

## **PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUKASI DENGAN QUIZIZZ TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN MATA PELAJARAN IPAS SISWA KELAS V**

**Rafli Rizky Tha-ariq Hartono** <sup>\*1</sup>, **Maryanti Setyaningsih** <sup>2</sup>  
<sup>1,2</sup>Prodi PGSD, FKIP, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA,  
Kota Jakarta Timur, DKI Jakarta, Indonesia.  
<sup>\*</sup>Penulis korespondensi  
e-mail: [rrthz413@gmail.com](mailto:rrthz413@gmail.com) <sup>1</sup>, [maryanti.setyaningsih@uhamka.ac.id](mailto:maryanti.setyaningsih@uhamka.ac.id) <sup>2</sup>

*Article history:*

*Submitted: July. 17<sup>th</sup>, 2025; Revised: July 31<sup>st</sup>, 2025; Accepted: Aug. 17<sup>th</sup>, 2025; Published: Oct. 15<sup>th</sup>, 2025*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bermaksud mengetahui pengaruh pembelajaran berbasis *game* edukasi menggunakan aplikasi Quizizz terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V SDN Pegadungan 14. Metode kuantitatif dengan quasi-eksperimen design tipe one group pretest-posttest digunakan dalam riset ini. Sampel penelitian terdiri dari 31 siswa yang diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan Quizizz selama beberapa pertemuan. Instrumen yang digunakan berupa angket dan soal pretest-posttest untuk mengukur minat belajar siswa. Hasil analisis memperlihatkan kenaikan signifikan pada minat belajar siswa setelah pembelajaran berbasis Quizizz diterapkan. Data N-Gain menunjukkan mayoritas siswa berada pada kategori sedang hingga tinggi. Hasil uji t menunjukkan nilai signifikansi  $< 0,05$ , dan *effect size* menunjukkan pengaruh yang sangat besar. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan minat belajar siswa secara efektif. Maka, Quizizz bisa dijadikan alternatif strategi belajar interaktif serta menyenangkan guna meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPAS.

**Kata Kunci:** quizizz; game edukasi; minat belajar; IPAS; siswa sekolah dasar

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan pilar utama dalam mencetak generasi yang cerdas, kritis, dan berkarakter. Kurikulum Merdeka menghadirkan pembaruan dalam pendekatan pembelajaran, salah satunya dengan memadukan mata pelajaran IPA serta IPS jadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Mata pelajaran ini menuntut siswa untuk mampu memahami lingkungan secara menyeluruh, baik dari sisi alam maupun sosial. Namun dalam implementasinya, pembelajaran IPAS masih kerap menggunakan metode pembelajaran konvensional yang kurang menarik dan minim interaksi sering kali menyebabkan rendahnya minat belajar siswa di jenjang sekolah dasar.

Di Kurikulum Merdeka, mata pelajaran IPA serta IPS disatukan jadi satu bentuk pembelajaran terpadu yang dikenal dengan nama IPAS, yaitu integrasi antara kedua bidang ilmu tersebut. (Rahmah, 2024) Penggabungan tersebut didasarkan pada pandangan bahwa siswa sekolah dasar cenderung memandang segala hal secara menyeluruh dan terpadu, bukan sebagai bagian yang terpisah-pisah. Melalui pendekatan IPAS, siswa didorong untuk mengembangkan Kemampuan untuk mengevaluasi masalah secara logis, menghasilkan ide-ide baru, dan menyelesaikan persoalan secara efektif. Melalui pembelajaran IPAS, diharap siswa bukan semata-mata menambah wawasan, melainkan membangun keterampilan dan sikap positif dalam mengatasi berbagai

tantangan yang ada di lingkungan mereka. Minat belajar menjadi salah satu aspek utama memengaruhi keberhasilan siswa menjalani proses pembelajaran. Siswa mempunyai minat belajar besar umumnya lebih konsentrasi, terlibat secara aktif, serta menunjukkan antusiasme memahami materi yang disampaikan. Sebaliknya, rendahnya minat belajar menyebabkan kurangnya partisipasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Fauziah, 2018). Untuk itu, guru perlu mencari strategi salah satu upaya untuk mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran adalah dengan memanfaatkan teknologi pembelajaran berbasis *game* edukatif. Rendahnya minat belajar siswa sendiri bukan terjadi tanpa alasan. Salah satu faktor eksternal yang memengaruhinya adalah kurangnya pemanfaatan media pembelajaran oleh guru yang seharusnya mampu membangkitkan minat dan ketertarikan siswa dalam belajar. Hal ini sering kali terjadi karena keterbatasan pengetahuan dan keterampilan guru menggunakan media pembelajaran. Akibatnya, proses pembelajaran Cuma berfokus pada pemberian tugas dari lembar kerja siswa tanpa melibatkan pendekatan yang lebih interaktif atau menarik. Kondisi tersebut tentu dapat menyebabkan turunnya minat belajar peserta didik. Seperti yang telah diungkapkan oleh (Awalia, 2021) minat belajar dapat dibangkitkan melalui penerapan menarik serta menstimulasi keaktifan siswa. Dengan cara ini, perlahan-lahan minat belajar bakal tumbuh dalam diri peserta didik, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap pencapaian hasil belajar yang optimal. Minat merupakan dorongan dari dalam diri yg ditandai dengan rasa ketertarikan atau kesenangan kepada suatu hal, tanpa adanya pengaruh dari pihak luar (Yunitasari, 2020).

