

Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quizizz dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V pada Materi Hidup dan Bertumbuh

Ety Dewi Setia Wati*, Rizalul Fiqry, Anita Nurgufriani, Syahriani Yulianci,
Arif Rahman Hakim
STKIP Taman Siswa Bima, Bima, Indonesia

*Corresponding Author: hetydewi4@gmail.com
Dikirim: 15-05-2025; Direvisi: 01-06-2025; Diterima: 02-06-2025

Abstrak: Rendahnya minat belajar siswa SD pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) menjadi tantangan, termasuk di SDN Talabiu, Kecamatan Wohu, Kabupaten Bima. Observasi awal menunjukkan hanya 40% siswa kelas V yang aktif dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz dalam meningkatkan minat belajar siswa pada materi Hidup dan Bertumbuh. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain *quasi-eksperimen pre-test post-test* pada dua kelompok: eksperimen (menggunakan Quizizz) dan kontrol (menggunakan metode konvensional), dengan total 48 siswa. Instrumen penelitian berupa angket minat belajar berdasarkan enam indikator: perasaan tertarik, senang, keaktifan, konsentrasi, semangat, dan rasa nyaman. Uji validitas dilakukan melalui *expert judgment* dan reliabilitas diuji dengan *Alpha Cronbach* ($\alpha = 0,84$). Analisis data menggunakan *Independent Samples T-Test* dan *Mann-Whitney U Test* melalui software JASP 0.19.3.0. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan minat belajar pada kelompok eksperimen dibandingkan kontrol, dengan rata-rata skor meningkat dari 65,00 menjadi 84,58 (*Cohen's d* = 1,450, $p < 0,001$). Indikator keaktifan dan konsentrasi meningkat signifikan, sedangkan indikator rasa nyaman menurun, diduga akibat tekanan kompetitif dari penggunaan Quizizz. Penelitian ini merekomendasikan eksplorasi lebih lanjut pada mata pelajaran lain serta kelompok siswa dengan tingkat literasi digital yang berbeda.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif; Quizizz; Minat Belajar; IPAS; *Quasi-Eksperimen*

Abstract: Elementary school students' low interest in learning in Natural and Social Sciences (IPAS) subjects is a challenge, including at SDN Talabiu, Wohu District, Bima Regency. Initial observations show that only 40% of class V students are active in learning. This research aims to analyze the effectiveness of Quizizz-based interactive learning media in increasing students' interest in learning about Life and Growth material. The method used was quantitative with a quasi-experimental pre-test post-test design in two groups: experimental (using Quizizz) and control (using conventional methods), with a total of 48 students. The research instrument is a questionnaire about interest in learning based on six indicators: feelings of interest, happiness, activeness, concentration, enthusiasm and comfort. Validity testing was carried out through expert judgment and reliability was tested using Cronbach's Alpha ($\alpha = 0.84$). Data analysis used Independent Samples T-Test and Mann-Whitney U Test via JASP 0.19.3.0 software. The results showed a significant increase in interest in learning in the experimental group compared to the control, with the average score increasing from 65.00 to 84.58 (*Cohen's d* = 1.450, $p < 0.001$). Indicators of activity and concentration increased significantly, while indicators of comfort decreased, allegedly due to competitive pressure from using Quizizz. This research recommends further exploration of other subjects as well as groups of students with different levels of digital literacy.

Keywords: Interactive Learning Media; Quizizz; Interest in Learning; IPAS; Quasi-Experiment

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi digital dewasa ini telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan (Hakim & Yulia, 2024). Perubahan tersebut tidak hanya sebatas pemanfaatan teknologi sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga memengaruhi cara peserta didik dalam memperoleh, memahami, serta menanggapi informasi yang diterima. Teknologi digital memungkinkan proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, fleksibel, dan dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Hal ini mendorong para pendidik untuk berinovasi dalam menyampaikan materi pelajaran, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran berbasis digital. Selain itu, peserta didik kini dituntut untuk memiliki keterampilan literasi digital agar mampu mengikuti perkembangan zaman dan memaksimalkan potensi belajar mereka melalui berbagai platform teknologi yang tersedia.

