

Penerapan Media Pembelajaran *Quizizz* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Aku dan Kebutuhanku Kelas IV SDN 078524 Bobozioli Loloana'a

Nelvis Tafonao^{a,*}, Yaredi Waruwu^b, Otilina Gulo^c, Wahyutra Adilman Telaumbanua^d

^{a,b,c,d}Universitas Nias, Gunungsitoli, Indonesia

*email: nelvistafonao17@gmail.com^a, Yarediwaruwu@unias.ac.id^b,
otilinaGulo@unias.ac.id^c, wahyutelaumbanua@gmail.com^d

Abstrak. Hasil belajar peserta didik merupakan salah satu indikator ketercapaian tujuan pembelajaran. Namun, hasil observasi awal di kelas IV SD Negeri 078524 Bobozioli Loloana'a menunjukkan bahwa proses pembelajaran IPAS pada materi Aku dan Kebutuhanku masih didominasi oleh metode ceramah dan belum memanfaatkan media pembelajaran interaktif secara optimal. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya ketuntasan belajar, yaitu hanya 10 dari 20 peserta didik atau 50% yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik melalui penerapan media pembelajaran *Quizizz* pada materi Aku dan Kebutuhanku. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas dua pertemuan, dengan subjek 20 peserta didik kelas IV SD Negeri 078524 Bobozioli Loloana'a. Data dikumpulkan melalui observasi, tes hasil belajar, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah penerapan media *Quizizz*. Pada pra-siklus, nilai rata-rata hasil belajar sebesar 70 dengan ketuntasan klasikal 50%. Pada siklus I, nilai rata-rata menjadi 57,80 dengan ketuntasan klasikal 40%, sehingga indikator keberhasilan belum tercapai. Setelah dilakukan perbaikan pembelajaran pada siklus II, nilai rata-rata meningkat menjadi 78,15 dengan ketuntasan klasikal mencapai 85%, sehingga melampaui indikator keberhasilan sebesar 75%. Aktivitas peserta didik juga meningkat dari rata-rata 58,12% pada pertemuan pertama siklus I menjadi 67,81% pada pertemuan kedua, kemudian meningkat menjadi 87,50% dan 90,62% pada siklus II. Dengan demikian, penerapan media pembelajaran *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan peserta didik pada pembelajaran IPAS materi Aku dan Kebutuhanku di kelas IV SD Negeri 078524 Bobozioli Loloana'a.

Kata Kunci: *Quizizz*, Hasil Belajar, Media Pembelajaran, Penelitian Tindakan Kelas, IPAS

PENDAHULUAN

Hasil belajar merupakan salah satu indikator utama dalam menilai keberhasilan proses pembelajaran karena menunjukkan tingkat ketercapaian kompetensi peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Pencapaian hasil belajar tidak hanya berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam menerima dan memahami materi, tetapi juga dipengaruhi oleh bagaimana proses pembelajaran dirancang dan dilaksanakan (Halawa et al., 2025; Suputri & Amry, 2025). Pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi, berlatih, memperoleh umpan balik, dan terlibat secara aktif berpotensi menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Sebaliknya, proses pembelajaran yang kurang bervariasi dan didominasi oleh penyampaian informasi secara satu arah dapat membatasi keterlibatan peserta didik sehingga berpengaruh terhadap pemahaman materi dan

pencapaian hasil belajar (Faizah & Kamal, 2024; Pasaribu & Hutagaol, 2025). Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu mengakomodasi karakteristik peserta didik sekolah dasar sekaligus menciptakan suasana belajar yang aktif, menarik, dan bermakna.

Kebutuhan tersebut semakin relevan dalam pembelajaran di sekolah dasar yang menempatkan peserta didik sebagai subjek pembelajaran. Pada pembelajaran IPAS, peserta didik tidak hanya dituntut menguasai konsep, tetapi juga memahami berbagai hal yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari melalui aktivitas mengamati, memahami informasi, menjawab pertanyaan, dan menghubungkan materi dengan lingkungan sekitar (Hidayat & Ramadhan, 2025; Putri et al., 2026). Salah satu materi yang dipelajari pada kelas IV adalah Aku dan Kebutuhanku, yang membutuhkan pemahaman peserta didik terhadap konsep kebutuhan dalam kehidupan sehari-hari. Agar tujuan pembelajaran dapat tercapai, materi tersebut perlu disampaikan melalui pengalaman belajar yang memungkinkan peserta didik berinteraksi langsung dengan materi dan memperoleh kesempatan untuk menguji pemahamannya. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang mampu menggabungkan penyampaian materi, aktivitas latihan, dan umpan balik menjadi penting dalam mendukung ketercapaian hasil belajar.

Namun, kondisi ideal tersebut belum sepenuhnya terlihat pada pembelajaran kelas IV SD Negeri 078524 Bobozioli Loloana'a. Berdasarkan hasil observasi awal, proses pembelajaran masih menunjukkan rendahnya keterlibatan peserta didik. Sebagian besar peserta didik cenderung hanya mendengarkan penjelasan pendidik tanpa memberikan tanggapan, mengajukan pertanyaan, ataupun menyampaikan pendapat. Ketika pendidik memberikan pertanyaan, hanya beberapa peserta didik yang memberikan respons, sementara sebagian lainnya memilih diam dan kurang menunjukkan pemahaman terhadap materi yang telah disampaikan. Selain itu, proses pembelajaran cenderung didominasi metode ceramah dan belum didukung oleh penggunaan media pembelajaran yang bervariasi. Kondisi tersebut menyebabkan suasana pembelajaran menjadi kurang interaktif; beberapa peserta didik terlihat kurang memperhatikan, melakukan aktivitas lain, menguap, dan kehilangan fokus selama pembelajaran berlangsung. Temuan tersebut menunjukkan bahwa persoalan pembelajaran tidak hanya terletak pada capaian akademik peserta didik, tetapi juga pada belum optimalnya proses pembelajaran dalam melibatkan peserta didik secara aktif.