Membangun minat belajar siswa sedari awal dapat dilakukan melalui penyampaian faedah mengkaji materi yang akan disampaikan (Nurmaulidina, 2020). Secara umum, minat dapat diartikan sebagai proses penerimaan keterkaitan antara individu dengan lingkungan eksternalnya. Makin besar rasa relevansi dirasa, makin besar pula minat yang muncul. Minat juga menggambarkan suatu kecenderungan dan antusiasme yang tinggi, atau dorongan kuat terhadap suatu hal tertentu (Prestasi, 2019). aktualisasi diri minat sendiri bisa ditunjukkan menggunakan selera seseorang Minat peserta didik terhadap suatu hal dapat berbeda-beda, tergantung cara yang dipakai selama belajar-mengajar. Guna menumbuhkan minat belajar, materi pelajaran sebaiknya dikaitkan dengan realitas serta kebutuhan siswa agar pembelajaran terasa relevan dan bernilai bagi diri mereka. Minat berperan signifikan di hasil dan kelancaran belajar siswa (Tambunan, 2018). Jika siswa mempunyai minat belajar yang besar, mereka akan merasa senang dan lebih memperhatikan pembelajaran (Yulistiarawati, 2021). Media pembelajaran merupakan bagian krusial dalam kegiatan belajar mengajar. Umumnya, guru memanfaatkan media ini sebagai alat bantu guna memperjelas dan mempermudah pemaparan materi kepada siswa. Pengaplikasian media dikegiatan belajar berperan penting tidak hanya membantu pemahaman, tetapi juga mampu membangkitkan minat, rasa ingin tahu, serta meningkatkan motivasi belajar. Media pembelajaran pun berperan dalam memberikan pengaruh psikologis yang positif terhadap jalannya proses belajar siswa. Berdasar Wiratmojo dan Sasonohardjo dalam (Junaidi, 2019) penerapan media dilangkah awal pengajaran amat mendukung efektivitas

dalam menyampaikan materi dan pesan pembelajaran. Hal serupa juga disampaikan (Zaini, 2017) bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sarana perantara yang dibutuhkan peserta didik, sehingga guru dapat mengarahkan perhatian siswa agar tetap fokus dan tidak mudah merasa bosan selama proses belajar berlangsung. Media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar yang dapat mendukung guru dalam memperluas pengetahuan siswa. Melalui pemakaian aneka bentuk media, guru dapat menyampaikan materi secara lebih menarik dan informatif. Penggunaan media ini mampu mendorong minat siswa untuk mempelajari hal-hal baru yang disampaikan, sehingga materi lebih mudah dipahami. Pada ini langkah, informasi visual berwarna mencolok cenderung lebih mudah diingat siswa serta desain yang menarik dan komunikatif (Al Hakim, 2021). Sejalan itu (Wulandari, 2023) mengatakan media pembelajaran memiliki fungsi yang krusial pada kegiatan mengajar. Guru sering memanfaatkan media sebagai sarana pendukung dalam menyampaikan materi, sehingga informasi dapat diterima dan dipahami siswa dengan lebih mudah dan efisien. Selain itu, pemanfaatan media dalam pembelajaran juga dapat menumbuhkan minat belajar, memotivasi siswa, serta memberikan pengaruh psikologis yang positif terhadap proses pembelajaran. Menurut (Tafonao, 2018) bahwa media pembelajaran dapat membantu guru dalam penyampaian materi pembelajaran, meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dan perhatian siswa pada pembelajaran. Media pembelajaran yang mudah pembuatan dan penggunaannya sangat diperlukan guru saat ini. Hal ini menjadikan peran guru tidak hanya menjelaskan materi pelajaran, guru menjadi mampu juga menggunakan

