

PENGARUH MEDIA QUIZIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN ILMU
PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL (IPAS) KELAS 5 SDIT QURROTA A'YUN ABEPURATalabudin Umkabu¹, Luluk Wahyu Nengsih², Andi Aprilia Saputri³Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah, IAIN Fattahul Muluk
Papuatalabudinumkabu@gmail.com¹, lulukwahyunengsih25@gmail.com¹,
andiapriliasaputri@gmail.com²**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh serta tingkat hubungan antara penggunaan media pembelajaran berbasis game Quizizz dengan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) siswa kelas V SDIT Qurrota A'yun Abepura. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain korelasi dan jenis penelitian ex post facto. Populasi sekaligus sampel penelitian berjumlah 52 siswa kelas V A dan V B dengan teknik sampling jenuh. Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket media Quizizz dan tes hasil belajar berbentuk soal Higher Order Thinking Skills (HOTS). Analisis data meliputi uji normalitas, uji linearitas, korelasi Pearson, koefisien determinasi, dan regresi linear sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan memiliki hubungan linear. Uji korelasi Pearson memperoleh $r = 0,372$ dengan signifikansi 0,007, yang menunjukkan hubungan positif dan signifikan dalam kategori lemah. Koefisien determinasi menunjukkan $R^2 = 0,138$ atau 13,8%, sehingga penggunaan media Quizizz memberikan kontribusi sebesar 13,8% terhadap variasi hasil belajar, sedangkan 86,2% dipengaruhi faktor lain di luar penelitian. Uji regresi menghasilkan persamaan $Y = 26,668 + 0,817X$, dengan t hitung = 2,832 dan signifikansi 0,007. Dengan demikian, H_a diterima dan H_0 ditolak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Quizizz memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada sampel penelitian.

Kata kunci: Quizizz; hasil belajar; IPAS; media pembelajaran digital; gamifikasi; sekolah dasar

Abstract

English speaking is an important skill that needs to be developed in elementary school students in the era of globalization. English, as an international language, plays a vital role in global communication and is a means of keeping up with developments in science and technology. Mastery of English is not only necessary in education but also in various aspects of daily life. This study aims to determine teachers' strategies for improving the English speaking skills of fifth-grade students at Kotaraja Elementary School through the English Day program. The focus of the study includes the planning, implementation, and evaluation stages, as well as the obstacles faced by teachers in implementing the English Day program.

Article HistoryReceived: September 2026
Reviewed: September 2026
Published: September 2026

Plagiarism Checker No 2634

Copyright : Author
Publish by : Sindoro

This work is licensed
under a [Creative
Commons Attribution-
NonCommercial 4.0
International License](#)

Keywords: <i>Teacher Strategy, English Speaking, Students, English Day</i>

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan abad ke-21 menghadapi tantangan kebutuhan generasi digital yang akrab dengan teknologi namun rentan mengalami distraksi. Dalam konteks sekolah dasar, penggunaan media pembelajaran yang monoton dapat mengurangi keterlibatan siswa dan menyulitkan guru dalam menciptakan evaluasi yang efektif sekaligus menyenangkan. Karena itu, inovasi media pembelajaran digital menjadi salah satu kebutuhan untuk mendukung keterlibatan kognitif dan emosional siswa.

Digitalisasi pendidikan mendorong transformasi pembelajaran tradisional menuju pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Dalam skripsi, kebutuhan tersebut dikaitkan dengan amanat Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 40 ayat (2) serta Permendikbudristek Nomor 16 Tahun 2022 tentang Standar Proses. Landasan teologis penelitian juga merujuk pada QS. Al-'Alaq ayat 1-5 yang menekankan pentingnya membaca, belajar, dan memperoleh pengetahuan.

Quizizz merupakan salah satu media pembelajaran digital berbasis gamifikasi yang dapat digunakan untuk penyampaian materi maupun evaluasi. Fitur poin, papan peringkat, umpan balik langsung, visual, dan elemen permainan membuat proses pengerjaan soal lebih interaktif. Dalam penelitian ini, Quizizz dipandang relevan dengan karakteristik siswa kelas V sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret menurut Piaget, sementara interaksi sosial dan kompetisi yang sehat dikaitkan dengan konsep scaffolding dan Zone of Proximal Development Vygotsky.

