



## Pengaruh Penggunaan *Quizizz* terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 3 SDN 31 Pekanbaru

Fika Amelia<sup>1</sup>, Radhiyatul Fithri<sup>2</sup>, Salman<sup>3</sup>, Yulia Septi Wahyuni<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Fakultas Studi Islam, Universitas Muhammadiyah Riau

E-mail: [fikaamelia036@gmail.com](mailto:fikaamelia036@gmail.com)<sup>1</sup>, [radhiyatulfithri@umri.ac.id](mailto:radhiyatulfithri@umri.ac.id)<sup>2</sup>, [salman@umri.ac.id](mailto:salman@umri.ac.id)<sup>3</sup>, [yuliaseptiwahyuni@umri.ac.id](mailto:yuliaseptiwahyuni@umri.ac.id)<sup>4</sup>

### Article Info

#### Article history:

Received Agust 02, 2025

Revised Agust 10, 2025

Accepted Agust 13, 2025

#### Keywords:

*Quizizz, Learning Media, Learning Outcomes, Elementary School.*

### ABSTRACT

*This study aims to analyze the effect of using the Quizizz application on the cognitive learning outcomes of third-grade Indonesian language students at SDN 31 Pekanbaru. The method used is a quantitative approach with a one-group pretest-posttest design. The study participants consisted of 38 students who were selected. The pretest results showed an average student score of 54.21, while after the implementation of Quizizz, the average posttest score increased to 80.47, with a significant difference of 26.263 points ( $p < 0.05$ ). ANOVA analysis showed that although there was an improvement in learning outcomes, the difference between the group using Quizizz and the other groups was not statistically significant. The Wilcoxon test indicated that the use of Quizizz had a positive effect on students' cognitive learning outcomes. This study recommends further integration of educational technology into learning to improve the quality of education at SDN 31 Pekanbaru. The limitations of this study include focusing only on cognitive aspects and not considering external factors that may influence learning outcomes. Further research is recommended to explore other variables that may influence student learning outcomes.*

*This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.*



### Article Info

#### Article history:

Received Agust 02, 2025

Revised Agust 10, 2025

Accepted Agust 13, 2025

#### Keywords:

*Quizizz, Media Pembelajaran, Hasil Belajar, Sekolah Dasar.*

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar kognitif siswa mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 3 SDN 31 Pekanbaru. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan desain one-group pretest-posttest. Responden penelitian terdiri dari 38 siswa yang dipilih. Hasil pretest menunjukkan nilai rata-rata siswa sebesar 54,21, sedangkan setelah penerapan *Quizizz* nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 80,47 dengan perbedaan signifikan sebesar 26,263 poin ( $p < 0,05$ ). Analisis ANOVA menunjukkan meskipun terdapat peningkatan hasil belajar, namun perbedaan antara kelompok yang menggunakan *Quizizz* dengan kelompok lainnya tidak signifikan secara statistik. Uji Wilcoxon menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* berpengaruh positif terhadap hasil belajar kognitif siswa. Penelitian ini merekomendasikan integrasi lebih lanjut teknologi pendidikan dalam pembelajaran untuk meningkatkan mutu pendidikan di SDN 31 Pekanbaru. Keterbatasan penelitian ini antara lain hanya berfokus pada aspek kognitif dan kurang mempertimbangkan faktor eksternal yang dapat memengaruhi hasil belajar. Penelitian lebih lanjut disarankan untuk mengeksplorasi variabel lain yang berpotensi mempengaruhi hasil belajar siswa.

*This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.*



***Corresponding Author:***

Fika Amelia

Universitas Muhammadiyah Riau

E-mail: [fikaamelia036@gmail.com](mailto:fikaamelia036@gmail.com)**Pendahuluan**

Pendidikan adalah alat untuk mengembangkan peradaban, masyarakat, dan generasi berikutnya untuk bertindak demi kebaikan masyarakat dan mereka sendiri. Setiap lembaga pendidikan, baik formal maupun nonformal, memiliki tujuan untuk menghasilkan generasi penerus yang memiliki kualitas moral yang akan membantu meningkatkan dan memuliakan kehidupan material dan spiritual mereka sendiri, keluarga, dan masyarakat (Salman, 2024).

