
PENERAPAN MEDIA DIGITAL BERBASIS QUIZIZZ DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA KELAS IV TERHADAP MATERI PERATURAN DAN TANGGUNG JAWAB DI SDN BLUTO I

Dinda Amilia Putri¹, Awidatir Rahmatillah², Anggi Septi Firnanda Putri³, Firman
Maulana⁴, Ainul Yaqin Almarzuqi⁵, Ach. Rius Awiyadi⁶
(1,2,3,4,5,6)Universitas PGRI Sumenep, Indonesia

¹Email Korespondensi : dindaameliaputri342@gmail.com

Diterima: 04-02-2026 Direvisi : 04-03-2026 Disetujui : 04-04-2026 Diterbitkan : 04-04-2026

Abstract

This study is motivated by the low level of students' understanding of the material on rules and responsibilities in elementary schools, which is caused by the use of conventional learning methods and limited use of interactive learning media. This study aims to determine the effectiveness of implementing Quizizz-based digital media in improving the understanding of fourth-grade students at SDN Bluto I. The research method used is a quantitative approach. Data were collected through observation and learning evaluation before and after the implementation of Quizizz. The results show that the use of Quizizz significantly improves students' understanding, as indicated by an increase in average learning outcomes and students' ability to explain the application of rules and responsibilities in daily life. In addition, students' motivation and participation in learning activities also increased. It can be concluded that Quizizz-based digital media is effective in creating an interactive, engaging, and meaningful learning environment, as well as improving students' understanding of the material.

Keywords: *digital media; Quizizz; learning outcomes;*

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman siswa terhadap materi peraturan dan tanggung jawab di sekolah dasar yang disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran konvensional serta terbatasnya penggunaan media pembelajaran interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan media digital berbasis Quizizz dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas IV SDN Bluto I. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Data dikumpulkan melalui observasi dan evaluasi hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan Quizizz. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz mampu meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan, yang ditandai dengan adanya peningkatan rata-rata hasil belajar

serta kemampuan siswa dalam menjelaskan penerapan peraturan dan tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, motivasi dan keaktifan siswa dalam pembelajaran juga mengalami peningkatan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media digital berbasis Quizizz efektif dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif, menarik, dan bermakna serta mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Kata Kunci: media digital; Quizizz; hasil belajar;

Pendahuluan

Pembelajaran di sekolah dasar memegang peranan penting dalam membentuk dasar pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa. Menurut (Yestiani & Zahwa, 2020) Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada setiap peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Pada tahap ini, proses pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga pada upaya menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan.

Perkembangan teknologi telah membawa perubahan yang signifikan dalam dunia pendidikan. Integrasi teknologi dalam pembelajaran menjadi salah satu tuntutan pendidikan abad ke-21 yang menekankan pada kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi. Menurut (Febrianti et al., 2025) Dalam era digital saat ini, teknologi ini telah menjadi elemen penting dalam mendukung proses pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan. Penggunaan media pembelajaran berbasis digital tidak lagi sekedar pelengkap, tetapi menjadi kebutuhan untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif, efektif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini.

Seiring perkembangan teknologi, pemanfaatan media pembelajaran digital menjadi salah satu alternatif yang dapat mendukung keterlibatan aktif siswa di kelas. Penggunaan media digital yang interaktif mampu membantu siswa memahami materi secara lebih konkret, meningkatkan motivasi belajar, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis dan tidak monoton. Sehingga pesatnya perkembangan

ilmu pengetahuan dan perkembangan teknologi digital memberikan perubahan cara pandang terhadap system dan metode pembelajaran, seperti pembelajaran IPAS pentingnya mengintegrasikan media digital dalam pembelajaran upaya menyesuaikan dengan perkembangan zaman dan mendorong anak untuk belajar melalui permainan interaktif guna mengasah kekreatifan dan memberikan pengalaman belajar yang menarik (Nabilah et al., 2026).

Sejalan dengan kebutuhan akan pembelajaran yang interaktif, salah satu media digital yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran adalah Quizizz. Quizizz memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat dalam kuis interaktif yang dapat menguji pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Guru, di sisi lain, dapat memantau perkembangan siswa secara real-time dan memberikan umpan balik yang cepat melalui penilaian otomatis (Nurholifah et al., 2023). Media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik karena siswa dapat belajar sambil bermain, serta memperoleh hasil evaluasi secara langsung.