teknologi sebagai media pembelajaran (Nissa, 2021). Menurut (Hasan, 2021) Media pembelajaran meliputi berbagai jenis alat atau sarana yang digunakan sebagai perantara antara pendidik berfungsi fasilitator pengetahuan, serta siswa penerimanya, dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa supaya mereka bisa ikut aktif diproses pembelajar yang lebih bermakna. Quizizz merupakan platform pembelajaran interaktif berbasis *game* yang dirancang dalam rangka meningkatkan keaktifan serta motivasi belajar peserta didik. Dengan demikian menyediakan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui fitur seperti kuis interaktif, papan peringkat, dan umpan balik instan, platform ini mendorong siswa lebih aktif di proses belajar-mengajar. Sejumlah riset telah membuktikan pemanfaatan Quizizz berdampak positif terhadap peningkatan minat dan hasil belajar peserta didik. Sementara itu, permainan dapat diartikan sebagai suatu bentuk aktivitas yang melibatkan interaksi antar pemain melalui aturan-aturan tertentu yang telah ditetapkan guna mencapai tujuan tertentu (Sadiman, 2010). Dengan desain yang menarik dan gamified, Quizizz membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Platform ini memberikan kesempatan untuk belajar mandiri sambil bersaing dengan teman-teman, sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa. Quizizz merupakan webtool berbasis pendidikan yang membuat seluruh siswa di kelas dapat ikut serta bermain bersama dalam kegiatan pembelajaran (zhao, 2019). Quizizz mendorong kolaborasi dan komunikasi di antara siswa.

Namun Meskipun begitu, masih terbatas jumlah penelitian yang membahas penggunaan Quizizz dalam pembelajaran

IPAS di tingkat sekolah dasar. Penelitian ini secara khusus diarahkan pada siswa kelas V, dengan tujuan mengetahui sejauh mana pengaruh penerapan pembelajaran berbasis

*game* edukatif melalui platform *Quizizz* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas V SDN Pegadungan 14.

## METODE

Penelitian ini menerapkan metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Secara spesifik, desain yang dipakai One Group Pre-test Post-test Design, dimana pengukuran dilaksanakan sebelum serta sesudah perlakuan diberikan pada satu kelompok siswa. Metode ini dipilih karena memudahkan untuk melihat seberapa baik siswa belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Desain ini mengikuti prosedur eksperimen yang dikemukakan (Sugiyono, 2022) yang menyatakan bahwa dalam kerangka praeksperimen, satu kelompok dievaluasi pra dan pasca perlakuan. Penelitian dilaksanakan di SDN Pegadungan 14 dengan jumlah partisipan 31 orang dari kelas 5 SD.

Tes pilihan ganda yang mencakup dua puluh pertanyaan yang disusun menurut tingkat kesulitan C4 (analisis), C5 (evaluasi), dan C6 (kreasi) taksonomi Bloom digunakan sebagai instrumen utama untuk mengevaluasi hasil belajar siswa. Untuk memberikan penilaian yang lebih menyeluruh terhadap pemahaman siswa, pertanyaan-pertanyaan ini dirancang untuk mengukur kemampuan mereka dalam mengatasi masalah matematika yang menantang. Pelaksanaan pre-test dan post-test bertujuan untuk menilai sejauh mana intervensi pembelajaran berdampak pada perkembangan hasil belajar siswa.

Penelitian ini diawali dengan **identifikasi masalah**, yakni rendahnya minat belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS akibat metode pembelajaran konvensional yang kurang interaktif. Berdasarkan hal ini, peneliti merumuskan

tujuan untuk mengetahui apakah penggunaan **media pembelajaran berbasis game edukasi melalui aplikasi Quizizz** dapat meningkatkan minat belajar siswa. Setelah tujuan dan hipotesis ditetapkan, peneliti melanjutkan dengan **menyusun instrumen penelitian** berupa angket minat belajar serta soal pretest dan posttest yang mengacu pada taksonomi Bloom tingkat C4 hingga C6. Instrumen ini dirancang untuk mengukur perubahan minat belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Tahap berikutnya adalah **pelaksanaan pre-test**, yang dilakukan sebelum siswa menerima perlakuan pembelajaran. Pre-test ini bertujuan mengukur tingkat awal minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPAS. Setelah itu, siswa diberikan **perlakuan berupa pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz** selama beberapa pertemuan. Pada tahap ini, proses belajar dirancang semenarik mungkin, menggunakan elemen gamifikasi, seperti kuis interaktif, leaderboard, dan umpan balik langsung dari sistem. Setelah sesi pembelajaran selesai, siswa mengikuti **post-test** untuk melihat adanya perubahan atau peningkatan pada minat belajar mereka. Selanjutnya, data pre-test dan post-test yang telah dikumpulkan dianalisis melalui perhitungan **N-Gain**, serta dilakukan uji **normalitas, homogenitas, dan uji-t** menggunakan software SPSS. Hasilnya menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam minat belajar siswa, dengan sebagian besar siswa berada dalam kategori peningkatan sedang hingga tinggi.

