



UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR IPAS MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF QUIZIZZ PADA SISWA KELAS IV SDN INPRES KALUKUBULA

Illansavitri Ramadani^{1*} Azizah²

^{1,2} Program Studi PGSD, FKIP, Universitas Tadulako, Palu, Indonesia

ramadaniillan229@gmail.com

Abstract *This study aims to analyze the effectiveness of the interactive learning media Quizizz in improving students' motivation in learning IPAS (Integrated Science) among fourth-grade students at SDN Inpres Kalukubula. The research involved 28 students, consisting of 18 boys and 10 girls. The study employed Classroom Action Research (CAR) using the Kemmis & McTaggart model, implemented through two cycles involving planning, action, observation, and reflection. Data were collected through teacher and student observation sheets, a motivation questionnaire based on Sardiman's indicators, and IPAS learning achievement tests. The findings indicate a significant improvement in students' learning motivation following the use of Quizizz. The average motivation score increased from 47.6% in the pre-cycle to 80% in Cycle I and reached 91.4% in Cycle II. All indicators, including persistence, enthusiasm, attention, activeness, and self-confidence, showed consistent improvement. These results demonstrate that Quizizz is an effective gamified learning tool that creates an enjoyable, interactive, and positively competitive learning environment, thereby enhancing students' motivation and engagement in IPAS learning.*

Keywords *Elementary School; Gamification, Integrated Science; Learning Motivation, Quizizz*

Abstrak Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif Quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar IPAS pada siswa kelas IV SDN Inpres Kalukubula. Penelitian melibatkan 28 siswa, terdiri dari 18 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis & McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing melalui tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Data diperoleh melalui observasi aktivitas guru dan siswa, angket motivasi belajar berdasarkan indikator Sardiman, serta tes hasil belajar IPAS. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar yang signifikan setelah penggunaan Quizizz. Nilai rata-rata motivasi meningkat dari 47,6% pada pra-siklus menjadi 80% pada siklus I dan 91,4% pada siklus II. Seluruh indikator motivasi, seperti ketekunan, antusiasme, perhatian, keaktifan, dan kepercayaan diri mengalami peningkatan yang konsisten. Temuan ini membuktikan bahwa Quizizz merupakan media pembelajaran berbasis gamifikasi yang efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan kompetitif secara positif sehingga mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPAS.

Kata Kunci Sekolah dasar; Gamifikasi, IPAS, Motivasi belajar, Quizizz,

How to Cite

Ramadani, I., & Azizah, A. (2026). Upaya meningkatkan motivasi belajar IPAS melalui media pembelajaran interaktif Quizizz pada siswa kelas IV SDN Inpres Kalukubula. *Elementary School of Education E-Journal*, 14(2), 53-62.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mendorong transformasi dalam dunia pendidikan, termasuk pada penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang mampu meningkatkan kualitas interaksi belajar. Salah satu media yang banyak dimanfaatkan dalam pembelajaran adalah Quizizz, yaitu platform pembelajaran berbasis gamifikasi yang mengintegrasikan unsur permainan, evaluasi, dan umpan balik secara real time (Abdillah et al., 2022). Kehadiran media ini memberikan alternatif bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada peserta didik (Elindasari et al., 2024). Dalam konteks pembelajaran abad ke-21, pemanfaatan teknologi seperti Quizizz menjadi semakin penting karena mampu mengakomodasi karakteristik generasi digital yang terbiasa dengan lingkungan belajar yang dinamis dan responsif (Dianti et al., 2023; Kamil & Hayati, 2023).

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor psikologis yang berperan penting dalam menentukan keberhasilan proses dan hasil belajar siswa (Febriansandy et al., 2025). Siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung menunjukkan ketekunan, perhatian, keaktifan, serta keinginan yang kuat untuk mencapai prestasi belajar yang optimal (Anggraini & Sukartono, 2022; Rosyidah et al., 2025). Namun, berbagai permasalahan masih ditemukan pada pembelajaran di sekolah dasar, khususnya rendahnya keterlibatan siswa akibat penggunaan metode pembelajaran yang kurang variatif. Berdasarkan hasil observasi di kelas IV SDN Inpres Kalukubula, ditemukan bahwa sebagian siswa sering kehilangan fokus selama proses pembelajaran, terlibat dalam percakapan di luar materi, serta menunjukkan partisipasi yang rendah saat kegiatan belajar berlangsung. Kondisi tersebut menyebabkan suasana kelas menjadi kurang kondusif dan berdampak pada menurunnya motivasi belajar siswa.

