

Pengaruh Model *Flipped Classroom* Berbantuan *Quizizz* terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas V Sekolah Dasar

Oktaria*, Waridah

Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Melawi, Nanga Pinoh, Indonesia

*Corresponding Author: ria654434@gmail.com

Dikirim: 10-03-2026; Direvisi: 04-04-2026; Diterima: 08-04-2026

Abstrak: Rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa sekolah dasar, khususnya pada materi ide pokok, masih menjadi permasalahan yang ditemukan pada siswa kelas V di SD Negeri 13 Nanga pinoh. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa melalui pemanfaatan teknologi digital. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model flipped classroom berbantuan Quizizz terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan metode true experimental dengan desain pretest–posttest control group design. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 56 siswa yang terdiri dari dua kelas, dengan penentuan sampel menggunakan teknik simple random sampling sehingga diperoleh kelas eksperimen dan kelas kontrol. Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes hasil belajar yang berupa soal pilihan ganda sebanyak 20 butir yang telah divalidasi oleh ahli. Pengumpulan data dilakukan melalui pretest dan posttest. Analisis data dilakukan dengan SPSS versi 27 yang meliputi statistik deskriptif, uji normalitas Shapiro–Wilk, uji homogenitas Levene’s Test, dan uji hipotesis menggunakan independent samples t-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata posttest sebesar 71,07 dibandingkan dengan nilai kelas kontrol sebesar 65,18. Nilai signifikansi uji hipotesis adalah 0,020 di bawah 0,05, yang menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Dengan demikian, penerapan model flipped classroom berbantuan Quizizz berpengaruh pada hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengkaji penerapan model ini pada materi dan jenjang pendidikan yang berbeda serta mengintegrasikan variabel lain seperti motivasi belajar dan keterampilan berpikir kritis.

Kata Kunci: flipped classroom; Quizizz; hasil belajar; Bahasa Indonesia; sekolah dasar.

Abstract: The low results of learning Indonesian in elementary school students, especially in understanding the main idea, is still a problem found in grade V students at SD Negeri 13 Nanga pinoh. This condition shows the need for learning innovations that are able to increase student engagement and understanding through the use of digital technology. This study aims to determine the effect of the application of the flipped classroom model assisted by Quizizz on the learning outcomes of Indonesian language students in grade V of elementary school. This study uses a quantitative approach and true experimental method with a pretest–posttest control group design. The population in this study amounted to 56 students consisting of two classes, with sample determination using a simple random sampling technique so that experimental classes and control classes were obtained. The research instrument used was a learning outcome test in the form of 20 multiple-choice questions that had been validated by qq'experts. Data collection was carried out through pretest and posttest. Data analysis was carried out with SPSS version 27 which included descriptive statistics, Shapiro–Wilk normality test, Levene's Test homogeneity test, and hypothesis test using independent samples t-test. The results showed that the experimental class had an average posttest score of 71.07 compared to the control class score of 65.18. The significance value of the hypothesis test was 0.020 below 0.05, which suggests that there was

a significant difference between the two groups. Thus, the application of the flipped classroom model assisted by Quizizz has an effect on the learning outcomes of Indonesian language students in grade V of elementary school. Further research is recommended to examine the application of this model to different materials and levels of education and integrate other variables such as learning motivation and critical thinking skills.

Keywords: flipped classroom; Quizizz; learning outcomes; Indonesian; elementary school.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang cepat memengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk pendidikan (Wulandari, 2023). Kemajuan dibidang teknologi mendorong terjadinya perubahan dari pembelajaran yang sebelumnya konvensional ke pembelajaran inovatif dengan menggunakan media digital. Integrasi teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia berpotensi menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif sehingga dapat meningkatkan Partisipasi siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung (Purba & Saragih, 2023). Perkembangan tersebut menuntut guru untuk mampu memanfaatkan teknologi sebagai sarana pendukung dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Proses pembelajaran di sekolah dasar pada umumnya masih didominasi oleh metode konvensional yang menempatkan guru sebagai pusat pembelajaran (teacher-centered) (Elviya, 2023). Pola pembelajaran tersebut menyebabkan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar menjadi terbatas. Peran guru dalam pembelajaran abad ke-21 tidak hanya berfungsi sebagai sumber informasi, melainkan sebagai fasilitator yang berperan membimbing siswa dalam memperoleh wawasan dengan pemanfaatan teknologi digital (Rahayu, 2023). Pendekatan pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai pusat kegiatan belajar diharapkan dapat meningkatkan aktivitas belajar dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi salah satu mata pelajaran penting di sekolah dasar karena berfungsi dalam membentuk keterampilan berkomunikasi siswa (Anjelina, 2022). Mata pelajaran ini bertujuan mengembangkan kompetensi berbahasa siswa yang mencakup keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Kurniawan et al., 2020). Penguasaan kompetensi tersebut membantu siswa memahami informasi untuk mengungkapkan gagasan secara sistematis serta dapat digunakan dalam berbagai situasi kehidupan sehari-hari (Padmawati et al., 2019).

