

Penggunaan Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa SD

Syahru Ramadhan^{1*}, Ida Faujiati², Suci Nurfadila³

^{1,2,3} Universitas Muhammadiyah Bima, Bima, Indonesia

*Corresponding author email: syahrupgmi05@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran terhadap keaktifan siswa SDN 03 Dompu pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi experimental design menggunakan one group pretest-posttest design. Subjek penelitian berjumlah 25 siswa kelas V SDN 03 Dompu. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan statistik deskriptif dan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Hal tersebut terlihat dari peningkatan rata-rata keaktifan siswa sebelum penggunaan Quizizz sebesar 56% menjadi 86,4% setelah penggunaan Quizizz diterapkan. Hasil uji-t menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ yang berarti terdapat pengaruh signifikan penggunaan Quizizz terhadap keaktifan siswa. Dengan demikian, Quizizz dapat digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keaktifan siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Quizizz; Media Evaluasi Pembelajaran; Keaktifan Siswa; Sekolah Dasar

Abstract

This study aimed to determine the effect of using Quizizz as a learning evaluation medium on the activeness of students at SDN 03 Dompu in the even semester of the 2024/2025 academic year. This study employed a quantitative approach with a quasi-experimental method using a one-group pretest-posttest design. The research subjects consisted of 25 fifth-grade students at SDN 03 Dompu. Data collection techniques included observation, questionnaires, and documentation. Data were analyzed using descriptive statistics and t-test analysis. The results showed that the use of Quizizz improved students' activeness during the learning process. The average student activeness increased from 56% before the implementation of Quizizz to 86.4% after its implementation. The t-test result showed a significance value of $0.000 < 0.05$, indicating that there was a significant effect of Quizizz on students' activeness. Therefore, Quizizz can be used as an effective learning evaluation medium to improve elementary school students' activeness.

Keyword: Quizizz; Learning Evaluation Media; Student Activeness; Elementary School

Article History: (Received: 2026-05-20), (Revised: 2026-06-16), (Accepted: 2026-06-20), (Published: 2026-07-05)

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital dalam dunia pendidikan mendorong guru sekolah dasar untuk mampu menciptakan pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan menyenangkan. Penggunaan media pembelajaran berbasis digital menjadi salah satu

alternatif yang dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelas (Andriani et al., 2024; Fakhriyendi et al., 2021). Dalam implementasinya, media digital tidak hanya digunakan sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga dimanfaatkan sebagai media evaluasi pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa. Salah satu aplikasi yang banyak digunakan dalam pembelajaran adalah Quizizz karena memiliki fitur permainan edukatif, peringkat, skor otomatis, dan tampilan menarik yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung (Julianisa & Winanto, 2022). Penggunaan Quizizz dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan kompetitif sehingga siswa lebih termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran (Faradhilla Namiera Puzally et al., 2026; Hiadayat et al., 2025).

Keaktifan siswa dalam pembelajaran merupakan salah satu indikator keberhasilan proses belajar mengajar di sekolah dasar. Namun, pada kenyataannya masih banyak siswa yang cenderung pasif, kurang berpartisipasi, dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, khususnya pada saat kegiatan evaluasi belajar (Juhaeni et al., 2023; Maulinda, 2022; Tampubolon et al., 2026). Evaluasi pembelajaran yang masih bersifat konvensional sering kali membuat siswa merasa bosan dan kurang tertarik untuk terlibat secara aktif (Irsyad, 2026). Kondisi tersebut mengakibatkan rendahnya partisipasi siswa dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi, maupun menyampaikan pendapat selama pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media evaluasi yang mampu meningkatkan keaktifan siswa melalui pendekatan pembelajaran berbasis teknologi dan gamifikasi. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dapat meningkatkan minat belajar, motivasi belajar, dan keaktifan siswa sekolah dasar karena proses evaluasi menjadi lebih menyenangkan dan interaktif (Ardiansyah, 2025; Maulana & Darmiyanti, 2024).

