



Pembelajaran Digital Era Society 5.0: Pemanfaatan Quizizz dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

M. Rusydi Ridha¹
(STAIN Majene, Indonesia)
email: Ridhoidho999@gmail.com

Siti Khumairah Fiqrillah²
(STAIN Majene, Indonesia)
email: SitiKhumairahf16@gmail.com

Dela Kartika Sari³
(STAIN Majene, Indonesia)
email: Delakartikasari6@gmail.com

Nur Fadilah dr⁴
(STAIN Majene, Indonesia)
email: Fadilah010309@gmail.com

Samratan⁵
(STAIN Majene, Indonesia)
email: Samratan70@gmail.com

*Korespondensi: email: Sitikhumairahf16@gmail.com

Abstrak

History Artikel:
Diterima 12 Juli 2025
Direvisi 20 Juli 2025
Diterima 12 Agustus 2025
Tersedia online 30 Agustus 2025

The purpose of this study was to determine how the use of Quizizz learning media affects student learning outcomes in review material in class XI at MA DDI Majene. The method used is Classroom Action Research (CAR) carried out in two cycles: planning, implementation, observation, and reflection. The subjects of the study were ten students in class XI during the first semester of the 2024/2025 academic year. Data were collected through learning outcome tests, observation, and documentation. The results showed that the application of the model improved student learning outcomes. game-based learning (Game Based Learning) using Quizizz. In the pre-cycle stage, the average student score was 62.4, with only 20% of students achieving the Minimum Completion Criteria (KKM). The average score increased to 82.8 after cycle I, with 60% of students achieving KKM. In cycle II, all students (one hundred percent) achieved scores above KKM. with an average score of 89.6. The application of Quizizz has been shown to significantly increase student participation, motivation, and learning outcomes. Thus, game learning media such as Quizizz are very effective in improving student learning outcomes in review material.

Kata kunci:

Quizizz; learning outcomes; Game-Based Learning; Classroom Action Research.

Pendahuluan/ مقدمة

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi memengaruhi pembelajaran dan kehidupan manusia. Aplikasi seperti YouTube, PowerPoint, dan platform pembelajaran daring sebagai alat pembelajaran memberikan lebih banyak informasi kepada siswa dari berbagai sumber dengan lebih cepat. Kemajuan teknologi dalam ranah pendidikan telah membuat belajar lebih menyenangkan dan inovatif. Setiap negara memiliki sistem pendidikan nasionalnya sendiri serta fungsi dan tujuan guna menunjang sumber daya manusia yang berkualitas (Rahmat Kurniawan & Siti Khumairah Fikrillah, 2024). Sistem ini akan menciptakan pendidikan yang bertujuan untuk membangun negara yang berperadaban baik di masa depan.

Pendidikan adalah proses pembentukan kepribadian dan karakter seseorang Rahmayanti (2023). Pendidikan sangat penting dalam berbagai aspek kehidupan sehingga menjadi suatu upaya kesadaran untuk mencapai pembelajaran yang efektif yang diturunkan dari generasi ke generasi. Pembelajaran terjadi melalui proses, yang merupakan aspek penting dari pendidikan. Proses perubahan sikap dan tata laku seseorang melalui pengajaran juga mendewasakan siswa (UIN Alauddin Makassar et al., 2015). Ini adalah kegiatan berbagi pengetahuan antara siswa dan pengajar di dalam dan di luar ruang kelas. Pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif serta meningkatkan hasil belajar siswa bergantung pada pemahaman dan penguasaan siswa terhadap materi (Nurhayati, 2024). Adapun yang menjadi kekhawatiran adalah ketika siswa tidak mencapai KKM yang disebabkan oleh pembelajaran kurang optimal dan siswa dengan nilai di bawah KKM menunjukkan tidak terlibat aktif dalam kelas (Nafisaturrafiah et al., 2021) serta tidak memanfaatkannya media dengan baik untuk meningkatkan efisiensi dan kenyamanan siswa dalam belajar.

Kemajuan teknologi telah membawa perubahan dalam dunia pendidikan, termasuk pembelajaran di kelas. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah. Akibatnya, siswa masih cenderung mendengarkan namun masih kurang dalam memberikan umpan balik dan keterlibatan aktif dalam proses belajar. Data awal menunjukkan dari 10 siswa, hanya 2 siswa (20%) yang mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal, dengan rata-rata nilai kelas hanya 62,4%. Sebagian besar siswa belum mencapai standar ketuntasan. Beberapa faktor yang memengaruhi kurang keberhasilan hasil belajar seperti tidak memanfaatkan media pembelajaran siswa selama pembelajaran, tidak memiliki motivasi untuk belajar, dan tidak memahami tugas (Lestari dkk, 2022). Selain itu, kurangnya pemanfaatan media pembelajaran digital dan rendahnya motivasi siswa juga menjadi faktor penghambat hasil belajar.