Observasi awal di SDIT Qurrota A'yun Abepura pada 28 November 2025 melalui wawancara dengan wali kelas 5A dan 5B menunjukkan bahwa Quizizz telah digunakan dan dapat meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi masih terdapat siswa yang belum mampu mengerjakan soal dengan baik dan belum sepenuhnya memahami materi. Kondisi tersebut menjadi dasar perlunya pengukuran empiris mengenai hubungan penggunaan Quizizz dengan hasil belajar siswa.

Penelitian ini berfokus pada dua pertanyaan: apakah terdapat pengaruh media Quizizz terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas 5 SDIT Qurrota A'yun Abepura, dan seberapa besar tingkat hubungan antara kedua variabel tersebut. Tujuan penelitian adalah mengetahui pengaruh dan tingkat hubungan penggunaan media Quizizz dengan hasil belajar siswa.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan antara pemanfaatan media Quizizz (variabel X) dengan hasil belajar peserta didik (variabel Y) pada mata pelajaran IPAS kelas 5 SDIT Qurrota A'yun Abepura. Pengumpulan data untuk kedua variabel tersebut dilakukan menggunakan instrumen berupa angket serta tes soal Higher Order Thinking Skills (HOTS). Adapun temuan yang diperoleh dalam penelitian ini dipaparkan sebagai berikut..

1. Lokasi Penelitian

SDIT Qurrota A'yun Abepura memperoleh izin operasional pada 18 Oktober 2012, yang menandai langkah awal berdirinya lembaga pendidikan ini secara legal. Setahun kemudian, melalui proses persiapan yang matang, SDIT Qurrota A'yun resmi didirikan pada 24 Juni 2013 berdasarkan SK Pendirian Sekolah. Sejak awal berdirinya, sekolah dasar ini hadir dengan semangat membangun lingkungan belajar yang Islami, menyenangkan, dan berfokus pada pembentukan karakter serta kemampuan dasar peserta didik, dan dapat menerapkan integrasi

teknologi dalam pembelajaran, sehingga dapat menjadi pondasi kuat bagi perkembangan mereka di jenjang pendidikan berikutnya.

Penelitian ini dilaksanakan pada SDIT Qurrota A'yun Abepura, yang beralamat lengkap di Jl. Masjid Al Barokah No. 1, Kelurahan Yobe, Kecamatan Abepura, Kota Jayapura, Provinsi Papua. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada karakteristik sekolah yang telah menerapkan integrasi teknologi pembelajaran, peneliti tertarik meneliti terkait efektivitas penggunaan media digital seperti Quizizz yang telah di terapkan dalam proses pembelajaran.

Data media pembeljaran Quizizz diukur dengann menggunakan angket sebanyak 52 pertanyaan. Setiap pertanyaan di beri skor sebagai berikut: untuk jawaban sangat sesuai diberi skor 4; sesuai diberi skor 3; tidak sesuai diberi skor 2; sangat tidak sesuai diberi skor 1. Anget tersebut di berikan kepada sampel kelas 5a 27 siswa dan 5b 25 siswa, total keseluruhan 52 responden, untuk mengetahui pengaruh media Quizizz Terhadap Hasil Belajar siswa pada mata Pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS)y telah di uji oleh Validator 1 dan 2. Skor tertinggi pada angket media quizizz yaitu nilai 80 dari 52 responde.

Hasil angket yang telah diberikan kepada siswa kelas 5 SDIT Qurrota A'yun Abepura, telah di peroleh data Media Quizizz berikut:

Kategori simbol Jumlah Persentase

Tinggi 61-80 1 1.92 %

Sedang 41-60 50 96,15 %

Cukup 21-40 1 1,92 %

Rendah 1-20 0 0 %

Berdasarkan data persentase penggunaan media Quizizz, terlihat bahwa mayoritas siswa berada pada kategori sedang dengan sebaran yang sangat terfokus. Kondisi ini menunjukkan bahwa intensitas atau efektivitas interaksi siswa dengan media tersebut sudah cukup stabil, di mana sebagian besar siswa mampu mengikuti mekanisme pembelajaran berbasis game ini dengan baik, sehingga menciptakan fondasi keterlibatan yang konsisten dalam proses pembelajaran di kelas.