Permasalahan tersebut diperkuat oleh data hasil belajar peserta didik. Berdasarkan nilai sumatif semester genap tahun pelajaran 2025/2026, kelas IV SD Negeri 078524 Bobozioli Loloana'a yang terdiri atas 20 peserta didik memperoleh nilai rata-rata sebesar 70, sedangkan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) ditetapkan sebesar 69. Meskipun nilai rata-rata kelas telah berada di atas KKTP, ketuntasan secara individual belum menunjukkan hasil yang optimal karena hanya 10 peserta didik atau 50% yang mencapai KKTP, sementara 10 peserta didik lainnya belum mencapai kriteria yang ditetapkan. Data tersebut menunjukkan bahwa pencapaian nilai rata-rata kelas belum sepenuhnya menggambarkan keberhasilan pembelajaran secara klasikal. Rendahnya persentase ketuntasan menunjukkan bahwa masih terdapat kesenjangan dalam penguasaan materi antarpeserta didik. Oleh sebab itu, diperlukan tindakan perbaikan yang tidak hanya berorientasi pada peningkatan nilai, tetapi juga pada perbaikan proses pembelajaran yang dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih aktif.

Salah satu faktor yang diduga berkontribusi terhadap kondisi tersebut adalah keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan materi dengan aktivitas belajar yang menarik. Dalam konteks perkembangan teknologi pendidikan, pemanfaatan media digital dapat menjadi salah satu alternatif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif. Salah satu media yang relevan adalah *Quizizz*, yaitu platform pembelajaran berbasis permainan yang memungkinkan pendidik menyajikan materi dan evaluasi dalam bentuk kuis interaktif. Annisa & Erwin (2021) menyatakan bahwa penggunaan *Quizizz* dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik dan praktis sehingga dapat meningkatkan motivasi serta membantu peserta didik memahami materi. Khaznah & Astriani (2026) menjelaskan bahwa *Quizizz* merupakan aplikasi kuis daring dengan konsep permainan yang memungkinkan pendidik membuat kuis sendiri serta menggunakan fitur slide untuk menyampaikan materi secara interaktif. Sementara itu, (Sukma et al. (2021) mengemukakan bahwa fitur seperti avatar, tema, musik, dan peringkat dalam *Quizizz* dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik serta mendorong peserta didik untuk lebih aktif dan fokus dalam menyelesaikan latihan.

Pemanfaatan *Quizizz* dalam penelitian ini didasarkan pada kesesuaian karakteristik media tersebut dengan permasalahan yang ditemukan di kelas IV SD Negeri 078524 Bobozioli Loloana'a. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga menyediakan aktivitas kuis yang memungkinkan peserta didik berpartisipasi secara langsung, memperoleh pengalaman belajar berbasis permainan, dan menerima umpan balik terhadap jawaban yang diberikan. Dengan demikian, penggunaan *Quizizz* diharapkan dapat mengurangi pembelajaran yang monoton, meningkatkan keterlibatan peserta didik, serta membantu memperkuat pemahaman terhadap materi Aku dan Kebutuhanku. Penggunaan *Quizizz* dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan, tidak membosankan, dan membantu peserta didik menguasai konsep materi (Ni Ketut & I Made, 2023; Noviyanti & Noviyanti, 2025). Berdasarkan kondisi empiris berupa rendahnya aktivitas peserta didik, dominasi pembelajaran yang bersifat konvensional, serta ketuntasan klasikal yang baru mencapai 50%, penelitian ini diarahkan untuk menguji penerapan media *Quizizz* sebagai upaya perbaikan proses pembelajaran dan peningkatan hasil belajar. Atas dasar tersebut, penelitian ini berjudul "Penerapan Media Pembelajaran *Quizizz* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Aku dan Kebutuhanku Kelas IV SDN 078524 Bobozioli Loloana'a."

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) (*Classroom Action Research*) yang bertujuan meningkatkan proses dan hasil belajar peserta didik melalui tindakan pembelajaran yang sistematis dan reflektif (Utomo et al., 2024). Penelitian dilaksanakan secara kolaboratif dengan peneliti sebagai pelaksana tindakan dan guru kelas IV sebagai pengamat. Desain penelitian mengacu pada model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi (Sinaga, 2024). Penelitian dilaksanakan di SDN 078524 Bobozioli Loloana'a, Kecamatan Idanogawo, Kabupaten Nias, Sumatera Utara, pada semester genap tahun pelajaran 2025/2026. Subjek penelitian berjumlah 20 peserta didik kelas IV, terdiri atas 14 laki-laki dan 6 perempuan. Objek penelitian adalah peningkatan hasil belajar IPAS pada materi Aku dan Kebutuhanku melalui penggunaan media pembelajaran *Quizizz*.

Variabel penelitian dalam PTK ini terdiri atas variabel input, proses, dan output. Variabel input meliputi kesiapan murid, pendidik, bahan ajar, sumber belajar, perangkat pembelajaran, serta media *Quizizz*. Variabel proses berupa pelaksanaan pembelajaran dengan media *Quizizz* yang diamati melalui keterlaksanaan langkah pembelajaran, interaksi pendidik dan murid, keaktifan murid, serta suasana pembelajaran. Variabel output berupa hasil belajar murid yang diukur melalui tes hasil belajar pada setiap akhir siklus untuk mengetahui peningkatan nilai dan ketuntasan belajar setelah penerapan media *Quizizz*.

Dalam penelitian ini tindakan dilaksanakan dalam dua siklus, dan setiap siklus terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti mengidentifikasi permasalahan pembelajaran, menetapkan tujuan tindakan, menyusun perangkat pembelajaran, menyiapkan media *Quizizz*, serta menyiapkan instrumen observasi dan tes hasil belajar. Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan sesuai perangkat pembelajaran dengan menerapkan *Quizizz* pada kegiatan pembelajaran dan evaluasi. Pada tahap observasi, guru kelas bertindak sebagai pengamat dengan mencatat aktivitas pendidik, aktivitas murid, keterlaksanaan pembelajaran, dan hasil belajar selama tindakan berlangsung. Selanjutnya, tahap refleksi dilakukan dengan menganalisis data hasil observasi dan tes untuk mengetahui ketercapaian tindakan, mengidentifikasi kendala serta kelebihan dan kekurangan pembelajaran, kemudian menentukan perbaikan yang diperlukan pada siklus berikutnya. Pelaksanaan siklus dilanjutkan sampai indikator keberhasilan penelitian tercapai.