Berdasarkan hasil observasi awal tersebut, mengindikasikan dibutuhkan model pembelajaran yang mendorong partisipasi aktif siswa secara menyeluruh, seperti model pembelajaran gamifikasi. Penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran didesain dengan menggabungkan permainan agar pembelajaran aktif dan menciptakan lingkungan belajar yang menghibur (Noroozi et al., 2020). Selanjutnya untuk lebih mengoptimalkan penerapan gamifikasi, Quizizz dipercaya efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran dan membuat pembelajaran menyenangkan (Asna Tiana, 2021). Integrasi tersebut menjadi upaya guru untuk menciptakan pendidikan yang relevan dan berkelanjutan melalui penggunaan digital dalam pembelajaran yang sesuai untuk era 5.0 (Masitoh & Purbowati, 2024).

Quizizz sebagai platform pembelajaran berbasis permainan, dapat membantu siswa belajar lebih baik (Alfera Bakti Susanti, 2020), menarik, dan mudah dipahami siswa (Britzolakis et al., 2020). Quizizz adalah alat atau media pembelajaran berbasis aplikasi online yang memungkinkan kuis interaktif survey, game, dan diskusi (Bai et al., 2019) (Panggabean & Harahap, 2020). Aplikasi ini menawarkan pertanyaan interaktif yang membantu siswa belajar tentang berbagai tema, jenjang, dan mata pelajaran. Media pembelajaran Quizizz dirancang untuk menjadikan pembelajaran tidak monoton sehingga menciptakan umpan balik melalui keterlibatan siswa yang lebih baik (Le & Tran, 2024). Quizizz juga sebagai media

pembelajaran sesuai era society 5.0 mampu membuat siswa antusias dalam menjawab pertanyaan dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar (Adnan & Adi, 2024).

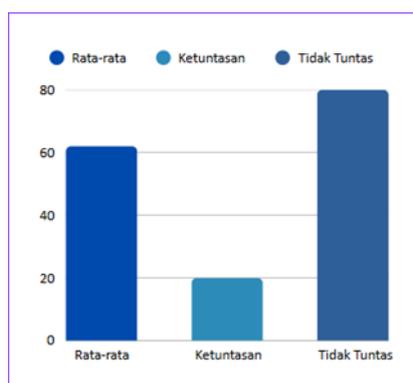
Berdasarkan beberapa potensi Quizizz tersebut, maka peneliti terdorong menerapkan inovasi pembelajaran era digital 5.0 agar meningkatkan motivasi, dan partisipasi siswa, maka dirancang penelitian tindakan kelas dalam 2 siklus pada materi Bahasa Indonesia di kelas XI MA DDI Majene serta menguji efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar secara signifikan.

Metode/ منهجية البحث

Studi ini berupa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berarti mempelajari aktivitas yang dilakukan secara sengaja di kelas sebagai observasi dan adanya rancangan desain pembelajaran yang diterapkan persiklus. Subjek dari penelitian sebanyak 10 siswa, 2 siswa dan 8 siswi kelas XI MA DDI Majene. Pengumpulan data dengan teknik tes, observasi, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara sistematis dengan menggunakan lembar observasi untuk mencatat aktivitas belajar siswa, partisipasi mereka dalam kegiatan kelas, dan pelaksanaan tindakan. Pemberian Pretest diberikan pada tahap Pra Tindakan sedangkan Posttest diberikan setelah penggunaan Quizizz model pembelajaran berbasis game (GBL) diterapkan pada Siklus I dan Siklus II. Hasil Posttest tersebut menentukan penguasaan siswa terhadap materi resensi. Salah satu Indikator keberhasilan siswa apabila telah mencapai minimal KKM sebesar 75 dan tindak lanjut ke siklus berikutnya bisa direfleksikan dari hasil evaluasi yang diberikan pada siswa (Rahim et al., 2025). Data hasil penelitian selanjutnya dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui tingkat kategori dan Uji Paired untuk menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan.

Hasil / نتائج البحث

Prasiklus dimulai dengan pemberian pretest untuk mengetahui pengetahuan awal siswa, ditemukan sebanyak 2 siswa (20%) mencapai nilai KKM, yaitu 75, dan 4 siswa (80%) tidak mencapainya, dengan nilai rata-rata kelas 62,4%. Hasilnya dapat dilihat pada **Gambar 1**.