Quizizz merupakan platform evaluasi berbasis permainan edukatif yang dapat digunakan guru untuk memberikan soal secara daring maupun luring. Aplikasi ini memiliki berbagai fitur menarik seperti leaderboard, avatar, musik, timer, dan umpan balik otomatis yang mampu meningkatkan semangat siswa dalam belajar (Vera Galuh Rosita & Gularso, 2024). Penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi juga dapat membantu guru dalam melakukan penilaian secara efektif dan efisien karena hasil evaluasi dapat langsung diketahui setelah siswa menyelesaikan soal (Hesti et al., 2022; Julia et al., 2025). Selain itu, Quizizz memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan sehingga siswa tidak merasa tertekan saat mengerjakan evaluasi pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz mampu meningkatkan hasil belajar, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam berbagai mata pelajaran di sekolah dasar (Faradhilla Namiera Puzally et al., 2026).

Beberapa penelitian terdahulu telah mengkaji penggunaan Quizizz dalam pembelajaran sekolah dasar. Penelitian (Utami & Atmojo, 2021) lebih berfokus pada peningkatan keaktifan belajar IPAS siswa kelas V melalui penelitian tindakan kelas. Penelitian (Aisyah, 2025) menitikberatkan pada efektivitas Quizizz terhadap hasil belajar dan aktivitas siswa pada mata pelajaran IPAS. Sementara itu, penelitian (Faradhilla Namiera Puzally et al., 2026) menggunakan pendekatan studi literatur mengenai pengaruh Quizizz terhadap minat, motivasi, dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Penelitian lainnya juga lebih banyak membahas pengaruh Quizizz terhadap hasil belajar dan motivasi siswa secara umum. Dengan demikian, research gap dalam penelitian ini terletak pada masih terbatasnya

penelitian yang secara khusus mengkaji penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan siswa pada konteks sekolah dasar di SDN 03 Dompu.

Selain adanya research gap, penelitian ini juga memiliki novelty atau kebaruan dibandingkan penelitian sebelumnya. Kebaruan penelitian ini terletak pada fokus penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran yang diterapkan secara langsung pada siswa sekolah dasar di SDN 03 Dompu untuk meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian sebelumnya cenderung berfokus pada hasil belajar, motivasi, maupun kajian literatur, sedangkan penelitian ini menekankan pada aspek keaktifan siswa dalam kegiatan evaluasi pembelajaran berbasis digital. Selain itu, penelitian ini juga memberikan gambaran nyata mengenai implementasi Quizizz pada konteks pembelajaran sekolah dasar di daerah Dompu yang masih jarang diteliti dalam kajian sebelumnya. Oleh sebab itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru terhadap pengembangan media evaluasi pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar (Julia et al., 2025).

Berdasarkan uraian tersebut, penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran dipandang mampu menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan keaktifan siswa sekolah dasar. Media evaluasi berbasis digital seperti Quizizz dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif sehingga siswa lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan meningkatnya keaktifan siswa, maka proses pembelajaran akan berlangsung lebih efektif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui bagaimana penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan siswa SDN 03 Dompu serta memberikan kontribusi terhadap pengembangan inovasi pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (quasi experimental design). Desain penelitian yang digunakan adalah one group pretest-posttest design karena penelitian dilakukan untuk mengetahui peningkatan keaktifan siswa setelah penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran (Herda et al., 2023). Penelitian kuantitatif dipilih karena mampu mengukur pengaruh penggunaan media pembelajaran secara objektif melalui data numerik yang diperoleh dari hasil observasi dan angket keaktifan siswa. Pendekatan ini dinilai sesuai untuk menguji efektivitas penggunaan Quizizz dalam meningkatkan keaktifan siswa sekolah dasar selama proses pembelajaran berlangsung (Sugiyono, 2021).

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 03 Dompu pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN 03 Dompu yang berjumlah 25 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik purposive sampling karena peneliti memilih kelas yang dianggap sesuai dengan tujuan penelitian. Objek penelitian difokuskan pada penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran dan pengaruhnya terhadap keaktifan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Penelitian dilaksanakan melalui beberapa tahap, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan pembelajaran menggunakan Quizizz, pengumpulan data, dan analisis data penelitian.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, angket, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengetahui tingkat keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Angket digunakan untuk memperoleh data mengenai respons siswa terhadap penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran. Sementara itu, dokumentasi digunakan untuk mendukung data penelitian berupa foto kegiatan, daftar hadir siswa, dan hasil evaluasi pembelajaran. Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar observasi keaktifan siswa dan angket skala Likert yang telah disesuaikan dengan indikator keaktifan belajar siswa sekolah dasar. Sebelum digunakan, instrumen penelitian terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya agar data yang diperoleh memiliki tingkat keakuratan yang baik.