Instrumen penelitian terdiri atas lembar observasi, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Lembar observasi digunakan untuk mengukur keterlaksanaan pembelajaran dan aktivitas peserta didik selama proses tindakan. Tes hasil belajar digunakan untuk mengukur pencapaian peserta didik pada materi Aku dan Kebutuhanku, sedangkan dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa foto kegiatan, perangkat pembelajaran, dan dokumen hasil penelitian. Tes disusun berdasarkan indikator pembelajaran dan diperiksa kelayakannya sebelum digunakan sebagai instrumen penelitian. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara langsung selama proses pembelajaran untuk memperoleh data mengenai keterlaksanaan tindakan dan aktivitas peserta didik. Tes diberikan pada akhir setiap siklus untuk mengetahui pencapaian hasil belajar setelah penerapan tindakan. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian dan memberikan bukti pendukung mengenai pelaksanaan tindakan. Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif.

Analisis kuantitatif digunakan untuk menentukan persentase keterlaksanaan pembelajaran, aktivitas peserta didik, nilai rata-rata, ketuntasan individual, dan ketuntasan klasikal. Penilaian observasi menggunakan skala 1–4, yaitu skor 4 untuk kategori sangat baik, skor 3 untuk baik, skor 2 untuk cukup, dan skor 1 untuk kurang. Nilai hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan kriteria ketuntasan minimal sebesar 70. Sementara itu, analisis kualitatif dilakukan melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan untuk menginterpretasikan perubahan proses pembelajaran pada setiap siklus. Kriteria penilaian dan keberhasilan tindakan disajikan pada tabel berikut:

Tabel 1. Kriteria Penilaian dan Keberhasilan

Aspek	Rentang/Kriteria	Interpretasi
Keterlaksanaan pembelajaran	86–100%	Sangat baik
	71–85%	Baik

Aspek	Rentang/Kriteria	Interpretasi
Aktivitas peserta didik	56–70%	Cukup
	≤55%	Kurang
	86–100%	Sangat aktif
	71–85%	Aktif
Hasil belajar individu	56–70%	Cukup aktif
	≤55%	Kurang aktif
	≥70	Tuntas
	<70	Belum tuntas
Ketuntasan klasikal	≥75%	Berhasil
	<75%	Belum berhasil

Penelitian dinyatakan berhasil apabila sekurang-kurangnya 75% peserta didik memperoleh nilai minimal 70 dan aktivitas peserta didik mencapai kategori aktif. Apabila indikator tersebut belum tercapai, tindakan dilanjutkan pada siklus berikutnya dengan memperbaiki kelemahan yang ditemukan pada tahap refleksi. Dengan demikian, keberhasilan penelitian ditentukan berdasarkan peningkatan kualitas proses pembelajaran dan pencapaian hasil belajar peserta didik setelah penerapan media *Quizizz*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Deskripsi Kondisi Awal (Pra-Siklus)

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SD Negeri 078524 Bobozioli Loloana'a, Desa Loloana'a, Kecamatan Idanogawo, Kabupaten Nias. Sebelum tindakan dilaksanakan, peneliti terlebih dahulu melakukan konsultasi dengan kepala sekolah, Ibu Feberlina Hura, S.Pd., M.Pd., dan wali kelas IV sekaligus guru mata pelajaran IPAS, Bapak Fa'atulo Gea, S.Pd. Selanjutnya, peneliti melakukan observasi awal untuk memperoleh gambaran objektif mengenai kondisi pembelajaran dan hasil belajar peserta didik kelas IV. Berdasarkan hasil observasi pra-siklus, proses pembelajaran IPAS masih cenderung berpusat pada guru dan didominasi oleh metode ceramah. Penggunaan media pembelajaran interaktif belum optimal sehingga peserta didik kurang memperoleh kesempatan untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut terlihat dari masih rendahnya perhatian peserta didik terhadap penjelasan guru, terbatasnya interaksi dalam kegiatan pembelajaran, serta kecenderungan peserta didik untuk pasif dalam menyampaikan pendapat maupun menjawab pertanyaan. Selain itu, sebagian peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diberikan. Sistem pembelajaran tersebut berdampak pada pencapaian hasil belajar murid. Oleh karena itu, peneliti melakukan penilaian awal untuk mengetahui kondisi hasil belajar sebelum diberikan tindakan. Data hasil penilaian tersebut digunakan sebagai dasar untuk mengetahui tingkat ketuntasan belajar murid sekaligus menentukan kebutuhan perbaikan pembelajaran pada tahap tindakan. Rekapitulasi hasil belajar murid pada tahap pra-siklus disajikan pada Tabel 2 berikut:

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Belajar Peserta Didik pada Tahap Pra-Siklus

No.	Indikator	Hasil
-----	-----------	-------

1	Jumlah peserta didik	20
2	KKTP	69
3	Jumlah peserta didik tuntas	10 orang
4	Jumlah peserta didik belum tuntas	10 orang
5	Ketuntasan klasikal	50%
6	Nilai rata-rata	70
7	Target ketuntasan klasikal	75%
8	Keterangan	Belum mencapai target

Berdasarkan Tabel 2, diketahui bahwa dari 20 murid, sebanyak 10 murid telah mencapai KKTP sebesar 69, sedangkan 10 murid lainnya belum mencapai ketuntasan. Ketuntasan klasikal sebesar 50% menunjukkan bahwa tingkat pencapaian ketuntasan belajar murid masih berada pada kondisi yang belum optimal. Nilai rata-rata hasil belajar sebesar 70 juga menunjukkan bahwa capaian pembelajaran masih memerlukan peningkatan. Jika dibandingkan dengan indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan sebesar 75%, ketuntasan klasikal pada tahap pra-siklus belum memenuhi kriteria yang telah ditentukan. Temuan tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran sebelum diberikan tindakan belum menghasilkan tingkat ketuntasan belajar yang diharapkan. Oleh karena itu, diperlukan tindakan perbaikan melalui penerapan media pembelajaran *Quizizz* pada materi Aku dan Kebutuhanku untuk meningkatkan keterlibatan murid dalam proses pembelajaran dan pencapaian hasil belajar.