Gambar 1. Hasil Belajar Pra Siklus

Berdasarkan hasil belajar pra siklus pada Gambar 1., dari sepuluh siswa, hanya dua siswa (20%) yang mencapai nilai KKM, sedangkan delapan siswa (80%) belum mencapai KKM. Nilai rata-rata kelas pada tahap ini adalah 62,4%. Hasil tersebut tergambar pada grafik di atas, yang menunjukkan persentase rata-rata nilai, ketuntasan, dan ketidaktuntasan siswa. Adapun juga tahapan-tahapan penelitian siklus I dan II tertera pada **Tabel 1**.

Tabel 1. Tahapan Penelitian Siklus I dan siklus II

	Siklus I	Siklus II
Perencanaan	Menyusun rencana pembelajaran dengan integrasi Quizizz untuk materi tertentu.	Menganalisis hasil dan kendala Siklus I, seperti partisipasi siswa atau kendala teknis. Menyusun perbaikan rencana pembelajaran berbasis Quizizz, misal: menambah fitur gamifikasi, memperbaiki soal, atau mengatur waktu pengerjaan lebih efektif.
Pelaksanaan	Guru melaksanakan pembelajaran dengan Quizizz sebagai media evaluasi. Siswa mengerjakan soal melalui Quizizz.	Guru melaksanakan pembelajaran interaktif dengan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi. Siswa mengikuti pembelajaran dan mengerjakan soal melalui Quizizz secara digital.
Observasi	Guru mengamati partisipasi, kendala teknis, dan hasil belajar siswa melalui Quizizz. Nilai rata-rata hasil belajar siswa sebesar 82,8%.	Guru mengamati peningkatan partisipasi aktif dan antusiasme siswa selama pembelajaran. Nilai rata-rata hasil belajar siswa sebesar 89,2%.
Refleksi	Diperlukan inovasi media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar dan partisipasi siswa.	Penggunaan Quizizz terbukti meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa.

Kesimpulan siklus:

- Pada siklus I, bahwa penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan partisipasi siswa rata-rata nilai yang didapatkan 82,8%. Meskipun terjadi peningkatan hasil belajar, partisipasi dan pemahaman siswa masih perlu ditingkatkan.
- Pada siklus II, penerapan media digital Quizizz meningkatkan rata-rata nilai menjadi 89,2%. Penggunaan Quizizz terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan partisipasi aktif siswa.
- Secara keseluruhan, pemanfaatan media pembelajaran digital seperti Quizizz pada pembelajaran digital 5.0 dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dibandingkan metode konvensional.

Materi resensi diberikan pada pre test Siklus I. Pembelajaran dilakukan dalam dua pertemuan, masing-masing 45 menit, sesuai RPP. Model pembelajaran berbasis game diterapkan menggunakan media Quizizz. Pada kegiatan pendahuluan, guru menyapa siswa, mengkondisikan kelas, mengecek kehadiran, menjelaskan tujuan pembelajaran, dan

memotivasi siswa. Pada kegiatan inti, guru membagi siswa ke dalam kelompok kecil atau memberikan tantangan sesuai materi, serta memberikan tautan Quizizz untuk aktivitas pembelajaran. Siswa menggunakan Quizizz secara mandiri dan berkompetisi dengan teman sekelas. Setelah sesi selesai, guru membahas jawaban benar dan salah serta memberikan penjelasan tambahan. Guru juga meminta siswa atau kelompok menunjukkan pemahaman mereka. Pada kegiatan penutup, guru membimbing siswa membuat kesimpulan, menyampaikan materi berikutnya, dan memberikan penghargaan kepada pemenang Quizizz.

Tabel 2. Keterlaksanaan Pembelajaran

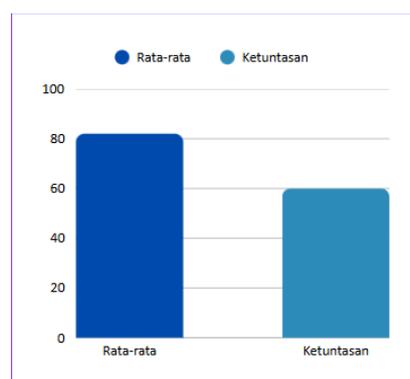
No	Aspek Pengamatan	Siklus I Materi Resensi				Siklus II Materi Resensi			
		1	2	3	4	1	2	3	4
Perencanaan Pembelajaran									
1.	RPP disusun sesuai dengan pendekatan digital/Game-Based Learning	✓							✓
2.	Menggunakan media digital interaktif (Quizizz) yang relevan dengan Materi		✓					✓	
3.	Menyesuaikan tingkat kesulitan materi dengan kemampuan siswa			✓					✓
Pelaksanaan Pembelajaran									
4.	Membuka pelajaran dengan menarik perhatian siswa	✓							
5.	Menjelaskan materi dengan menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami		✓					✓	
6.	Menggunakan media digital (Quizizz) secara efektif.			✓					✓