Di tingkat sekolah dasar, seperti di SDN Talabiu, fenomena ini tampak nyata melalui kebiasaan siswa yang menggunakan gawai sejak usia dini dengan intensitas tinggi. Mereka hidup di tengah lingkungan digital yang serba cepat dan penuh visual, sehingga menuntut penyesuaian dalam pendekatan pembelajaran yang digunakan di kelas. Penggunaan gawai yang dominan dalam kehidupan sehari-hari membuat siswa lebih tertarik pada konten yang bersifat visual, interaktif, dan instan. Oleh karena itu, metode pembelajaran konvensional yang bersifat satu arah dan monoton cenderung kurang efektif dalam menarik perhatian siswa. Untuk menjawab tantangan ini, pendidik perlu mengintegrasikan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik generasi digital, seperti aplikasi interaktif atau platform berbasis permainan edukatif, agar proses belajar mengajar menjadi lebih menarik, bermakna, dan sesuai dengan kebutuhan siswa masa kini.

Anak-anak yang lahir dan tumbuh di era digital ini sering disebut sebagai Generasi Alpha, yaitu generasi pasca-2010 yang memiliki ciri khas tersendiri dibandingkan generasi sebelumnya (Jones, 2016). Ciri-ciri tersebut antara lain kecenderungan bersikap individualis, lebih memilih interaksi berbasis teknologi ketimbang pertemuan langsung, serta menunjukkan ketergantungan besar terhadap perangkat digital (Arif, 2021). Apabila karakteristik ini tidak diimbangi dengan strategi pembelajaran yang sesuai, maka dapat berdampak negatif terhadap perkembangan aspek kognitif, sosial, maupun emosional mereka (Nurjanah & Mukarromah, 2021). Oleh karena itu, pendidik perlu merancang metode pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan materi pelajaran, tetapi juga selaras dengan minat dan kebutuhan belajar siswa abad ke-21.

Penelitian ini memfokuskan kajian pada materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas V dengan topik "Bagaimana Kita Hidup dan Bertumbuh", yang mencakup pembahasan mengenai proses pertumbuhan dan perkembangan manusia, serta pentingnya menjaga kesehatan melalui penerapan pola hidup sehat. Materi tersebut dipilih karena memiliki keterkaitan langsung dengan kehidupan sehari-hari peserta didik, sekaligus berkontribusi dalam membentuk kesadaran mereka terhadap pentingnya merawat tubuh dan menjalani gaya hidup sehat sejak usia dini. Sayangnya, pendekatan pembelajaran tradisional yang masih banyak digunakan saat



ini belum mampu menjawab tantangan tersebut. Penggunaan metode ceramah, tugas tertulis, dan hafalan membuat pembelajaran menjadi monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif (Hastuti et al., 2019). Akibatnya, siswa cepat merasa bosan, tidak tertarik, bahkan merasa tidak memiliki hubungan dengan materi yang dipelajari (Walid, 2017). Dalam jangka panjang, hal ini dapat menyebabkan prestasi belajar menurun dan motivasi siswa terus melemah.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan untuk menjawab tantangan tersebut adalah penggunaan media pembelajaran berbasis digital yang interaktif, seperti Quizizz. Platform ini memungkinkan penyajian materi IPAS dalam bentuk kuis digital yang menarik dan responsif, sehingga dapat mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, komunikatif, serta mendorong partisipasi siswa (Carolin et al., 2020). Media interaktif memungkinkan siswa untuk merespons langsung, mendapatkan umpan balik secara *real-time*, serta meningkatkan minat dan keterlibatan dalam proses belajar (Oudeyer et al., 2016). Salah satu media interaktif yang kini cukup dikenal dan digunakan dalam dunia pendidikan adalah Quizizz, yaitu platform kuis digital yang menggabungkan unsur permainan, tantangan, dan tampilan visual menarik dengan konsep gamifikasi (Setiawan et al., 2023).