Akhirnya, peneliti melakukan **penarikan kesimpulan**, yang menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* sebagai media pembelajaran **berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan minat**

**belajar siswa**. Dengan demikian, *Quizizz* dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran interaktif dalam Kurikulum Merdeka, khususnya untuk mata pelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Siswa kelas V SDN Pegadungan 14 mengikuti tes yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian ini. Dalam penelitian ini, satu kelompok siswa berpartisipasi dalam desain pra-eksperimental menggunakan pendekatan *One Group Pre-test Post-test*. Penelitian oleh (Demmy Arfani Arafah, 2023) juga menggunakan pendekatan ini untuk melihat pengaruh *Quizizz* terhadap minat siswa, dan menyatakan adanya peningkatan

signifikan setelah perlakuan. Sebelum penerapan pembelajaran berbasis *game* edukasi menggunakan media *Quizizz*, siswa melakukan *pre-test* untuk evaluasi awal. Selain itu, peserta terlibat dalam proses pembelajaran IPAS menggunakan media *Quizizz* selama beberapa sesi. Post-test diberikan setelah perlakuan untuk mengukur seberapa besar hasil belajar siswa dalam matematika telah meningkat.

Tabel 1. Hasil Nilai Pretest dan Posttest

| Pretest | Posttest | Kelompok | Nilai | Ngain | Kategori Ngain |
|---------|----------|----------|-------|-------|----------------|
| 55      | 80       | 1        | 55    | 0,56  | 4              |
| 60      | 80       | 1        | 60    | 0,5   | 4              |
| 65      | 90       | 1        | 65    | 0,71  | 5              |
| 50      | 65       | 1        | 50    | 0,3   | 3              |
| 75      | 90       | 1        | 75    | 0,6   | 4              |
| 80      | 95       | 1        | 80    | 0,75  | 5              |
| 65      | 75       | 1        | 65    | 0,29  | 3              |
| 60      | 85       | 1        | 60    | 0,63  | 4              |
| 85      | 100      | 1        | 85    | 1     | 5              |
| 75      | 95       | 1        | 75    | 0,8   | 5              |
| 70      | 90       | 1        | 70    | 0,67  | 4              |
| 55      | 80       | 1        | 55    | 0,56  | 4              |
| 70      | 85       | 1        | 70    | 0,5   | 4              |
| 80      | 90       | 1        | 80    | 0,5   | 4              |
| 55      | 70       | 1        | 55    | 0,33  | 4              |
| 50      | 65       | 1        | 50    | 0,3   | 3              |
| 65      | 90       | 1        | 65    | 0,71  | 5              |
| 60      | 85       | 1        | 60    | 0,63  | 4              |
| 75      | 90       | 1        | 75    | 0,6   | 4              |
| 70      | 80       | 1        | 70    | 0,33  | 4              |
| 65      | 90       | 1        | 65    | 0,71  | 5              |
| 60      | 80       | 1        | 60    | 0,5   | 4              |
| 85      | 95       | 1        | 85    | 0,67  | 4              |
| 90      | 100      | 1        | 90    | 1     | 5              |
| 55      | 80       | 1        | 55    | 0,56  | 4              |

|    |    |   |    |      |   |
|----|----|---|----|------|---|
| 65 | 85 | 1 | 65 | 0,57 | 4 |
| 70 | 95 | 1 | 70 | 0,83 | 5 |
| 75 | 85 | 1 | 75 | 0,4  | 4 |
| 60 | 75 | 1 | 60 | 0,38 | 4 |
| 55 | 70 | 1 | 55 | 0,33 | 4 |
| 80 | 95 | 1 | 80 | 0,75 | 5 |

Tabel 1 menyajikan hasil analisis data pre-test dan post-test siswa yang diperoleh melalui pengolahan menggunakan software SPSS. Tampilan tersebut memperlihatkan skor individu sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran, yang menjadi dasar dalam melakukan analisis statistik lanjutan seperti uji normalitas dan uji-t berpasangan. Hasil analisis statistik yang digunakan untuk menilai seberapa besar model pembelajaran meningkatkan kinerja siswa dalam matematika akan ditunjukkan pada bagian berikutnya, bersama dengan data komprehensif, seperti skor *pre-test* dan *post-test* siswa yang berpartisipasi dalam pembelajaran berbasis *game* edukasi menggunakan Quizizz.

### Data Hasil Belajar *Pre-test* dan *Pos-Test*

Tabel 2. Daftar klasifikasi dan frekuensi presentase N-Gain

| <i>Normalized Gain</i> | Klasifikasi       | Jumlah Siswa | Frekuensi Presentase (%) |
|------------------------|-------------------|--------------|--------------------------|
| -1,00≤0,00             | Terjadi Penurunan | -            | -                        |
| g=0,00                 | Tetap             | -            | -                        |
| 0,00<g<0,30            | Rendah            | 3            | 9,7%                     |
| 0,30<g<0,70            | Sedang            | 19           | 61,3%                    |
| 0,70<g<1,00            | Tinggi            | 9            | 29,0%                    |
| Jumlah                 |                   | 31           | 100%                     |

Metode N-Gain diterapkan untuk mengolah data pre-test dan post-test, yang selanjutnya dianalisis secara deskriptif guna memperoleh informasi mengenai rata-rata, nilai tertinggi dan terendah, serta simpangan baku. Hasil perhitungan N-Gain disajikan pada Tabel 2.

