EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi
Vol. 6, No. 4, September-November 2026
e-ISSN : 2774-6283 | p-ISSN : 2775-0019
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/edutech

KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF QUIZIZZ TERHADAP MOTIVASI DAN KETUNTASAN BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS V SDN NGARUS 02 PATI

Nuzulunni'mah[1], Filia Prima Artharina[2], Kiswoyo[3]
PGSD FIP Universitas PGRI Semarang
e-mail:
nuzulunnimah211@gmail.com[1], filiaprima@upgris[2],kiswoyo@upgris.ac.id[3]

Diterima: *28/9/2026*; Direvisi: *20/10/2026*; Diterbitkan: *3/11/2026*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi dan ketuntasan belajar siswa kelas V SDN Ngarus 02 Pati pada materi kalimat langsung dan tidak langsung akibat minimnya variasi media pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis keefektifan penggunaan media interaktif *Quizizz* terhadap motivasi dan ketuntasan belajar siswa. Penelitian kuantitatif ini menerapkan metode eksperimen dengan desain *one group pretest-posttest* pada sampel 34 siswa yang dipilih melalui teknik *total sampling*. Instrumen pengumpulan data berupa tes objektif pilihan ganda untuk mengukur ketuntasan belajar serta angket berskala *Likert* untuk mengukur motivasi belajar. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata hasil belajar meningkat dari 44,71 pada *pretest* menjadi 76,62 pada *posttest* dengan nilai *N-Gain* sebesar 0,6055 (kategori sedang), serta persentase ketuntasan klasikal meningkat dari 2,94% menjadi 58,82%. Uji *Paired Samples T-Test* menghasilkan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0{,}05$) dengan t_{hitung} sebesar -22,786, sementara skor angket motivasi belajar mencapai rata-rata 81,42% dalam kategori tinggi. Berdasarkan temuan tersebut, media interaktif *Quizizz* terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan ketuntasan belajar siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: *Bahasa Indonesia, ketuntasan belajar, media interaktif Quizizz, motivasi belajar, siswa sekolah dasar.*

ABSTRACT

This study was motivated by the low learning motivation and mastery of fifth-grade students at SDN Ngarus 02 Pati on direct and indirect speech due to limited variation in instructional media. This study aimed to analyze the effectiveness of using Quizizz interactive media on students' learning motivation and learning mastery. This quantitative study applied an experimental method with a one-group pretest-posttest design involving 34 students selected through a total sampling technique. Data collection instruments included multiple-choice tests to evaluate learning mastery and a Likert-scale questionnaire to measure learning motivation. The findings indicated that the average cognitive score increased from 44.71 in the pretest to 76.62 in the posttest with an N-Gain value of 0.6055 (moderate category), and classical mastery improved from 2.94% to 58.82%. The Paired Samples T-Test yielded a significance value of 0.000 ($p < 0.05$) with a t-statistic of -22.786, while students' learning motivation questionnaire score reached an average of 81.42% in the high category. Based on these empirical results, Quizizz interactive media is effective in improving both the learning motivation and mastery of elementary school students.

Keywords: *elementary school students, Indonesian language, learning mastery, learning motivation, Quizizz interactive media.*

Copyright (c) 2026 EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi
https://doi.org/10.51878/edutech.v6i4.16089

EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi
Vol. 6, No. 4, September-November 2026
e-ISSN : 2774-6283 | p-ISSN : 2775-0019
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/edutech

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses interaktif yang terencana untuk membekali siswa dengan pengetahuan, keterampilan, dan sikap positif. Pada jenjang sekolah dasar, kegiatan pembelajaran perlu diselaraskan dengan tahap perkembangan kognitif siswa yang masih membutuhkan visualisasi konkret dan keterlibatan aktif. Mata pelajaran Bahasa Indonesia memiliki peranan mendasar dalam mengembangkan kemahiran berkomunikasi, baik secara lisan maupun tertulis. Pembelajaran bahasa tidak hanya menuntut penghafalan kaidah gramatika, melainkan juga menuntut penerapan aturan kebahasaan dalam konteks wacana nyata. Oleh karena itu, pengemasan materi pelajaran bahasa di kelas harus didukung oleh sarana pembelajaran yang kontekstual dan menarik.