Hasil Siklus I

Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilakukan dalam dua kali pertemuan dengan alokasi waktu masing-masing 2×35 menit, yaitu pada Selasa, 28 April 2026 dan Kamis, 30 April 2026. Pelaksanaan tindakan mengikuti tahapan penelitian tindakan kelas yang meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

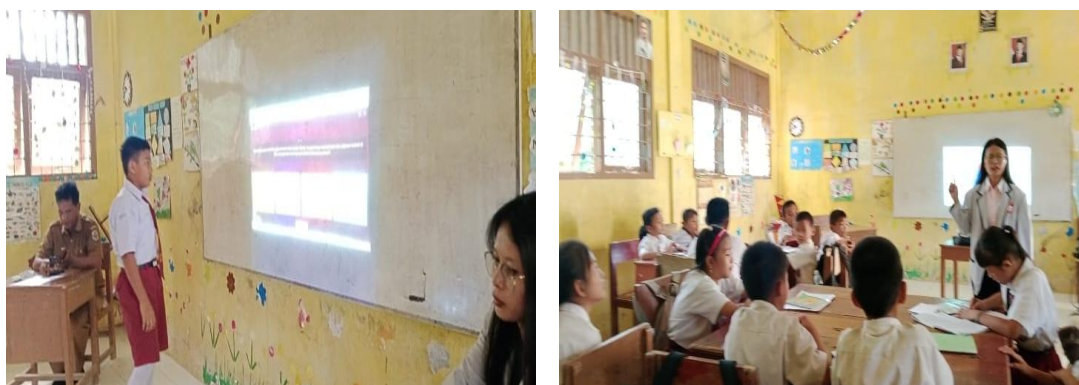
1. Perencanaan

Pada tahap perencanaan, peneliti bersama guru kelas IV mengidentifikasi kembali permasalahan pembelajaran yang ditemukan pada tahap pra-siklus, terutama rendahnya keterlibatan dan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti menyiapkan perangkat dan instrumen pembelajaran yang diperlukan untuk pelaksanaan tindakan. Perangkat tersebut meliputi Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), modul ajar dengan materi Aku dan Kebutuhanku, media pembelajaran *Quizizz* dan PowerPoint interaktif, LKPD, lembar observasi aktivitas peneliti dan peserta didik, catatan lapangan, serta instrumen tes hasil belajar. Perencanaan tindakan diarahkan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif. Media *Quizizz* dipilih sebagai media utama karena dapat digunakan untuk menyajikan pertanyaan secara interaktif dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk merespons materi yang telah dipelajari.

2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan siklus I dilaksanakan dalam dua kali pertemuan dengan alokasi waktu pembelajaran 2×35 menit. Pada pertemuan pertama, pembelajaran diawali dengan salam dan doa, pengecekan kehadiran, ice breaking, apersepsi, pertanyaan pemantik, dan

penyampaian tujuan pembelajaran. Peneliti kemudian menyampaikan materi “Aku dan Kebutuhanku” menggunakan PowerPoint melalui proyektor dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya serta menjawab pertanyaan terkait materi. Selanjutnya, peneliti memperkenalkan media *Quizizz* sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran. Peserta didik diarahkan untuk menjawab pertanyaan yang ditampilkan melalui proyektor, sedangkan *Spin Wheel* digunakan untuk menentukan peserta didik yang memperoleh kesempatan menjawab. Pada tahap ini, sebagian peserta didik masih memerlukan arahan dalam mengikuti aktivitas pembelajaran menggunakan media *Quizizz*. Pada pertemuan kedua, peneliti melakukan pengulangan dan penguatan materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya. Peserta didik kemudian mengerjakan LKPD secara berkelompok, sementara peneliti memberikan bimbingan dan kesempatan untuk bertanya serta menyampaikan tanggapan. Selanjutnya, kegiatan pembelajaran kembali menggunakan media *Quizizz* untuk memberikan pertanyaan yang berkaitan dengan materi. Setelah kegiatan tersebut, peserta didik mengerjakan tes hasil belajar secara individual yang terdiri atas lima soal uraian. Pada kegiatan penutup, peneliti bersama peserta didik melakukan refleksi, menyimpulkan materi pembelajaran, memberikan penguatan, serta mengakhiri pembelajaran dengan doa dan salam. Hasil pelaksanaan siklus I selanjutnya menjadi dasar untuk melakukan perbaikan pada siklus II. Dokumentasi pelaksanaan tindakan siklus I disajikan pada gambar berikut:



Gambar 1. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

3. Observasi

Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Guru kelas IV sebagai observer mengamati aktivitas peneliti menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan, sedangkan peneliti mengamati aktivitas peserta didik selama mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *Quizizz*. Observasi dilakukan untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran, tingkat keterlibatan peserta didik, serta hasil belajar setelah penerapan tindakan pada siklus I.

a. Hasil Observasi Aktivitas Peneliti

Hasil observasi aktivitas peneliti pada siklus I menunjukkan bahwa keterlaksanaan pembelajaran mengalami peningkatan dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua. Secara ringkas, hasil observasi aktivitas peneliti disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Observasi Aktivitas Peneliti pada Siklus I

No.	Tahapan Pembelajaran	Pertemuan I	Pertemuan II
1	Pendahuluan	5 dari 7	6 dari 7
2	Kegiatan inti	7 dari 12	9 dari 12
3	Penutup	1 dari 3	2 dari 3
Jumlah		13 dari 22	15 dari 22
Persentase		59,09%	68,18%
Kriteria		Cukup	Cukup

Berdasarkan Tabel 3, keterlaksanaan aktivitas peneliti pada pertemuan pertama mencapai 59,09%, sedangkan pada pertemuan kedua meningkat menjadi 68,18%. Peningkatan tersebut menunjukkan adanya perbaikan dalam pelaksanaan pembelajaran, meskipun keterlaksanaan

b. Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik

Observasi aktivitas peserta didik dilakukan berdasarkan empat indikator, yaitu kesiapan, perhatian, partisipasi belajar, dan pemahaman materi. Hasil observasi aktivitas peserta didik pada siklus I disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4. Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik pada Siklus I

No.	Indikator	Pertemuan I	Pertemuan II
1	Kesiapan	66,25%	65,00%
2	Perhatian	65,00%	72,50%
3	Partisipasi belajar	50,00%	70,00%
4	Pemahaman materi	51,25%	63,75%
Rata-rata		58,12%	67,81%
Kriteria		Cukup	Baik

Berdasarkan Tabel 4, aktivitas peserta didik mengalami peningkatan dari rata-rata 58,12% pada pertemuan pertama menjadi 67,81% pada pertemuan kedua. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa keterlibatan peserta didik mulai berkembang setelah penerapan media *Quizizz*. Namun, aktivitas peserta didik masih perlu ditingkatkan, terutama pada aspek partisipasi dan pemahaman materi.

c. Hasil Tes Hasil Belajar Peserta Didik

Tes hasil belajar diberikan pada akhir siklus I untuk mengetahui pencapaian peserta didik setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *Quizizz*. Hasil tes hasil belajar peserta didik disajikan pada tabel berikut.