Teknik analisis data dilakukan secara kuantitatif dengan menggunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan tingkat keaktifan siswa sebelum dan sesudah penggunaan Quizizz. Selanjutnya, analisis inferensial dilakukan menggunakan uji-t untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran terhadap keaktifan siswa. Data hasil penelitian kemudian disajikan dalam bentuk tabel dan persentase agar lebih mudah dipahami. Pengolahan data dilakukan dengan bantuan aplikasi statistik sehingga hasil penelitian dapat diperoleh secara sistematis dan akurat.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 03 Dompu pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 dengan melibatkan 25 siswa kelas V sebagai subjek penelitian. Kegiatan penelitian dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dengan memanfaatkan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran. Sebelum penggunaan Quizizz, proses evaluasi pembelajaran masih dilakukan secara konvensional menggunakan soal tertulis sehingga sebagian siswa terlihat kurang aktif dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Setelah penggunaan Quizizz diterapkan, siswa menunjukkan respons yang lebih aktif, antusias, dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan evaluasi pembelajaran.

Pelaksanaan penelitian diawali dengan pemberian pretest untuk mengetahui tingkat keaktifan awal siswa sebelum penggunaan Quizizz. Selanjutnya, peneliti menerapkan evaluasi pembelajaran menggunakan Quizizz selama proses pembelajaran berlangsung. Setelah perlakuan diberikan, peneliti melakukan posttest untuk mengetahui peningkatan keaktifan siswa setelah penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran. Data penelitian diperoleh melalui lembar observasi dan angket keaktifan siswa.

1. Hasil Observasi Keaktifan Siswa Sebelum Penggunaan Quizizz

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa tingkat keaktifan siswa masih tergolong rendah. Sebagian siswa kurang berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, kurang percaya diri dalam menjawab pertanyaan, dan kurang aktif dalam diskusi kelas. Adapun hasil observasi keaktifan siswa sebelum penggunaan Quizizz dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1.

Hasil Observasi Keaktifan Siswa Sebelum Penggunaan Quizizz

No	Indikator Keaktifan Siswa	Persentase
1	Aktif menjawab pertanyaan guru	56%

2	Aktif bertanya saat pembelajaran	52%
3	Aktif mengikuti diskusi	60%
4	Antusias mengikuti evaluasi pembelajaran	58%
5	Berani mengemukakan pendapat	54%
Rata-rata		56%

Berdasarkan tabel tersebut, diketahui bahwa rata-rata keaktifan siswa sebelum penggunaan Quizizz memperoleh persentase sebesar 56% dengan kategori cukup rendah. Indikator yang paling rendah terdapat pada keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat dan bertanya selama pembelajaran berlangsung.

2. Hasil Observasi Keaktifan Siswa Setelah Penggunaan Quizizz

Setelah penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran, keaktifan siswa mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Siswa terlihat lebih aktif dalam menjawab pertanyaan, lebih antusias mengikuti evaluasi pembelajaran, dan lebih bersemangat saat proses pembelajaran berlangsung. Hasil observasi keaktifan siswa setelah penggunaan Quizizz dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2.

Hasil Observasi Keaktifan Siswa Setelah Penggunaan Quizizz		
No	Indikator Keaktifan Siswa	Persentase
1	Aktif menjawab pertanyaan guru	86%
2	Aktif bertanya saat pembelajaran	82%
3	Aktif mengikuti diskusi	88%
4	Antusias mengikuti evaluasi pembelajaran	92%
5	Berani mengemukakan pendapat	84%
Rata-rata		86,4%

Berdasarkan tabel tersebut, diketahui bahwa rata-rata keaktifan siswa setelah penggunaan Quizizz meningkat menjadi 86,4% dengan kategori sangat baik. Indikator tertinggi terdapat pada antusias siswa dalam mengikuti evaluasi pembelajaran menggunakan Quizizz.