Tabel 3. Hasil Penelitian Tindakan Kelas

Tahap	Nilai Rata-rata	Jumlah Siswa Tuntas KKM	Persentase ketuntasan %	Keterangan
Pra Siklus	62,4	2 dari 10	20%	Hanya 2 siswa yang mencapai KKM
Siklus I	82,8	6 dari 10	60%	Ada peningkatan nilai dan ketuntasan, partisipasi mulai meningkat
Siklus II	89,6	10 dari 10	100%	Semua siswa tuntas KKM, partisipasi dan motivasi meningkatkan signifikan

Tabel 3. menunjukkan adanya peningkatan untuk rata-rata nilai dan persentase ketuntasan belajar siswa setelah penerapan media pembelajaran berbasis Game-Based Learning dari pra siklus hingga siklus II. Hasil observasi menunjukkan siswa telah melakukan kegiatan pembelajaran dengan cukup baik; mereka memberikan instruksi tujuan dan jalan yang jelas untuk diikuti. Tetapi, ketika guru memberikan materi menggunakan model pembelajaran GBL, beberapa kelompok tidak dapat berbicara dengan baik. Tampak bahwa beberapa siswa sangat antusias dan terlibat dalam aktivitas. Hasil evaluasi siklus I menunjukkan peningkatan

hasil belajar siswa. Rata hasil belajar siswa 82,8%, enam siswa (60%) mencapai nilai KKM, dan empat siswa (40%) belum memenuhi.



Gambar 2 . Hasil Belajar siklus I

Setelah siklus I, hanya sebagian kecil siswa menunjukkan peningkatan partisipasi, sementara mayoritas siswa tetap sama. Hasil diagram Gambar 2. menunjukkan beberapa faktor yang berpengaruh; 1) Sebagian besar siswa tidak dapat melakukan langkah-langkah pembelajaran model GBL dengan Quizizz, 2) Meskipun Quizizz mendorong kompetisi, beberapa siswa lebih suka bermain permainan individu daripada berbicara atau bekerja sama dan 3) Siswa cenderung memahami materi dan menjawab pertanyaan Quizizz dengan cepat, tetapi siswa lain membutuhkan bantuan tambahan.

Tabel 4. Hasil Uji paired Siklus I

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				lower	Upper			
Pair 1 Pretest- Posttest_Siklus1	- 20.400	22.486	7.111	-36.485	-4.315	- 2.869	9	.019

Berdasarkan **Tabel 4.** dari hasil uji paired sample t-test yang dilakukan Nilai signifikansi 0,019 lebih kecil dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest setelah penggunaan Quizizz. Dengan kata lain, penggunaan Quizizz memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik di MA DDI Majene. Hasil ini menunjukkan bahwa Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Selisih rata-rata yang negatif menandakan bahwa nilai posttest lebih tinggi dibandingkan nilai pretest, yang berarti terjadi peningkatan hasil belajar setelah penerapan Quizizz dalam proses pembelajaran

Selama dua pertemuan, pembelajaran dilakukan menggunakan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), yang masing-masing berlangsung selama 25 menit. Setelah kegiatan persepsi, guru menyampaikan topik utama menggunakan model pembelajaran GBL berbasis Quizizz. Setelah itu, Siklus II dimulai dengan; 1) guru mengulang materi sebelumnya sebelum memulai materi baru pusi sebagai subjek diskusi, 2) Quizizz sebuah alat kuis interaktif, digunakan oleh guru untuk mengadakan permainan edukatif yang berkaitan dengan materi baru yang dipelajari, 3) guru melihat bagaimana anggota kelompok berinteraksi satu sama lain selama permainan dan memberikan arahan jika diperlukan, dan 4) Setelah permainan selesai, guru dan siswa berkumpul untuk membahas pelajaran yang mereka pelajari, serta 5) Setelah

pertemuan, guru memberikan tugas rumah dan posttest untuk mengevaluasi seberapa baik siswa memahami materi permainan. Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis game dapat meningkatkan hasil belajar siswa di siklus kedua. Seperti sebelumnya, siswa lebih terlibat dan antusias saat menjawab soal.