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak siswa mengalami masalah dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Masalah tersebut berkaitan dengan kemampuan memahami bacaan, menentukan ide pokok paragraf, serta menyusun kalimat dengan struktur yang benar (Hendriana, 2019). Kondisi tersebut berpengaruh pada rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Slameto (dalam Widiana, 2016), menjelaskan bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang berasal dari dalam diri siswa maupun dari lingkungan belajar. Faktor internal meliputi kondisi fisik dan psikologis peserta didik, sedangkan faktor eksternal berkaitan dengan lingkungan keluarga, sekolah, serta ketersediaan sarana pembelajaran. Rendahnya capaian hasil belajar juga dapat disebabkan oleh keterbatasan pengetahuan awal siswa, kurangnya penguasaan kosakata, kondisi lingkungan keluarga yang kurang mendukung, serta keterbatasan fasilitas pembelajaran di sekolah (Widiana, 2016).



Hasil observasi pra-penelitian di SDN 13 Nanga Pinoh menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh guru sehingga siswa kurang aktif dalam kegiatan belajar. Sebagian siswa masih memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran belum dilakukan secara optimal. Kesulitan siswa juga terlihat pada kemampuan memahami isi bacaan terkhususnya pada materi ide pokok. Fenomena serupa ditemukan pada proses pembelajaran di SDN 18 Balimbing yang masih berlangsung secara satu arah sehingga interaksi antara guru dan siswa relatif terbatas (Salsabilah et al., 2024). Kondisi ini menunjukkan bahwa inovasi diperlukan dalam penggunaan model belajar yang mampu meningkatkan partisipasi siswa dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih aktif dan menyenangkan.

Salah satu inovasi pembelajaran yang berpotensi meningkatkan partisipasi siswa adalah model *flipped classroom*. Model pembelajaran tersebut menempatkan siswa mempelajari materi secara mandiri di rumah melalui bahan ajar atau video, sedangkan kegiatan pembelajaran di kelas digunakan untuk diskusi, latihan, serta penguatan konsep (Sarumaha et al., 2023). Penerapan model pembelajaran ini memungkinkan guru untuk membimbing siswa secara intensif dalam memahami materi pembelajaran (Dewi, 2025).

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model *flipped classroom* menghasilkan hasil belajar yang lebih baik bagi siswa. Penerapan model pembelajaran ini dilaporkan dapat meningkatkan nilai ketuntasan belajar siswa dari 64% menjadi 91% (Annisa et al., 2021). Keterlibatan siswa dalam kegiatan diskusi dan latihan juga meningkat sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar (Salsabilah et al., 2024). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan *flipped classroom* yang mengintegrasikan kearifan lokal berpengaruh terhadap peningkatan penguasaan konsep siswa secara signifikan (Agustin et al., 2025).

Media pembelajaran interaktif diperlukan untuk mendukung penerapan model *flipped classroom* guna mewujudkan proses pembelajaran yang lebih menarik. *Quizizz* merupakan media pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) yang memungkinkan siswa mengerjakan kuis secara digital dengan umpan balik otomatis (Hudaa, 2024). Penggunaan *Quizizz* terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa seperti yang ditunjukkan dengan peningkatan skor rata-rata dari 23 menjadi 76 (Saputri et al., 2024). Strategi pembelajaran aktif yang melibatkan partisipasi langsung siswa juga terbukti mampu meningkatkan hasil belajar dari rata-rata 48,63 menjadi 79,54 (Joni, 2022).