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa Quizizz memiliki potensi dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa selama pembelajaran. Sistem penghargaan, papan peringkat (leaderboard), serta umpan balik langsung yang tersedia pada Quizizz mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Sebanyak 78% siswa dilaporkan mengalami peningkatan motivasi belajar setelah menggunakan Quizizz karena adanya sistem penghargaan yang mendorong rasa pencapaian belajar (Jong & Tacoh, 2024). Selain itu, elemen permainan yang terdapat pada Quizizz dapat mengurangi kecemasan siswa saat evaluasi dan meningkatkan partisipasi aktif dalam pembelajaran. Quizizz juga dinilai mampu mendukung pembelajaran yang interaktif, fleksibel, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik pada era digital.

Meskipun berbagai penelitian telah membuktikan efektivitas Quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar, sebagian besar penelitian masih berfokus pada jenjang pendidikan menengah atau mengukur hasil belajar secara umum. Penelitian yang secara khusus mengkaji peningkatan motivasi belajar IPAS pada siswa sekolah dasar melalui pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) masih relatif terbatas. Selain itu, belum banyak penelitian yang mendeskripsikan peningkatan motivasi belajar secara bertahap melalui setiap siklus tindakan dengan menggunakan indikator motivasi yang komprehensif.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini memiliki kebaruan pada penerapan media pembelajaran interaktif Quizizz untuk meningkatkan motivasi belajar IPAS siswa sekolah dasar melalui

pendekatan PTK yang mengukur perkembangan motivasi belajar pada setiap siklus tindakan. Penelitian ini tidak hanya mengevaluasi peningkatan motivasi secara umum, tetapi juga menganalisis perubahan pada indikator ketekunan, minat belajar, perhatian, keaktifan, dan kepercayaan diri siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar IPAS siswa kelas IV SDN Inpres Kalukubula melalui penggunaan media pembelajaran interaktif Quizizz. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan kajian pembelajaran berbasis gamifikasi serta menjadi referensi praktis bagi guru sekolah dasar dalam memilih media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan kualitas proses belajar siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahapan utama, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (action), observasi (observation), dan refleksi (reflection). Model ini dipilih karena memungkinkan peneliti melakukan perbaikan pembelajaran secara bertahap berdasarkan hasil evaluasi pada setiap siklus tindakan. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri atas dua kali pertemuan pembelajaran dan satu kali evaluasi. Fokus tindakan yang diberikan adalah penerapan media pembelajaran interaktif Quizizz dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026 di SDN Inpres Kalukubula. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 28 orang, terdiri atas 18 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Penentuan subjek penelitian menggunakan teknik total sampling karena jumlah populasi relatif kecil dan seluruh siswa terlibat langsung dalam tindakan pembelajaran yang diberikan. Pemilihan kelas IV didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan rendahnya motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran IPAS, yang ditandai dengan kurangnya perhatian terhadap penjelasan guru, rendahnya partisipasi dalam kegiatan pembelajaran, serta minimnya antusiasme dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket, dan tes hasil belajar (Sugiyono, 2021). Observasi digunakan untuk memperoleh data mengenai aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan oleh guru mitra menggunakan lembar observasi yang telah disusun berdasarkan indikator keterlaksanaan pembelajaran dan aktivitas siswa. Angket digunakan untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah tindakan. Penyusunan angket mengacu pada indikator motivasi belajar yang meliputi ketekunan dalam belajar, minat terhadap pembelajaran, perhatian selama kegiatan belajar, keaktifan dalam mengikuti pembelajaran, dan kepercayaan diri dalam menyelesaikan tugas. Selain itu, tes hasil belajar diberikan pada akhir setiap siklus untuk memperoleh data pendukung mengenai perkembangan pemahaman siswa terhadap materi IPAS yang dipelajari.