Saat game berakhir, beberapa siswa ingin kembali bermain lagi. Dalam hal ini, mereka akan dapat mengajukan pertanyaan dan menyampaikan pendapat mereka tentang apa yang telah mereka pelajari. Ini ditunjukkan oleh siswa saat menyelesaikan kuis interaktif. Hasil evaluasi siklus kedua menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa. Setelah keberhasilan siklus I, prestasi belajar siswa pada siklus II rata-rata 89,6, dengan sepuluh siswa (seratus persen) mencapai nilai KKM, satu siswa (seratus persen) tidak mencapainya, dan setiap siswa memiliki diatas nilai KKM yang dapat dilihat pada **Gambar 3**.



Gambar 3 . Hasil Belajar siklus II

Seperti yang ditunjukkan oleh **Gambar 3.**, setiap siswa menunjukkan peningkatan partisipasi sejak siklus kedua, dengan rata-rata nilai diatas 75. Karena indikator keberhasilan penelitian memenuhi hasil siklus kedua, siklus kedua tidak dilanjutkan atau dihentikan. Dengan menggunakan model pembelajaran berbasis game, hasil belajar siswa meningkat baik sebelum tindakan siklus I maupun selama siklus II. Setelah data diproses dan dianalisis, kesimpulan ini dibuat. Peningkatan hasil belajar ini dianggap sebagai hasil dari peningkatan keterampilan sosial siswa dan kemandirian mereka. Ini termasuk perhatian yang lebih besar pada proses pembelajaran, kerjasama kelompok yang lebih baik saat bermain, dan kemandirian siswa dalam menyelesaikan soal atau tantangan yang diberikan oleh permainan edukatif.

Tabel 5. Hasil Uji paired Siklus II

	Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower				Upper
Posttest_Siklus2	6.800	6.268	1.982	-11.284	-2.316	3.431	9	0.008

Berdasarkan dari **Tabel 5.**, hasil uji paired sample t-test menunjukkan bahwa nilai rata-rata selisih antara post test siklus I dan posttest siklus II adalah -6,800 dengan standar deviasi sebesar 6,268. Nilai t yang diperoleh adalah -3,431 dengan derajat kebebasan (df) 9. Selain itu, nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,008 yang lebih kecil dari 0,05, menandakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil post-test siklus I dan post-test siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan Quizizz pada siklus II.

Studi siklus I dan II menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis permainan juga mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Nilai rata-rata siswa dan persentase

ketuntasan hasil belajar yang meningkat setiap siklus menunjukkan peningkatan ini. Data ini menunjukkan dan membuktikan bahwa pembelajaran digital tidak hanya mendukung secara teknis tetapi juga mendorong siswa untuk belajar lebih efektif (Skojir, NB, & Štefanc, D. 2024). Terutama, pembelajaran digital mendorong pengembangan implikasi abad 21 (Kipli et al., 2024).

Hasil refleksi pada setiap siklus juga menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis game meningkatkan keterampilan sosial siswa dan meningkatkan kemandirian mereka. Ini juga berdampak pada prestasi akademik siswa. Secara garis besar, manfaat dari penggunaan Quizizz dalam model pembelajaran berbasis game di setiap siklus, diantaranya Sebelum tindakan, nilai hasil belajar siswa rata-rata 62,4, dan persentase ketuntasan 20 persen mengalami peningkatan. Setelah tindakan pada siklus I, nilai hasil belajar siswa tentang materi resensi meningkat sebesar 82,8% dengan persentase ketuntasan 60% pada siklus I. Selanjutnya hasil siklus II menunjukkan hasil yang lebih optimal yaitu mencapai nilai rata-rata 89,6 dengan persentase ketuntasan sebesar 100%. Siswa memiliki kemampuan yang lebih baik untuk mengikuti arahan, bekerja sama dalam kelompok, dan menyelesaikan tugas pembelajaran sendiri, sehingga penerapan Quizizz dalam model ini memenuhi persyaratan penelitian yang berhasil. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian (Osman, K., & Lee, TT, 2014), menunjukkan bahwa pembelajaran digital dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa, sehingga lebih aktif terlibat dan mampu memahami konsep dengan lebih baik.

Diskusi / مناقشتها

Efektivitas penerapan media pembelajaran digital Quizizz berbasis game dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Bahasa Indonesia di kelas XI MA DDI Majene. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar siswa dari pra siklus, siklus I, hingga siklus II. Pada tahap pra siklus, rata-rata nilai siswa hanya 62,4 dengan tingkat ketuntasan 20%, menunjukkan rendahnya partisipasi dan hasil belajar siswa akibat dominasi metode ceramah dan kurangnya pemanfaatan media digital dalam pembelajaran.

