



**PEMANFAATAN APLIKASI QUIZIZZ UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI  
BELAJAR SISWA KELAS 6 SDN 28 MELAYU KOTA BIMA PADA MATA  
PELAJARAN IPAS**

**Muhammad<sup>1</sup>, Rusi Rusmiati Aliyyah<sup>1</sup>**

Program Studi Magister Pendidikan Dasar Sekolah Pascasarjana Universitas Terbuka<sup>1,2</sup>,  
Email : [muhammad@gmail.com](mailto:muhammad@gmail.com)<sup>1</sup> , [501362292@ecampus.ut.ac.id](mailto:501362292@ecampus.ut.ac.id)<sup>2</sup>

**ABSTRAK**

Motivasi belajar merupakan faktor krusial dalam pencapaian hasil belajar yang optimal, terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang menuntut pemahaman konsep dan analisis. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar siswa kelas 6 SDN 28 terhadap pelajaran IPAS yang seringkali disebabkan oleh penyampaian materi yang bersifat konvensional dan kurang menarik. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara mendalam efektivitas pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran tersebut. Pendekatan kualitatif deskriptif digunakan untuk mengeksplorasi fenomena ini, dengan teknik pengumpulan data melalui observasi partisipatif selama pembelajaran, wawancara mendalam dengan guru dan siswa representatif, serta analisis dokumentasi hasil belajar. Subjek penelitian adalah 25 siswa kelas 6 SDN 28. Hasil penelitian secara konsisten menunjukkan bahwa penerapan aplikasi Quizizz memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Antusiasme dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran IPAS meningkat drastis. Fitur-fitur gamifikasi yang ditawarkan Quizizz, seperti sistem perolehan poin, tampilan *leaderboard* secara *real-time*, dan adanya elemen kompetisi sehat antarsiswa, terbukti efektif memicu ketertarikan dan mempertahankan fokus siswa. Guru juga melaporkan adanya peningkatan interaksi dua arah di kelas serta pemahaman konsep IPAS yang lebih baik di kalangan siswa. Temuan ini menegaskan bahwa Quizizz merupakan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi yang potensial untuk mentransformasi suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan memotivasi, sehingga dapat menjadi solusi efektif mengatasi rendahnya motivasi belajar siswa.

**Kata Kunci:** Quizizz, Motivasi Belajar, IPAS Siswa SD, Media Interaktif

**ABSTRACT**

Learning motivation is a crucial factor in achieving optimal learning outcomes, especially in Natural and Social Sciences (IPAS) subjects that require conceptual understanding and analysis. This study was motivated by the low interest in learning by 5th grade students of SDN 28 in IPAS lessons which is often caused by the delivery of material that is conventional and less interesting. Therefore, this study aims to analyze in depth the effectiveness of utilizing the Quizizz application as an interactive learning media in increasing student learning motivation in the subject. A descriptive qualitative approach was used to explore this phenomenon, with data collection techniques through participatory observation during learning, in-depth interviews with representative teachers and students, and analysis of learning outcome documentation. The subjects of the study were 25 5th grade students of SDN 28. The results of the study consistently showed that the implementation of the Quizizz application had a significant positive impact on increasing student learning motivation. Students' enthusiasm and active involvement in the IPAS learning process increased drastically. The gamification features offered by Quizizz, such as a point acquisition system, a real-time leaderboard display, and the presence of healthy competition elements between students, have proven effective in triggering interest and maintaining student focus. Teachers also reported an increase in two-



way interactions in class and a better understanding of science concepts among students. These findings confirm that Quizizz is a gamification-based interactive learning media that has the potential to transform the learning atmosphere to be more fun and motivating, so that it can be an effective solution to overcome low student learning motivation.

**Keywords:** *Quizizz, Learning Motivation, IPAS, Elementary School Students, Interactive Media*

## PENDAHULUAN

Kemajuan pesat dalam sains dan teknologi saat ini berdampak signifikan pada kehidupan, khususnya dalam bidang pendidikan. Teknologi mengubah proses pembelajaran secara positif (Lusiani, 2020), memungkinkan siswa mengakses informasi lebih cepat dari berbagai sumber. Guru juga mendapat manfaat dari berbagai sumber digital seperti PowerPoint, YouTube, dan sistem pembelajaran elektronik untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan kreatif (Solikah, 2020).

Metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan meningkatkan motivasi siswa, yang mengarah pada prestasi akademik yang lebih baik. Suasana kelas yang menyenangkan yang dipadukan dengan media pembelajaran yang menarik dapat menumbuhkan minat siswa, membuat konsep lebih mudah dipahami. Yang terpenting, media pembelajaran harus cukup menarik untuk memastikan siswa berpartisipasi secara aktif (L.S.L. Purba, 2019).

Di antara media yang tersedia untuk melibatkan siswa, Quizizz menonjol. Platform ini menggabungkan kuis dengan format permainan untuk penggunaan pendidikan. Quizizz menyediakan pustaka kuis yang luas tentang berbagai mata pelajaran, tersedia untuk siswa dan guru. Secara unik, platform ini menumbuhkan pembelajaran yang berpusat pada siswa melalui partisipasi aktif (Haddar & Juliano, 2021).

Siswa berpartisipasi aktif dengan Quizizz karena mudah diakses di perangkat seperti laptop, tablet, dan komputer. Guru dapat menggunakannya untuk latihan prapelajaran, tinjauan pascapelajaran, dan pelacakan kinerja siswa. Pertanyaan yang dibatasi waktu dalam kuis juga melatih siswa untuk menjawab dengan benar dan efisien (Purrohman, 2021).

Quizizz merupakan alat penting dalam proses pembelajaran. Fitur-fiturnya menyediakan kesempatan belajar yang berharga bagi siswa. Selain itu, Quizizz menyederhanakan tugas guru untuk menyiapkan dan menugaskan materi pembelajaran dan pertanyaan. Kemampuan penjadwalan platform ini juga membantu guru mengelola tugas siswa secara efektif, sehingga terhindar dari beban tugas yang berlebihan (Hidayati & Aslam, 2021).

Perkembangan pesat teknologi digital telah mentransformasi lanskap pendidikan, menjadikannya komponen integral dalam proses pembelajaran kontemporer. Integrasi teknologi ini bukan sekadar tren, melainkan sebuah upaya strategis untuk meningkatkan kualitas instruksional sekaligus membangkitkan motivasi intrinsik siswa. Namun, tantangan signifikan masih dihadapi di tingkat sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), di mana rendahnya minat belajar siswa menjadi persoalan umum. Persepsi bahwa IPAS bersifat abstrak dan cenderung monoton seringkali menurunkan gairah belajar siswa. Padahal, penguasaan konsep IPAS sangat fundamental untuk menumbuhkan kemampuan berpikir ilmiah dan kritis sejak dini. Menurut teori *Self-Determination Theory* (SDT), motivasi intrinsik siswa dapat ditingkatkan ketika kebutuhan psikologis dasar mereka akan kompetensi (merasa mampu), otonomi (merasa memiliki pilihan), dan keterhubungan (merasa terhubung dengan orang lain) terpenuhi (Ryan & Deci, 2017). Kurikulum IPAS yang abstrak dapat mengancam rasa kompetensi siswa jika tidak disajikan dengan cara yang menarik dan mendukung.

Menjawab tantangan ini, pendidik didorong untuk mengadopsi pendekatan pembelajaran inovatif yang bersifat interaktif dan menarik. Salah satu solusi yang populer