a. Uji Nomalitas

Uji normalitas kolmogorov smimov dibantu menggunakan aplikasi SPSS. Uji normalota di lakukan bertujuan mengetahui apakah data Berdistribusi normal atau tidak. Jika nilai signifikansi (Sig) > 0,05 maka Data berdistribusi normal dan sebaliknya jika signifikansi (Sig) < 0,05 maka Data tidak berdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji normalitas dapat di ketahui signifikansi media Quizizz 0.196 > 0.05 dan signifikansi hasil belajar 0.200 > 0.05 dapat di Simpulkan data variable media quiziz dan hasil belajar berdistribusi normal.

b. Uji Linieritas

Hasil uji linieritas dapat di lihat bahwa deviation from linierity diperoleh hasil Nilai sig 0.440 > 0,05 sehingga data linear. Nilai Deviation Form Linearity $F_{hitung} < F_{tabel} = 1,051 < 1,927$ maka data linear. Dapat disimpulkan bahwa data Hasil Belajar dan penggunaan Media Quizizz memiliki hubungan yang linear.

c. Uji Korelasi

Hasil uji korelasi Pearson, diperoleh nilai Pearson Correlation (r) sebesar 0,372 dengan nilai signifikansi sebesar 0,007. Hal ini menunjukkan adanya hubungan positif pada kategori lemah antara penggunaan media Quizizz dengan hasil belajar siswa. Melalui pengujian hipotesis, diketahui bahwa nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ (0,372 > 0,2787 untuk N=52 pada taraf 5%), sehingga H_0

ditolak dan H_a diterima, yang menegaskan bahwa terdapat hubungan yang positif antara kedua variabel tersebut.

d. Koefisien Determinasi R

Kontribusi media Quizizz terhadap hasil belajar, yang dilihat dari nilai Koefisien determinasi (R^2), adalah sebesar 13,8%, sementara sisanya sebesar 86,2% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak dibahas dalam Penelitian ini.

e. Regresi Linier Sederhana

hasil uji regresi linear sederhana, diperoleh nilai koefisien korelasi (R) sebesar 0,372, yang menunjukkan adanya hubungan positif dengan kategori lemah antara Penggunaan media Quizizz dengan hasil belajar siswa. Hasil analisis determinasi menunjukkan nilai R Square sebesar 0,138, yang berarti penggunaan media Quizizz memberikan kontribusi atau pengaruh sebesar 13,8% terhadap variasi hasil belajar, sementara sisanya sebesar 86,2% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini.

Tabel ANOVA, diperoleh nilai F_{hitung} sebesar 8,019 Dengan tingkat signifikansi sebesar 0,007. Karena nilai signifikansi tersebut Jauh lebih kecil dari taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ ($0,007 < 0,05$), maka Dapat disimpulkan bahwa model regresi ini positif. Hal ini berarti variabel Media Quizizz secara nyata memiliki pengaruh yang positif terhadap Variabel Hasil Belajar. Dengan demikian, Dari table anova nilai $sig = 0,007 < 0,05$, artinya H_a diterima dan H_0 ditolak. Bisa juga dilihat dari nilai F_{hitung} yang $>$ dari F_{tabel} .

Berdasarkan tabel Coefficients, diperoleh persamaan regresi linear Sederhana yaitu $Y = 26,668 + 0,817 X$, yang menunjukkan bahwa setiap Penambahan satu satuan pada variabel Media Quizizz akan diikuti dengan Peningkatan Hasil Belajar sebesar 0,817. Berdasarkan hasil uji hipotesis Secara parsial (Uji t), diketahui nilai t_{hitung} sebesar 2,832, $>$ dari nilai t_{tabel} sebesar 1,676 ($2,832 > 1,676$). Selain itu, nilai Signifikansi sebesar 0,007 terbukti lebih kecil dari taraf Signifikansi 0,05 ($0,007 < 0,05$), Sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan Bahwa penggunaan media Quizizz memiliki pengaruh yang positif terhadap Hasil belajar siswa pada sampel penelitian ini.