Kehidupan selalu terhubung dengan pendidikan. Berdasarkan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha yang terencana dan sadar untuk menghasilkan lingkungan proses pembelajaran yang memberi kesempatan kepada siswa untuk secara aktif mengasah kemampuan mereka. Hal ini mencakup penguatan aspek spiritual, pengendalian diri, sifat, kecerdasan, karakter positif dan keterampilan yang relevan dengan kebutuhan masyarakat (Khairunnisya et al., 2024). Sumber daya manusia (SDM) sebuah organisasi dipengaruhi oleh pengetahuannya tentang teknologi dan kemampuan mereka untuk memanfaatkan perkembangan internet di era modern (Anwar et al., 2021; Selwyn, 2013).

Dalam pasal tersebut pemerintah seharusnya mengawasi seksama bagaimana proses perkembangan pendidikan di Indonesia agar mengurangi hilangnya hak setiap warga negara untuk mendapatkan pendidikan (Putri, 2020). Agar pembelajaran dapat berjalan sesuai tujuannya, maka diperlukan media pembelajaran yang inovatif. Dengan adanya perkembangan zaman, maka ilmu pengetahuan dan teknologi juga ikut berkembang, kemajuan teknologi merupakan bagian dari kehidupan modern. Dalam dunia pendidikan, teknologi sangat berpengaruh ilmu pengetahuan. Dengan adanya teknologi, seseorang dapat terbantu perihal menjalankan tugasnya dalam sehari-hari, baik di dunia kerja ataupun Pendidikan.

Selain itu teknologi juga sebagai pengetahuan yang pemahamannya mencakup tentang sistem yang terdapat pada computer maupun laptop. Teknologi juga berpengaruh pada perkembangan lainnya, terutama pada hal pendidikan, saat ini dapat kita rasakan bersama dampak teknologi dalam kehidupan sehari-hari kita. Zaman sekarang teknologi sudah menjadi kebutuhan bagi setiap orang dikarenakan adanya ketergantungan baik anak-anak maupun orang dewasa. Saat ini, teknologi berkembang dengan sangat cepat. Di era globalisasi ini, teknologi akan semakin cepat memengaruhi dunia pendidikan (Nasution & Salman, 2024).

Selain itu, menurut Salman (2024) masalah yang sering dihadapi didalam proses pembelajaran adalah kurangnya tingkat pemahaman peserta didik yang dapat menyebabkan ketidakaktifan siswa didalam kelas. Salah satu faktor yang paling penting untuk meningkatkan mutu pendidikan ialah terampilnya guru dalam proses pembelajaran. Hal yang terpenting yang harus dilaksanakan supaya suatu pembelajaran dapat berhasil adalah dengan meningkatnya minat belajar siswa.

Menurut Salman (2024). Untuk mencapai tujuan pendidikan, keberhasilan dalam proses pembelajaran sangat diperlukan, dan hal ini dapat dipengaruhi oleh model pembelajaran yang digunakan. Model pembelajaran mencakup seluruh rangkaian penyajian materi ajar, termasuk semua aspek pembelajaran yang dilakukan oleh guru selama kegiatan pembelajaran dalam (Suprijono, 2009).



Salah satu media pembelajaran yang sedang populer adalah aplikasi *Quizizz*. *Quizizz* menawarkan fitur yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi dalam kuis secara real-time. Dengan sistem ini, siswa tidak hanya belajar, tetapi juga merasa senang dan terlibat dalam proses pembelajaran. Menurut hasil penelitian oleh Sunaengsih (2016) bahwa media pembelajaran adalah elemen penting hal yang tak dapat diabaikan ketika menciptakan kegiatan pembelajaran yang berkualitas. Maka dari itu, penggunaan media pembelajaran bisa mempermudah guru ketika menyajikan informasi atau isi pelajaran supaya tidak sulit dimengerti oleh siswa.