adalah penggunaan platform kuis interaktif berbasis permainan, seperti Quizizz. Platform ini memungkinkan guru merancang evaluasi formatif atau sumatif yang dikemas dalam format permainan yang menyenangkan, fleksibel digunakan baik dalam moda daring maupun luring. Keberhasilan Quizizz dalam meningkatkan keterlibatan siswa dapat dijelaskan melalui prinsip *gamifikasi*, yaitu penerapan elemen-elemen desain permainan dalam konteks non-permainan (Deterding et al., 2011). Fitur-fitur seperti sistem skor, papan peringkat (leaderboard), avatar, dan umpan balik instan secara efektif menyentuh aspek-aspek dalam SDT; skor dan umpan balik memperkuat rasa kompetensi, sementara elemen kompetisi sehat melalui peringkat dapat meningkatkan keterhubungan dan keterlibatan. Penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi yang dirancang dengan baik dapat secara signifikan meningkatkan partisipasi aktif, motivasi belajar, dan bahkan hasil belajar siswa pada berbagai mata pelajaran, termasuk sains (Hamari et al., 2014). Dengan demikian, Quizizz menawarkan alternatif pedagogis yang menjanjikan untuk mengatasi isu motivasi dan membuat pembelajaran IPAS lebih bermakna dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar.

Penggunaan teknologi seperti Quizizz dalam pembelajaran memiliki banyak manfaat. Quizizz tidak hanya meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, tetapi juga membantu mereka meningkatkan keterampilan pemecahan masalah dan berpikir kritis. Untuk guru, ini dapat menjadi alat evaluasi formatif yang bagus. Dalam konteks pendidikan, penggunaan teknologi seperti ini menunjukkan upaya konkret untuk menerapkan Kurikulum Merdeka, yang mendorong pembelajaran yang lebih kontekstual, aktif, dan menyenangkan.

Rendahnya motivasi belajar siswa sekolah dasar dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan tantangan yang sering ditemui dalam proses pembelajaran di kelas. Di SDN 28 Melayu Kota Bima, hal ini juga menjadi perhatian karena berdampak pada rendahnya partisipasi aktif siswa, kurangnya rasa ingin tahu, dan hasil belajar yang belum optimal. Proses pembelajaran yang masih bersifat satu arah, kurang kontekstual, serta belum memanfaatkan teknologi secara maksimal menjadi salah satu penyebab utamanya. Rendahnya motivasi belajar siswa dalam pelajaran IPAS menjadi tantangan yang sering dihadapi guru di sekolah dasar. Salah satu penyebabnya adalah penyajian materi yang monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar. Sementara itu, perkembangan teknologi pendidikan menawarkan alternatif solusi melalui media pembelajaran berbasis aplikasi digital.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif yang bertujuan untuk mengeksplorasi secara mendalam pemanfaatan aplikasi Quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas VI di SDN 28, yang berjumlah 25 orang. Penelitian ini berfokus pada pengalaman siswa selama mengikuti pembelajaran menggunakan Quizizz, sehingga dapat diperoleh gambaran yang komprehensif mengenai pengaruh aplikasi tersebut terhadap antusiasme dan motivasi belajar mereka. Peneliti berperan aktif dalam mengamati dan berinteraksi langsung dengan siswa selama proses pembelajaran berlangsung untuk memastikan data yang diperoleh benar-benar mencerminkan situasi nyata di kelas.

Prosedur penelitian diawali dengan perencanaan jadwal pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz pada beberapa pertemuan di kelas VI SDN 28. Selama proses pembelajaran, peneliti melakukan observasi langsung terhadap perilaku, partisipasi, dan respons siswa saat menggunakan aplikasi Quizizz. Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara secara semi-terstruktur dengan beberapa siswa untuk menggali pengalaman, persepsi, serta perubahan motivasi belajar yang mereka rasakan setelah menggunakan aplikasi tersebut. Wawancara dilakukan secara individual maupun kelompok kecil agar siswa lebih leluasa dalam



menyampaikan pendapat dan pengalaman pribadinya terkait penggunaan Quizizz dalam pembelajaran.