Quizizz menghadirkan berbagai fitur seperti papan peringkat, poin tambahan (*power-up*), batas waktu pengerjaan, serta umpan balik langsung, yang bertujuan menciptakan pengalaman belajar yang kompetitif sekaligus menyenangkan (Zainuddin et al., 2020). Platform Quizizz juga memungkinkan guru membuat kuis interaktif yang dapat diakses melalui perangkat digital, baik secara individu maupun kelompok. Karakteristik tersebut sangat cocok dengan gaya belajar generasi alpha yang terbiasa dengan dunia digital dan visual (Setiawan et al., 2023). Walaupun Quizizz cukup populer sebagai alat evaluasi, penelitian mengenai efektivitasnya sebagai media utama dalam kegiatan belajar masih terbatas, padahal penggunaannya yang tepat dapat membantu mengatasi kebosanan dan meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran (Maria, 2025).

Berdasarkan hasil observasi awal di SDN Talabiu pada Februari 2025, diketahui bahwa minat belajar siswa kelas V dalam mata pelajaran IPAS masih rendah. Sekitar 60% siswa terlihat kurang fokus, enggan terlibat aktif dalam kegiatan belajar, dan menunjukkan perilaku pasif seperti berbicara sendiri atau mengantuk saat pembelajaran berlangsung. Kondisi ini turut memengaruhi hasil belajar mereka, di mana sebagian besar siswa belum mampu mencapai standar minimal yang ditetapkan sekolah (KKM). Hal ini menjadi indikator bahwa pendekatan pembelajaran yang selama ini digunakan belum sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan belajar siswa.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran berbasis digital, seperti Quizizz. Quizizz merupakan platform kuis interaktif yang mengintegrasikan elemen gamifikasi dalam proses pembelajaran. Quizizz menyediakan fitur-fitur seperti kuis bergambar, animasi, umpan balik langsung, sistem skor, serta papan peringkat, yang semuanya dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan kompetitif. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya diajak untuk memahami materi secara kognitif,



tetapi juga dilibatkan secara aktif dalam suasana belajar yang menyenangkan dan menantang

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi-eksperimen *pre-test dan post-test* yang melibatkan dua kelompok, yakni kelompok eksperimen yang menggunakan Quizizz dan kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional. Pemilihan desain ini dipandang sesuai karena kondisi di lapangan, khususnya di SDN Talabiu, tidak memungkinkan pembagian sampel secara acak, namun tetap memungkinkan perbandingan yang objektif antara dua perlakuan.

Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas V SDN Talabiu, Kecamatan Woha, Kabupaten Bima, yang terdiri atas dua kelas paralel dengan total 48 siswa. Seluruh siswa dilibatkan dalam penelitian ini menggunakan teknik total sampling karena populasinya relatif kecil dan memiliki karakteristik homogen. Kelas VA ditetapkan sebagai kelompok eksperimen, sedangkan kelas VB sebagai kelompok kontrol.

Rangkaian penelitian dimulai dengan pemberian *pre-test* untuk mengukur tingkat minat belajar awal. Selanjutnya, kelompok eksperimen mengikuti pembelajaran berbasis Quizizz selama empat kali pertemuan dengan materi IPAS bagaimana kita hidup dan bertumbuh. Media Quizizz tidak hanya digunakan sebagai sarana evaluasi, tetapi juga sebagai media utama penyampaian materi dan latihan soal, sedangkan kelompok kontrol menjalani pembelajaran konvensional melalui ceramah, diskusi, dan penggunaan alat bantu visual sederhana.

Instrumen yang digunakan berupa angket minat belajar yang dikembangkan berdasarkan indikator Perasaan tertarik, perasaan senang, keaktifan, konsentrasi, semangat, dan rasa nyaman (Nizar & Hajaroh, 2019). Angket ini menggunakan skala Likert lima poin dan telah diuji validitasnya melalui penilaian ahli, sementara reliabilitasnya diuji menggunakan *Alpha Cronbach* dengan nilai 0,84 yang menunjukkan tingkat keandalan sangat baik.