3. Hasil Angket Respons Siswa terhadap Penggunaan Quizizz

Selain observasi, peneliti juga membagikan angket kepada siswa untuk mengetahui respons siswa terhadap penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran. Hasil angket menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa senang dan lebih termotivasi mengikuti pembelajaran menggunakan Quizizz.

Tabel 3.

Hasil Angket Respons Siswa terhadap Penggunaan Quizizz		
No	Pernyataan	Persentase
1	Quizizz membuat pembelajaran lebih menarik	92%
2	Quizizz membuat saya lebih aktif belajar	88%
3	Saya lebih semangat mengikuti evaluasi pembelajaran	90%

4	Quizizz mudah digunakan saat pembelajaran	86%
5	Saya senang belajar menggunakan Quizizz	94%
Rata-rata		90%

Berdasarkan hasil angket tersebut, diperoleh rata-rata persentase sebesar 90% dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa siswa memberikan respons positif terhadap penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran.

4. Hasil Uji Pengaruh Penggunaan Quizizz terhadap Keaktifan Siswa

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan uji-t, diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran terhadap keaktifan siswa SDN 03 Dompu. Dengan demikian, penggunaan Quizizz terbukti mampu meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Peningkatan keaktifan siswa terlihat dari meningkatnya partisipasi siswa dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan mengikuti evaluasi pembelajaran secara aktif. Penggunaan Quizizz juga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan sehingga siswa lebih termotivasi untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan Quizizz dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media evaluasi pembelajaran yang inovatif di sekolah dasar.

B. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran mampu meningkatkan keaktifan siswa SDN 03 Dompu. Peningkatan tersebut terlihat dari hasil observasi sebelum dan sesudah penggunaan Quizizz yang menunjukkan adanya perubahan signifikan pada partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Sebelum penggunaan Quizizz, sebagian siswa cenderung pasif, kurang percaya diri dalam menjawab pertanyaan, dan kurang antusias mengikuti evaluasi pembelajaran. Namun, setelah penggunaan Quizizz diterapkan, siswa menjadi lebih aktif bertanya, menjawab pertanyaan, mengikuti diskusi, serta lebih bersemangat dalam mengikuti kegiatan evaluasi pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa media evaluasi berbasis digital mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar (Azrani et al., 2025; Muhammadi et al., 2025).

Peningkatan keaktifan siswa terjadi karena Quizizz memiliki fitur permainan edukatif yang mampu menarik perhatian siswa selama pembelajaran berlangsung. Adanya fitur skor, peringkat, avatar, musik, dan tampilan soal yang menarik membuat siswa merasa tertantang untuk memperoleh hasil terbaik. Kondisi tersebut mendorong siswa untuk lebih fokus dan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, penggunaan Quizizz juga memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan evaluasi konvensional yang cenderung monoton. Siswa merasa lebih santai dan tidak tertekan saat mengerjakan soal karena evaluasi dikemas dalam bentuk permainan edukatif. Temuan penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian (Aisyah, 2025) yang menyatakan bahwa penggunaan Quizizz dapat meningkatkan aktivitas dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Penelitian lainnya juga menunjukkan bahwa Quizizz mampu meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi aktif siswa sekolah dasar dalam kegiatan pembelajaran (Julia et al., 2025).

Hasil angket respons siswa juga menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memberikan respons positif terhadap penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran. Siswa merasa pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan. Tingginya respons positif siswa menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi sangat sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang menyukai pembelajaran interaktif dan berbasis permainan. Selain meningkatkan keaktifan siswa, penggunaan Quizizz juga membantu siswa menjadi lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran karena siswa dapat langsung mengetahui hasil evaluasi yang diperoleh setelah menyelesaikan soal. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Widianto, 2025) yang menyatakan bahwa Quizizz mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa melalui pembelajaran berbasis gamifikasi. Penggunaan media digital yang menarik terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif selama pembelajaran berlangsung.