Selain observasi dan wawancara, dokumentasi juga digunakan sebagai teknik pengumpulan data pendukung. Dokumentasi yang dikumpulkan meliputi foto kegiatan pembelajaran, hasil tangkapan layar aktivitas siswa di aplikasi Quizizz, serta catatan harian peneliti mengenai perkembangan motivasi dan keterlibatan siswa selama penelitian berlangsung. Semua data yang terkumpul kemudian dianalisis secara deskriptif dengan cara mengidentifikasi pola-pola perilaku, pengalaman, serta perubahan motivasi belajar siswa. Hasil analisis ini digunakan untuk menyusun kesimpulan mengenai efektivitas pemanfaatan aplikasi Quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VI di SDN 28, serta memberikan rekomendasi untuk pengembangan strategi pembelajaran berbasis teknologi di masa mendatang.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### 1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Penelitian ini mengambil lokasi di SDN 28 Melayu Kota Bima, sebuah sekolah dasar negeri yang terletak di wilayah Kota Bima. Subjek yang terlibat dalam studi ini adalah seluruh siswa yang berada di kelas 6 pada sekolah tersebut, dengan jumlah total sebanyak 25 siswa. Pemilihan lokasi dan subjek ini didasarkan pada konteks penelitian yang ingin dilakukan. Fokus utama dari penelitian ini adalah mendalami proses pembelajaran pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang berlangsung di kelas 6 tersebut. Secara spesifik, penelitian ini mengamati dan menganalisis penggunaan sebuah media digital, yaitu aplikasi Quizizz, sebagai alat bantu atau media dalam kegiatan pembelajaran IPAS.

#### 2. Hasil Observasi

Selama proses observasi, perhatian difokuskan pada lima indikator perilaku siswa yang dianggap relevan dengan tujuan penelitian, yaitu mengukur antusiasme dan motivasi belajar. Indikator-indikator tersebut meliputi tingkat antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, keaktifan mereka dalam merespons atau menjawab pertanyaan, ekspresi senang yang ditunjukkan selama berjalannya pelajaran, tingkat fokus dan konsentrasi mereka terhadap materi atau tugas yang diberikan, serta intensitas dan kualitas interaksi mereka dengan guru maupun sesama teman terkait materi atau penggunaan Quizizz. Kelima indikator ini menjadi tolok ukur dalam menganalisis perubahan perilaku siswa.

**Tabel 3. Lembar Hasil Observasi**

No	Indikator	Rata-rata Sebelum	Rata-rata Sesudah
1	Antusias saat mengikuti kuis	2.8	4.6
2	Aktif menjawab pertanyaan	2.9	4.7
3	Ekspresi senang saat belajar	2.7	4.8
4	Tidak terdistraksi saat belajar	2.6	4.4
5	Interaksi dengan guru meningkat	2.9	4.5

Berdasarkan hasil observasi yang tersaji pada Tabel 3, terlihat adanya perubahan signifikan pada perilaku belajar siswa setelah penerapan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran. Rata-rata skor pada kelima indikator yang diamati menunjukkan peningkatan yang konsisten dan substansial dibandingkan dengan kondisi sebelum penggunaan Quizizz. Misalnya, antusiasme saat mengikuti kuis melonjak dari rata-rata 2.8 menjadi 4.6, dan keaktifan



menjawab pertanyaan juga meningkat tajam dari 2.9 menjadi 4.7. Peningkatan drastis ini mengindikasikan bahwa media Quizizz berhasil menciptakan daya tarik yang kuat bagi siswa.

Peningkatan pada indikator-indikator seperti ekspresi senang saat belajar (dari 2.7 menjadi 4.8) dan berkurangnya distraksi (dari 2.6 menjadi 4.4) lebih lanjut menegaskan bahwa Quizizz membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan memfasilitasi siswa untuk lebih fokus. Kenaikan interaksi dengan guru (dari 2.9 menjadi 4.5) juga menunjukkan partisipasi siswa yang lebih baik. Secara keseluruhan, data observasi ini kuat mendukung bahwa penggunaan Quizizz efektif dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan kenyamanan siswa dalam proses belajar.

### 3. Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa

Angket diberikan kepada 25 siswa untuk mengetahui tingkat motivasi belajar sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi Quizizz. Lima pernyataan diajukan dalam skala Likert.