Pemanfaatan media digital tersebut menjadi semakin relevan ketika dikaitkan dengan karakteristik materi pembelajaran di sekolah dasar. Khususnya materi peraturan dan tanggung jawab yang merupakan bagian penting dalam pembelajaran pendidikan pancasila. Pendidikan Pancasila sangat penting dalam membentuk kepribadian siswa, terutama melalui pengajaran kesadaran moral, disiplin, dan tanggung jawab, ketika siswa menyadari tanggung jawab dan hak mereka. sebagai anggota komunitas sekolah, mereka dapat memahami aturan. Hal ini menunjukkan bahwa daripada hanya mengajarkan siswa untuk mengenali perintah dan larangan, guru juga harus membantu mereka memahami makna moral dari aturan tersebut (Azizah et al., 2026). Materi ini bertujuan menanamkan nilai disiplin, kepatuhan terhadap aturan, serta kesadaran akan tanggung jawab sebagai warga sekolah maupun masyarakat. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran materi ini sering kali masih disampaikan melalui metode ceramah dan tanya jawab sederhana, sehingga siswa cenderung pasif dan kurang memahami penerapan konsep dalam kehidupan sehari-hari.

Kondisi tersebut juga terlihat dalam praktik pembelajaran di SDN Bluto I. Berdasarkan hasil penelitian awal, ditemukan bahwa pemahaman siswa kelas IV terhadap materi peraturan dan tanggung jawab masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari kurangnya partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Selain itu, penggunaan media pembelajaran berbasis digital di kelas masih terbatas, sehingga pembelajaran kurang bervariasi dan kurang menarik minat siswa.

Berdasarkan uraian permasalahan tersebut, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman sekaligus motivasi belajar siswa. Penerapan media digital berbasis Quizizz diharapkan dapat menjadi solusi untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan efektif. Dengan demikian, penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui sejauh mana penerapan media digital berbasis Quizizz dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas IV terhadap materi peraturan dan tanggung jawab di SDN Bluto I.

Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Metode kuantitatif sering kali memerlukan penggunaan instrumen pengukuran yang canggih dan pengolahan data yang rumit, namun tidak semua peneliti atau lembaga memiliki akses atau kemampuan untuk menggunakan peralatan atau perangkat lunak yang diperlukan. Metode kuantitatif menawarkan kerangka kerja yang kuat untuk mengukur fenomena, menguji hipotesis, dan menyediakan bukti empiris yang dapat diandalkan (Rosyidah & Masykuroh, 2024).

Hasil Dan Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas IV SDN Bluto I, diketahui bahwa pemahaman siswa terhadap materi peraturan dan tanggung jawab masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari hasil evaluasi awal yang menunjukkan sebagian besar siswa belum mampu menjelaskan contoh penerapan peraturan dan tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, siswa juga mengalami kesulitan dalam membedakan antara hak dan tanggung jawab dalam lingkungan sekolah maupun rumah.

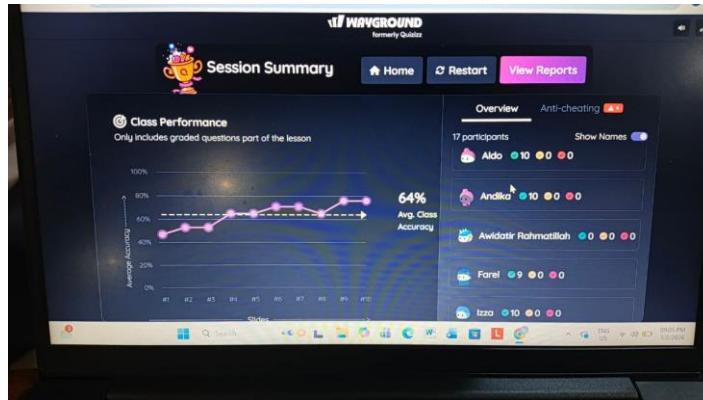
Rendahnya pemahaman siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor, di antaranya penggunaan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional serta kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik. Pembelajaran yang didominasi oleh penjelasan guru menyebabkan siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran sehingga berdampak pada rendahnya pemahaman konsep.

Penerapan media digital berbasis Quizizz dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Guru memanfaatkan Quizizz sebagai media evaluasi sekaligus sarana pembelajaran interaktif pada materi peraturan dan tanggung jawab.

Proses penerapan dimulai dengan guru menjelaskan materi secara singkat, kemudian siswa diminta untuk mengakses Quizizz melalui perangkat yang tersedia. Siswa menjawab berbagai pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang telah dipelajari. Dalam kegiatan ini, siswa dapat melihat skor secara langsung sehingga menumbuhkan semangat dan antusiasme dalam mengikuti pembelajaran. Penggunaan Quizizz juga memungkinkan siswa belajar dengan cara yang lebih menyenangkan karena dilengkapi dengan unsur permainan, seperti peringkat, poin, dan tampilan yang menarik.