Secara teoritis, hasil penelitian ini mendukung teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa siswa akan lebih aktif ketika terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Penggunaan Quizizz memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif melalui interaksi langsung dengan media pembelajaran digital. Siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga terlibat secara aktif dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan berkompetisi secara sehat dengan teman-temannya. Aktivitas tersebut mampu meningkatkan pengalaman belajar siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Selain itu, penggunaan Quizizz juga mendukung pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pemanfaatan teknologi dalam proses pendidikan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas siswa (Azrani et al., 2025).

Penelitian ini memiliki kebaruan dibandingkan penelitian sebelumnya karena secara khusus menitikberatkan pada penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan siswa di SDN 03 Dompu. Penelitian sebelumnya lebih banyak membahas pengaruh Quizizz terhadap hasil belajar dan motivasi siswa, sedangkan penelitian ini lebih fokus pada peningkatan keaktifan siswa selama proses evaluasi pembelajaran berlangsung. Selain itu, penelitian ini juga memberikan gambaran nyata mengenai implementasi media evaluasi berbasis digital pada konteks sekolah dasar di daerah Dompu yang masih jarang ditemukan dalam penelitian sebelumnya. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru sekolah dasar dalam mengembangkan media evaluasi pembelajaran yang inovatif dan interaktif berbasis teknologi digital (Fakhriyendi et al., 2021; Nafiah, 2024)

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tersebut, penggunaan Quizizz terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa sekolah dasar selama proses pembelajaran berlangsung. Media evaluasi berbasis digital seperti Quizizz mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan, interaktif, dan memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam belajar. Oleh karena itu, guru sekolah dasar dapat memanfaatkan Quizizz sebagai salah satu alternatif media evaluasi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelas. Penggunaan teknologi pendidikan secara tepat dapat membantu guru

menciptakan pembelajaran yang inovatif serta sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa pada era digital saat ini

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran mampu meningkatkan keaktifan siswa SDN 03 Dompu pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Peningkatan tersebut terlihat dari hasil observasi yang menunjukkan bahwa rata-rata keaktifan siswa sebelum penggunaan Quizizz sebesar 56% dan meningkat menjadi 86,4% setelah penggunaan Quizizz diterapkan dalam proses pembelajaran. Selain itu, hasil angket respons siswa juga menunjukkan bahwa siswa memberikan respons positif terhadap penggunaan Quizizz karena pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif.

Penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran memberikan pengaruh positif terhadap partisipasi siswa dalam menjawab pertanyaan, bertanya, berdiskusi, serta mengikuti kegiatan evaluasi pembelajaran secara aktif. Fitur permainan edukatif yang terdapat pada Quizizz mampu meningkatkan motivasi dan antusias siswa selama pembelajaran berlangsung. Hasil uji statistik juga menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan Quizizz terhadap keaktifan siswa dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Dengan demikian, Quizizz dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media evaluasi pembelajaran berbasis teknologi yang efektif digunakan di sekolah dasar. Penggunaan media evaluasi digital seperti Quizizz diharapkan dapat membantu guru menciptakan suasana pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa pada era digital saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, N. T. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Quizizz Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD Negeri Jati 02 Binangun. *Jurnal: PANCAR*, 9(1), 28–36.
- Andriani, A., Ditami Ayu Saputri, Hopipah, R., & Tiara Puspa Dewi. (2024). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN 63/X Nibung Putih. *Journal On Teacher Education*, 5(3), 38–46. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jote.v5i3.23657>
- Ardiansyah, M. (2025). Penggunaan Platform Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika pada Materi Bilangan Bulat Siswa SMP. *JANAH: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(2), 116–124. <https://doi.org/https://doi.org/10.66371/janah.v2i2.62>
- Azrani, L., Putri, R. S., Nurhaliza, A. S., Maisyani, A. M., Sabila, W. N., & Putri, H. E. (2025). Utilization of Gimkit Interactive Games as Evaluation Media to Increase Student Involvement. *Jurnal Kolaboratif Sains*, 8(12), 8290–8305. <https://doi.org/10.56338/jks.v8i12.9641>
- Fakhriyendi, R. M., Moh., S., & Dwi, P. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz” dalam Proses Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i4.10201>
- Faradhilla Namiera Puzally, Sholehah, P. D., Nugraha, I. A., Risawati, N. R., Rofiqoh, J. A., & Imaduddin, M. (2026). Peran Media Pembelajaran Digital Quizizz terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar: Analisis Studi Pustaka. *Pendas: Jurnal Ilmiah*