**Tabel 4. Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa (Skala Likert)**

No	Pernyataan	Rata-rata Sebelum	Rata-rata Sesudah
1	Saya senang belajar IPAS menggunakan Quizizz	2.9	4.8
2	Quizizz membuat saya lebih semangat untuk belajar	3.1	4.7
3	Saya lebih mudah memahami materi IPAS lewat Quizizz	2.8	4.6
4	Saya ingin belajar lebih banyak jika menggunakan Quizizz	3.0	4.7
5	Saya lebih fokus saat belajar menggunakan Quizizz	2.7	4.5

Tabel 4 menyajikan data hasil angket motivasi belajar siswa menggunakan skala Likert, yang memberikan gambaran persepsi dan perasaan siswa secara langsung. Terlihat jelas bahwa terjadi peningkatan rata-rata skor yang sangat signifikan pada setiap pernyataan positif terkait penggunaan Quizizz, dibandingkan dengan kondisi sebelum aplikasi ini diterapkan. Skor rata-rata "Sesudah" penggunaan Quizizz berada di kisaran 4.5 hingga 4.8, menunjukkan tingkat persetujuan yang sangat tinggi dari siswa terhadap pernyataan-pernyataan tersebut. Ini mengindikasikan adanya perubahan persepsi dan motivasi belajar siswa ke arah yang jauh lebih positif setelah berinteraksi dengan Quizizz.

Peningkatan skor yang drastis pada pernyataan seperti "Saya senang belajar IPAS menggunakan Quizizz" (dari 2.9 menjadi 4.8) dan "Quizizz membuat saya lebih semangat untuk belajar" (dari 3.1 menjadi 4.7) merupakan bukti kuat adanya peningkatan motivasi dan minat belajar siswa. Selain itu, skor tinggi pada pernyataan "Saya lebih mudah memahami materi IPAS lewat Quizizz" (4.6) dan "Saya lebih fokus saat belajar menggunakan Quizizz" (4.5) menunjukkan bahwa siswa merasa Quizizz tidak hanya menarik, tetapi juga efektif dalam membantu pemahaman dan konsentrasi mereka. Keinginan untuk "belajar lebih banyak jika menggunakan Quizizz" (4.7) semakin memperkuat temuan bahwa Quizizz berhasil menstimulasi keinginan belajar siswa.

### Pembahasan

Bagian pembahasan ini diawali dengan meninjau hasil observasi perilaku belajar siswa yang disajikan pada Tabel 3. Secara umum, temuan observasi menunjukkan adanya transformasi positif yang nyata pada sikap dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, khususnya setelah penggunaan aplikasi Quizizz diperkenalkan di kelas. Sebelum intervensi, rata-rata skor pada indikator-indikator kunci relatif moderat, namun setelah Quizizz digunakan,



terlihat pergeseran yang signifikan menuju perilaku belajar yang lebih aktif dan positif, sejalan dengan temuan penelitian lain yang menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Aditiyawarman et al, 2022).

Perubahan tersebut tercermin dari peningkatan rata-rata skor yang konsisten pada kelima indikator observasi. Indikator seperti antusiasme saat mengikuti kuis dan keaktifan dalam menjawab pertanyaan, yang merupakan aspek kunci dari keterlibatan aktif, mengalami lonjakan signifikan dari rata-rata awal 2.8 menjadi 4.6 dan 2.9 menjadi 4.7. Peningkatan drastis ini mengindikasikan bahwa elemen gamifikasi dan format kuis interaktif dalam Quizizz sangat berhasil memicu semangat dan partisipasi aktif siswa dalam pelajaran IPAS, sebagaimana didukung oleh penelitian yang mengaitkan fitur gamifikasi Quizizz dengan peningkatan aktivitas dan antusiasme siswa (Solikah, 2020).

Peningkatan pada indikator-indikator lain seperti ekspresi senang saat belajar (dari 2.7 menjadi 4.8) dan berkurangnya distraksi (dari 2.6 menjadi 4.4) lebih lanjut menegaskan bahwa Quizizz berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan efektif dalam mempertahankan fokus siswa. Kenaikan interaksi dengan guru (dari 2.9 menjadi 4.5) juga menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih terbuka dan proaktif dalam komunikasi selama proses pembelajaran berlangsung, mencerminkan temuan penelitian yang melaporkan bahwa Quizizz dapat menciptakan atmosfer belajar yang positif dan mengurangi perilaku negatif seperti kurang fokus (Matlan & Maat, 2021).