Keberhasilan proses pembelajaran di ruang kelas sangat dipengaruhi oleh ketepatan guru dalam memilih media instruksional. Media pembelajaran berfungsi sebagai jembatan penyampai pesan agar konsep yang bersifat teoretis dan abstrak dapat diubah menjadi sajian visual yang mudah dipahami (Aprima & Sari, 2022). Penggunaan media yang bervariasi terbukti mampu menstimulasi atensi, emosi, dan antusiasme siswa selama kegiatan eksplorasi materi berlangsung (Lutfia, 2022). Sebaliknya, proses pembelajaran yang hanya bertumpu pada ceramah dan buku teks statis cenderung membuat siswa pasif serta menurunkan minat belajar. Kondisi pembelajaran yang monoton tersebut memicu penurunan keterlibatan siswa secara menyeluruh dalam menuntaskan target kompetensi yang telah digariskan.

Pemanfaatan teknologi berbasis gamifikasi digital menjadi salah satu solusi inovatif untuk menghadirkan dinamika kelas yang interaktif. Platform media interaktif *Quizizz* menyediakan fitur kuis edukatif yang memadukan visualisasi gambar, pembatasan waktu (*timer*), musik latar, skor instan, dan papan peringkat (*leaderboard*). Elemen-elemen permainan ini mampu menciptakan kompetisi belajar yang sehat sekaligus menghilangkan kejenuhan siswa dalam menjawab latihan soal (Hidayah et al., 2025). Siswa memperoleh umpan balik langsung (*immediate feedback*) atas setiap respons yang diberikan, sehingga mereka dapat mengidentifikasi kekeliruan pemahaman secara mandiri. Integrasi media digital interaktif semacam ini sangat efektif dalam mempertahankan fokus belajar siswa sekolah dasar (Hidayati & Aslam, 2021).

Motivasi belajar memegang peranan krusial sebagai pendorong internal dan eksternal dalam menentukan ketekunan siswa menyelesaikan tugas-tugas akademik. Siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung menunjukkan keuletan dalam menghadapi kesulitan, memiliki kemandirian belajar, dan tidak cepat jenuh terhadap kegiatan rutin (Sugiyono, 2020). Peningkatan motivasi tersebut berkontribusi langsung terhadap pencapaian ketuntasan belajar siswa pada batas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yakni nilai 75. Ketuntasan belajar mencerminkan keberhasilan siswa dalam menguasai indikator kognitif pada materi yang diajarkan guru. Penggunaan media yang tepat sasaran diharapkan dapat mengoptimalkan motivasi sekaligus mendongkrak capaian ketuntasan belajar secara seimbang.

Kondisi awal di kelas V SDN Ngarus 02 Pati menunjukkan bahwa motivasi dan ketuntasan belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia masih tergolong rendah. Berdasarkan data awal, sebagian besar siswa mengalami kesulitan membedakan struktur kalimat langsung dan kalimat tidak langsung serta keliru dalam menerapkan tanda baca petik. Pembelajaran yang selama ini berlangsung masih terpaku pada metode konvensional tanpa adanya media visual interaktif yang memadai. Situasi tersebut menyebabkan siswa bersikap pasif, enggan bertanya, dan cepat merasa jenuh ketika mengerjakan latihan soal pada lembar kerja cetak. Akibatnya, capaian hasil belajar siswa belum mampu melampaui KKM yang dipersyaratkan oleh pihak sekolah.

Copyright (c) 2026 EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi
https://doi.org/10.51878/edutech.v6i4.16089

EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi
Vol. 6, No. 4, September-November 2026
e-ISSN : 2774-6283 | p-ISSN : 2775-0019
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/edutech

Penelitian terdahulu telah mengkaji efektivitas *Quizizz* terhadap aspek kebahasaan pada jenjang pendidikan menengah (Dika, 2023) serta pengaruhnya terhadap hasil belajar mata pelajaran sosial di sekolah dasar (Rahmawati et al., 2024). Namun demikian, penelitian yang secara spesifik menguji integrasi media interaktif *Quizizz* terhadap dua variabel sekaligus, yaitu motivasi belajar dan ketuntasan belajar pada materi kalimat langsung dan tidak langsung di sekolah dasar, masih terbatas. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengujian empiris peran *Quizizz* sebagai alat evaluasi formatif berbasis gamifikasi yang dirancang untuk mengukur peningkatan motivasi melalui angket terstruktur dan ketuntasan materi sintaksis kebahasaan secara simultan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis keefektifan penggunaan media interaktif *Quizizz* terhadap motivasi belajar, menguji pengaruhnya terhadap ketuntasan belajar siswa, serta mendeskripsikan peningkatan capaian hasil belajar Bahasa Indonesia di kelas V SDN Ngarus 02 Pati.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi-experiment*). Desain penelitian yang diterapkan adalah *one group pretest-posttest design*, di mana perlakuan diujikan pada satu kelompok subjek tanpa kelompok pembanding (Sugiyono, 2020). Desain ini mengukur kondisi awal siswa sebelum diberikan perlakuan (O_1), pemberian perlakuan pembelajaran menggunakan media interaktif *Quizizz* (X), dan pengukuran akhir setelah perlakuan (O_2). Penelitian ini dilaksanakan di SDN Ngarus 02 Pati pada semester ganjil tahun ajaran 2026/2027, tepatnya pada tanggal 27 dan 28 Juli 2026. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas V yang berjumlah 34 siswa, terdiri atas 16 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan. Teknik penarikan sampel menggunakan sampel jenuh (*total sampling*), sehingga seluruh anggota populasi ditetapkan sebagai sampel penelitian.