f. Uji Hipotesis

Data yang digunakan dalam pengujian hipotesis Adalah data hasil angket Yang dibagikan serta soal host hasil belajar siswa yang telah dilakukan. Dari Hasil perhitungan data sebagai berikut: t_{hitung} sebesar 2,832, $>$ dari nilai t_{tabel} sebesar 1,676 ($2,832 > 1,676$). Selain itu, nilai signifikansi sebesar 0,007 terbukti lebih kecil dari taraf Signifikansi 0,05 ($0,007 < 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Quizizz memiliki pengaruh yang positif terhadap hasil belajar siswa pada sampel penelitian ini.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Quizizz memiliki hubungan positif dan signifikan dengan hasil belajar siswa, meskipun kekuatan hubungan berada pada kategori lemah. Temuan ini berarti semakin optimal penggunaan Quizizz, kecenderungannya diikuti peningkatan hasil belajar, tetapi Quizizz bukan satu-satunya faktor yang menentukan capaian belajar siswa.

Temuan tersebut sejalan dengan kajian terdahulu yang dicantumkan dalam skripsi. Penelitian Ila Listiyani dan Muhammad Nurul Yamin melaporkan bahwa gamifikasi Quizizz berpengaruh terhadap hasil belajar dengan R Square 7,4%. Penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa keaktifan belajar berpengaruh terhadap hasil belajar dan bahwa

gamifikasi Quizizz serta keaktifan secara simultan berpengaruh terhadap hasil belajar. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa besarnya kontribusi Quizizz dapat berada pada tingkat yang relatif terbatas tetapi tetap signifikan.

Secara teoretis, hasil penelitian dapat dijelaskan melalui behaviorisme B.F. Skinner. Poin, peringkat, umpan balik instan, dan kesempatan mengulang soal dalam Quizizz berfungsi sebagai bentuk penguatan positif. Penguatan yang diterima setelah siswa menjawab dapat mendorong siswa untuk terus mencoba dan memperbaiki hasil.

Temuan juga berkaitan dengan kognitivisme dan konstruktivisme sosial Piaget dan Vygotsky. Tampilan visual dan soal yang konkret pada Quizizz sesuai dengan karakteristik berpikir siswa sekolah dasar pada tahap operasional konkret. Sementara itu, interaksi dan kompetisi sehat dapat memberikan dukungan sosial yang membantu siswa mencapai kemampuan yang lebih tinggi.

Nilai R Square sebesar 13,8% sekaligus menegaskan bahwa hasil belajar bersifat multivariat. Sebanyak 86,2% variasi hasil belajar berada di luar kontribusi variabel Quizizz dalam penelitian ini. Dengan demikian, penggunaan Quizizz lebih tepat dipahami sebagai salah satu media pendukung pembelajaran, bukan sebagai satu-satunya penentu keberhasilan belajar.

Persamaan regresi $Y = 26,668 + 0,817X$ dan hasil uji t menunjukkan bahwa pengaruh positif tersebut signifikan pada sampel penelitian. Namun, karena desain penelitian bersifat *ex post facto*, hasil penelitian menggambarkan hubungan dan pengaruh statistik berdasarkan kondisi yang telah terjadi, sehingga interpretasi perlu tetap dibatasi pada konteks sampel dan variabel yang diteliti.

Analisis	Hasil	Interpretasi
Normalitas	Quizizz Sig. 0,196; Hasil Belajar Sig. 0,200	Kedua data normal
Linearitas	Deviation from Linearity Sig. 0,440	Hubungan linear
Korelasi Pearson	$r = 0,372$; Sig. = 0,007	Positif, signifikan, kategori lemah
Koefisien Determinasi	$R^2 = 0,138$	Kontribusi 13,8%
Regresi	$Y = 26,668 + 0,817X$	Arah pengaruh positif
Uji t	$t = 2,832$; Sig. = 0,007	H_a diterima

Penggunaan media Quizizz merupakan instrumen pembelajaran digital yang Efektif dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif bagi siswa kelas 5 SDIT Qurrota A'yun Abepura. Pengaruh positif yang menunjukkan bahwa peningkatan Hasil belajar IPAS dalam penelitian ini bukan sekadar hasil dari penggunaan Teknologi semata, melainkan integrasi yang harmonis antara fitur gamifikasi yang Menyenangkan dengan kemampuan media dalam menyederhanakan penyampaian Konsep-konsep materi yang kompleks kepada siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada Bab IV mengenai pengaruh penggunaan media Quizizz terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) siswa kelas 5, maka dapat ditarik kesimpulan Yaitu, terdapat hubungan yang positif dengan kategori lemah antara penggunaan Media Quizizz dengan hasil belajar siswa.