Penelitian oleh Octavia et al. (2024). Menunjukkan bahwa penggunaan media animasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa kelas I SDIT Bunayya Pekanbaru. Media ini mampu mengatasi kejenuhan siswa terhadap metode ceramah dan menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif. Temuan ini menunjukkan bahwa media digital yang dirancang secara menarik dapat menjadi solusi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan observasi di SDN 31 Pekanbaru, terlihat bahwa hasil belajar siswa masih kurang optimal. Selain itu, suasana aktivitas belajar yang kurang mendukung juga berpengaruh pada siswa. Keadaan ruang belajar yang bising, tidak nyaman, dan penuh gangguan seperti kebisingan dari luar atau minimnya fasilitas pendukung seringkali membuat siswa sulit untuk fokus dan menurunkan semangat mereka. Dalam situasi seperti ini. Media pembelajaran yang dirancang secara menarik dan relevan mampu menjadi solusi dalam membangun semangat belajar siswa serta menghadirkan pengalaman belajar yang lebih hidup dan komunikatif. Dengan mempertimbangkan faktor-faktor tersebut, optimalisasi media pembelajaran adalah guna mewujudkan kegiatan pembelajaran yang berjalan secara optimal dan efisien dan mendukung pencapaian tujuan pendidikan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan yang signifikan Pengaruh Penggunaan *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 3 SDN 31 Pekanbaru.

## Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi-experimental one-group pretest-posttest* untuk mengukur pengaruh penggunaan aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas 3 SDN 31 Pekanbaru. Subjek penelitian terdiri dari seluruh siswa kelas 3 yang berjumlah 38 orang, dengan komposisi 16 siswa laki-laki dan 22 siswa perempuan, berusia antara 8 hingga 9 tahun. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *sampling jenuh*, di mana semua siswa dalam kelas tersebut diikutsertakan dalam penelitian.

Variabel penelitian terdiri dari variabel bebas, yaitu penggunaan aplikasi *Quizizz*, dan variabel terikat, yaitu hasil belajar kognitif siswa. Instrumen penelitian meliputi tes pilihan ganda yang telah divalidasi dengan reliabilitas  $\alpha = 0.85$  untuk *pretest* dan *posttest*, lembar observasi partisipasi siswa, serta dokumentasi penggunaan *Quizizz*.

Prosedur penelitian dilakukan dalam tiga tahap: pertama, tahap persiapan yang mencakup validasi instrumen dan uji coba; kedua, tahap pelaksanaan yang meliputi pemberian *pretest*, implementasi *Quizizz* selama delapan pertemuan, dan pemberian *posttest*; ketiga, tahap analisis data. Teknik analisis data yang digunakan meliputi statistik deskriptif untuk mendeskripsikan karakteristik responden, uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk dan Kolmogorov-Smirnov, uji homogenitas dengan *Levene Test*, serta uji Wilcoxon untuk menguji perbedaan antara *pretest* dan *posttest*. Selain itu, analisis N-Gain digunakan untuk



mengukur efektivitas pembelajaran, dan analisis regresi linear sederhana dilakukan untuk melihat hubungan antara penggunaan *Quizizz* dan hasil belajar.

Seluruh analisis data dilakukan dengan bantuan software SPSS 26 dengan tingkat signifikansi  $\alpha = 0.05$ . Penelitian ini juga menyadari adanya keterbatasan dalam kontrol terhadap variabel eksternal, seperti kondisi keluarga siswa dan ketersediaan perangkat digital pribadi, namun diharapkan dapat memberikan kontribusi penting dalam pengembangan media pembelajaran digital di sekolah dasar.

## Hasil dan Pembahasan

Salah satu media pembelajaran yang sedang populer adalah aplikasi *Quizizz*. *Quizizz* menawarkan fitur yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi dalam kuis secara *real-time*. Dengan sistem ini, siswa tidak hanya belajar, tetapi juga merasa senang dan terlibat dalam proses pembelajaran. Melalui *Quizizz*, guru dapat dengan mudah mengevaluasi dan melihat hasil belajar pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan, termasuk dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia yang menjadi fokus penelitian ini. Namun, masih banyak sekolah yang menggunakan metode pembelajaran tradisional yang kurang menarik bagi siswa, sehingga dapat berpengaruh pada motivasi dan hasil belajar mereka. Ini menjadi tantangan bagi pendidik untuk beradaptasi dan mencari inovasi dalam metode pengajaran.