Data kuantitatif dikumpulkan menggunakan instrumen tes hasil belajar kognitif dan angket motivasi belajar siswa. Instrumen tes berbentuk pilihan ganda sebanyak 20 butir soal yang telah teruji validitas butirnya serta memiliki koefisien reliabilitas *Cronbach's Alpha* sebesar 0,899. Tes ini mengukur indikator pemahaman ciri-ciri, pengubahan bentuk, dan analisis penggunaan tanda baca pada kalimat langsung dan kalimat tidak langsung. Sementara itu, motivasi belajar diukur menggunakan angket tertutup berskala *Likert* empat pilihan jawaban yang mencakup enam indikator, yaitu ketekunan menghadapi tugas, keuletan menghadapi kesulitan, minat belajar, kemandirian, ketahanan terhadap kejenuhan, dan keberanian mempertahankan pendapat. Data pendukung dihimpun melalui observasi aktivitas kelas dan wawancara dengan guru kelas guna melengkapi interpretasi data kuantitatif.

Teknik analisis data meliputi analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial. Uji normalitas data *pretest* dan *posttest* dihitung menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* pada taraf signifikansi $\alpha = 0{,}05$, dengan kriteria data berdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Pengujian hipotesis komparatif dilakukan menggunakan uji parametrik *Paired Samples T-Test* berbantuan program IBM SPSS Statistics untuk membuktikan signifikansi perbedaan nilai sebelum dan sesudah perlakuan. Besaran peningkatan hasil belajar dianalisis menggunakan formula *Normalized Gain* (*N-Gain*) yang dikategorikan ke dalam kriteria tinggi ($g > 0{,}70$), sedang ($0{,}30 \leq g \leq 0{,}70$), dan rendah ($g < 0{,}30$). Ketuntasan belajar siswa dihitung berdasarkan persentase ketuntasan individual dan klasikal mengacu pada KKM 75, sedangkan data angket motivasi belajar dianalisis melalui persentase rata-rata skor per indikator.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Copyright (c) 2026 EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi
https://doi.org/10.51878/edutech.v6i4.16089

EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi
Vol. 6, No. 4, September-November 2026
e-ISSN : 2774-6283 | p-ISSN : 2775-0019
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/edutech

Hasil

Pengukuran kemampuan awal siswa kelas V SDN Ngarus 02 Pati dilakukan melalui pemberian *pretest* sebelum media interaktif *Quizizz* diterapkan dalam proses pembelajaran. Setelah siswa mengikuti serangkaian pembelajaran berbasis gamifikasi digital pada materi kalimat langsung dan tidak langsung, pengukuran akhir dilakukan melalui *posttest*. Data hasil belajar yang diperoleh dari 34 siswa menunjukkan adanya peningkatan skor kognitif yang signifikan. Sebaran nilai *pretest* dan *posttest* siswa dirangkum dalam statistik deskriptif untuk mengetahui nilai terendah, nilai tertinggi, rata-rata, dan standar deviasi. Data statistik deskriptif hasil belajar siswa disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Nilai Pretest dan Posttest Hasil Belajar Siswa (N = 34)

Parameter Statistik	Nilai Pretest	Nilai Posttest
Nilai Minimum	25,00	50,00
Nilai Maksimum	75,00	100,00
Nilai Rata-rata (*Mean*)	44,71	76,62
Standar Deviasi	12,36	13,29
Varians	152,77	176,62

Sumber: Hasil Olah Data SPSS (2026)