Prosedur penelitian diawali dengan tahap pra-siklus untuk mengidentifikasi kondisi awal motivasi

belajar siswa (Arikunto, 2022) . Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi pembelajaran dan penyebaran angket motivasi belajar. Hasil pra-siklus digunakan sebagai dasar penyusunan tindakan pada Siklus I. Pada tahap perencanaan Siklus I, peneliti menyusun modul ajar, perangkat evaluasi, lembar observasi, serta kuis interaktif menggunakan aplikasi Quizizz yang disesuaikan dengan materi pembelajaran IPAS. Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan dengan menerapkan pembelajaran berbasis Quizizz yang memanfaatkan fitur gamifikasi seperti poin, leaderboard, timer, dan umpan balik langsung. Selanjutnya, dilakukan observasi terhadap aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil observasi dan evaluasi kemudian dianalisis pada tahap refleksi untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan pelaksanaan tindakan.

Berdasarkan hasil refleksi Siklus I, dilakukan perbaikan tindakan pada Siklus II. Perbaikan tersebut meliputi peningkatan intensitas pendampingan siswa, pemberian penguatan positif, pengoptimalan diskusi kelas, serta pemanfaatan fitur Quizizz yang lebih variatif untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Tahapan pada Siklus II dilaksanakan dengan prosedur yang sama seperti Siklus I, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Siklus dihentikan apabila indikator keberhasilan penelitian telah tercapai, yaitu meningkatnya motivasi belajar siswa hingga mencapai kategori tinggi atau sangat tinggi berdasarkan hasil angket dan observasi.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dan kualitatif (Sugiyono, 2021). Data kualitatif yang berasal dari hasil observasi dianalisis melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan untuk menggambarkan perubahan aktivitas belajar siswa selama tindakan berlangsung. Sementara itu, data kuantitatif yang diperoleh dari angket motivasi belajar dan tes hasil belajar dianalisis menggunakan rumus persentase dan nilai rata-rata. Hasil analisis kemudian dibandingkan antara pra-siklus, Siklus I, dan Siklus II untuk mengetahui tingkat peningkatan motivasi belajar siswa setelah penerapan media pembelajaran interaktif Quizizz. Keberhasilan tindakan ditentukan berdasarkan peningkatan persentase motivasi belajar siswa pada setiap indikator yang ditetapkan dalam penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian ini dipaparkan berdasarkan tiga tahapan utama, yaitu pra-siklus, siklus I, dan siklus II, yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif Quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar IPAS pada siswa kelas IV SDN Inpres Kalukubula. Penelitian ini melibatkan 28 siswa, terdiri dari 18 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Motivasi belajar diukur melalui lima indikator utama, yaitu (1) kegigihan menyelesaikan tugas, (2) antusiasme dalam mengikuti pembelajaran, (3) partisipasi aktif, (4) ketekunan mengikuti instruksi, dan (5) keinginan memperoleh hasil belajar yang baik. Data diperoleh melalui observasi guru, observasi aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran berbasis Quizizz, serta hasil evaluasi formatif pada setiap siklus.

Pada tahap pra-siklus, hasil menunjukkan bahwa motivasi siswa dalam pembelajaran IPAS masih tergolong rendah. Hal ini tampak dari perilaku siswa yang kurang fokus, mudah terdistraksi, serta minimnya

partisipasi dalam kegiatan belajar. Banyak siswa yang belum menunjukkan ketertarikan terhadap materi, cenderung pasif ketika guru memberikan pertanyaan, serta kurang percaya diri dalam menjawab. Berdasarkan hasil observasi awal, rata-rata motivasi belajar siswa hanya mencapai 47,6%, yang menandakan bahwa keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran masih rendah. Indikator antusiasme memperoleh skor terendah (40%), diikuti indikator keinginan memperoleh hasil yang baik (43%). Kondisi ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran konvensional yang digunakan sebelumnya belum mampu menarik minat dan menggerakkan motivasi belajar siswa secara optimal.

Setelah penerapan media pembelajaran Quizizz pada Siklus I, terjadi peningkatan motivasi belajar yang cukup signifikan. Guru mulai menerapkan kuis interaktif yang disertai elemen gamifikasi seperti leaderboard, timer, efek suara, serta tampilan visual yang menarik. Penggunaan Quizizz terbukti mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih hidup dan kompetitif secara positif. Pada akhir Siklus I, rata-rata motivasi belajar meningkat menjadi 80%, dengan peningkatan tertinggi pada indikator antusiasme (82%) dan ketekunan mengikuti instruksi (85%). Siswa terlihat lebih bersemangat mengerjakan kuis, memberikan respon lebih cepat, dan mulai menunjukkan partisipasi aktif. Namun demikian, beberapa siswa masih tampak ragu dan belum sepenuhnya percaya diri untuk bersaing, sehingga indikator keinginan memperoleh hasil yang baik masih berada pada angka 75%.

