuju. Pernyataan keenam dengan bentuk pernyataan positif terdiri dari 10 skor sangat setuju dan 6 skor setuju. Pernyataan ketujuh dengan bentuk pernyataan positif terdiri dari 11 skor sangat setuju dan 5 skor setuju. Pernyataan kedelapan dengan bentuk pernyataan negatif terdiri dari 11 skor sangat tidak setuju dan 5 skor tidak setuju. Pernyataan kesembilan dengan bentuk pernyataan positif terdiri dari 7 skor sangat setuju dan 9 skor setuju. Pernyataan kesepuluh dengan bentuk pernyataan negatif terdiri dari 11 skor sangat tidak setuju dan 5 skor tidak setuju.

**Tabel 7. Hasil Uji Skala Likert**

<b>Interval</b>	<b>Kategori</b>	<b>F</b>	<b>Persentase</b>
37-40	Sangat Setuju	7	43,75%
28-36	Setuju	9	56,25%
19-27	Tidak Setuju	0	0
10-18	Sangat Tidak Setuju	0	0
Total		16	100%

Berdasarkan tabel 7 mengindikasikan bahwa respon peserta didik terhadap motivasi belajar dengan implementasi game *Quizizz* menunjukkan 43,75% peserta didik sangat setuju dan 56,25% peserta didik setuju.

## **Pembahasan**

Temuan penelitian mengindikasikan bahwa implementasi model *Game Based Learning* (GBL) berbantuan media game edukatif *Quizizz* menghasilkan peningkatan hasil yang signifikan, terlihat dari peningkatan rata-rata hasil *pretest* sebesar 52,50 menjadi 93,25 pada *posttest*. Selama proses pembelajaran, peserta didik mendemonstrasikan tingkat keaktifan yang lebih tinggi, yang dapat diobservasi dari antusiasme mereka dalam mengikuti pelajaran. Studi ini juga menyimpulkan bahwa implementasi model GBL berbantuan *Quizizz* dapat mengoptimalkan kolaborasi, di mana peserta didik saling membantu dan berdiskusi untuk memecahkan soal-soal, sehingga berdampak pada peningkatan kemampuan pemahaman terhadap materi pelajaran.

Studi ini sejalan dengan penelitian Ramadhani & Rukmana (2022) yang menunjukkan diferensiasi signifikan sebelum (rata-rata 63,2) dan sesudah (rata-rata 80,3) mengimplementasikan media *Quizizz*. Hasil serupa juga ditunjukkan oleh Maharani & Alpusari (2023) dengan uji *N-Gain* menunjukkan peningkatan 64,0%, mengindikasikan bahwa implementasi *Quizizz* efektif dalam mengoptimalkan hasil belajar IPS. Studi Asria et al. (2021) menunjukkan hasil uji skala *Likert* dengan persentase 62,38% (kategori sedang), mengindikasikan antusiasme yang cukup baik dalam implementasi *Quizizz*.

Cholik (2023) menemukan diferensiasi signifikan ( $\text{sig. } 0,000 < 0,05$ ) antara kelompok eksperimen yang mengimplementasikan *Quizizz* dan kelompok kontrol menggunakan *Google Forms*. Matovani et al. (2022) juga menunjukkan nilai sig. (*2-tailed*) sebesar  $0,000 < 0,05$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, artinya implementasi *Quizizz* efektif terhadap hasil belajar matematika. Studi Dewi Nur Yulistiarawati & Siti Umayaroh (2022) menunjukkan diferensiasi signifikan dengan peningkatan minat belajar dari 63,22% menjadi 82,73%.

## KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data yang dilaksanakan, implementasi model GBL (*Game Based Learning*) dengan dukungan media *Quizizz* terbukti memberikan dampak yang signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik di kelas V SD 7 Klumpit. Hal ini dapat diobservasi dari nilai signifikansi dari uji Paired Sample t-Test yang mencapai 0,00 ( $< 0,05$ ), sehingga hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima, yang mengindikasikan bahwa implementasi model GBL memiliki dampak positif dalam mengoptimalkan motivasi belajar pada pembelajaran IPAS di jenjang pendidikan dasar. Selain itu, outcome dari skala Likert juga menunjukkan respon peserta didik yang sangat baik, di mana 43,75% peserta didik menyatakan sangat setuju dan 56,25% setuju, yang mengindikasikan bahwa media *Quizizz* mampu menciptakan pengalaman belajar yang engaging serta mengoptimalkan minat belajar peserta didik.

Selain itu, implementasi *Quizizz* juga menimbulkan diferensiasi yang signifikan dalam hasil belajar IPAS antara sebelum dan setelah implementasi. Ini terbukti dari uji Independent Sample t-Test yang menunjukkan nilai signifikansi 0,00 ( $< 0,05$ ), sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang mengindikasikan adanya diferensiasi hasil belajar yang jelas setelah implementasi *Quizizz*. Uji N-Gain menunjukkan rata-rata peningkatan sebesar 84,17%, yang masuk dalam kategori efektif, memperkuat bahwa *Quizizz* dapat mengoptimalkan penguasaan konsep IPAS di kalangan peserta didik kelas V sekolah dasar.