Berdasarkan tabel 2 *Normalized Gain* yang disajikan, diketahui bahwa distribusi *normalized gain* (g) pada minat belajar siswa setelah penerapan pembelajaran berbasis *game* edukasi menggunakan aplikasi Quizizz menunjukkan variasi peningkatan yang berbeda-beda. Dari total 31 siswa yang menjadi subjek penelitian, tidak terdapat siswa yang mengalami penurunan ( $g < 0$ ) maupun yang tidak mengalami perubahan ( $g = 0$ ) dalam minat belajar mereka. Hal ini mengindikasikan bahwa seluruh siswa mengalami peningkatan, meskipun dengan tingkat yang bervariasi.

Sebanyak **3 siswa (9,7%)** berada dalam kategori **rendah** ( $0 < g < 0,30$ ), menunjukkan peningkatan minat belajar yang terbatas. Sementara itu, **mayoritas siswa**, yaitu **19 siswa (61,3%)**, termasuk dalam kategori **sedang** ( $0,30 \leq g < 0,70$ ), yang mencerminkan adanya peningkatan minat belajar yang cukup signifikan. Selain itu, terdapat **9 siswa (29,0%)** yang mencapai kategori **tinggi** ( $0,70 \leq g < 1,00$ ), yang menunjukkan bahwa Pembelajaran berbasis Quizizz secara signifikan meningkatkan minat belajar peserta didik.

Secara keseluruhan, data ini menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran berbasis *game* edukasi menggunakan Quizizz dapat meningkatkan minat belajar siswa secara umum, dengan sebagian besar siswa menunjukkan peningkatan pada kategori sedang hingga tinggi. Hal ini memperkuat dugaan bahwa pendekatan pembelajaran yang melibatkan

elemen interaktif dan menyenangkan seperti *game* edukasi mampu meningkatkan keterlibatan serta ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu penelitian ini di perkuat dengan penelitian (Joubert M. Dame, 2022) menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif seperti *Quizizz* meningkatkan motivasi belajar siswa hingga 56,7%, dengan kontribusi signifikan terhadap keaktifan belajar.

### Data Hasil Analisis Deskriptif Pre-test Dan Post-Test.

Setelah perhitungan N-Gain, analisis deskriptif dilakukan pada data untuk menilai bagaimana pembelajaran berbasis *game* dengan *quizizz* memengaruhi hasil belajar siswa dalam matematika baik sebelum maupun setelah intervensi. Tabel 3 di bawah ini menampilkan temuan analisis deskriptif skor pretest dan posttest:

Tabel 3. Data Hasil Analisis Deskriptif Pre-test Dan Post-Test.

| Descriptive Statistics |    |         |         |       |                |
|------------------------|----|---------|---------|-------|----------------|
|                        | N  | Minimum | Maximum | Mean  | Std. Deviation |
| Pretest                | 31 | 50      | 90      | 67,10 | 10,861         |
| Posttest               | 31 | 65      | 100     | 84,84 | 9,529          |
| Valid N (listwise)     | 31 |         |         |       |                |

Tabel 3 menunjukkan bahwa Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif, diketahui bahwa rata-rata nilai pretest minat belajar siswa sebelum diberikan perlakuan menggunakan pembelajaran berbasis *game* edukasi *Quizizz* adalah sebesar 67,10 dengan standar deviasi sebesar 10,861. Nilai minimum pretest tercatat sebesar 50 dan nilai maksimum sebesar 90. Setelah perlakuan diberikan, nilai posttest menunjukkan adanya peningkatan, dengan rata-rata sebesar 84,84 dan standar deviasi sebesar 9,529. Nilai minimum posttest adalah 65 dan nilai maksimum mencapai 100. Peningkatan nilai rata-rata dari pretest ke posttest menunjukkan bahwa

pembelajaran berbasis *Quizizz* memberikan dampak positif terhadap minat belajar siswa. Selain itu, penurunan standar deviasi mengindikasikan bahwa hasil posttest siswa lebih merata, yang berarti peningkatan minat belajar terjadi secara relatif konsisten di antara seluruh siswa. Hasil ini memperkuat dugaan bahwa metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan seperti *Quizizz* efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

### Uji Normalitas

Uji normalitas distribusi data hasil belajar siswa diperiksa menggunakan uji *Shapiro-Wilk*. Karena uji *Shapiro-Wilk* paling cocok untuk ukuran sampel kecil ( $n < 50$ ), yang sesuai dengan jumlah peserta dalam penelitian ini, maka uji ini digunakan. Berdasarkan temuan pre-test dan post-test, penilaian dilakukan menggunakan software SPSS. Tabel 4 di bawah ini menampilkan temuan dari perhitungan untuk uji normalitas:

Tabel 4. Hasil Analisis Statistik Uji Normalitas Data Pre-Test Dan Post-Test

| Tests of Normality |                                 |    |      |              |    |      |
|--------------------|---------------------------------|----|------|--------------|----|------|
|                    | Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup> |    |      | Shapiro-Wilk |    |      |
|                    | Statistic                       | df | Sig. | Statistic    | df | Sig. |
| Pretest            | ,130                            | 31 | ,193 | ,956         | 31 | ,228 |
| Posttest           | ,158                            | 31 | ,048 | ,945         | 31 | ,113 |

Untuk Berdasarkan hasil uji normalitas yang dilakukan dengan menggunakan dua metode, yaitu *Kolmogorov-Smirnov* dan *Shapiro-Wilk*, diketahui bahwa data pretest dan posttest memiliki hasil yang berbeda dalam hal distribusi normalitas. Pada data pretest, nilai signifikansi *Kolmogorov-Smirnov* sebesar 0,193 dan nilai *Shapiro-Wilk*

sebesar 0,228. Karena kedua nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data pretest berdistribusi normal.

Sementara itu, pada data posttest, nilai signifikansi *Kolmogorov-Smirnov* adalah 0,048 (lebih kecil dari 0,05), yang secara statistik menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal jika hanya mengacu pada uji ini. Namun, uji *Shapiro-Wilk* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,113 (lebih besar dari 0,05), yang berarti data posttest masih dapat dianggap berdistribusi normal berdasarkan uji ini.

Karena sampel dalam penelitian ini berjumlah 31 orang, maka pengambilan keputusan sebaiknya lebih mempertimbangkan hasil dari uji *Shapiro-Wilk*, yang lebih direkomendasikan untuk sampel kecil ( $n < 50$ ). Dengan demikian, baik data pretest maupun *posttest* dapat disimpulkan Memiliki sebaran data yang **normal**, sehingga memenuhi salah satu syarat untuk menerapkan uji parametrik, seperti uji *t* (*paired t-test*).

### Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah beberapa varian populasi adalah sama atau tidak. Uji ini dilakukan sebagai prasyarat dalam analisis *independent sample t test* dan *Anova*. (Usmadi, PENGUJIAN PERSYARATAN ANALISIS, 2020) Sebelum melakukan analisis apa pun, uji homogenitas varians digunakan untuk melihat apakah data menunjukkan variasi yang konsisten di seluruh kelompok. Penelitian ini menggunakan teknik Uji Levene dan dilakukan menggunakan software SPSS, dengan menggunakan data hasil belajar siswa. (Usmadi, inovasi pendidikan, 2020) Uji Levene menggunakan analisis varian satu arah. Data ditransformasikan dengan

jalan mencari selisih masing-masing skor dengan rata-rata kelompoknya. Tabel 5 di atas ini menampilkan hasil uji homogenitas:

Tabel 5. Hasil Analisis Statistik Uji Homogenitas dengan Levene's Test

|       |                                      | Levene Statistic | df1 | df2    | Sig. |
|-------|--------------------------------------|------------------|-----|--------|------|
| Nilai | Based on Mean                        | 1,032            | 1   | 60     | ,314 |
|       | Based on Median                      | ,711             | 1   | 60     | ,403 |
|       | Based on Median and with adjusted df | ,711             | 1   | 58,942 | ,403 |
|       | Based on trimmed mean                | 1,024            | 1   | 60     | ,316 |

Berdasarkan hasil uji homogenitas varians yang ditampilkan pada Tabel X, diketahui bahwa nilai signifikansi (Sig.) Levene's Test berdasarkan mean adalah sebesar 0,314. Karena nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa **data memiliki varians yang homogen**. Hal ini berarti bahwa terdapat kesamaan varians antara kelompok data pretest dan posttest, yang merupakan salah satu syarat untuk melakukan uji parametrik seperti *paired sample t-test*. Dengan kata lain, penyebaran data antara kedua kelompok tidak berbeda secara signifikan, sehingga data dinyatakan memenuhi asumsi homogenitas. Kondisi ini memperkuat validitas dari analisis lanjutan yang digunakan untuk menguji pengaruh perlakuan terhadap minat belajar siswa.