Analisis data dilakukan melalui uji normalitas (*Kolmogorov-Smirnov*), uji homogenitas (*Levene's Test*), serta uji beda menggunakan *Independent Samples T-Test* dan *Mann-Whitney U Test*, yang diproses menggunakan perangkat lunak JASP 0.19.3.0. Guru pengampu di kelompok eksperimen dan kontrol sama dan seluruh siswa diberikan informasi mengenai tujuan penelitian serta diminta persetujuan untuk berpartisipasi secara sukarela.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis data dalam penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz terhadap minat belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS di SDN Talabiu. Pengolahan data dilakukan menggunakan perangkat lunak JASP versi 0.19.3.0 dengan menerapkan serangkaian uji statistik, termasuk uji normalitas Shapiro-Wilk, uji homogenitas, serta uji beda (*Independent Samples T-Test*) yang diperkuat dengan uji nonparametrik Mann-Whitney U Test untuk memastikan validitas hasil.



Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data *pre-test* ($W = 0,924$; $p = 0,004$) dan *posttest* ($W = 0,929$; $p = 0,006$) tidak mengikuti distribusi normal. Oleh karena itu, dalam interpretasi hasil, peneliti tidak hanya mengandalkan uji-t, tetapi juga menggunakan pendekatan nonparametrik sebagai langkah triangulasi analisis statistik. Hasil analisis menunjukkan bahwa terjadi perbedaan yang cukup mencolok antara kelompok yang diberi perlakuan menggunakan Quizizz dan kelompok yang tetap menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Secara deskriptif, siswa yang berada dalam kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan skor yang signifikan, dari rata-rata nilai *pretest* sebesar 65,00 (SD = 11,98) menjadi 84,58 (SD = 9,66) pada *posttest*. Sebaliknya, kelompok kontrol juga mengalami peningkatan namun dalam rentang yang lebih kecil, yakni dari rata-rata 56,67 (SD = 9,29) menjadi 70,21 (SD = 10,16). Peningkatan yang lebih tajam pada kelompok eksperimen mengindikasikan bahwa penggunaan Quizizz mampu memberikan dorongan motivasional yang lebih kuat dalam meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa.

Tabel 1. *Independent Samples T-Test*

	T	df	p	Cohen's d	SE Cohen's d
<i>Pretest</i>	2.694	46	0.010	0.778	0.310
<i>Posttes</i>	5.024	46	< .001	1.450	0.357

Pada tabel 1 hasil uji *Independent Samples T-Test* menguatkan perbedaan yang signifikan secara statistik pada kedua tahap tersebut. Pada tahap *pretest*, diperoleh nilai $t(46) = 2,694$ dengan $p = 0,010$ dan nilai Cohen's $d = 0,778$ yang tergolong efek sedang. Namun, perbedaan yang lebih kuat terjadi pada tahap *posttest*, dengan nilai $t(46) = 5,024$ dan $p < 0,001$, serta Cohen's $d = 1,450$ yang menunjukkan adanya efek besar dari perlakuan yang diberikan. Efek besar ini menandakan bahwa penggunaan Quizizz tidak hanya berdampak secara statistik, tetapi juga memiliki pengaruh yang substansial dalam konteks pembelajaran di kelas.

Pada indikator perasaan tertarik, tidak terdapat perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol, baik pada uji t ($t = 0,000$; $p = 1,000$) maupun uji Mann-Whitney ($p = 1,000$), dengan rata-rata skor sama sebesar 2,986. Pada aspek ketertarikan awal siswa terhadap materi pembelajaran, tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok yang menggunakan media Quizizz dengan kelompok kontrol. Hal ini mengindikasikan bahwa daya tarik awal materi belum sepenuhnya dipengaruhi oleh penggunaan media. Sesuai dengan konsep dalam ARCS Model (Sari & Rahmi, 2023).