Pada Siklus II, strategi pembelajaran kembali diperbaiki. Guru memberikan lebih banyak kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi Quizizz secara mandiri, melatih kemampuan membaca soal dengan cepat, serta memberikan penguatan positif bagi siswa yang hasilnya belum optimal. Selain itu, siswa diajak berdiskusi mengenai jawaban yang benar, sehingga menumbuhkan pemahaman sekaligus meningkatkan kepercayaan diri mereka. Penerapan strategi yang lebih matang ini menghasilkan peningkatan motivasi belajar yang lebih tinggi. Rata-rata motivasi belajar siswa meningkat menjadi 91,4%, yang tergolong kategori sangat tinggi. Hampir seluruh indikator menunjukkan peningkatan yang signifikan, terutama indikator partisipasi aktif (92%) dan ketekunan mengikuti instruksi (94%). Perubahan positif juga terlihat pada indikator keinginan memperoleh hasil yang baik, yang meningkat menjadi 90%. Suasana pembelajaran menjadi lebih kompetitif secara sehat, siswa tampak lebih percaya diri, dan mereka antusias menyelesaikan setiap tantangan dalam kuis.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif Quizizz mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara bertahap dan signifikan dari pra-siklus ke Siklus I, dan semakin meningkat pada Siklus II. Hal ini membuktikan bahwa Quizizz merupakan media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan, antusiasme, serta kepercayaan diri siswa dalam mengikuti pembelajaran IPAS.

Tabel 1. Perbandingan Hasil Pra tindakan, Siklus I dan Siklus II

No	Indikator Penilaian	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Ketekunan	45%	78%	88%
2	Minat Belajar	40%	82%	93%
3	Perhatian	52%	80%	92%
4	Keaktifan	58%	85%	94%

5	Kepercayaan Diri	43%	75%	90%
	Jumlah	47,6%	80%	91,4%

Diagram batang menunjukkan adanya peningkatan yang jelas dari pra-tindakan ke Siklus I dan kemudian ke Siklus II. Pada pra-tindakan, rata-rata keterampilan membaca siswa hanya berada pada 47,6%. Setelah penerapan metode struktural analitik sintetik (SAS) pada Siklus I, nilai meningkat menjadi 80%. Pembelajaran pada Siklus II menghasilkan peningkatan lebih tinggi, yaitu 91,4%. Secara keseluruhan, diagram menunjukkan bahwa penerapan metode struktural analitik sintetik (SAS) mampu meningkatkan motivasi belajar IPAS melalui media pembelajaran interaktif qhuizizz.



Gambar 1. Grafik Perbandingan Hasil Pra-tindakan Siklus I dan Siklus II

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif Quizizz mampu meningkatkan motivasi belajar IPAS siswa kelas IV SDN Inpres Kalukubula secara signifikan. Peningkatan tersebut terlihat dari rata-rata motivasi belajar siswa yang mengalami kenaikan secara bertahap dari 47,6% pada tahap pra-siklus menjadi 80% pada Siklus I dan meningkat kembali menjadi 91,4% pada Siklus II. Kenaikan yang konsisten pada setiap siklus menunjukkan bahwa penerapan Quizizz memberikan pengaruh positif terhadap keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Pada kondisi awal, sebagian besar siswa menunjukkan motivasi belajar yang relatif rendah yang ditandai dengan kurangnya perhatian terhadap penjelasan guru, rendahnya partisipasi dalam kegiatan pembelajaran, serta minimnya keberanian untuk menjawab pertanyaan atau mengemukakan pendapat. Selain itu, beberapa siswa terlihat mudah terdistraksi oleh lingkungan sekitar sehingga proses pembelajaran belum berlangsung secara optimal. Setelah penerapan Quizizz, terjadi perubahan perilaku belajar yang cukup nyata. Siswa menjadi lebih antusias mengikuti pembelajaran, lebih fokus dalam menyelesaikan tugas, serta menunjukkan partisipasi yang lebih aktif selama kegiatan belajar berlangsung. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang memanfaatkan media berbasis gamifikasi mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan pembelajaran konvensional sehingga mendorong peningkatan motivasi belajar siswa secara bertahap dan berkelanjutan.