Tabel 5. Hasil Tes Hasil Belajar Peserta Didik pada Siklus I

No.	Keterangan	Hasil
1	Jumlah peserta didik	20

2	Jumlah nilai	1.156
3	Nilai rata-rata	57,80
4	Jumlah peserta didik tuntas	8
5	Jumlah peserta didik belum tuntas	12
6	Ketuntasan klasikal	40%
7	Kriteria ketuntasan	Belum tercapai

Berdasarkan Tabel 5, nilai rata-rata hasil belajar peserta didik pada siklus I sebesar 57,80. Dari 20 peserta didik, sebanyak 8 peserta didik atau 40% telah mencapai KKTP, sedangkan 12 peserta didik atau 60% belum mencapai KKTP. Dengan demikian, ketuntasan klasikal sebesar 40% masih berada di bawah indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan sebesar 75%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan media *Quizizz* pada siklus I telah memberikan perubahan positif terhadap aktivitas peserta didik, tetapi peningkatan aktivitas tersebut belum diikuti oleh pencapaian hasil belajar yang optimal. Oleh sebab itu, pelaksanaan tindakan perlu dilanjutkan pada siklus II dengan melakukan perbaikan berdasarkan hasil observasi dan refleksi.

4. Refleksi

Refleksi dilakukan untuk mengevaluasi pelaksanaan tindakan pada siklus I dengan mempertimbangkan hasil observasi aktivitas peneliti, aktivitas peserta didik, dan hasil tes belajar. Hasil refleksi menunjukkan bahwa penerapan *Quizizz* mulai menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif. Hal tersebut ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata aktivitas peserta didik dari 58,12% pada pertemuan pertama menjadi 67,81% pada pertemuan kedua. Meskipun demikian, keterlaksanaan aktivitas peneliti masih berada pada kategori cukup dan hasil belajar peserta didik belum mencapai indikator keberhasilan. Permasalahan yang ditemukan selama siklus I meliputi penyampaian materi yang belum sepenuhnya optimal, pengelolaan kelas yang masih perlu ditingkatkan, interaksi pembelajaran yang belum merata, serta sebagian peserta didik yang masih memerlukan pendampingan dalam menggunakan media *Quizizz*. Selain itu, hasil tes menunjukkan bahwa ketuntasan klasikal baru mencapai 40%, sehingga diperlukan tindakan lanjutan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi.

5. Rencana Perbaikan

Berdasarkan hasil refleksi siklus I, perbaikan yang akan diterapkan pada siklus II meliputi peningkatan kejelasan dan sistematika penyampaian materi, pengoptimalan skenario pembelajaran, peningkatan interaksi antara peneliti dan peserta didik, penyempurnaan tampilan dan penggunaan media *Quizizz*, serta peningkatan pengelolaan kelas. Peneliti juga akan memberikan pendampingan yang lebih intensif kepada peserta didik yang mengalami kesulitan memahami materi sehingga keterlibatan dan hasil belajar peserta didik dapat meningkat pada siklus berikutnya.

Hasil Siklus II

Siklus II dilaksanakan pada tanggal 5 dan 7 Mei 2026 di kelas IV SD Negeri 078524 Bobozioli Loloana'a dengan jumlah 20 peserta didik. Pelaksanaan siklus II merupakan tindak

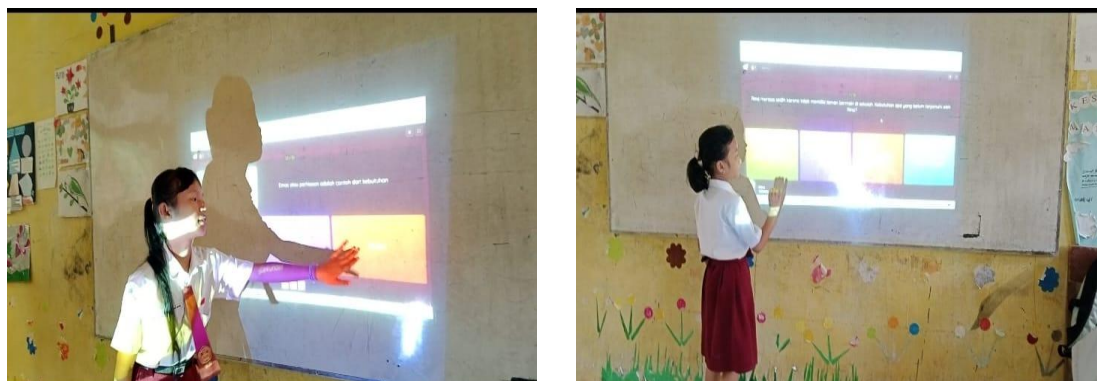
lanjut berdasarkan hasil refleksi pada siklus I. Perbaikan dilakukan terutama pada pengelolaan pembelajaran, pemberian motivasi, keterlibatan peserta didik, serta optimalisasi penggunaan media pembelajaran *Quizizz*. Siklus II terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

1. Perencanaan

Tahap perencanaan pada siklus II dilakukan berdasarkan hasil refleksi siklus I dengan tujuan memperbaiki kekurangan yang masih ditemukan pada pelaksanaan sebelumnya. Peneliti menyiapkan modul ajar, bahan presentasi PowerPoint, media pembelajaran *Quizizz* yang memuat pertanyaan sesuai materi “Aku dan Kebutuhanku”, lembar kerja peserta didik, instrumen observasi aktivitas peneliti dan peserta didik, serta tes hasil belajar. Selain itu, peneliti menyiapkan perangkat pendukung berupa proyektor dan spin yang digunakan untuk menentukan peserta didik yang memperoleh kesempatan menjawab pertanyaan. Perencanaan tersebut diarahkan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, meningkatkan partisipasi peserta didik, dan memperkuat pemahaman terhadap materi yang dipelajari.