Sebaliknya, pada indikator perasaan senang, terlihat perbedaan signifikan pada uji nonparametrik (Mann-Whitney $p = 0,018$), meskipun uji t tidak menunjukkan signifikansi ($t = -1,821$; $p = 0,075$), dengan rata-rata kelompok eksperimen 2,653 dibandingkan kontrol 3,097. indikator perasaan senang menunjukkan adanya perbedaan signifikan berdasarkan uji nonparametrik, yang mengindikasikan bahwa penggunaan Quizizz mampu meningkatkan rasa senang siswa selama proses pembelajaran. Teori flow dari Csikszentmihalyi mendukung temuan ini dengan menyatakan bahwa pengalaman belajar yang melibatkan unsur kesenangan dan keterlibatan aktif dapat meningkatkan motivasi dan efektivitas belajar (Sinaga & Sinambela, 2023). Unsur gamifikasi dalam Quizizz, seperti tantangan, umpan balik instan, dan elemen kompetisi sehat, diduga menjadi faktor pendukung terciptanya pengalaman positif ini.



Indikator keaktifan menunjukkan peningkatan signifikan pada kelompok eksperimen, baik pada uji t ($t = 2,023$; $p = 0,049$) maupun Mann-Whitney ($p = 0,015$), dengan rata-rata skor 3,097 berbanding 2,556. Temuan ini memperkuat pengamatan di lapangan bahwa pendekatan gamifikasi mampu mendorong partisipasi aktif siswa. Indikator konsentrasi mencatat selisih yang sangat signifikan ($t = 4,112$; $p < 0,001$; Mann-Whitney $p < 0,001$), dengan skor kelompok eksperimen mencapai 3,875, jauh lebih tinggi dibanding kontrol yang hanya 2,880, menunjukkan efektivitas Quizizz dalam mempertahankan fokus siswa. Hasil penelitian memperlihatkan peningkatan signifikan pada indikator keaktifan dan konsentrasi siswa yang menggunakan media Quizizz. Temuan ini sejalan dengan pandangan konstruktivisme (Arafah et al., 2023) yang menekankan bahwa keterlibatan aktif siswa merupakan faktor penting dalam pembentukan pemahaman. Pendekatan gamifikasi memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara lebih intensif dan terfokus, sebagaimana dijelaskan oleh (Sanchez et al., 2020) yang menyebutkan bahwa gamifikasi efektif menjaga fokus dan perhatian peserta didik selama pembelajaran berlangsung.

Namun, indikator rasa nyaman justru menunjukkan hasil paradoks kelompok eksperimen mencatat skor lebih rendah (2,250) dibanding kontrol (2,873), meskipun signifikan ($t = -2,557$; $p = 0,014$; Mann-Whitney $p = 0,016$), yang dapat mencerminkan munculnya tekanan akibat unsur kompetisi. Kondisi ini dapat dipahami melalui teori motivasi *Self-Determination Theory* yang menjelaskan bahwa tekanan kompetitif yang berlebihan dapat menimbulkan kecemasan sehingga menurunkan rasa nyaman dan motivasi intrinsik siswa. Oleh karena itu, meskipun gamifikasi mampu meningkatkan aspek perilaku belajar seperti keaktifan dan konsentrasi, aspek emosional seperti kenyamanan perlu mendapat perhatian agar tidak mengurangi efektivitas pembelajaran (Indriana, 2024).

Sementara itu, indikator semangat tidak menunjukkan perbedaan signifikan ($t = 1,127$; $p = 0,265$; Mann-Whitney $p = 0,626$), dengan rata-rata kelompok eksperimen 3,431 dan kontrol 2,844. Kemungkinan dipengaruhi oleh faktor lain seperti dukungan guru dan lingkungan belajar yang kondusif. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran saja belum cukup untuk membangkitkan antusiasme belajar tanpa dukungan motivasi eksternal dan pengelolaan kelas yang tepat (Kristiyani, 2020).