### Uji Univariat t-test

Setelah penggunaan pendekatan pembelajaran berbasis *game* dengan

Tabel 6. Hasil Analisis Statistik Uji Paired Sample Test

|        |                  | Mean    |       | Std. Deviation |  | Paired Differences |         | 95% Confidence Interval of the Difference |       | t  | df | Sig. (2-tailed) |
|--------|------------------|---------|-------|----------------|--|--------------------|---------|-------------------------------------------|-------|----|----|-----------------|
|        |                  |         |       |                |  | Mean               |         | Lower                                     | Upper |    |    |                 |
| Pair 1 | Pretest-Posttest | -17,742 | 5,603 | 1,006          |  | -19,797            | -15,687 | -17,829                                   |       | 30 |    | <,001           |



quizizz, skor pre-test dan post-test dibandingkan menggunakan uji-t untuk melihat apakah ada perubahan yang signifikan. Uji-T Sampel Berpasangan digunakan dalam penyelidikan ini menggunakan *software* SPSS. Hasil uji digunakan untuk mengevaluasi seberapa baik siswa diperlakukan. Tabel 6 di bawah ini menampilkan hasil pengujian:

Berdasarkan hasil analisis menggunakan Paired Sample t-Test pada Tabel X, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest minat belajar siswa. Nilai rata-rata selisih antara pretest dan posttest adalah sebesar **-17,742**, yang berarti terjadi peningkatan nilai posttest sebesar 17,742 poin setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran berbasis *game* edukasi dengan *Quizizz*. Nilai t hitung sebesar **-17,629** dengan **derajat kebebasan (df) = 30**, dan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar **< 0,001**, yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa perbedaan antara nilai pretest dan posttest **sangat signifikan secara statistik**.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis *game* edukasi menggunakan aplikasi *Quizizz* **berpengaruh signifikan dalam meningkatkan minat belajar siswa** pada mata pelajaran IPAS di kelas V SDN Pegadungan 14. Hasil ini konsisten dengan teori dan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan minat belajar peserta didik secara efektif. Menurut (Salsabila, 2020) penggunaan aplikasi *quizizz* merupakan strategi yang dapat digunakan dalam melibatkan partisipasi aktif siswa. Karena *quizizz* merupakan media pembelajaran yang baik digunakan serta menyenangkan tanpa

kehilangan makna dari pembelajaran itu sendiri. Selain itu, dalam penelitian relevan yang dilakukan oleh (Citra, 2020) mendapatkan hasil bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *game* edukasi *quizizz* efektif meningkatkan hasil belajar siswa.

### Effect Size

Table 7. Hasil Uji Effect Size Paired Sample

| Paired Samples Effect Sizes |                    |                    |                           |                |                         |        |
|-----------------------------|--------------------|--------------------|---------------------------|----------------|-------------------------|--------|
|                             |                    |                    | Standardizer <sup>a</sup> | Point Estimate | 95% Confidence Interval |        |
|                             |                    |                    |                           |                | Lower                   | Upper  |
| Pair 1                      | Pretest - Posttest | Cohen's d          | 5,603                     | -3,166         | -4,033                  | -2,290 |
|                             |                    | Hedges' correction | 5,675                     | -3,127         | -3,982                  | -2,261 |

a. The denominator used in estimating the effect sizes.

Cohen's d uses the sample standard deviation of the mean difference.

Hedges' correction uses the sample standard deviation of the mean difference, plus a correction factor.

Berdasarkan hasil analisis *effect size* yang ditampilkan pada Tabel X, diperoleh nilai **Cohen's d** sebesar **-3,166** dan **Hedges' correction** sebesar **-3,127**. Meskipun bertanda negatif, nilai ini menunjukkan bahwa terjadi **peningkatan yang sangat besar (very large effect)** pada hasil posttest dibandingkan pretest, karena arah perbandingan yang digunakan adalah "Pretest - Posttest". Dalam interpretasi Cohen's d, nilai di atas 0,8 sudah tergolong besar, dan hasil yang mencapai di atas 3 menunjukkan **dampak yang sangat kuat** dari perlakuan terhadap variabel yang diukur. Seperti yang dikatakan (Dyana Fatikhasari, 2024) dalam penelitiannya bahwa siswa merespons positif Penggunaan *quizizz*. Mereka merasa lebih antusias dalam mengikuti pelajaran dan termotivasi untuk belajar lebih lanjut karena cara penyajian soal yang interaktif dan menyenangkan. Hal ini memperkuat temuan bahwa **penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi**

dengan *Quizizz* memberikan pengaruh yang signifikan dan sangat kuat dalam meningkatkan minat belajar siswa. Interval kepercayaan 95% dari Cohen's d berada pada rentang **-4,033 hingga -2,290**, dan pada Hedges' correction berada pada **-3,982 hingga -2,261**, yang keduanya tidak mencakup angka nol. Hal ini menunjukkan bahwa hasil *effect size* ini **stabil dan**