*Quizizz* merupakan media pembelajaran online atau *e-learning* yang tidak berbayar yang digunakan untuk meningkatkan motivasi guru dan hasil belajar siswa. *Quizizz* dapat diakses secara gratis dari smartphone atau komputer melalui aplikasi PlayStore berbasis Android. Dengan menggunakan jaringan internet, guru dan siswa dapat mengakses laman *Quizizz* kapan pun dan di mana pun secara gratis (Supriadi et al., 2021).

*Quizizz* dapat diakses secara gratis dari smartphone atau komputer melalui aplikasi PlayStore berbasis Android. Dengan menggunakan jarring. aplikasi *Quizizz* tampilannya lebih menarik dan atraktif ketika digunakan dalam bermain, sehingga membuat pembelajaran dan permainan berubah jadi lebih seru dan anak-anak semakin terpacu dalam menyelesaikan pembelajaran dan permainan.

Pembelajaran dengan menggunakan permainan edukasi ini mampu menghadirkan suasana baru dalam belajar teruntuk siswa yang mengikutinya (Rodríguez-Ferrer et al., 2023). Siswa menjadi lebih aktif, kondisi belajar mengajar menjadi dinamis dan seru. Kelebihan yang terdapat pada aplikasi *quizizz* tersebut adalah salah satunya adalah dengan menampilkan papan nilai yang menambah semangat dalam menyelesaikan permainan. Dan mengulang apa soal yang salah sehingga kita tahu yang mana benar nya. Demikian pula, Afrilia, Salman, dan Fithri menemukan bahwa penerapan media *video based learning* meningkatkan minat belajar siswa dari kategori “cukup baik” menjadi “sangat baik”, dengan skor rata-rata meningkat dari 2,00 menjadi 3,65 (Feronika et al., 2025). Lebih lanjut, Harahap (2024) dalam penelitiannya di SDIT Muhammadiyah 01 Kotapinang menunjukkan bahwa penggunaan media *Wordwall* dalam pembelajaran IPA mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Selain itu, Octavia et al. (2024) dalam penelitiannya di SDIT Bunayya Pekanbaru menunjukkan bahwa penggunaan media animasi dalam pembelajaran mendukung proses pembelajaran yang lebih dinamis dan bermakna. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis *quizizz* sebagai bentuk media audiovisual tidak hanya menyajikan materi secara visual dan auditif, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih hidup, relevan, dan berdampak positif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar.



## Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz* secara signifikan meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 3 SDN 31 Pekanbaru. Peningkatan skor rata-rata dari pretest (54,21) ke posttest (80,47) dengan selisih 26,263 poin menunjukkan efektivitas *Quizizz* dalam meningkatkan pemahaman materi. Selain itu, simpangan baku *posttest* (5,796) yang lebih rendah dibandingkan dengan *pretest* (19,527) menunjukkan konsistensi pencapaian siswa setelah menggunakan *Quizizz*.

Siswa juga menunjukkan keterlibatan aktif dan antusiasme yang lebih tinggi dalam pembelajaran berbasis *Quizizz*, yang juga mendukung peningkatan kognitif mereka. Namun, hasil analisis ANOVA menunjukkan bahwa faktor-faktor lain, seperti metode mengajar guru dan lingkungan belajar, juga berperan dalam hasil belajar siswa. Oleh karena itu, disarankan untuk menggabungkan penggunaan *Quizizz* dengan pendekatan konvensional dan memberikan pelatihan kepada guru untuk hasil yang lebih optimal. Penelitian ini memiliki keterbatasan, seperti fokus pada aspek kognitif dan sampel yang terbatas, sehingga penelitian lebih lanjut dengan kelompok kontrol dan variabel afektif lainnya sangat disarankan. Secara keseluruhan, *Quizizz* merupakan alat pembelajaran inovatif yang direkomendasikan untuk meningkatkan interaktivitas dan hasil belajar siswa, terutama dalam konteks pembelajaran daring atau hibrida di sekolah dasar. Implementasi berkelanjutan dengan dukungan infrastruktur dan pelatihan guru akan memperkuat dampaknya.