Peningkatan motivasi belajar yang terjadi dapat dijelaskan melalui karakteristik Quizizz yang mengintegrasikan unsur-unsur gamifikasi ke dalam proses (Habibullah et al., 2025; Lestaria et al., 2025). Kehadiran fitur seperti poin, leaderboard, penghargaan, avatar, timer, dan umpan balik langsung memberikan pengalaman belajar yang menantang sekaligus menyenangkan bagi siswa (Mouja et al., 2026). Karakteristik tersebut sangat sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan peserta didik sekolah dasar yang cenderung menyukai aktivitas belajar yang melibatkan permainan, tantangan, dan kompetisi (Maliani et al., 2025). Ketika siswa memperoleh skor yang baik atau berhasil menempati peringkat tertentu, mereka merasakan pengalaman keberhasilan yang dapat meningkatkan semangat belajar. Sebaliknya, ketika memperoleh hasil yang kurang memuaskan, siswa terdorong untuk memperbaiki performanya pada kesempatan berikutnya. Kondisi ini menunjukkan bahwa Quizizz tidak hanya berfungsi sebagai media evaluasi, tetapi juga menjadi sarana yang mampu membangun motivasi belajar melalui pemberian pengalaman belajar yang lebih bermakna. Temuan tersebut sejalan dengan Self-Determination Theory yang dikemukakan Ryan & Deci (2020) yang menjelaskan bahwa motivasi intrinsik akan berkembang ketika kebutuhan individu terhadap kompetensi (competence), otonomi (autonomy), dan keterhubungan sosial (relatedness) dapat terpenuhi. Dalam penggunaan Quizizz, siswa memperoleh kesempatan untuk menunjukkan kemampuan mereka melalui penyelesaian kuis secara mandiri, memperoleh kebebasan dalam menentukan strategi menjawab soal, serta berinteraksi dengan teman sebaya melalui kompetisi yang sehat. Pemenuhan ketiga kebutuhan psikologis tersebut menjadi salah satu faktor yang menjelaskan meningkatnya motivasi belajar siswa selama penelitian berlangsung.

Temuan penelitian ini juga dapat dipahami melalui teori orientasi tujuan belajar (goal orientation theory) yang menjelaskan bahwa motivasi belajar dipengaruhi oleh tujuan yang ingin dicapai peserta didik selama proses pembelajaran (Fadilah & Hardew, 2024). Penggunaan Quizizz memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan orientasi performa dan orientasi penguasaan secara bersamaan. Orientasi performa terlihat dari keinginan siswa memperoleh skor tertinggi, menempati posisi terbaik pada papan peringkat, dan memperoleh pengakuan atas hasil yang dicapai. Sementara itu, orientasi penguasaan tampak dari upaya siswa memahami materi agar mampu menjawab soal dengan benar dan meningkatkan hasil yang diperoleh pada setiap kegiatan pembelajaran. Kombinasi kedua orientasi tersebut berkontribusi terhadap meningkatnya ketekunan, perhatian, minat belajar, dan kepercayaan diri siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil ini memperkuat orientasi tujuan belajar yang jelas mampu mendorong siswa untuk menunjukkan usaha belajar yang lebih optimal dan berkelanjutan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan berbagai penelitian terdahulu yang menunjukkan efektivitas Quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Jong & Tacoh (2024) melaporkan bahwa penggunaan Quizizz mampu meningkatkan motivasi belajar melalui sistem penghargaan yang memberikan pengalaman pencapaian kepada siswa. Hasil serupa menyatakan bahwa elemen permainan dalam Quizizz dapat mengurangi kecemasan siswa selama proses evaluasi sehingga siswa lebih nyaman dalam menunjukkan kemampuan yang dimiliki (Hidayatullah & Haifaturrahmah, 2025). Quizizz mendukung pembelajaran yang

interaktif dan fleksibel karena menyediakan umpan balik secara langsung yang membantu siswa memahami kesalahan yang dilakukan. Temuan-temuan tersebut konsisten dengan hasil penelitian ini yang menunjukkan bahwa peningkatan motivasi belajar terjadi karena siswa memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan, menantang, dan memberikan umpan balik secara cepat terhadap hasil yang dicapai. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menguatkan hasil penelitian sebelumnya, tetapi juga memberikan bukti empiris bahwa efektivitas Quizizz dapat ditemukan pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar melalui pendekatan Penelitian Tindakan Kelas.