Berdasarkan Tabel 1, rata-rata nilai siswa mengalami peningkatan dari 44,71 pada *pretest* menjadi 76,62 pada *posttest*. Nilai minimum yang diperoleh siswa juga meningkat dari 25,00 menjadi 50,00, sedangkan nilai maksimum mengalami kenaikan dari 75,00 menjadi 100,00. Standar deviasi pada *posttest* tercatat sebesar 13,29 yang menunjukkan bahwa sebaran nilai siswa setelah perlakuan relatif homogen di sekitar rata-rata kelas. Perubahan parameter statistik pada Tabel 1 membuktikan adanya penguasaan materi yang lebih baik setelah siswa memanfaatkan media interaktif *Quizizz*.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis menggunakan statistik parametrik, sebaran data *pretest* dan *posttest* diuji normalitasnya terlebih dahulu. Uji normalitas bertujuan untuk memastikan bahwa data penelitian berasal dari populasi yang berdistribusi normal sebagai syarat penggunaan uji-t berpasangan. Analisis normalitas dihitung menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* pada taraf signifikansi 0,05 berbantuan perangkat lunak SPSS. Kriteria pengujian menetapkan bahwa data berdistribusi normal apabila nilai *Asymptotic Significance* lebih besar dari 0,05. Rangkuman hasil pengujian normalitas data disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov Data Hasil Belajar Siswa

Tahap Tes	Statistik Uji	Derajat Kebebasan (df)	Nilai Signifikansi (p-value)	Keterangan Sebaran
Pretest	0,146	34	0,096	Berdistribusi Normal
Posttest	0,119	34	0,200	Berdistribusi Normal

Sumber: Hasil Olah Data SPSS (2026)

Berdasarkan Tabel 2, nilai signifikansi untuk data *pretest* diperoleh sebesar 0,096 dan nilai signifikansi untuk data *posttest* diperoleh sebesar 0,200. Kedua nilai probabilitas pada Tabel 2 tersebut berada di atas taraf signifikansi 0,05 ($p > 0{,}05$). Temuan ini menunjukkan bahwa data hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan berdistribusi normal secara meyakinkan. Karena asumsi normalitas telah terpenuhi, analisis komparatif dilanjutkan dengan menggunakan uji parametrik *Paired Samples T-Test*.

Pengujian hipotesis komparatif dilakukan untuk membuktikan signifikansi perbedaan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan media interaktif *Quizizz*. Analisis

Copyright (c) 2026 EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi
https://doi.org/10.51878/edutech.v6i4.16089

EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi
Vol. 6, No. 4, September-November 2026
e-ISSN : 2774-6283 | p-ISSN : 2775-0019
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/edutech

menggunakan uji beda sampel berpasangan pada taraf signifikansi $\alpha = 0{,}05$ dengan derajat kebebasan (df) sebesar 33. Dasar pengambilan keputusan menyatakan bahwa jika nilai signifikansi dua sisi lebih kecil dari 0,05, maka hipotesis alternatif diterima. Hasil perhitungan uji beda rata-rata disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Ringkasan Hasil Paired Samples T-Test Hasil Belajar Siswa

Pasangan Analisis	Rata-rata Selisih	Standar Deviasi	Nilai thitung	Derajat Kebebasan (df)	Nilai Signifikansi (2-tailed)
Pretest – Posttest	-31,91	8,16	-22,786	33	0,000

Sumber: Hasil Olah Data SPSS (2026)

Berdasarkan Tabel 3, diperoleh nilai t_{hitung} sebesar -22,786 dengan koefisien signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0{,}05$). Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima secara signifikan. Temuan statistik pada Tabel 3 membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media interaktif *Quizizz*. Arah nilai selisih yang negatif menegaskan bahwa perolehan nilai siswa pada *posttest* secara nyata lebih tinggi dibandingkan *pretest*.

Besaran efektivitas peningkatan hasil belajar siswa kelas V setelah diberikan perlakuan dihitung menggunakan analisis *Normalized Gain* (*N-Gain*). Analisis ini mengeliminasi bias kemampuan awal siswa dengan membandingkan peningkatan aktual terhadap peningkatan maksimal yang mungkin dicapai. Skor *N-Gain* dihitung secara individual kemudian dirata-ratakan untuk menentukan kategori efektivitas pembelajaran. Rangkuman nilai minimum, maksimum, rata-rata, dan standar deviasi *N-Gain* disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Analisis Uji N-Gain Hasil Belajar Siswa

Parameter Analisis	Nilai Capaian	Kategori Efektivitas
***N-Gain* Minimum**	0,31	Sedang
***N-Gain* Maksimum**	1,00	Tinggi
Rata-rata *N-Gain*	0,6055	Sedang
Standar Deviasi	0,1899	—

Sumber: Hasil Olah Data SPSS (2026)

Berdasarkan Tabel 4, nilai rata-rata *N-Gain* yang diperoleh siswa kelas V adalah sebesar 0,6055. Merujuk pada kriteria interpretasi *N-Gain*, perolehan angka tersebut berada pada rentang $0{,}30 \leq g \leq 0{,}70$ yang tergolong dalam kategori peningkatan sedang. Nilai peningkatan terendah tercatat sebesar 0,31 dan nilai peningkatan tertinggi mencapai 1,00. Data pada Tabel 4 menegaskan bahwa penggunaan media interaktif *Quizizz* terbukti efektif dalam memberikan peningkatan hasil belajar yang substansial pada materi kalimat langsung dan tidak langsung.