## Daftar Pustaka

- Anwar, R. N., Sabrina, S., & Cahyani, A. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Software Mendeley Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karya Ilmiah Mahasiswa. *An-Nas: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 1–6.
- Feronika, A., Putri, A., Adrias, A., & Syam, S. S. (2025). Penggunaan Metode Sempoa dalam Meningkatkan Mental Aritmatika untuk Mengatasi Fobia Matematika Siswa SD. *Bilangan: Jurnal Ilmiah Matematika, Kebumian Dan Angkasa*, 3(2), 12–21. <https://doi.org/10.62383/bilangan.v3i2.453>
- Harahap, N., Sakban, S., Deprizon, D., Wismanto, W., Fithri, R., & Salman, S. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar pada Mata Pelajaran IPA Kelas III di SDIT Muhammadiyah 01 Kotapinang. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(4), 158–168. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i4.1031>
- Khairunnisya, K., Fithri, R., & Salman, S. (2024). Pengaruh Metode Pembelajaran Peer Teaching Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas V SDN 167 Pekanbaru. *Bilangan: Jurnal Ilmiah Matematika, Kebumian Dan Angkasa*, 2(4), 198–204. <https://doi.org/10.62383/bilangan.v2i4.181>
- Nasution, L., & Salman. (2024). Pengaruh Teknologi pada Dunia Pendidikan. *PROFICIENCY: Progressive of Cognitive and Ability*, 3(1), 34–42. <https://doi.org/10.56855/jpr.v3i1.868>
- Octavia, A., Deprizon, D., Wismanto, W., Fitri, R., Salman, S., & Sakban, S. (2024). Penggunaan Media Animasi pada Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas I SDIT Bunayya Pekanbaru. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 2(2), 305–311. <https://doi.org/10.47861/jdan.v2i2.1270>
- Putri, A. G. (2020). *Hak Setiap Warga Negara Indonesia untuk Mendapatkan Pendidikan*. Kompasiana. <https://www.kompasiana.com/alfianifani/54f5e45ea33311e7748b45af/hak-1123> | JPIM: Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisipliner



mendapat-pendidikan

- Rodríguez-Ferrer, J. M., Manzano-León, A., Fernández-Jiménez, C., Luque de la Rosa, A., Fernández-Campoy, J. M., & Aguilar-Parra, J. M. (2023). Shall we play together? Game-based learning for engagement and classroom climate in Spanish socially deprived communities. *Frontiers in Psychology, 14*, 1163441. <https://www.frontiersin.org/journals/psychology/articles/10.3389/fpsyg.2023.1163441/full>
- Salman, S. (2024). Perbedaan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran NHT Dan STAD Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas V SDIT Al Hidayah Kota Pekanbaru. *Akhlak: Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Filsafat, 1*(4), 143–157. <https://doi.org/10.61132/akhlak.v1i4.108>
- Selwyn, N. (2013). The Internet and Education. In F. Gonzalez (Ed.), *Change: Nineteen Key Essays on How the Internet Is Changing Our Lives* (pp. 191–216). Banco Bilbao Vizcaya Argentaria. <https://www.bbvaopenmind.com/en/articles/the-internet-and-education/>
- Sunaengsih, C. (2016). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Mutu Pembelajaran pada Sekolah Dasar Terakreditasi A. *Mimbar Sekolah Dasar, 3*(2), 183–190. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v3i2.4259>
- Supriadi, I., Tazkiyah, D., & Isro, Z. (2021). Penerapan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Daring di Era COVID-19. *Jurnal Cakrawala Mandarin, 5*(1), 42. <https://doi.org/10.36279/apsmi.v5i1.101>
- Suprijono, A. (2009). *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Pustaka Pelajar.