Peningkatan motivasi belajar yang ditemukan dalam penelitian ini juga terlihat pada meningkatnya keaktifan dan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung (Rahmatiah et al., 2023). Sebelum tindakan diberikan, siswa cenderung pasif dan hanya menerima informasi dari guru. Namun setelah penggunaan Quizizz diterapkan, siswa menunjukkan keterlibatan yang lebih tinggi dalam berbagai aktivitas pembelajaran, seperti menjawab pertanyaan, berdiskusi, memberikan tanggapan, dan menyelesaikan tugas secara mandiri. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat mengubah pola pembelajaran yang sebelumnya berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa. Penelitian menunjukkan bahwa Quizizz efektif meningkatkan engagement siswa dan mengurangi kejenuhan belajar karena aktivitas pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan edukatif yang menarik (Trisyana et al., 2025). Oleh karena itu, peningkatan motivasi belajar yang terjadi dalam penelitian ini tidak dapat dilepaskan dari meningkatnya keterlibatan siswa dalam seluruh proses pembelajaran yang berlangsung.

Dalam konteks pembelajaran IPAS, pembelajaran IPAS membutuhkan media yang interaktif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik sekolah dasar (Khoirunisa et al., 2024). Penggunaan Quizizz mampu membantu siswa memahami materi melalui penyajian soal yang menarik, visual yang komunikatif, serta proses evaluasi yang lebih menyenangkan. Kondisi tersebut membuat siswa lebih mudah mempertahankan perhatian selama pembelajaran berlangsung dan mendorong munculnya rasa ingin tahu terhadap materi yang dipelajari. Secara praktis, hasil penelitian ini memberikan implikasi bahwa Quizizz dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Di sisi lain, penelitian ini juga memberikan kontribusi teoritis berupa penguatan terhadap teori motivasi belajar dan pembelajaran berbasis gamifikasi yang menyatakan bahwa pengalaman belajar yang menyenangkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Meskipun demikian, penelitian ini masih memiliki keterbatasan karena dilaksanakan pada satu kelas dengan jumlah subjek yang terbatas serta hanya berfokus pada motivasi belajar. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan jumlah sampel yang lebih besar dan mengkaji pengaruh penggunaan Quizizz terhadap variabel lain seperti hasil belajar, kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan keterampilan pemecahan masalah sehingga diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai efektivitas media pembelajaran berbasis gamifikasi dalam konteks pendidikan dasar.

KESIMPULAN

Penggunaan media pembelajaran interaktif Quizizz terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar IPAS siswa kelas IV SDN Inpres Kalukubula. Peningkatan motivasi terlihat secara konsisten pada setiap siklus tindakan, yang ditunjukkan melalui peningkatan indikator ketekunan, minat belajar, perhatian, keaktifan, dan kepercayaan diri siswa. Fitur gamifikasi yang terdapat dalam Quizizz, seperti poin, papan peringkat, penghargaan, dan umpan balik instan, mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan kompetitif secara sehat sehingga mendorong keterlibatan aktif siswa selama pembelajaran.