Peningkatan hasil belajar kognitif tersebut berimplikasi langsung terhadap capaian ketuntasan belajar siswa secara individual maupun klasikal. Kriteria ketuntasan belajar diukur berdasarkan standar KKM sekolah, di mana siswa dinyatakan tuntas apabila memperoleh nilai minimal 75. Evaluasi ketuntasan dilakukan dengan membandingkan proporsi siswa yang tuntas pada sesi *pretest* dan *posttest*. Rekapitulasi perbandingan ketuntasan belajar siswa disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Distribusi Ketuntasan Belajar Individual dan Klasikal Siswa (N = 34)

Status Ketuntasan	Pretest (Jumlah Siswa)	Pretest (Persentase)	Posttest (Jumlah Siswa)	Posttest (Persentase)

Copyright (c) 2026 EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi
https://doi.org/10.51878/edutech.v6i4.16089

EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi
Vol. 6, No. 4, September-November 2026
e-ISSN : 2774-6283 | p-ISSN : 2775-0019
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/edutech

Tuntas (Nilai ≥ 75)	1	2,94%	20	58,82%
Belum Tuntas (Nilai < 75)	33	97,06%	14	41,18%
Total	**34**	**100,00%**	**34**	**100,00%**

Sumber: Hasil Pengolahan Data Peneliti (2026)

Berdasarkan Tabel 5, persentase ketuntasan belajar klasikal siswa mengalami lonjakan sebesar 55,88% setelah perlakuan. Pada saat *pretest*, hanya 1 siswa (2,94%) yang mampu mencapai batas ketuntasan, sedangkan pada saat *posttest* jumlah siswa yang tuntas melonjak menjadi 20 siswa (58,82%). Penurunan jumlah siswa yang belum tuntas dari 33 anak menjadi 14 anak membuktikan efektivitas media dalam membantu sebagian besar siswa memahami materi. Data pada Tabel 5 menegaskan bahwa media interaktif *Quizizz* mampu meningkatkan ketuntasan belajar siswa secara nyata dibandingkan kondisi awal pembelajaran.

Pengukuran motivasi belajar dilakukan menggunakan angket skala *Likert* yang disebarkan kepada seluruh siswa setelah kegiatan pembelajaran dengan media interaktif *Quizizz*. Angket ini mencakup enam indikator utama yang merefleksikan dimensi motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa. Skor yang diperoleh dari setiap butir pernyataan dianalisis untuk memperoleh persentase capaian per indikator serta rata-rata keseluruhan. Rekapitulasi hasil pengukuran angket motivasi belajar siswa disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Pengukuran Angket Motivasi Belajar Siswa per Indikator (N = 34)

No	Indikator Motivasi Belajar	Persentase Capaian (%)	Kategori Motivasi
1	Ketekunan dalam menghadapi tugas	83,45%	Sangat Tinggi
2	Keuletan dalam menghadapi kesulitan	79,80%	Tinggi
3	Minat dan ketajaman perhatian	84,20%	Sangat Tinggi
4	Kemandirian dalam belajar	78,50%	Tinggi
5	Ketahanan terhadap kejenuhan belajar	82,60%	Sangat Tinggi
6	Keberanian mempertahankan pendapat	79,95%	Tinggi
Rata-rata	**Skor Keseluruhan Motivasi Belajar**	**81,42%**	**Tinggi**

Sumber: Hasil Olah Data Angket Siswa (2026)

Berdasarkan Tabel 6, persentase rata-rata motivasi belajar siswa mencapai 81,42% yang tergolong dalam kategori tinggi. Indikator minat dan ketajaman perhatian memperoleh persentase tertinggi sebesar 84,20%, disusul indikator ketekunan sebesar 83,45% dan ketahanan terhadap kejenuhan sebesar 82,60%. Indikator kemandirian dan keuletan juga berada pada kategori tinggi dengan skor masing-masing 78,50% dan 79,80%. Capaian kuantitatif pada Tabel 6 mengonfirmasi bahwa penerapan media interaktif *Quizizz* berhasil menumbuhkan dorongan belajar yang kuat dan antusiasme yang konsisten pada diri siswa.