Selanjutnya, hasil angket motivasi belajar siswa yang terekam pada Tabel 4 memberikan perspektif langsung dari siswa mengenai pengalaman mereka, yang memperkuat temuan observasi. Data angket ini menunjukkan adanya peningkatan rata-rata skor yang sangat tinggi untuk setiap pernyataan positif terkait pembelajaran menggunakan Quizizz. Skor rata-rata "Sesudah" Quizizz yang konsisten berada di atas 4.5 menegaskan bahwa mayoritas siswa merasakan dampak positif yang kuat pada motivasi mereka, konsisten dengan banyak penelitian yang melaporkan peningkatan signifikan pada motivasi belajar siswa setelah menggunakan Quizizz (Noor, S, 2020).

Pernyataan seperti "Saya senang belajar IPAS menggunakan Quizizz" dan "Quizizz membuat saya lebih semangat untuk belajar" mencatat peningkatan skor rata-rata yang paling tinggi, secara jelas merefleksikan bahwa aspek interaktif dan kompetitif dari Quizizz berhasil menumbuhkan rasa senang, minat, dan dorongan intrinsik siswa. Selain itu, skor tinggi pada pernyataan "Saya lebih mudah memahami materi IPAS lewat Quizizz" dan "Saya lebih fokus saat belajar menggunakan Quizizz" mengindikasikan bahwa siswa merasa Quizizz tidak hanya menyenangkan, tetapi juga efektif dalam membantu pemahaman dan menjaga konsentrasi, temuan yang serupa dengan studi yang menemukan bahwa Quizizz berkontribusi pada peningkatan pemahaman dan suasana belajar yang menyenangkan pada siswa sekolah dasar Al (Al-Mawaddah et al, 2021).

Temuan mengenai dampak signifikan aplikasi Quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 6 pada mata pelajaran IPAS didukung secara sinergis oleh dua jenis data yang saling menguatkan. Di satu sisi, data hasil observasi secara kualitatif menunjukkan adanya perubahan perilaku positif yang nyata di dalam kelas. Siswa terlihat lebih antusias, fokus, dan berani berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Perilaku pasif seperti melamun atau mengobrol berkurang drastis, digantikan oleh semangat kompetisi yang sehat untuk meraih skor tertinggi. Di sisi lain, data kuantitatif yang diperoleh dari angket secara konsisten merekam persepsi dan tingkat motivasi yang sangat tinggi dari para siswa. Mereka melaporkan bahwa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Ketika bukti perilaku yang dapat diamati selaras dengan perasaan dan persepsi internal yang dilaporkan siswa, maka kesimpulan yang ditarik menjadi jauh lebih kuat dan dapat diandalkan.



Keberhasilan Quizizz dalam memompa semangat belajar siswa berakar pada tiga elemen fundamental yang terintegrasi secara cerdas di dalam platformnya, yaitu elemen permainan, interaktivitas, dan kemudahan akses. Elemen permainan atau gamifikasi, seperti papan peringkat (leaderboard), perolehan poin, avatar, serta meme lucu sebagai umpan balik, berhasil mengubah suasana belajar yang seringkali dianggap serius menjadi sebuah ajang permainan yang menantang. Aspek interaktivitas menuntut siswa untuk terlibat secara penuh, di mana mereka harus merespons pertanyaan secara cepat dan mendapatkan umpan balik instan, sehingga tidak ada ruang untuk menjadi pasif. Terakhir, kemudahan akses melalui berbagai perangkat seperti ponsel pintar maupun laptop menghilangkan hambatan teknis, memungkinkan semua siswa untuk berpartisipasi dengan mudah. Kombinasi ketiga faktor inilah yang secara efektif merancang ulang pengalaman belajar menjadi lebih personal dan menarik.