Penelitian ini memberikan kontribusi empiris bahwa penerapan media pembelajaran berbasis gamifikasi dapat menjadi solusi untuk mengatasi rendahnya motivasi belajar siswa sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran IPAS. Oleh karena itu, guru disarankan untuk mengintegrasikan Quizizz secara sistematis dalam kegiatan pembelajaran dengan memperhatikan kesesuaian materi, karakteristik siswa, dan ketersediaan sarana pendukung. Penelitian selanjutnya dapat memperluas kajian pada jenjang pendidikan, mata pelajaran, atau variabel lain seperti hasil belajar, keterampilan berpikir kritis, dan keterlibatan siswa guna memperkaya bukti empiris mengenai efektivitas pembelajaran berbasis gamifikasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, R., Kuncoro, A., Erlangga, F., & Ramdhan, V. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot ! dan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 2(1), 92–102. <https://doi.org/10.47709/jpsk.v2i1.1363>
- Anggraini, S., & Sukartono, S. (2022). Upaya Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5287–5294. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3071>
- Arikunto, S. (2022). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Dianti, R., Riyoko, E., & Sholeh, K. (2023). Implementasi pembelajaran IPS berbasis aplikasi quizizz pada pembelajaran abad 21 di SD Negeri 89 Palembang. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(3), 1428–1440. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1461>
- Elindasari, D. A., Hastuti, W. S., Wibowo, S. E., & Suyitno, S. (2024). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Bagi Mahasiswa PGSD Dalam Pembelajaran PPKN Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 8(1), 60–68. <https://doi.org/10.23887/jppp.v8i1.62994>
- Fadilah, M., & Hardew, A. K. (2024). Achievement Goal Orientation dan Social Loafing pada Mahasiswa KIP-Kuliah di Surakarta. *Jurnal Educatio*, 10(2), 433–442. <https://doi.org/10.31949/educatio.v10i2.8868>
- Febriansandy, M. H., Setiyowati, A. J., & Hotifah, Y. (2025). Analisis motivasi belajar siswa SMP Negeri 1 Wonosari dan potensi intervensi melalui dialog Socrates. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(2), 1681–1688. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i2.1948>
- Habibullah, M. R., Rofi'ah, F. Z., Nihayah, H., & Aziz, S. (2025). Pengembangan media pembelajaran berbasis virtual di Madrasah Ibtidaiyah. *Tarbawi : Jurnal Pendidikan Islam*, 22(1), 94–108. <https://doi.org/10.24252/jtmi.v3i2.4567>

- Hidayatullah, H., & Haifaturrahmah, H. (2025). Penggunaan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa SD. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 252–264.
- Jong, A., & Tacoh, Y. T. B. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran (JDPP)*, 12(1), 131–147. <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i1.7344>
- Kamil, N., & Hayati, K. N. (2023). The Existence of the Quizizz Application as the 21st Century Digital Learning Media Keberadaan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran Digital Abad ke-21. *Edulab: Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan*, 8(2), 127–137. <https://doi.org/10.14421/edulab.2023.82.01>
- Khoirunisa, A., Sunarya, E. A., Riskyta, D., Rahma, D. N., & Nisa, A. (2024). Pemanfaatan Learning Gamification Management System Guna Pembelajaran Interaktif Tingkat Sekolah Dasar pada Yayasan Rumah Tawon. *Jurnal Pengabdian Global*, 3(2), 26–30. <https://doi.org/10.38101/jpeg.v3i2.15685>
- Lestaria, R. A., Sorayab, D. U., & Indrasari, N. T. (2025). Pengembangan media interaktif quizizz berbasis TGT DAN TARL untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas VIII. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 8(2), 186–196. <https://doi.org/10.37792/jukanti.v8i2.1821>
- Maliani, Y., Suastika, I. N., & Dantes, N. (2025). Pengaruh model pembelajaran berbasis permainan berbantuan quizizz terhadap motivasi belajar dan prestasi belajar pendidikan pancasila siswa sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan Indonesia*, 15(1), 50–61. <https://doi.org/10.23887/jpepi.v15i1.4808>
- Mouja, D., Mulyana, E., & Setiawan, Y. (2026). Peran media quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(2), 203–211. <https://doi.org/10.23969/jp.v11i02.45184>
- Rahmatiah, R., Rokhmat, J., Jufri, A. W., Gunawan, G., & Sukarso, A. A. (2023). Gamification of Science Learning : Perspectives on Developing Students ' Scientific Attitudes. *Path of Science*, 9(10), 3029–3036. <https://doi.org/10.22178/pos.97-5>
- Rosyidah, S., Zaliani, O., Zuhro, R. H., Zaukia, H., & Mu'alimin, M. (2025). Strategi Manajemen Berbasis Psikologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Perspektif: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Bahasa*, 3(2), 100–109. <https://doi.org/10.59059/perspektif.v3i2.2343>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective: Definitions, theory, practices, and future directions. *Contemporary Educational Psychology*, 61, 101860. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2020.101860>
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Trisyana, N., Triputra, D. R., & Setiyoko, D. T. (2025). PemanfaaPemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran interaktif bagi siswa tingkat sekolah dasartan aplikasi. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 405–415. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.25520>