Pembahasan

Hasil penelitian membuktikan bahwa penggunaan media interaktif *Quizizz* efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif dan motivasi belajar siswa pada materi kalimat langsung dan tidak langsung di kelas V SDN Ngarus 02 Pati. Peningkatan nilai rata-rata dari 44,71 menjadi 76,62 dengan perolehan *N-Gain* sebesar 0,6055 (kategori sedang) menunjukkan

Copyright (c) 2026 EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi
https://doi.org/10.51878/edutech.v6i4.16089

EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi
Vol. 6, No. 4, September-November 2026
e-ISSN : 2774-6283 | p-ISSN : 2775-0019
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/edutech

adanya transformasi pemahaman konseptual yang signifikan. Temuan ini diperkuat oleh uji *Paired Samples T-Test* yang menghasilkan nilai $t_{\text{hitung}} = -22{,}786$ dengan signifikansi $0{,}000 < 0{,}05$. Lonjakan persentase ketuntasan dari 2,94% menjadi 58,82% menjadi bukti empiris bahwa intervensi media digital mampu menekan kegagalan belajar siswa secara nyata.

Peningkatan hasil belajar ini dapat dijelaskan melalui mekanisme gamifikasi yang terintegrasi di dalam platform *Quizizz*. Fitur musik latar, waktu hitung mundur (*timer*), poin berganda, serta tampilan tema kartun yang dinamis berhasil menurunkan kecemasan siswa saat mengerjakan soal evaluasi. Umpan balik langsung yang muncul seketika setelah siswa memilih jawaban memungkinkan terjadinya refleksi kognitif mandiri tanpa harus menunggu koreksi manual dari guru (Saputra et al., 2024). Siswa segera menyadari letak kekeliruannya dalam menempatkan tanda petik atau mengubah kata ganti orang pada kalimat tidak langsung. Pengalaman interaktif ini sejalan dengan temuan Hidayati dan Aslam (2021) yang menyatakan bahwa media digital interaktif mampu mengoptimalkan perkembangan kognitif siswa sekolah dasar. Hasil ini juga memperlihatkan bahwa penggunaan Quizizz tidak hanya meningkatkan capaian kognitif, tetapi turut memperkuat keterlibatan emosional siswa terhadap materi, sebagaimana dilaporkan dalam kajian efektivitas media evaluasi berbasis Quizizz (Adila et al., 2026; Permadi et al., 2026; Pulungan et al., 2024; Rahmah & Pratiwi, 2026; Suantara et al., 2025).

Hasil pengukuran motivasi belajar yang mencapai persentase 81,42% pada kategori tinggi membuktikan bahwa unsur permainan edukatif mampu membangkitkan keterlibatan afektif siswa. Indikator minat dan ketahanan terhadap kejenuhan mencatatkan skor yang sangat tinggi karena format kuis interaktif menghadirkan suasana kompetisi yang menyenangkan (*joyful learning*). Adanya papan peringkat (*leaderboard*) memicu dorongan internal siswa untuk berusaha lebih teliti demi memperbaiki posisi peringkatnya di kelas. Temuan ini memperkuat kajian Hidayah et al. (2025) yang mendokumentasikan bahwa pemanfaatan kuis digital interaktif terbukti efektif meningkatkan keaktifan dan partisipasi belajar siswa di ruang kelas. Dengan demikian, integrasi Quizizz dalam pembelajaran sekolah dasar tidak hanya memperbaiki hasil belajar kognitif, tetapi juga memperkuat motivasi dan keterlibatan siswa secara berkelanjutan (Ardiansyah et al., 2025; Hikmah et al., 2025; Prastyono & Al-Khowarizmi, 2026; Rizkullah et al., 2025; Wandari et al., 2026).

Keterkaitan antara motivasi yang tinggi dan perolehan hasil belajar tampak jelas pada perubahan pola interaksi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa yang termotivasi menunjukkan ketekunan lebih tinggi dalam membaca teks wacana, aktif berdiskusi dengan teman sebangku, serta berani mengemukakan argumen terkait kaidah penulisan kalimat yang benar. Keterlibatan aktif ini menghindarkan siswa dari kepasifan yang selama ini menjadi kendala utama dalam pembelajaran bahasa secara konvensional. Temuan ini selaras dengan laporan Rahmawati et al. (2024) yang membuktikan bahwa integrasi *Quizizz* mampu memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar melalui pengondisian kelas yang partisipatif. Kondisi kelas yang partisipatif tersebut juga memberikan ruang bagi guru untuk memantau secara langsung pemahaman siswa melalui data hasil kuis yang tersaji secara real-time, sehingga intervensi pembelajaran dapat dilakukan lebih tepat sasaran (Arifin & Tatsar, 2025; Ashari et al., 2023; Indrawati & Hartati, 2021; Septian et al., 2022; Setiawan et al., 2025; Sitorus et al., 2026).