Secara umum, hasil ini menunjukkan bahwa penerapan Quizizz mampu meningkatkan aspek keaktifan dan konsentrasi siswa secara signifikan, meskipun dampaknya pada dimensi emosional seperti rasa nyaman dan antusiasme perlu diantisipasi secara pedagogis. Hal ini menjadi catatan penting bagi sekolah seperti SDN Talabiu yang sedang beradaptasi dengan pemanfaatan media interaktif dalam pembelajaran sehari-hari.

Proses pembelajaran di kelas V SDN Talabiu yang mengintegrasikan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz. Siswa terlihat terlibat aktif dalam menjawab pertanyaan melalui perangkat digital masing-masing, sementara guru berperan sebagai pendamping yang membimbing jalannya kegiatan belajar. Hasil kuis ditampilkan secara langsung melalui proyektor, sehingga memungkinkan siswa untuk memantau capaian dan perkembangan mereka secara waktu nyata (*real time*). Penerapan model pembelajaran berbasis teknologi ini bertujuan untuk meningkatkan



minat belajar dan keterlibatan siswa dalam memahami materi IPAS, khususnya pada materi “Bagaimana kita hidup dan bertumbuh”.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa kelas V dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di SDN Talabiu. Media ini secara nyata mendorong keterlibatan siswa, khususnya dalam dua aspek penting yaitu keaktifan dan konsentrasi selama proses pembelajaran berlangsung. Kedua indikator tersebut mencerminkan keterlibatan belajar baik dari segi kognitif maupun afektif, yang merupakan fondasi penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di tingkat sekolah dasar.

Karakteristik utama dari Quizizz yang berbasis gamifikasi—seperti pemberian poin, sistem peringkat, dan umpan balik *real-time*—menciptakan suasana pembelajaran yang kompetitif namun tetap menyenangkan. Hal ini memberikan stimulus motivasional yang kuat bagi siswa untuk lebih aktif terlibat, memperhatikan instruksi, dan menyelesaikan tugas pembelajaran dengan penuh konsentrasi.

Namun demikian, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa keberhasilan media ini tidak terjadi secara merata pada semua indikator minat belajar. Salah satu aspek yang mengalami penurunan adalah indikator rasa nyaman. Beberapa siswa dalam kelompok eksperimen merasa tertekan oleh unsur kompetitif yang tinggi, terutama akibat waktu pengerjaan soal yang terbatas serta keberadaan peringkat yang terus diperbarui secara publik. Tekanan semacam ini dapat memicu kecemasan atau stres ringan pada siswa tertentu, terutama mereka yang kurang percaya diri atau memiliki gaya belajar yang tidak responsif terhadap kompetisi. Oleh karena itu, meskipun media digital menawarkan berbagai keunggulan dalam hal peningkatan motivasi dan fokus belajar, perlu adanya perhatian khusus terhadap faktor emosional dan psikologis peserta didik.

Selain itu, indikator lain seperti perasaan tertarik dan semangat belajar tidak menunjukkan perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hal ini dapat ditafsirkan sebagai pengaruh dari faktor kontekstual, seperti keterbatasan pengalaman siswa dalam menggunakan teknologi sebagai bagian dari pembelajaran, budaya belajar yang masih cenderung bergantung pada arahan guru, serta kurangnya familiaritas terhadap pendekatan digital yang memerlukan kemandirian belajar. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi, seperti Quizizz, tidak dapat berdiri sendiri sebagai solusi instan, melainkan harus didukung dengan peran aktif guru dalam memfasilitasi transisi digital, membangun kesiapan siswa, dan memastikan bahwa penggunaan media disesuaikan dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arafah, A. A., Sukriadi, S., & Samsuddin, A. F. (2023). Implikasi teori belajar konstruktivisme pada pembelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 13(2), 358–366.