Setelah penerapan Quizizz pada siklus I, terjadi peningkatan nilai rata-rata menjadi 82,8 dan ketuntasan mencapai 60%. Hal ini menandakan bahwa penggunaan media digital berbasis game mampu mendorong keterlibatan aktif siswa, meskipun sebagian siswa masih membutuhkan pendampingan dalam memahami langkah-langkah pembelajaran dan bekerja sama dalam kelompok. Hasil uji paired sample t-test pada siklus I memperkuat temuan ini, dengan nilai signifikansi 0,019 ($<0,05$), yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest setelah penggunaan Quizizz. Dengan demikian, Quizizz terbukti memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Pada siklus II, penerapan Quizizz semakin mengoptimalkan hasil belajar, dengan rata-rata nilai meningkat menjadi 89,6 dan seluruh siswa (100%) mencapai ketuntasan minimal. Hasil uji paired sample t-test antara posttest siklus I dan II menunjukkan nilai signifikansi 0,008 ($<0,05$), yang mengindikasikan adanya peningkatan signifikan pada hasil belajar setelah siklus II. Peningkatan ini juga didukung oleh observasi yang menunjukkan partisipasi siswa yang lebih aktif, antusiasme tinggi dalam mengikuti kuis, serta kemampuan bekerja sama dan mandiri dalam menyelesaikan tugas pembelajaran.

Penelitian ini juga menyoroti bahwa keberhasilan model pembelajaran berbasis game dengan Quizizz tidak hanya berdampak pada peningkatan hasil akademik, tetapi juga pada pengembangan keterampilan sosial dan kemandirian siswa. Siswa menjadi lebih termotivasi, mampu mengikuti arahan guru, bekerja sama dalam kelompok, dan menyelesaikan soal secara mandiri. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi digital dalam pembelajaran mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan relevan dengan kebutuhan siswa di era Society 5.0. Selain itu, hasil penelitian ini sejalan dengan berbagai studi

terdahulu yang menyatakan bahwa penggunaan media digital berbasis game efektif dalam meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa. Quizizz sebagai platform interaktif memberikan pengalaman belajar yang tidak monoton, mendorong kompetisi sehat, dan memberikan umpan balik langsung kepada siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan berkelanjutan.

Secara keseluruhan, menegaskan bahwa pemanfaatan Quizizz dalam pembelajaran digital berbasis game dapat menjadi solusi efektif untuk mengatasi rendahnya hasil belajar dan partisipasi siswa yang selama ini terjadi akibat metode konvensional. Dengan demikian, inovasi pembelajaran digital seperti Quizizz sangat direkomendasikan untuk diimplementasikan secara luas dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan di era digital saat ini.

Kesimpulan/ الخلاصة

Penggunaan Quizizz dalam model pembelajaran Game Based Learning terbukti meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada materi Resensi siswa yang dilihat dari nilai rata-rata hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan yaitu pratindakan sebesar 62,4, siklus I sebesar 82,8 dan pada siklus II sebesar 89,6. Hal yang sama pada nilai persentase ketuntasan ikut meningkat diantaranya yaitu sebelum tindakan sebesar 20%, pada siklus I sebesar 60% dan pada siklus II sebesar 100%. Selanjutnya, nilai hasil uji paired t-test pada siklus I dan II menunjukkan bahwa penelitian tindakan membuktikan efektivitas penggunaan Quizizz efektif meningkatkan hasil belajar secara signifikan. Adapun yang bisa direkomendasikan untuk penelitian selanjutnya disarankan mengintegrasikan Quizizz atau permainan kuis lainnya dalam pembelajaran untuk menciptakan suasana yang interaktif dan menyenangkan. Siswa juga menjadi terdorong untuk terlibat secara aktif baik secara individu maupun kelompok. Disarankan pula mendukung inovasi pembelajaran dengan penyediaan akses integrasi teknologi sesuai yang ditekankan oleh TPACK sehingga tercipta suasana yang variatif dan peningkatan keberhasilan capaian pembelajaran.