Meskipun menunjukkan keefektifan yang nyata, capaian ketuntasan klasikal pada *posttest* sebesar 58,82% mengindikasikan bahwa masih terdapat 14 siswa (41,18%) yang belum mencapai batas KKM 75. Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif berfungsi sebagai sarana penguat latihan dan tidak dapat menggantikan peran guru dalam memberikan bimbingan

Copyright (c) 2026 EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi
https://doi.org/10.51878/edutech.v6i4.16089

konsep mendalam. Siswa yang belum tuntas memerlukan pendampingan diferensiasi serta penjelasan ulang terkait materi sintaksis yang kompleks. Faktor kendala teknis seperti kecepatan membaca soal pada layar dan adaptasi penggunaan gawai juga turut memengaruhi performa sebagian siswa. Oleh karena itu, penerapan *Quizizz* harus dipadukan secara harmonis dengan metode pembelajaran pemecahan masalah agar seluruh siswa dapat mencapai ketuntasan belajar secara optimal.

KESIMPULAN

Penggunaan media interaktif *Quizizz* terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan ketuntasan belajar siswa kelas V SDN Ngarus 02 Pati pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi kalimat langsung dan kalimat tidak langsung. Keefektifan ini dibuktikan oleh peningkatan nilai rata-rata hasil belajar dari 44,71 menjadi 76,62 dengan perolehan *N-Gain* sebesar 0,6055 pada kategori sedang, serta hasil uji beda berpasangan yang signifikan ($p = 0{,}000 < 0{,}05$). Ketuntasan belajar klasikal siswa melonjak dari 2,94% pada *pretest* menjadi 58,82% pada *posttest*, sementara motivasi belajar siswa mencapai skor rata-rata 81,42% dalam kriteria tinggi.

Hasil penelitian ini memberikan implikasi praktis bagi guru sekolah dasar untuk memanfaatkan media digital interaktif berbasis gamifikasi sebagai variasi metode evaluasi formatif yang menyenangkan dan tidak menegangkan. Sekolah disarankan mendukung penyediaan fasilitas teknologi informasi guna menunjang inovasi pembelajaran digital di ruang kelas. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk menguji efektivitas media *Quizizz* menggunakan metode eksperimen murni dengan kelompok kontrol (*quasi-experimental control group design*) serta memperluas cakupan materi pada kompetensi kebahasaan lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

Adila, F. H., Susilawati, S., & Fitriah, N. (2026). Penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa Sekolah Dasar Muhammadiyah 07 Wajak. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, *6*(3), 2995–3006. https://doi.org/10.53299/jppi.v6i3.4917

Aprima, D., & Sari, S. (2022). Analisis penerapan pembelajaran berdiferensiasi dalam Kurikulum Merdeka pada jenjang sekolah dasar. *Cendikia: Media Jurnal Ilmiah Pendidikan*, *13*(1), 95–101. https://doi.org/10.35335/cendikia.v13i1.2982

Ardiansyah, F., Asmahasanah, S., & Rivani, F. (2025). Penerapan media pembelajaran berbasis Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran IPAS kelas V MI Nurul Hidayah Kabupaten Bogor. *YASIN*, *5*(6), 5694–5707. https://doi.org/10.58578/yasin.v5i6.7769

Arifin, Z., & Tatsar, M. Z. (2025). Efektivitas optimalisasi Quizizz dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada materi hukum Pascal. *Assyfa: Journal of Multidisciplinary Education*, *3*(1), 23–44. https://doi.org/10.61650/ajme.v3i1.924

Ashari, M. K., Athoillah, S., & Faizin, M. (2023). Model e-asesmen berbasis aplikasi pada sekolah menengah atas di era digital: Systematic literature review. *TA'DIBUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, *6*(2), 132–150. https://doi.org/10.30659/jpai.6.2.132-150

Dika, F. N. (2023). Penerapan aplikasi Quizizz untuk meningkatkan penggunaan EYD dalam menulis teks laporan hasil observasi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru*, *1*(2), 75–83. https://doi.org/10.31316/psnppg.v1i2.4521

Copyright (c) 2026 EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi
https://doi.org/10.51878/edutech.v6i4.16089

Hidayah, N., Azizah, M., & Prima, F. (2025). Peningkatan keaktifan peserta didik melalui kuis interaktif Educaplay dan Quizizz pada kelas IV B SD Supriyadi 02 Semarang. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru*, *2*(1), 1–10. https://doi.org/10.31316/psnppg.v2i1.5892

Hidayati, I. D., & Aslam, A. (2021). Efektivitas media pembelajaran aplikasi Quizizz secara daring terhadap perkembangan kognitif siswa. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, *4*(2), 251–257. https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37038