2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan siklus II dilaksanakan dalam dua kali pertemuan dengan alokasi waktu pembelajaran sesuai modul ajar yang telah disiapkan. Pembelajaran diawali dengan kegiatan pendahuluan berupa penataan kelas, salam, doa, pengecekan kehadiran, penyampaian tujuan pembelajaran, pemberian apersepsi, motivasi, dan ice breaking. Peneliti juga mengaitkan materi “Aku dan Kebutuhanku” dengan pengalaman peserta didik dalam kehidupan sehari-hari serta mengingatkan kembali materi yang telah dipelajari sebelumnya. Pada kegiatan inti, peneliti menyampaikan materi menggunakan PowerPoint secara sistematis dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya serta menyampaikan pendapat. Selanjutnya, peneliti menerapkan media *Quizizz* yang berisi pertanyaan berkaitan dengan materi pembelajaran. Peserta didik diarahkan untuk menjawab pertanyaan yang ditampilkan melalui proyektor, sedangkan spin digunakan untuk menentukan peserta didik yang memperoleh kesempatan menjawab. Kegiatan tersebut mendorong peserta didik untuk lebih aktif, memperhatikan pembelajaran, dan berani mengemukakan jawaban. Pada kegiatan berikutnya, peserta didik mengerjakan tugas kelompok berupa pengelompokan kebutuhan dalam bentuk diagram, kemudian mengerjakan tes hasil belajar secara individual. Pada akhir pembelajaran, peneliti bersama peserta didik melakukan refleksi dan menyimpulkan materi yang telah dipelajari, memberikan apresiasi terhadap keterlibatan peserta didik, menyampaikan tindak lanjut pembelajaran, serta menutup kegiatan dengan doa dan salam. Dokumentasi pelaksanaan tindakan siklus II disajikan pada gambar berikut:



Gambar 2. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

3. Observasi

Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Guru kelas IV sebagai observer mengamati aktivitas peneliti menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan, sedangkan peneliti mengamati aktivitas peserta didik selama mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *Quizizz*. Observasi dilakukan untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran, tingkat keterlibatan peserta didik, serta perubahan yang terjadi setelah perbaikan tindakan pada siklus II.

a. Hasil Observasi Aktivitas Peneliti

Hasil observasi aktivitas peneliti pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan keterlaksanaan pembelajaran dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua. Untuk memberikan gambaran secara ringkas mengenai keterlaksanaan setiap aspek pembelajaran, hasil observasi aktivitas peneliti disajikan pada tabel berikut.

Tabel 6 Hasil Observasi Aktivitas Peneliti pada Siklus II

No.	Tahapan Pembelajaran	Pertemuan I	Pertemuan II
1	Pendahuluan	6 dari 7	7 dari 7
2	Kegiatan inti	10 dari 12	12 dari 12
3	Penutup	2 dari 3	3 dari 3
Jumlah		18 dari 22	21 dari 22
Persentase		81,81%	95,45%
Kriteria		Baik	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 6, keterlaksanaan aktivitas peneliti pada pertemuan pertama mencapai 81,81%, sedangkan pada pertemuan kedua meningkat menjadi 95,45%. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa peneliti semakin mampu melaksanakan pembelajaran sesuai dengan perencanaan dan melakukan perbaikan terhadap kekurangan yang ditemukan pada siklus sebelumnya.

b. Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik

Observasi aktivitas peserta didik dilakukan berdasarkan empat indikator, yaitu kesiapan, perhatian, partisipasi belajar, dan pemahaman materi. Untuk memudahkan penyajian data, hasil observasi aktivitas peserta didik pada siklus II disajikan pada tabel berikut.

Tabel 7. Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik pada Siklus II

No.	Indikator	Pertemuan I	Pertemuan II
1	Kesiapan	86,25%	91,25%
2	Perhatian	87,50%	92,50%
3	Partisipasi belajar	88,75%	90,00%
4	Pemahaman materi	87,50%	88,75%
Rata-rata		87,50%	90,62%
Kriteria		Sangat Baik	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 7, aktivitas peserta didik mengalami peningkatan dari rata-rata 87,50% pada pertemuan pertama menjadi 90,62% pada pertemuan kedua. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *Quizizz* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan mendorong peserta didik untuk terlibat dalam proses pembelajaran.

c. Hasil Tes Belajar Peserta Didik

Tes hasil belajar diberikan pada akhir pelaksanaan siklus II untuk mengetahui tingkat pencapaian peserta didik setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *Quizizz*. Hasil tes belajar peserta didik disajikan pada tabel berikut.

Tabel 8. Hasil Tes Hasil Belajar Peserta Didik pada Siklus II

No.	Keterangan	Hasil
1	Jumlah peserta didik	20
2	Jumlah nilai	1.563
3	Nilai rata-rata	78,15
4	Jumlah peserta didik tuntas	17
5	Jumlah peserta didik belum tuntas	3
6	Ketuntasan klasikal	85%
7	Kriteria ketuntasan	Tercapai

Berdasarkan Tabel 9, jumlah nilai yang diperoleh seluruh peserta didik adalah 1.563 dengan nilai rata-rata 78,15. Sebanyak 17 dari 20 peserta didik mencapai ketuntasan, sedangkan 3 peserta didik belum mencapai kriteria ketuntasan. Dengan demikian, persentase ketuntasan klasikal mencapai 85%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa ketuntasan belajar peserta didik telah mencapai indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan, yaitu minimal 85%.