Referensi/ المصادر والمراجع

- Badri, Muhammad. *Jurnalisme Siber*. Riau Creative Multimedia, 2013.
- Britzolakis, A., Kondylakis, H., & Papadakis, N. (2020). Tinjauan tentang Analisis Sentimen Politik Berbasis Leksikon dan Pembelajaran Mesin Menggunakan Tweet. *Jurnal Internasional Komputasi Semantik*, 14(04), 517–563.
- Bai, C., Kusi-Sarpong, S., Badri Ahmadi, H., & Sarkis, J. (2019). Evaluasi dan pemilihan pemasok berkelanjutan secara sosial: Pendekatan pendukung keputusan kelompok. *Jurnal Internasional Riset Produksi*, 57(22), 7046–7067.
- Edizon, & Maharani Zan, A. (2023). Penerapan Model Discovery Learning Terintegrasi TaRL untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 18939–18949.
- Farhana, S., Aam Amaliyah, Agustini Safitri, & Rika Anggraeni. (2022). Analisis persiapan guru dalam pembelajaran media manipulatif matematika di sekolah dasar. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 507–511.
- Fitria, L., Sari, E. F., & Khairunnikmah, Z. F. (2024). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Penerapan Pendekatan Teaching At the Right Learning (Tarl). *Economic Education*, 13(1), 27–34.
- Fitriani, S. N. (2022). Analisis Peningkatan Kemampuan Literasi Siswa Dengan Metode ADABTA Melalui Pendekatan TARL. *BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(1), 69–78.

- Genap Tahun 2020/2021.” *Educatif Journal of Education Research* 4, no. 1 (2022): 27–35. <https://doi.org/10.36654/educatif.v4i1.89>.
- Handayani, R., Hawazi, D., & Mataram, U. (2024). PENGGUNAAN MEDIA AUGMENTED REALITY BERPENDEKATAN TaRL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA USE OF AUGMENTED REALITY MEDIA USING A TARL APPROACH TO IMPROVE PRIMARY SCHOOL STUDENTS ' MATHEMATICS LEARNING. 4(2), 91–100
- Hidayatni, N., & Fathani, A. H. (2023). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika dengan Model Pembelajaran PBL Disertai Pendekatan TaRL dan Komponen CASEL. *Mathema Journal*, 5 (2), 312-324.
- Kipli, Fiqrihah, S. K., & Murtadha, A. (2024). Pengaruh Public Speaking terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Agama Islam STAIN Majene. *Mauriduna: Journal of Islamic Studies*, 5(2), 112–123. <https://doi.org/10.37274/mauriduna.v5i2.1177>
- Lestari, Siti, Minsih Zifa, and Siti Fatimah. “Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Melalui Game Quizizz Pada Siswa Kelas III SD Negeri 1 Panunggalan SemesterAdnan, A. T. W., & Adi, P. (2024). Implementasi Media Quizizz sebagai Sarana Pembelajaran pada Materi Teks Berita untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 7 SMP di Era Society 5.0. *JoLLA Journal of Language Literature and Arts*, 4(9), 957–965. <https://doi.org/10.17977/um064v4i92024p957-965>
- Listyaningsih, E., Nugraheni, N., & Yuliasih, I. B. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Pendekatan TarlModel PBL Dalam Matematika Kelas V SDN Bendan Ngisor. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(6), 620–627. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8139269>
- Le, M. T. T., & Tran, K. V. (2024). University Students' Engagement with Feedback in a Quiz Platform: A Case Study of Quizizz. *Journal of University Teaching and Learning Practice*, 21(10). <https://doi.org/10.53761/4rbt5151>
- Masitoh, S. D., & Purbowati, D. (2024). Enhancing Teacher Professionalism in Indonesia: Challenges and Strategies for Digital Technology Utilization in the Society 5.0 Era. 4(2).
- Medianto, Rizka. “Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMPN 189 Jakarta.” bachelorThesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2023.
- Mubarokah, S. (2022). Tantangan Implementasi Pendekatan TaRL (Teaching at the Right Level) dalam Literasi Dasar yang Inklusif di Madrasah Ibtida'iyah Lombok Timur. *BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4 (1), 165–179
- Muniroh, A., Wirawati, B., & Darsono, D. (2024). Penerapan Pendekatan TaRL Berbantuan Media Papan Diagram untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SD. 4.
- Mustika Rahmayanti, S., Rahmantika Hadi, F., & Suryanti, L. (2023). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PBL MENGGUNAKAN PENDEKATAN TaRL. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 4545–4557.
- Nafisaturrafiah, Zaqiq. “KEEFEKTIFAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME QUIZIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V PADA TEMA 8 SUBTEMA 1 DI SD NEGERI 2 MENAWAN KABUPATEN GROBOGAN.” *Literasi*