- Arif, M. (2021). *Generasi millennial dalam internalisasi karakter Nusantara*. IAIN Kediri Press.
- Carolin, L. L., Astra, I. K. B., & Suwiwa, I. G. (2020). Pengembangan media video pembelajaran dengan model addie pada materi teknik dasar tendangan pencak silat kelas vii smp negeri 4 sukasada tahun pelajaran 2019/2020. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga)*, 5(2), 12–18.
- Hakim, A. N., & Yulia, L. (2024). Dampak teknologi digital terhadap pendidikan saat ini. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 3(1), 145–163.
- Hastuti, H. W., Baedowi, S., & Mushafanah, Q. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran Numbered Heads Together Berbantu Media Panelpa (Papan Flanel IPA) Terhadap Hasil Belajar. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 108–115.
- Indriana, P. (2024). Model Pembelajaran di Era Society 5.0 BAB. *Model Pembelajaran Di Era Society*, 5, 31.
- Irsan, I. (2021). Implementasi literasi sains dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5631–5639.
- Jones, K. (2016). *Education in Britain: 1944 to the present*. John Wiley & Sons.
- Kristiyani, T. (2020). *Self-regulated learning: Konsep, implikasi dan tantangannya bagi siswa di Indonesia*. Sanata Dharma University Press.
- Lestari, E. T. (2020). *Cara praktis meningkatkan motivasi siswa sekolah dasar*. Deepublish.
- Maria, Q. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Kegiatan Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Di Sd/Mi*. UIN RADEN INTAN LAMPUNG.
- Maulia, S. (2023). Peran komunikasi efektif guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar (SD). *Elementa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(1).
- Nizar, A., & Hajaroh, S. (2019). Pengaruh intensitas penggunaan game gadget terhadap minat belajar siswa. *El Midad: Jurnal Jurusan PGMI*, 11(2), 169–192.
- Nurjanah, N. E., & Mukarromah, T. T. (2021). Pembelajaran berbasis media digital pada anak usia dini di era revolusi industri 4.0: Studi literatur. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 6(1), 66–77.
- Oudeyer, P.-Y., Gottlieb, J., & Lopes, M. (2016). Intrinsic motivation, curiosity, and learning: Theory and applications in educational technologies. *Progress in Brain Research*, 229, 257–284.
- Sanchez, D. R., Langer, M., & Kaur, R. (2020). Gamification in the classroom: Examining the impact of gamified quizzes on student learning. *Computers & Education*, 144, 103666.
- Sari, A. W., & Rahmi, A. (2023). Perancangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Arcs (Attention, Relevance, Confidence, And Satisfaction) Untuk Meningkatkan



Motivasi Belajar Siswa di SMP 31 Padang. *INTEGRATIF: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 1–7.

- Setiawan, Z., Pustikayasa, I. M., Jayanegara, I. N., Setiawan, I. N. A. F., Putra, I. N. A. S., Yasa, I. W. A. P., Asry, W., Arsana, I. N. A., Chaniago, G. G., & Wibowo, S. E. (2023). *PENDIDIKAN MULTIMEDIA: Konsep dan Aplikasi pada era revolusi industri 4.0 menuju society 5.0*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Sinaga, J., & Sinambela, J. (2023). Strategi Pembelajaran Efektif Melalui Permainan: Pengaruh Permainan Lego Dalam Meningkatkan Kreativitas Dan Kepandaian Pada Anak-Anak: Effective Learning Strategies Through Games: The Effect of Lego Games in Increasing Creativity and Intelligence in Children. *JIMAD: Jurnal Ilmiah Mutiara Pendidikan*, 1(1), 49–59.
- Walid, M. I. (2017). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Geogebra dengan model pengembangan ADDIE (analysis, design, development, implementation, evaluation) pada materi geometri kelas XI MIA SMA Negeri 3 Takalar. Retrieved from *Repositori. Uin-Alauddin. Ac. Id*.
- Zainuddin, Z., Shujahat, M., Haruna, H., & Chu, S. K. W. (2020). The role of gamified e-quizzes on student learning and engagement: An interactive gamification solution for a formative assessment system. *Computers & Education*, 145, 103729.