Selain itu, guru juga memberikan reward kepada siswa yang memperoleh peringkat tiga besar dalam permainan Quizizz sebagai bentuk apresiasi atas semangat dan partisipasi mereka dalam mengikuti pembelajaran. Pemberian reward tersebut bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa serta mendorong siswa lain agar lebih aktif dan berusaha memperoleh hasil yang lebih baik pada kegiatan pembelajaran berikutnya. Dengan adanya penghargaan tersebut, suasana pembelajaran menjadi lebih kompetitif namun tetap menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk memahami materi peraturan dan tanggung jawab dengan baik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Quizizz dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi peraturan dan tanggung jawab. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan media tersebut



Gambar 1. Hasil penerapan quizizz kelas IV SDN Bluto I

Pada evaluasi awal, rata-rata nilai siswa masih berada di bawah kriteria ketuntasan minimal. Namun setelah dilakukan pembelajaran menggunakan Quizizz, rata-rata nilai siswa mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Sebagian besar siswa sudah mampu menjelaskan contoh peraturan yang berlaku di sekolah serta memahami pentingnya menjalankan tanggung jawab sebagai siswa. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital yang interaktif dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Selain meningkatkan pemahaman siswa, penggunaan Quizizz juga memberikan dampak positif terhadap keaktifan dan motivasi belajar siswa. Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa terlihat lebih antusias dan aktif dalam menjawab pertanyaan yang diberikan melalui Quizizz. Siswa merasa tertantang untuk memperoleh skor tertinggi sehingga mereka berusaha memahami materi dengan lebih baik.

Penggunaan Quizizz dalam pembelajaran memiliki beberapa kelebihan, antara lain mampu meningkatkan minat belajar siswa, memberikan umpan balik secara langsung, serta memudahkan guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran. Namun demikian, terdapat beberapa keterbatasan dalam penerapannya, seperti ketergantungan pada jaringan internet serta ketersediaan perangkat digital. Oleh karena itu, guru perlu mempersiapkan alternatif solusi agar proses pembelajaran tetap dapat berjalan dengan baik.

Penelitian ini sejalan dengan teori pembelajaran yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran digital dapat meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Media interaktif seperti Quizizz mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan partisipatif. Selain itu, penggunaan unsur permainan dalam pembelajaran juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa sehingga membantu mereka memahami materi secara lebih mendalam. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital berbasis Quizizz dapat menjadi salah satu alternatif media

pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi peraturan dan tanggung jawab. Oleh karena itu, guru dapat memanfaatkan media digital serupa dalam pembelajaran agar proses belajar menjadi lebih menarik dan interaktif.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penerapan media digital berbasis Quizizz dalam pembelajaran terbukti dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas IV SDN Bluto I terhadap materi peraturan dan tanggung jawab. Sebelum penggunaan media tersebut, proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah sehingga keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar relatif rendah dan berdampak pada kurang optimalnya pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

Setelah diterapkannya media Quizizz, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik. Siswa terlihat lebih aktif dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi, serta menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Hal ini berdampak pada peningkatan hasil evaluasi belajar siswa serta kemampuan mereka dalam memahami dan memberikan contoh penerapan peraturan dan tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, pemberian reward kepada siswa yang memperoleh peringkat tiga besar turut memberikan motivasi tambahan bagi siswa untuk lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan media Quizizz dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa sekaligus menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Azizah, N., Ridhowati, I. P., Anandita, P. M., Putri, M. A., Guru, P., Dasar, S., & Malang, U. N. (2026). *JURNAL CITRA PENDIDIKAN ANAK PENDEKATAN CONTEXTUAL AND LEARNING (CTL) DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA : STUDI PADA MATERI “ ATURAN ” SISWA KELAS I SEKOLAH DASAR NEGERI I Latar Belakang Sejak sekolah dasar , pendidikan Pancasila sangat penting dalam membentuk.* 5, 1–11.
- Febrianti, F. A., Bhakti, D. D., Denni, I., & Susila, A. R. (2025). *KAJIAN LITERATUR : KETERGANTUNGAN SISWA TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN caXra : Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar.* 05(01), 274–280.
- Nabilah, L., Choirudin, R. A., Arifudin, R., & Muhaimin, M. (2026). *PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL BERBASIS STEM DALAM PEMBELAJARAN IPAS TERHADAP PENGUATAN LITERASI SAINS DI SEKOLAH DASAR: SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW.* 2(1), 284–297.
- Nurholifah, L., Zakia, N., Normuzayanah, & Syarifuddin. (2023). *Meningkatkan Pembelajaran Melalui Implementasi Quizizz dalam Konteks Pendidikan Digital.* 1(2), 51–61.
- Rosyidah, E., & Masykuroh, E. (2024). *MEMAHAMI STRATEGI DAN MENGATASI TANTANGAN DALAM PENELITIAN METODE KUANTITATIF.* 6(06).
- Yestiani, D. K., & Zahwa, N. (2020). *PERAN GURU DALAM PEMBELAJARAN PADA SISWA SEKOLAH DASAR.* 4, 41–47.