4. Refleksi

Hasil refleksi pada siklus II menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran mengalami perbaikan dibandingkan dengan siklus I. Aktivitas peneliti meningkat dari 81,81% pada pertemuan pertama menjadi 95,45% pada pertemuan kedua. Aktivitas peserta didik juga

mengalami peningkatan, yaitu dari 87,50% menjadi 90,62%, yang menunjukkan semakin tingginya kesiapan, perhatian, partisipasi, dan pemahaman peserta didik selama pembelajaran. Peningkatan tersebut sejalan dengan hasil belajar peserta didik yang memperoleh nilai rata-rata 78,15 dengan ketuntasan klasikal sebesar 85%. Dengan demikian, indikator keberhasilan penelitian telah tercapai. Oleh karena itu, tindakan penelitian dihentikan pada siklus II karena penerapan media pembelajaran *Quizizz* telah menunjukkan peningkatan aktivitas dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS materi “Aku dan Kebutuhanku” di kelas IV SD Negeri 078524 Bobozioli Loloana’a.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran *Quizizz* dalam pembelajaran IPAS pada materi “Aku dan Kebutuhanku” di kelas IV SD Negeri 078524 Bobozioli Loloana’a dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Peningkatan tersebut terlihat dari perubahan capaian hasil belajar antara siklus I dan siklus II. Pada siklus I, hasil belajar peserta didik belum mencapai ketuntasan yang diharapkan karena sebagian peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi IPAS yang berkaitan dengan kebutuhan manusia dan menentukan prioritas kebutuhan. Setelah dilakukan perbaikan pembelajaran pada siklus II dengan mengoptimalkan penggunaan *Quizizz*, hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dan ketuntasan klasikal telah mencapai kriteria yang ditetapkan. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran IPAS dapat membantu peserta didik memahami materi sekaligus meningkatkan pencapaian hasil belajar.

Peningkatan hasil belajar dalam pembelajaran IPAS tersebut berkaitan dengan penggunaan *Quizizz* yang memungkinkan materi “Aku dan Kebutuhanku” disajikan melalui aktivitas pertanyaan yang interaktif. Peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan pendidik mengenai konsep kebutuhan, tetapi juga terlibat secara langsung dalam menjawab pertanyaan berdasarkan materi yang telah dipelajari. Aktivitas tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengingat, memahami, dan menerapkan konsep IPAS dalam menentukan jawaban. Penggunaan *Quizizz* menjadi relevan dengan karakteristik pembelajaran IPAS yang tidak hanya menekankan penguasaan pengetahuan, tetapi juga mendorong peserta didik untuk memahami berbagai fenomena yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Dalam materi “Aku dan Kebutuhanku”, peserta didik dapat menghubungkan konsep yang dipelajari dengan pengalaman mereka dalam membedakan kebutuhan yang harus diprioritaskan dan kebutuhan yang dapat ditunda.

Penerapan *Quizizz* dalam pembelajaran IPAS juga memberikan perubahan terhadap keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa pada siklus I keterlibatan peserta didik masih belum optimal, terutama dalam kesiapan mengikuti pembelajaran, perhatian terhadap penjelasan materi IPAS, partisipasi dalam kegiatan, dan pemahaman terhadap materi “Aku dan Kebutuhanku”. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, peserta didik menunjukkan keterlibatan yang lebih tinggi dalam mengikuti pembelajaran IPAS. Peserta didik lebih aktif memperhatikan penjelasan, menjawab pertanyaan, mengikuti kegiatan pembelajaran, dan memberikan respons terhadap materi yang disajikan melalui *Quizizz*. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat menciptakan pembelajaran IPAS yang lebih menarik dan memberikan

kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara langsung dalam proses memperoleh dan menguji pemahamannya.

Peningkatan dalam pembelajaran IPAS juga terlihat dari kemampuan pendidik dalam mengelola proses pembelajaran melalui penggunaan *Quizizz*. Pada siklus I, penerapan media masih menghadapi beberapa kendala, seperti pemberian instruksi yang belum optimal, pengelolaan waktu, pendampingan peserta didik, dan pemanfaatan media yang belum sepenuhnya terarah pada tujuan pembelajaran IPAS. Berdasarkan hasil refleksi, perbaikan dilakukan pada siklus II dengan memberikan arahan yang lebih jelas, mengelola waktu secara lebih efektif, memberikan pendampingan selama kegiatan, serta mengintegrasikan *Quizizz* dengan materi “Aku dan Kebutuhanku” secara lebih sistematis. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa efektivitas *Quizizz* dalam pembelajaran IPAS tidak hanya bergantung pada karakteristik media, tetapi juga pada kemampuan pendidik dalam menggunakannya sesuai dengan tujuan dan karakteristik materi IPAS.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Serli et al., (2026) yang menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran dapat meningkatkan antusiasme dan hasil belajar peserta didik. Kesamaan temuan tersebut terlihat pada meningkatnya keterlibatan peserta didik dan hasil belajar setelah penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran IPAS. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Annisa & Erwin (2021) yang menemukan bahwa penggunaan *Quizizz* dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV sekolah dasar, meskipun penelitian tersebut dilakukan pada mata pelajaran IPA dengan pendekatan eksperimen. Selanjutnya, penelitian Irviana et al. (2025) menunjukkan bahwa pemanfaatan *Quizizz* dalam pembelajaran IPAS dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan memberikan pengalaman belajar baru bagi peserta didik. Afrida et al., (2025) juga menemukan bahwa penerapan *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas IV. Kesamaan hasil tersebut memperkuat temuan penelitian ini bahwa *Quizizz* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran digital dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Peningkatan hasil belajar dalam penelitian ini tidak hanya berkaitan dengan penggunaan *Quizizz*, tetapi juga dengan proses perbaikan pembelajaran IPAS yang dilakukan secara berkelanjutan melalui setiap siklus. Hasil refleksi pada siklus I digunakan untuk mengidentifikasi kelemahan dalam pelaksanaan pembelajaran, kemudian dijadikan dasar untuk memperbaiki pembelajaran pada siklus II. Perbaikan mencakup pengelolaan kelas, pemberian penjelasan materi IPAS, pemberian instruksi, pendampingan peserta didik, dan pengoptimalan penggunaan *Quizizz*. Dengan demikian, media *Quizizz* berperan sebagai salah satu komponen pendukung dalam pembelajaran IPAS, sedangkan peningkatan hasil belajar merupakan hasil dari keterpaduan antara penggunaan media, strategi pembelajaran, pengelolaan kelas, dan keterlibatan peserta didik. Penggunaan media secara tepat memungkinkan pembelajaran IPAS berlangsung lebih aktif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian, penerapan media pembelajaran *Quizizz* dalam pembelajaran IPAS pada materi “Aku dan Kebutuhanku” dapat meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan peserta didik kelas IV SD Negeri 078524 Bobozioli Loloana’a. Keberhasilan tindakan terlihat dari tercapainya ketuntasan belajar pada siklus II, meningkatnya aktivitas peserta didik, serta semakin baiknya kemampuan pendidik dalam mengelola