Penelitian mengenai penerapan *flipped classroom* pada pembelajaran di sekolah dasar masih lebih banyak dilakukan pada mata pelajaran sains dan matematika (Agustin et al., 2025; Salsabilah et al., 2024), sedangkan kajian yang meneliti penerapan model tersebut pada pembelajaran Bahasa Indonesia masih relatif terbatas. Padahal, kemampuan berbahasa, khususnya pada memahami ide pokok, merupakan kompetensi dasar yang menunjang keberhasilan belajar siswa pada berbagai mata pelajaran. Rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia yang masih ditemukan di SDN 13 Nanga pinoh menunjukkan adanya kebutuhan akan inovasi pembelajaran yang lebih efektif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi. Oleh karena itu, penelitian ini menjadi penting dilakukan guna mengatasi kesenjangan tersebut melalui penerapan model *flipped classroom*. Keunikan penelitian ini terletak pada integrasi penerapan model *flipped classroom* dengan aplikasi *quizizz* sebagai media pembelajaran yang interaktif yang tidak hanya memfasilitasi pembelajaran



mandiri siswa sebelum tatap muka, tetapi juga meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar melalui evaluasi berbasis permainan. Dengan demikian, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan model *flipped classroom* berbantuan *quizizz* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dan metode *true experimental*, dengan desain *pretest–posttest control group design*. Pemilihan jenis Penelitian ini didasarkan pada tujuan penelitian untuk menguji secara objektif pengaruh penerapan model *flipped classroom* berbantuan *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa, serta memungkinkan adanya pengendalian variabel dan perbandingan hasil antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol melalui pengukuran sebelum dan sesudah perlakuan. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari 2026 di SD Negeri 13 Nanga Pinoh.

Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas V SD Negeri 13 Nanga Pinoh tahun pelajaran 2025/2026 yang berjumlah 56 siswa, terdiri dari dua kelas yaitu kelas 5A dan kelas 5B. Penentuan kelas dilakukan dengan teknik *simple random sampling*. Penetapan kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan dengan proses pengundian terhadap kedua kelas tersebut. Berdasarkan hasil pengundian, satu kelas ditetapkan sebagai kelas eksperimen dan satu kelas lainnya sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen mendapatkan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan model *flipped classroom* berbantuan *Quizizz*, sementara kelas kontrol mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional. *Quizizz* dalam penelitian ini digunakan sebagai platform kuis interaktif yang sudah umum tersedia, bukan merupakan karya orisinal peneliti. Penggunaannya merujuk pada penelitian-penelitian sebelumnya yang telah memanfaatkan *quizizz* sebagai media pembelajaran dan evaluasi (Hudaa, 2024; Saputri et al., 2024). Dalam konteks penelitian ini, penerapan model *flipped classroom* berbantuan *Quizizz* berperan sebagai variabel bebas, dan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa menjadi variabel terikat.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah tes hasil belajar berbentuk soal pilihan ganda sebanyak 20 butir yang digunakan pada tahap *pretest* dan *posttest*. Sebelum digunakannya dalam penelitian, instrumen terlebih dahulu diuji validitas isi untuk memastikan kesesuaian bahwa butir soal sesuai dengan indikator pembelajaran dan materi yang diajarkan serta kejelasan bahasa yang digunakan. Proses validasi dilakukan oleh validator ahli yaitu Mastiah, M.Pd. Hasil validasi menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan telah memenuhi syarat kelayakan untuk dipakai dalam penelitian setelah dilakukan beberapa perbaikan sesuai dengan saran validator.

Tabel 1. Hasil Validasi Instrumen Tes

No	Indikator	Skor	Kriteria
1	Penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar	4	Sangat Baik
2	Kesesuaian dengan indikator pembelajaran	4	Sangat Baik
3	Kejelasan dengan materi ide pokok	4	Sangat Baik
4	Kesesuaian soal dengan kompetensi Bahasa Indonesia	4	Sangat Baik
5	Kesesuaian soal dengan ranah kognitif (C1-C4)	3	Baik

Teknik Pengumpulan data dilakukan dengan tes hasil belajar yang terdiri dari *pretest* dan *posttest*. *Pretest* diberikan kepada kedua kelas untuk melihat pengetahuan



awal siswa sebelum penerapan perlakuan dalam pembelajaran. Setelah kegiatan pembelajaran selesai dilaksanakan, *posttest* diberikan kepada kedua kelas untuk melihat hasil belajar siswa setelah perlakuan diberikan.