- (Jurnal Pendidikan Dasar) 1, no. 1 (July 31, 2021).
<https://doi.org/10.26877/literasi.v1i1.9016>.
- Ningrum, M. C., Juwono, B., & Sucahyo, I. (2023). Implementasi Pendekatan TaRL untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Fisika. *PENDIPA Journal of Science Education*, 7(1), 94–99
- Nurhayati, N., Amin, S. M., Muawanah, M., Handayani, S., & Indrati, J. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas IV Sekolah Dasar melalui Pendekatan TARRL. *Juwara Jurnal Wawasan Dan Aksara*, 4(1), 140–149.
- Noroozi, O., Dehghanzadeh, H., & Talaei, E. (2020). Tinjauan sistematis tentang dampak pembelajaran berbasis permainan terhadap keterampilan argumentasi. *Entertainment Computing*, 35, Artikel 100369
- Osman, K., & Lee, TT (2014). Dampak Modul Multimedia Interaktif dengan Agen Pedagogis terhadap Pemahaman dan Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Elektrokimia. *Jurnal Internasional Pendidikan*
- Prananda, G., Friska, S. Y., & Susilawati, W. O. (2021). Pengaruh Media Konkret Terhadap Hasil Belajar Materi Operasi Hitung Campuran Bilangan Bulat Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 9(1), 1–10.
<https://doi.org/10.25273/jems.v9i1.8421>
- Rahim, F. Z., Fiqrillah, S. K., Rahim, R., & Aliza, N. (2025). ELMA (ENGLISH MADING) AS AN EDUCATIONAL MEDIA: IT IS APPLICATION IN IMPROVING LEARNING OUTCOMES.
- Rahmat Kurniawan & Siti Khumairah Fikrillah. (2024). ANALISIS STRATEGI GURU DALAM MEMBENTUK KEDISIPLINAN PESERTA DIDIK DI SMKN 5 MAJENE. *EI-FAKHURU*, 3(1), 61–79. <https://doi.org/10.46870/elfakhru.v3i1.869>
- Rika Widianita, D. (2023). ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA KONKRET DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS 2 MATERI PENGUKURAN DI SD SUPRIYADI 02 KOTA SEMARANG. *AT-TAWASSUTH: Jurnal Ekonomi Islam*, VIII(I), 1–19.
- Rajendran, M., Ray, M., Ilangovan, A., Xavier, Y. C. S., & Parthasarathy, G. (2024). Game-based learning and its impact on students' motivation and academic performance. *Multidisciplinary Reviews*, 8(3), 2025074. <https://doi.org/10.31893/multirev.2025074>
- Susanti, Alfera Bekti. “Upaya Peningkatan Hasil Belajar Daring Pada Tema Globalisasi Melalui Media Belajar Berbasis Game Edukasi Quizizz Siswa Kelas VI SD Negeri Kesongo 01 Kabupaten Semarang.” *JP3 (Jurnal Pendidikan Dan Profesi Pendidik)* 6, no. 1 (November 29, 2020): 73–82. <https://doi.org/10.26877/jp3.v6i1.7311>.
- Sari, Y., Ansya, Y. A., Alfianita, A., & Putri, P. A. (2023). Studi Literatur : Upaya Dan Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Dalam Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia. *Jurnal Guru Kita PGSD*, 8(1), 9. <https://doi.org/10.24114/jgk.v8i1.53931>
- Sulistiani, I. R. (2016). Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Dengan Menggunakan Media Benda Konkret (Manik –Manik Dan Sedotan) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar.

- Skoÿir, NB, & Štefanc, D. (2024). Beberapa refleksi tentang reformasi sekolah dasar dan pandangan terkait guru sekolah dasar. *Jurnal Studi Pendidikan Kontemporer/ Sodobna Pedagogika*, 75(1).
- Savitri, Astrid. *Bonus Demografi 2030: Menjawab Tantangan serta Peluang Edukasi 4.0 dan Revolusi Bisnis 4.0*. Penerbit Genesis, 2019.
- Tiana, Asna, Apri Damai Sagita Krissandi, and Marciana Sarwi. "Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Game Quizizz Pada Mata Pelajaran Matematika." *Jurnal Pendidikan Indonesia* 2, no. 6 (2021): 943–52.
- UIN Alauddin Makassar, Amrullah, M. I., Wasilah, W., & Marwati, M. (2015). SEKOLAH SEPAKBOLA DI MAKASSAR. *Nature : National Academic Journal of Architecture*, 2(1), 122–134. <https://doi.org/10.24252/nature.v2i1a11>
- VICRATINA : Jurnal Kependidikan Dan Keislaman, 10(2), 22–23. <http://riset.unisma.ac.id/index.php/fai/article/view/166>
- Yuliana, N. D., & Budianti, Y. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Konkret Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas Ii Sekolah Dasar Negeri Babelan Kota 06 Kecamatan Babelan Kabupaten Bekasi. *Pedagogik : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 34–40.
- Zainudin, Z. A., & Zulkiply, N. (2023). Gamification in Learning: Students' Motivation and Cognitive Engagement in Learning Business Using Quizizz. *Asian Journal of University Education*, 19(4), 823–833. <https://doi.org/10.24191/ajue.v19i4.24928>