pembelajaran IPAS. Penggunaan *Quizizz* memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif sehingga peserta didik tidak hanya menerima materi IPAS secara pasif, tetapi juga terlibat dalam memahami dan menguji pengetahuannya melalui pertanyaan yang berkaitan dengan materi “Aku dan Kebutuhanku”. Oleh karena itu, hasil penelitian ini menegaskan bahwa *Quizizz* dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran berbasis digital yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPAS untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan mendukung peningkatan hasil belajar peserta didik.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS materi “Aku dan Kebutuhanku” di kelas IV SD Negeri 078524 Bobozioli Loloana’a. Peningkatan tersebut tidak hanya terlihat pada pencapaian hasil belajar, tetapi juga pada keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Penggunaan *Quizizz* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi secara langsung dengan materi melalui aktivitas menjawab pertanyaan, memperoleh umpan balik, dan menguji pemahamannya. Perbaikan pembelajaran yang dilakukan berdasarkan hasil refleksi pada setiap siklus juga berkontribusi terhadap meningkatnya keterlaksanaan pembelajaran, kesiapan, perhatian, partisipasi, dan pemahaman peserta didik. Dengan demikian, *Quizizz* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran berbasis digital untuk mendukung pembelajaran IPAS yang lebih interaktif, aktif, dan bermakna di sekolah dasar.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pendidik disarankan untuk memanfaatkan media pembelajaran digital seperti *Quizizz* secara terencana dan disesuaikan dengan tujuan serta karakteristik materi IPAS. Penggunaan media hendaknya tidak sekadar menjadi sarana evaluasi, tetapi diintegrasikan dengan penyampaian materi, aktivitas pembelajaran, pemberian umpan balik, dan penguatan pemahaman peserta didik. Peserta didik diharapkan dapat memanfaatkan kegiatan pembelajaran berbasis *Quizizz* secara aktif dengan meningkatkan perhatian, keberanian dalam menjawab pertanyaan, serta keterlibatan dalam diskusi dan kegiatan pembelajaran. Pihak sekolah diharapkan memberikan dukungan terhadap pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi melalui penyediaan fasilitas dan sarana pendukung yang memadai. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dikembangkan dengan menerapkan *Quizizz* pada materi atau jenjang yang berbeda serta mengombinasikannya dengan strategi atau media pembelajaran lainnya sehingga diperoleh gambaran yang lebih luas mengenai pemanfaatan media digital dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS.

DAFTAR PUSTAKA

Afrida, D. N., Qoffayana, E., Mumtaz, N., Ramadhani, A. A., & Rahmawati, I. D. (2025). Penerapan Media *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SDN Tunjung 1. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 324–334.

- <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.26114>
- Annisa, R., & Erwin, E. (2021). Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Quizizz* terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3660–3667. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1376>
- Faizah, H., & Kamal, R. (2024). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 466–476. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6735>
- Halawa, S., Waruwu, T., Gulo, H., & Waruwu, Y. (2025). *Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik SMP Swasta Kristen Tomosa I Gido*. 73–87. <https://doi.org/https://doi.org/10.59672/emasains.v14i2.5299>
- Hidayat, H., & Ramadhan, M. F. (2025). Penggunaan Lingkungan Sekitar sebagai Sumber Belajar IPAS di Sekolah Dasar: Studi Kasus di Sekolah Dasar. *JADIKA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.66371/jadika.v1i2.29>
- Irviana, I., Mulyadi, Alannasir, W., Nur, Z., Lisdawati, Rihana, Sartika, & Jabbar, H. (2025). Pemanfaatan Media *Quizizz* dalam Pembelajaran IPAS di UPTD SDN 108 Moncongloe. *Jurnal Inovasi Sosial Dan Pemberdayaan (JISP)*, 1(1), 7–12. <https://jurnal.aaapublisher.com/index.php/JISP/article/view/30>
- Khaznah, E. A. P., & Astriani, D. (2026). Aplikasi *Quizizz* sebagai Media Inovatif Untuk Evaluasi Interaktif Pada Pembelajaran IPA di SMPN 10 Gresik. *Pensa E-Jurnal: Pendidikan Sains*, 14(1), 35–39.
- Ni Ketut, E., & I Made, W. (2023). Implementasi Implementasi *Quizizz* Untuk Menurunkan Kebosanan Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran Biologi Di SMA Negeri 1 Kuta Utara. *Emasains : Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 12(2), 17–24. <https://doi.org/10.59672/emasains.v12i2.2712>
- Noviyanti, L. Z., & Noviyanti, P. L. (2025). Inovasi Pembelajaran Matematika: Implementasi PBL dan *Quizizz* untuk Hasil Belajar Lebih Baik. *Emasains : Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 14(2), 193–198. <https://doi.org/10.59672/emasains.v14i2.4790>
- Pasaribu, S., & Hutagaol, N. S. M. (2025). Strategi Pembelajaran Aktif Untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa Di Sekolah Menengah: Kajian Teoritis Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran Modern Menggunakan Model Pembelajaran Pbl (Problem Based-Learning). *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 8(4), 8440–8445. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v8i4.53575>
- Putri, R. A., Fatmawati, F., Hasibuan, A. M., & Yusrizal, Y. (2026). Integrasi Pembelajaran Berbasis Lingkungan Sekitar Dalam Pembelajaran IPAS Pada Kurikulum Merdeka. *Walada: Journal of Primary Education*, 5(1), 165–175. <https://doi.org/10.61798/wjpe.v5i1.475>
- Serli, E., Fajar, A., & Martini, E. (2026). The Influence of Digital Learning Media *Quizizz* Application on Student Learning Motivation in Science Learning at SDN 3 Mangkalaya, Sukabumi Regency. *EDUKASI*, 24(1), 177–191. <https://doi.org/10.33387/j.edu.v24i1.11694>
- Sinaga, D. (2024). *Buku Ajar Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Jakarta: UKI Press.
- Sukma, N., Lestari, P. I., & Nur, R. A. (2021). Pengaruh Media “*Quizizz*” Dalam Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa. *Jurnal Binomial*, 4(2), 154–166. <https://doi.org/10.46918/bn.v4i2.1042>
- Suputri, W. F., & Amry, Z. (2025). Pengaruh Self-Efficacy dan Motivasi Belajar Siswa

Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa MAN 2 Model Helvetia Medan. *Emasains : Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 14(2), 222–230. <https://doi.org/10.59672/emasains.v14i2.5021>

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>