Penggunaan media pembelajaran Berbasis game ini terbukti memberikan dampak searah, yang berarti semakin Optimal pemanfaatan Quizizz dalam proses pembelajaran, maka akan diikuti Dengan peningkatan capaian hasil belajar siswa secara nyata.

Tingkat hubungan media Quizizz terhadap hasil belajar siswa berada pada Kategori yang cenderung lemah. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun Quizizz Memberikan pengaruh yang positif, variasi hasil belajar siswa masih dipengaruhi Oleh faktor-faktor lain di luar penggunaan media tersebut. Dengan demikian, media Quizizz berfungsi sebagai salah satu faktor pendukung yang efektif dalam Meningkatkan prestasi akademik siswa..

Implikasi

Implikasi penelitian ini direkomendasikan sebagai nilai guna dari hasil Penelitian bagi perkembangan ilmu pengetahuan khususnya dan implementasinya Bagi para guru pada umumnya. Diantaranya:

1. Implikasi Teoretis: Secara teoretis, hasil penelitian ini memperkuat teori Pembelajaran konstruktivisme dan gamifikasi dalam pendidikan. Penelitian Ini membuktikan bahwa integrasi unsur permainan dalam evaluasi Pembelajaran dapat menstimulasi kognitif siswa. Hasil penelitian ini Mengonfirmasi bahwa teknologi digital tetap memiliki peran searah dalam meningkatkan capaian hasil belajar, sekaligus memberikan dasar teoritis Bahwa hasil belajar bersifat multivariat (dipengaruhi banyak faktor).
2. Implikasi Praktis: Penggunaan media Quizizz terbukti memberikan Pengaruh positif. Oleh karena itu, guru disarankan untuk tetap Memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis game seperti Quizizz Ini sebagai salah satu alternatif variasi metode mengajar agar pembelajaranIP enjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton.
3. Implikasi Kebijakan: Pihak sekolah diharapkan dapat terus mendukungPe arana dan prasarana teknologi (seperti jaringan internet dan Perangkat digital) yang memadai untuk memfasilitasi para guru dalam Menerapkan media pembelajaran inovatif di kelas.
4. Implikasi Penelitian Selanjutnya: Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh Variabel lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini, disarankan bagi Peneliti selanjutnya untuk mengeksplorasi variabel-variabel lain tersebut. Contohnya seperti motivasi belajar, gaya belajar siswa, lingkungan Keluarga, maupun penggunaan media pembelajaran digital interaktif Lainnya.

REFERENSI

- Anugerah Perdana, Rizqi. "Pengaruh Media Pembelajaran Quiziz Terhadap Hasil Belajar Fiqih." *Jurnal Keagamaan dan Pembelajarannya* 8, no. 1 (2025).
- Hayati, Firda, Miladiah Nur, dan Oman Farhurohman. "Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Dasar Islam* 8, no. 2 (2025): 98-107.
- Listiyani, Ila, dan Muhammad Nurul Yamin. "Pengaruh Gamifikasi Quizizz Dan Keaktifan Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) SD Muhammadiyah Mlangi Tahun Pelajaran 2022/2023." *G-COUNS: Jurnal Bimbingan Dan Konseling* 7, no. 3 (2023): 773-86.
- Nurfaizah AP, Andi Amparita Said, dan Nurlaela Latief. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V." *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan* 6, no. 2 (2022): 375-82.

- Rizkullah, Muhamad Fakhriyendi, dkk. "Penggunaan Media Pembelajaran 'Quizizz' dalam Proses Pembelajaran di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 9, no. 4 (2025).
- Solikah, Halimatus. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII Di SMPN 5 Sidoarjo." 2020.
- Fadilah, Aisyah, et al. "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran." *Journal of Student Research* 1, no. 2 (2023): 01-17.
- Republik Indonesia. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi No. 16 Tahun 2022 tentang Standar Proses.