## KESIMPULAN

Merujuk temuan data serta pembahasan, ditarik kesimpulan Pembelajaran berbasis *game* edukasi dengan *Quizizz* berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V di SDN Pegadungan 14. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan skor minat belajar pada kelas eksperimen secara signifikan dibandingkan kelas kontrol. Penerapan *Quizizz* sebagai media pembelajaran mendorong partisipasi

signifikan, serta bukan hasil dari kebetulan statistik. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran memberikan pengaruh yang signifikan dan efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas V SDN Pegadungan 14.

aktif siswa, menumbuhkan semangat kompetisi yang sehat, serta meningkatkan fokus dan keterlibatan dalam proses pembelajaran. Fitur-fitur seperti feedback langsung, leaderboard, dan tampilan visual interaktif terbukti efektif dalam memotivasi siswa. Pendekatan gamifikasi dapat meningkatkan minat siswa, yang merupakan salah satu indikator keberhasilan proses pendidikan di sekolah dasar.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih kepada pihak sekolah, bapak/ibu guru, siswa/i SDN Pegadungan 14 yang telah berpartisipasi pada penelitian ini. Untuk Angkatan 21 PGSD FKIP UHAMKA.

## REFERENSI

- Al Hakim, R. R. (2021). Rancang bangun media pembelajaran matematika berbasis android pada materi kalkulus diferensial. In *Prosiding Seminar Pendidikan Matematika dan Matematika*, 367.<https://doi.org/10.21831/pspmm.v3i0.133>
- Awalia, L. M. (2021). Analisis Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Daring Terhadap Minat Belajar Siswa Di Desa Karangmalang. *Basicedu*, 3940–3949.<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1354>

- Citra, C. A. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 261-272.<https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p261-272>
- Demmy Arfani Arafah, A. D. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran *Quiziz* terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran Akidah di SD Mathla'ul Khoeriyah. *Bandung Conference Series: Islamic Education*.<https://doi.org/10.29313/bcsied.v3i1.5995>
- Dyana Fatikhasari, M. M. (2024). PENERAPAN MEDIA INTERAKTIF QUIZIZZUNTUK

- MENGEMBANGKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATERI BARISAN DAN DERET ARITMETIKA. *ELIPS: JURNAL PENDIDIKAN MATEMATIKA*, 238. <https://doi.org/10.47650/elips.v5i2.1429>
- Fauziah, A. R. (2018). Hubungan Antara Motivasi Belajar Dengan Minat Belajar Siswa Kelas Iv Sdn Poris Gaga 05 Kota Tangerang. *Jpsd (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 48-53. <https://doi.org/10.26555/jpsd.v4i1.a9594>
- Hasan, M. M. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Grup.
- Joubert M. Dame, J. W. (2022). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO DAN MEDIA INTERAKTIF QUIZZZ TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PADA SISWA SMK NEGERI 2 TONDANO. *Literacy: Jurnal Pendidikan Ekonomi*. <https://doi.org/10.53682/literacyjpe.v3i1.4049>
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review: Jurnal panajemen pendidikan dan pelatihan*, 45-56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Nissa, S. F. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2854–2860. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.880>
- Nurmaulidina, S. &. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Online Dalam Pemahaman Dan. . 248–251. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.880>
- Prestasi, T. &. (2019). Hubungan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Fisika. . 2. <https://doi.org/10.31539/spej.v2i2.727>
- Rahmah, D. A. (2024). Analisis Kesulitan Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 1246–1253. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.4825>
- Sadiman, A. S. (2010). *Media Pendidikan. Jakarta: Pustekkom Dikbud dan PT RajaGrafindo Persada.*
- Salsabila, U. H. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 163-173. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian*. . bandung: ALFABETA, CV.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. . *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tambunan, M. I. (2018). Pengaruh Minat Dan Kebiasaan Belajar Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Sma Se-Kota Stabat. 109–115. <https://doi.org/10.30821/biolokus.v1i2.351>
- Usmadi. (2020, maret). inovasi pendidikan. *PENGUJIAN PERSYARATAN ANALISIS*, 54. <https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281>
- Usmadi. (2020). *PENGUJIAN PERSYARATAN ANALISIS. inovasi pendidikan*, 51. <https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281>
- Wulandari, A. P. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. . *Journal on Education*,

- 3928–3936. [.https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074](https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074)
- Yulistiarawati, D. (2021). Analisis Minat Belajar Siswa dalam Penggunaan Aplikasi Belajar Quizizz pada Pembelajaran Tematik Kelas III Sekolah Dasar. . *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 573-584.<https://doi.org/10.17977/um065v1i72021p573-584>
- Yunitasari, R. &. (2020). Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Masa Covid-19. . *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 232–243.<https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i3.142>
- Zaini, H. &. (2017). Pentingnya media pembelajaran untuk anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 81-96.<https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>
- zhao. (2019). Using quizizz to integrate fun multiplayer activity in the accounting classroom. *international Journal of Higher Education*, 37-43.<https://doi.org/10.5430/ijhe.v8n1p37>