- Pendidikan Dasar*, 13(1), 104–116.
<https://www.preventionweb.net/news/preliminary-report-february-6-2023-earthquakes-turkiye>
- Herda, R. K., Ann, R., Mundo, D., & Pratama, M. F. (2023). The Effectiveness of BBC Learning English Podcast for EFL Students ' Speaking Proficiency : Internet of Things in Digital Pedagogy. *LITE: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya*, 19(2), 103–110.
<https://doi.org/https://doi.org/10.33633/lite.v19i2.8804>
- Hesti, R. M., Prihatini, A., & Azizah, Q. (2022). Peningkatan hasil belajar matematika menggunakan bahan ajar kontekstual berbasis inquiry pada siswa Kelas III SD. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 3(2), 44–51. <https://doi.org/10.22219/jppg.v3i2.24006>
- Hiadayat, Ilham, & Ayu, S. (2025). Analisis Budaya Akademik di Lingkungan Sekolah Dasar. *JADIKA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 1–7.
- Irsyad, M. I. A. L. (2026). Effectiveness of Interactive Digital Storytelling Education on Menarche Knowledge Among Early Adolescent Girls at MI Al Irsyad, Kediri, Indonesia. *Journal for Quality in Women's Health*, 9(1), 57–62.
<https://doi.org/https://doi.org/10.30994/jqwh.v9i1.337>
- Juhaeni, J., Cahyani, E. I., Utami, F. A. M., & Safaruddin, S. (2023). Pengembangan Media Game Edukasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas III Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Journal of Instructional and Development Researches*, 3(2), 58–66.
<https://doi.org/10.53621/jider.v3i2.225>
- Julia, S., Garbita, K. D., Akbar, S., & Rahim, B. (2025). Efektivitas Aplikasi Eduktif Quizziz dalam Mengoptimalkan Kemampuan Mengenai Mata Uang Peserta Didik Tunagrahita di SLB Harapan Mulia Kota Jambi. 138–150.
- Julianisa, & Winanto, A. (2022). Meta Analisis Pengaruh Penggunaan Quizizz dalam Pembelajaran Daring terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9979–9988. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4208>
- Maulana, R., & Darmiyanti, A. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Quizizz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas IV B di SDN Duren III Klari Karawang. *CONSILIUM Journal : Journal Education and Counseling*, 517–526.
- Maulinda, U. (2022). Pengembangan Modul Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka. *Tarbawi*, 5(2), 130–138.
- Muhammadi, Meizatri, R., Hadi, A. N., Aini, N. N., Dariani, P., Lalita, F. A., Aura, S., Guru, P., Dasar, S., & Padang, U. N. (2025). Evaluasi Pembelajaran Digital di Sekolah Dasar : Studi Observasi pada Sekolah Nasional dan Sekolah Islam Terpadu. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(3), 40031–40036.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v9i3.35151>
- Nafiah, T. (2024). Menumbuhkembangkan Keterampilan 4C Melalui Problem Based Learning (PBL) Terintegrasi Role Playing dan Game Quizizz. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan (JURDIKBUD)*, 4(1), 106–114.
<https://doi.org/10.55606/jurdikbud.v4i1.2735>
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian kualitatif*. Alfabeta.
- Tampubolon, E., Sembiring, N., & Sinaga, M. M. (2026). Sosialisasi Pengenalan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz untuk Peningkatan Minat Belajar Anak Sekolah Minggu Gereja HKBP Resort Jetun. 7(2), 622–627.

- <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/cdj.v7i2.57325>
- Utami, N., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Digital dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6300–6306. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1716>
- Vera Galuh Rosita, & Gularso, D. (2024). Studi Literatur : Tentang Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Keaktifan, Minat, Motivasi dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas Tinggi Sekolah Dasar di Indonesia Tahun 2020-2024. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 6(3), 28–38.
- Widianto, et al. (2025). Pengaruh Pembelajaran Dengan Aplikasi Quizizz dan Motivasi Belajar terhadap Peningkatan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar Negeri 2 Dono Arum Seputih Agung. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 2548–6950. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.37544>