Hikmah, L. M., Nuroso, H., Poncowati, L., & Purnamasari, I. P. I. (2025). Analisis penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan daya tarik belajar siswa. *Jurnal Pena Edukasi*, *12*(2), Article 118. https://doi.org/10.54314/jpe.v12i2.2041

Indrawati, F., & Hartati, L. (2021). Pelatihan aplikasi belajar berbasis kuis dalam upaya meningkatkan aktivitas belajar siswa. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, *12*(1), 67–73. https://doi.org/10.26877/e-dimas.v12i1.6762

Lutfia, A. H. (2022). Pengaruh penggunaan Quizizz pada pembelajaran daring tematik terhadap pemahaman siswa kelas V SD Negeri Kalibogor. *Jurnal Cerdas Mendidik*, *1*(1), 45–54. https://doi.org/10.20527/jcm.v1i1.3120

Permadi, G. S., Kurniawan, W. F., & Sholihah, H. I. (2026). Pemanfaatan media interaktif untuk meningkatkan hasil belajar materi kekayaan alam di kelas IV sekolah dasar. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, *6*(4), 2955–2964. https://doi.org/10.51878/science.v6i4.15408

Prastyono, R., & Al-Khowarizmi, A.-K. (2026). Pengaruh gamifikasi Kahoot terhadap hasil belajar Bahasa Inggris dengan metode K-Means Clustering. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, *6*(1), 324–335. https://doi.org/10.51878/learning.v6i1.8398

Pulungan, H., Nanda, S. P. D., Sulistyani, S., Maharani, T., & Amalia, N. (2024). Efektivitas model pembelajaran berbasis media Quizizz dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa SMP pada teks cerita rakyat. *IJEDR: Indonesian Journal of Education and Development Research*, *3*(1), 476–479. https://doi.org/10.57235/ijedr.v3i1.4737

Rahmah, N. S., & Pratiwi, A. D. (2026). Efektivitas media evaluasi berbasis Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi biogeokimia kelas VII-1 MTsN 6 Nganjuk. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, *6*(4), 3019–3026. https://doi.org/10.51878/science.v6i4.15343

Rahmawati, E., Mushafanah, Q., & Fajriyah, K. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 5 Meteseh Kecamatan Boja. *MIMBAR PGSD Undiksha*, *12*(2), 242–251. https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v12i2.75412

Rizkullah, M. F., Sahlan, M., & Puspitarini, D. (2025). Penggunaan media pembelajaran Quizizz dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, *9*(4), 860–867. https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i4.10201

Saputra, K. W., Amalia, F., & Rahman, K. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif Quizizz terhadap hasil belajar siswa kelas 10 program keahlian DKV SMK Negeri 10 Malang. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, *11*(6), 1177–1184. https://doi.org/10.25126/jtiik.2023118108

Septian, A., Inayah, S., & Putri, M. M. (2022). Peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematika siswa melalui model pembelajaran flipped classroom. *AKSIOMA:*

Copyright (c) 2026 EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi
https://doi.org/10.51878/edutech.v6i4.16089

Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, *11*(4), Article 2787. https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i4.5815

Setiawan, A., Pramadjaya, A., Permana, D., Rasyid, D., Pratama, E. F. A., Iqbal, F. M., & Sidan, Z. Z. (2025). Pengembangan sistem informasi pembelajaran interaktif berbasis cloud untuk meningkatkan partisipasi siswa di SMKN 7 Kota Serang. *Abdi Laksana: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *6*(1), 170–180. https://doi.org/10.32493/abdilaksana.v6i1.47057

Sitorus, R. F., Pinem, I., & Silaban, P. J. (2026). Pengaruh model pembelajaran reflektive berbantuan media Quiziz terhadap hasil belajar matematika siswa. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, *6*(4), 3207–3217. https://doi.org/10.51878/edutech.v6i4.15813

Suantara, I. P. R. G., Lestari, N. G. A. M. Y., & Suryawan, I. G. (2025). Eksplorasi penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz untuk menciptakan minat belajar anak. *Aulad: Journal on Early Childhood*, *8*(3), 1504–1515. https://doi.org/10.31004/aulad.v8i3.1309

Sugiyono. (2020). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Wandari, A., Mudrika, A., Pratiwi, W., Pauziah, A., Nurkhasanah, S., Sahilah, & Juairiyah. (2026). Penerapan gamifikasi digital berbantuan Quizizz dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, *6*(1), 85–92. https://doi.org/10.51574/jrip.v6i1.4036

Copyright (c) 2026 EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi
https://doi.org/10.51878/edutech.v6i4.16089