Secara praktis, outcome dari penelitian ini mengindikasikan bahwa para pendidik dapat memanfaatkan *Quizizz* sebagai media evaluasi interaktif yang dapat mengoptimalkan motivasi dan pemahaman konsep dengan cepat melalui *feedback* otomatis dan laporan hasil yang diperoleh secara real-time. Pembelajaran berbasis game juga dapat diimplementasikan sebagai strategi pembelajaran yang berbasis teknologi dan dapat mendorong kompetisi konstruktif dan partisipasi aktif para peserta didik. Oleh karena itu, model GBL yang didukung oleh *Quizizz* sangat layak dijadikan alternatif dalam pembelajaran IPAS yang aplikatif dan relevan bagi para pendidik di jenjang pendidikan dasar, khususnya dalam konteks pembelajaran yang berorientasi pada penguasaan konsep dan peningkatan motivasi belajar peserta didik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alotaibi, M. S. (2024). *Game-based learning in early childhood education: a systematic review and meta-analysis*. *Frontiers in Psychology*, 15(April).
- Annisa, R. (2021). *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar*. 5(5), 3660–3667.
- Apituley, P. S., & Lestuny, C. (2024). *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Evaluasi Interaktif Dalam Proses Belajar Mengajar Bahasa Jerman*. *Gaba-Gaba: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Dalam Bidang Pendidikan Bahasa Dan Seni*, 4(1), 9–17.
- Asria, L., Sari, D. R., Ngaini, S. A., Rahmawati, F., Studi, P., Matematika, P., & Magelang, U. T.

- (2021). *Analisis antusiasme siswa dalam evaluasi belajar menggunakan platform Quizizz*. 3(1), 1–17.
- Cholik, M. (2023). *Peningkatan hasil belajar siswa melalui penggunaan Quizizz sebagai alat pembelajaran interaktif di smk*. 8(2), 428–435.
- Dewi Nur Yulistiawati, Siti Umayaroh, Y. L. (2022). *Analisis Minat Belajar Siswa dalam Penggunaan Aplikasi Belajar Quizizz pada Pembelajaran Tematik Kelas III Sekolah Dasar*. 3(1), 165–172.
- Diaz, A. F., & Estoque-Loñez, H. (2024). *A Meta-Analysis on the Effectiveness of Gamification on Student Learning Achievement*. *International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology*, 12(5), 1236–1253.
- Erawati, N. K., Juliani, M., Wayan, N., & Tarini, D. (2021). *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN Evaluasi Pemanfaatan E-Learning pada Pembelajaran Teori di Prodi Kebidanan Fakultas Kedokteran Undiksha*. 3(6), 4493–4505.
- Gunawan. (2023). *Jurnal Pendidikan Agama Islam. Penelitian Eksperimen di Kelas VIII MTs Al-Musaddadiyah Garut*. Article history. 96–103.
- Hasibuan, A. (2025). Analisis integrasi materi IPAS dalam kurikulum merdeka: Tinjauan sistematis terhadap strategi pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 19117–19125.
- Jong, A., & Tacoh, Y. T. B. (2024). *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1), 131– 147.
- Li, M., Ma, S., & Shi, Y. (2023). *Examining the effectiveness of gamification as a tool promoting teaching and learning in educational settings: a meta-analysis*. *Frontiers in Psychology*, 14(October).
- Maharani, F., & Alpusari, M. (2023). *Pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar siswa kelas iv sekolah dasar*. 2, 1–8.
- Matovani, D. S., Istiningsih, S., & Khair, B. N. (2022). *Pengaruh Model Pembelajaran (Self Organized Learning Environment) Menggunakan Media Quiziz Terhadap Pemahaman Konsep*. 4(4).
- Nufus, F., Hartiningsih, T., Ahied, M., Wahyuni, E. A., & Putera, D. B. R. A. (2025). Improvement of Students' Critical Thinking Skills As an Impact of the Application of Think Talk Write on Earth and Solar System. *Jurnal Pembelajaran Sains*, 8(2), 69.
- Pratama, F. A., Al-ghazali, M. I., & Cirebon, B. B. (2019). *Penerapan Pendekatan Inquiri dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Application of the Inquiry Approach in Learning Social Science to Improve the Quality of Learning*. 11.
- Pratama, F. A., Laksana, T. G., & Nurhadiansyah, N. (2019). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Inkuiri untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Application of Inquiry Type Cooperative Learning Models to Improve Student Learning Outcomes*. 11.
- Ramadhani, S. A., & Rukmana, D. (2022). *Pengaruh Model Pembelajaran Picture and Picture Berbantuan Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 937–944.
- Sarie, D. M., Pratama, F. A., & Shafa, H. (2019). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Menggunakan Model Cooperative Learning Tipe TSTS Efforts to Improve Social Science Learning Outcomes Using the TSTS Type Cooperative Learning Model*. 11.

- Sitompul, H., Sayekti, R., Saragih, S. R. D., & Salminawati. (2023). Exploring Students' Perception of *Quizizz* as a Learning Media in Higher Education | Explorer la perception des élèves de *Quizizz* en tant que média d'apprentissage dans l'enseignement supérieur. *Canadian Journal of Learning and Technology*, 49(3), 1– 24.
- Umam, M. A. K., Sukmanasa, E., Hedayanti, H., & Pratiwi, I. E. (2025). *Enhancing Student Learning Outcomes Through Quizizz-Supported Culturally Responsive Teaching in Problem-Based Learning*. *Journal of General Education and Humanities*, 4(2), 351–360.