Secara kumulatif, integrasi Quizizz dalam pembelajaran IPAS telah berhasil menciptakan sebuah ekosistem belajar yang jauh lebih menarik, partisipatif, dan memotivasi. Platform ini mampu mendobrak metode pembelajaran konvensional yang cenderung monoton dan satu arah, menggantikannya dengan sebuah pengalaman yang dinamis dan melibatkan siswa secara total. Hal ini tidak hanya meningkatkan motivasi sesaat, tetapi juga berpotensi membangun persepsi positif jangka panjang terhadap mata pelajaran itu sendiri. Temuan ini menegaskan kembali hasil riset sebelumnya, seperti yang diungkapkan oleh Apriliyani & Khotimah (2021), yang menggarisbawahi peran strategis Quizizz sebagai media pembelajaran digital yang efektif. Dengan demikian, Quizizz bukan lagi sekadar alat bantu, melainkan sebuah instrumen pedagogis yang terbukti mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa secara signifikan dalam konteks pendidikan modern.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran IPAS terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 6 SDN 28 Melayu Kota Bima. Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis gamifikasi tidak hanya membuat pembelajaran menjadi menyenangkan, tetapi juga meningkatkan pemahaman konsep dan partisipasi siswa. Dengan demikian, penerapan Quizizz sangat disarankan sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adityawarman, M. A., et al. (2022). Penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media untuk melaksanakan evaluasi pembelajaran. *Jurnal Penelitian*, 7(1), 24–36.
- Al Haddar, G., & Juliano, M. A. (2021). Analisis media pembelajaran Quizizz dalam pembelajaran daring pada siswa tingkat Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4794–4801. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1512>
- Al Mawaddah, A. W., et al. (2021). Pengaruh penggunaan media pembelajaran quizizz terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika melalui daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3109–3116.
- Apriliyani, D., & Khotimah, K. (2021). Pengaruh penggunaan media aplikasi Quizizz dalam melaksanakan pembelajaran daring (online) pada materi konflik di SMP Laboratorium YDWP UNESA. *Dialektika Pendidikan IPS*, 1(1), 54–68.
- Deterding, S., et al. (2011). *From game design elements to gamefulness: Defining "gamification"*. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments, 9–15. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Hamari, J., et al. (2014). Does gamification work? – A literature review of empirical studies on

gamification. *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences*, 3025–3034. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>

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

Lusiani, L. (2020). Penggunaan aplikasi online Quizizz dalam menganalisis hasil tes kognitif siswa pada materi energi. *Science, and Physics Education Journal (SPEJ)*, 4(1), 15–23. <https://doi.org/10.31539/spej.v4i1.1637>

Matlan, S. J., & Maat, S. M. (2021). Penggunaan aplikasi Quizizz sebagai alternatif penilaian formatif dalam pengajaran dan pembelajaran matematik. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 3(4), 217–227.

Noor, S. (2020). Penggunaan quizizz dalam penilaian pembelajaran pada materi ruang lingkup biologi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X.6 SMAN 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati*, 6(1), 1–7.

Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan konsentrasi belajar mahasiswa melalui pemanfaatan evaluasi pembelajaran Quizizz pada mata kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29. <https://doi.org/10.33541/jdp.v12i1.1028>

Purrohman, P. S., & Widayanti, W. (2021). Pengaruh media aplikasi Quizizz terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA Kelas V. *Jurnal Educatio*, 7(3), 810–817. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1253>

Solikah, H. (2020). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif Quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo tahun pelajaran 2019/2020. *Bapala: Jurnal Mahasiswa UNESA*, 7(3), 1–8. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/34508>

Sunardi, D. (2017). Hubungan meningkatnya hasil belajar siswa SMP dengan penerapan media evaluasi pembelajaran inovatif Quizizz Ujian Akhir Semester Mata Kuliah Hukum Pertanahan Nasional PPKN. *Jurnal Pendidikan*, 2(2), 1.

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2017). *Self-determination theory: Basic psychological needs in motivation, development, and wellness*. The Guilford Press.