Penelitian dilaksanakan dalam tiga tahap, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap akhir. Tahapan tersebut disusun oleh peneliti dengan mengacu pada prosedur umum penelitian kuantitatif yang mencakup perencanaan, pelaksanaan, dan analisis data (Sugiyono, 2013). Tahap persiapan mencakup kegiatan observasi awal, penyusunan perangkat pembelajaran, dan instrumen penelitian, proses validasi instrumen, serta penentuan kelas eksperimen serta kelas kontrol melalui pengundian. Tahap pelaksanaan dimulai dengan memberi *pretest* pada kedua kelas. Selanjutnya kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan model *flipped classroom* yang didukung oleh aplikasi *Quizizz* selama tiga kali pertemuan. Sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional. Setelah seluruh rangkaian perlakuan selesai dilaksanakan, kedua kelas diberikan *posttest*. Tahap akhir penelitian mencakup kegiatan pengolahan serta analisis data yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* siswa.

Data penelitian dianalisis dengan bantuan SPSS versi 27. Analisis mulai dengan statistik deskriptif untuk menggambarkan hasil belajar siswa yang mencakup nilai rata-rata, minimum, maksimum, dan standar deviasi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selanjutnya, dilakukan uji prasyarat, yaitu uji normalitas menggunakan Shapiro–Wilk dan uji homogenitas menggunakan Levene’s Test. Setelah data memenuhi syarat, pengujian hipotesis dilakukan dengan *independent samples t-test* untuk melihat perbedaan hasil belajar setelah perlakuan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dan selanjutnya digunakan untuk mengetahui pengaruh penerapan model *flipped classroom* berbantuan *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa.

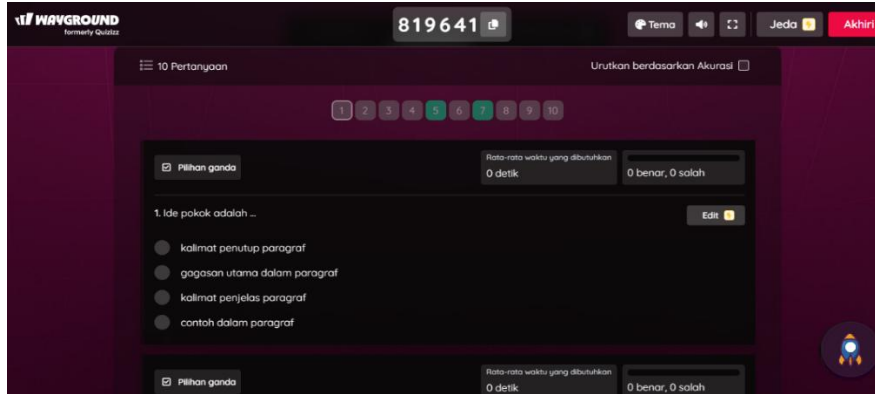
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Data hasil penelitian diperoleh melalui pelaksanaan pembelajaran pada dua kelompok, yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kegiatan penelitian dimulai dengan pelaksanaan *pretest* pada kedua kelas untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum perlakuan dilakukan. Kelas eksperimen selanjutnya mengikuti pembelajaran dengan menerapkan model *flipped classroom* berbantuan *Quizizz*, sementara kelas kontrol menerapkan pembelajaran metode konvensional.

Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini berupa kuis interaktif pada aplikasi *quizizz*. Adapun tampilan kuis yang digunakan dalam pembelajaran dapat dilihat pada Gambar 1. Setelah semua rangkaian pembelajaran selesai dilaksanakan, kedua kelas tersebut diberikan *posttest* dengan menggunakan instrumen tes yang sama. Data *pretest* dan *posttest* yang didapat kemudian diolah dan dianalisis dengan bantuan SPSS versi 27. Proses analisis dilakukan melalui beberapa tahapan, terdiri dari analisis statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, serta uji *independent samples t-test* untuk melihat pengaruh penerapan model *flipped classroom* berbantuan *Quizizz* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD.





Gambar 1. Tampilan Kuis pada Aplikasi Quizizz

Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif dilakukan untuk menyajikan gambaran umum mengenai hasil belajar Bahasa Indonesia siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum serta sesudah perlakuan diberikan.

Tabel 2. Statistik Deskriptif Nilai Pretest dan Posttest

Descriptive Statistics						
Kelas		N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Eksperimen	Pretest	28	35	65	49.46	8.203
	Posttest	28	55	90	71.07	9.940
	Valid N (listwise)	28				
Kontrol	Pretest	28	35	65	51.61	9.032
	Posttest	28	50	80	65.18	8.331
	Valid N (listwise)	28				

Berdasarkan Tabel 2, nilai rata-rata *pretest* pada kelas eksperimen sebesar 49,46, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 51,61. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa pada kedua kelas relatif tidak jauh berbeda. Setelah proses pembelajaran berlangsung, nilai rata-rata *posttest* pada kelas eksperimen meningkat menjadi 71,07, sedangkan pada kelas kontrol menjadi 65,18. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa peningkatan hasil belajar di kelas eksperimen lebih signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan bertujuan untuk mengetahui apakah distribusi data hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dengan kelas kontrol berdistribusi normal atau tidak. Normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji Shapiro–Wilk dengan bantuan SPSS versi 27.

Tabel 3. Uji Normalitas Tests of Normality

Kelompok		Kolmogorov-smirnov			Shapiro-Wilk		
		statistic	df	Sig.	statistic	df	Sig.
Pretest	kontrol	.145	28	.135	.930	28	.061
	eksperimen	.135	28	.200*	.950	28	.196
Posttest	kontrol	.170	28	.037	.932	28	.067
	eksperimen	.158	28	.072	.938	28	.097



Tabel 3, menunjukkan bahwa nilai signifikansi untuk *pretest* di kelas kontrol sebesar 0,061 dan untuk *pretest* kelas eksperimen sebesar 0,196. Untuk data *posttest*, nilai signifikansi kelas kontrol sebesar 0,067 dan untuk kelas eksperimen sebesar 0,097. Nilai signifikansi kedua kelas tersebut lebih besar dari 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar pada kedua kelompok berdistribusi normal. Dengan begitu, data penelitian ini telah memenuhi salah satu syarat untuk dilakukan analisis statistik parametrik.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk memastikan apakah varians data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol homogen. Pengujian ini menggunakan Levene's Test dengan bantuan SPSS versi 27.

Tabel 4. Uji Homogenitas Test of Homogeneity of Variance

		Levene statistic	Df1	Df2	Sig.
Pretest	Based on Mean	.485	1	54	.489
	Based on Median	.280	1	54	.599
	Based on Median and with adjusted df	.280	1	53.176	.599
	Based on trimmed mean	.506	1	54	.480
Posttest	Based on Mean	2.196	1	54	.144
	Based on Median	1.832	1	54	.181
	Based on Median and with adjusted df	1.832	1	53.982	.181
	Based on trimmed mean	2.055	1	54	.158

Berdasarkan Tabel 4, nilai signifikansi pada data *pretest* sebesar 0,489 dan pada data *posttest* sebesar 0,144. Kedua nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen. Setelah uji normalitas dan uji homogenitas terpenuhi, data penelitian memenuhi kriteria untuk melakukan uji hipotesis dengan menggunakan *independent samples t-test*.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilaksanakan untuk menentukan apakah ada perbedaan hasil belajar Bahasa Indonesia antara siswa yang belajar dengan model *flipped classroom* berbantuan *Quizizz* dengan siswa yang belajar dengan metode konvensional.

Tabel 5. Uji Hipotesis Independent Samples Test

		f	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
Hasil belajar Bahasa Indonesia	Equal variances assumed	2.196	.144	-2.404	54	.020
	Equal variances not assumed			-2.404	52.400	.020

Berdasarkan Tabel 5, hasil uji *independent samples t-test* menunjukkan nilai signifikansi 0,020 yang lebih rendah dari 0,05. Hal ini mengindikasikan terdapat perbedaan yang mencolok antara hasil belajar Bahasa Indonesia siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai *mean difference* sebesar -5,893 menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa di kelas eksperimen lebih tinggi dari pada di kelas kontrol. Dengan begitu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *flipped classroom* dengan bantuan *Quizizz* berpengaruh terhadap pencapaian belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD.



Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, nilai *posttest* rata-rata pada kelas eksperimen sebesar 71,07 lebih besar dari pada kelas kontrol sebesar 65,18. Selain itu, hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi 0,020 lebih kecil dari 0,05, sehingga menunjukkan adanya perbedaan nilai hasil belajar antara kedua kelas. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan model *flipped classroom* yang didukung aplikasi *Quizizz* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa. Temuan tersebut dapat dijelaskan melalui karakteristik *flipped classroom* yang menggeser peran guru menjadi fasilitator dan memberi ruang keterlibatan aktif siswa (Rahayu, 2023). Melalui pembelajaran mandiri sebelum kelas, siswa memiliki pengetahuan awal yang mendukung proses belajar di kelas, sehingga waktu tatap muka lebih optimal untuk diskusi dan penguatan konsep (Sarumaha et al., 2023). Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa *flipped classroom* meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa (Salsabilah et al., 2024), serta memungkinkan eksplorasi konsep melalui video pembelajaran mandiri (Walidah et al., 2020).

Perspektif konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif melalui pengalaman belajar (Budyastuti & Fauziati, 2021). Pendekatan sosiokultural turut memperkuat penjelasan ini dengan menekankan pentingnya interaksi sosial dalam meningkatkan pemahaman siswa (Rahayu, 2023). Kualitas interaksi dan keterlibatan siswa menjadi faktor penting dalam peningkatan hasil belajar.

Penggunaan *Quizizz* berkontribusi dalam meningkatkan hasil belajar melalui pengalaman belajar interaktif yang mendorong motivasi dan partisipasi siswa. Media ini menciptakan suasana kompetitif dan menyenangkan sehingga siswa lebih fokus dalam belajar. Hal ini sejalan dengan temuan bahwa media digital interaktif meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar (Purba & Saragih, 2023; Saputri et al., 2024). Penelitian Hayati et al., (2025) menunjukkan bahwa *Quizizz* efektif meningkatkan aspek kognitif dan motivasi belajar melalui penguatan positif dan umpan balik instan. Proses ini memungkinkan siswa memperbaiki pemahaman secara cepat dan terarah, serta meningkatkan keterlibatan aktif yang berkontribusi terhadap hasil belajar (Joni, 2022).

Hasil penelitian ini juga memperkuat temuan sebelumnya bahwa integrasi model pembelajaran inovatif dan teknologi memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa (Nisa et al., 2025). Implikasi praktis menunjukkan bahwa *flipped classroom* berbantuan *Quizizz* dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang relevan dengan tuntutan abad ke-21 (Wulandari, 2023), dengan dukungan pelatihan guru dan infrastruktur teknologi (Hayati et al., 2025).

Penelitian ini memiliki keterbatasan pada waktu pelaksanaan dan belum mengkaji faktor lain seperti motivasi, lingkungan belajar, dan kemampuan awal siswa secara mendalam. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengkaji variabel tersebut agar memperoleh gambaran yang lebih komprehensif. Penerapan *flipped classroom* berbantuan *Quizizz* terbukti memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa melalui pembelajaran yang interaktif, berpusat pada siswa, dan didukung teknologi digital.



KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *flipped classroom* berbantuan *quizizz* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V sekolah dasar. Temuan ini secara langsung menjawab tujuan penelitian, yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan model *flipped classroom* berbantuan *quizizz* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia pada siswa kelas V sekolah dasar. Hal ini ditunjukkan oleh rata-rata nilai *posttest* pada kelas eksperimen (71,07) yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol (65,18), serta diperkuat oleh hasil *uji independent samples t-test* dengan nilai signifikansi sebesar $0,020 < 0,05$. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa perpaduan antara *flipped classroom* dan *quizizz* mampu meningkatkan efektifitas pembelajaran melalui penguatan kemandirian belajar siswa sebelum kegiatan tatap muka di kelas. Selain itu, penggunaan *quizizz* berkontribusi dalam meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman siswa melalui pemberian umpan balik secara langsung. Dengan demikian, penerapan model *flipped classroom* berbantuan *quizizz* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran inovatif dalam upaya meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, D. N., Putri, N. D. M., Dinuli, S. D. A., & Irmaningrum, R. N. (2025). Pengaruh Model Flipped Classroom Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Penguasaan Konsep Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Primera Educatia Mandalika: Elementary Education Journal*, 2(1), 21–30.
- Anjelina, W. (2022). Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Basicdu*, 6(4), 7327–7333.
- Annisa, F., Purnamasari, V., & Darsimah. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Siswa Melalui Model Flipped Classroom pada Mupel Bahasa Indonesia Tema 9 Kayanya Negeriku Kelas IVA SD Negeri Wonotingal. *Malih Peddas (Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 11(1), 56–65. <https://doi.org/10.26877/malihpeddas.v11i1.8809>
- Budyastuti, Y., & Fauziati, E. (2021). Penerapan Teori Konstruktivisme pada Pembelajaran Daring Interaktif. *Jurnal Papeda*, 3(2), 112–119.
- Dewi, R. (2025). Pengaruh model Flipped Classroom berbantuan quizizz terhadap pemahaman konsep dan kemandirian belajar siswa. *RELEVAN: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5.
- Elviya, wahyu. (2023). Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar di SDN Lakarsantri I/472 Surabaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11, 1780–1793.
- Hayati, F., Nur, M., & Farhurohman, O. (2025). Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Dasar Islam*, 8, 98–107.



- Hendriana, E. (2019). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V SDN 12 Singkawang. *JOURNAL OF EDUCATIONAL REVIEW AND RESEARCH*, 2(1), 55–62.
- Hudaa, K. (2024). Peningkatan Motivasi dan hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Two Stay Two Stray. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 390–399. <https://doi.org/10.24036/011068660>
- Joni, M. (2022). Pengaruh penerapan strategi pembelajaran pq4r pada mata pelajaran ipa terhadap hasil belajar siswa kelas v. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 3(2), 52–59. <https://jurnalstkipmelawi.ac.id/index.php/JBPK/article/view/817>
- Kurniawan, M. S., Wijayanti, O., Hawanti, S., Purwokerto, U. M., & Indonesia, P. B. (2020). Problematika dan Strategi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Dan Pendidikan Dasar*, 1, 65–73.
- Nisa, M. K., Permana, J., & Hendrayana, S. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar IPAS. *Jurnal Riset Multidisiplin Edukasi*, 2, 592–603.
- Padmawati, K. D., Arini, N. W., & Yudiana, K. (2019). Analisis Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2(2), 190–200.
- Purba, A., & Saragih, A. (2023). Peran Teknologi dalam Transformasi Pendidikan Bahasa Indonesia di Era Digital. *Journal All Fields Of Science J-LAS*, 3(3), 43–52.
- Rahayu, C. (2023). Pelaksanaan Flipped Classroom pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya*, 1(6), 78–90. <https://doi.org/10.61132/morfologi.v1i6.108>
- Salsabilah, B., Zuliarni, Z., Eldani, E., & Hidyati, H. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Flipped Classroom Terhadap Hasil Belajar IPAS pada Kelas V di SDN 18 Balimbing. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(4), 4441–4449. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i4.1578>
- Saputri, L. D., Ferianti, Welly, F., & Natalia, W. (2024). Pemanfaatan Quizizz Dalam Pembelajaran Matematika. *Dedikasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 56–62. <https://doi.org/10.46368/dpkm.v4i2.2457>
- Sarumaha, Y. A., Zarvianti, E., Bahar, C., Rukhmana, T., & Anna, W. (2023). Penggunaan Model Pembelajaran Flipped Classroom Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Kurikulum Merdeka. *Journal On Education*, 06(01), 328–338. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2946>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Walidah, Z., Wijayanti, R., & Affaf, M. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Flipped Classroom (FC) terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(9), 72–77.



- Widiana, Ayuning, D. (2016). Analisis Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas V SD GUGUS VI. *Jurnal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 4(2), 1–11.
- Wulandari, R. (2023). Dampak Perkembangan Teknologi Dalam Pendidikan. *Jurnal PGSD Indonesia*, 09(2), 66–76.

