

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quizwhizzer Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V UPT SPF SD Inpres Kampus IKIP Kota Makassar

Aisyah¹, Andi Makkasau², Rahmawati Patta³

¹ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Negeri Makassar

Email: ichaa7110@gmail.com

² Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Negeri Makassar

Email: andi.makkasau@unm.ac.id

³ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Negeri Makassar

Email: rahmapatta02@gmail.com

Abstract

This study aims to determine (1) the description of the use of quizwhizzer-based interactive learning media in the subject of science, (2) the description of student learning outcomes in the subject of science, (3) The effect of the use of quizwhizzer-based interactive learning media on the learning outcomes of the subject of science of class V students of UPT SPF SD Inpres Campus IKIP Makassar City. This study uses a quantitative approach with a Quasi Experimental design type Nonequivalent Control Group Design. The population is all students of class V UPT SPF SD Inpres Campus IKIP. The research sample consists of 21 students of class VA as the experimental group and 20 students of class VB as the control group selected by purposive sampling technique. Data collection techniques are carried out through student response questionnaires, learning outcome tests, and documentation. Data are analyzed using descriptive statistics and inferential statistics with the Independent Sample t-Test. The results of the study show that: (1) The use of quizwhizzer-based interactive learning media in science learning for respiratory system material during three meetings is seen based on the student response questionnaire has been running well. (2) Student learning outcomes show an increase in students' social science learning outcomes. (3) There is an influence of the use of interactive learning media based on quizwhizzer on the social science learning outcomes of Class V Students at the UPT SPF SD Inpres Campus IKIP Makassar City.

Keywords: Interactive Learning Media, Quizwhizzer, Learning Outcomes..

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) gambaran penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis quizwhizzer pada mata pelajaran IPAS, (2) gambaran hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS, (3) Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis quizwhizzer terhadap hasil belajar mata pelajaran IPAS siswa kelas V UPT SPF SD Inpres Kampus IKIP Kota Makassar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain Quasi Experimental tipe Nonequivalent Control Group Design. Populasi seluruh siswa kelas V UPT SPF SD Inpres Kampus IKIP. Sampel penelitian terdiri dari 21 siswa kelas VA sebagai kelompok eksperimen dan 20 siswa kelas VB sebagai kelompok kontrol yang dipilih dengan teknik purposive sampling. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket respons siswa, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial dengan uji Independent Sample t-Test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis quizwhizzer dalam pembelajaran IPAS untuk materi sistem pernapasan selama tiga pertemuan terlihat berdasarkan angket respon siswa telah berjalan dengan baik. (2) Hasil belajar siswa menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar IPAS siswa. (3) Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis quizwhizzer terhadap hasil belajar IPAS Siswa Kelas V UPT SPF SD Inpres Kampus IKIP Kota Makassar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Quizwhizzer, Hasil belajar.

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran yang dihadirkan dalam Kurikulum Merdeka sebagai bentuk integrasi antara Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar. Berdasarkan Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 262/M/2022, mata pelajaran IPAS bertujuan menumbuhkan keingintahuan siswa terhadap fenomena alam dan sosial serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan sikap ilmiah (Kemendikbudristek, 2022). IPAS mempelajari tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, sekaligus mengkaji kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya (Azzahra et al., 2023). Melalui pembelajaran IPAS, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan faktual, tetapi juga dilatih mengembangkan kemampuan mengamati, menganalisis, dan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan kontekstual.

Realita di lapangan menunjukkan bahwa hasil belajar sains siswa Indonesia masih memprihatinkan. Hal ini tercermin dari hasil survei *Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun 2022 yang menempatkan Indonesia pada peringkat ke-65 dari 81 negara dengan skor literasi sains sebesar 383 poin, jauh di bawah rata-rata yaitu 485 poin (OECD, 2023). Rendahnya capaian ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa Indonesia belum mampu mengaplikasikan pengetahuan sains dalam konteks kehidupan sehari-hari serta memecahkan masalah berbasis penalaran ilmiah. Kondisi ini diperkuat oleh data Rapor Pendidikan Sekolah Dasar yang bersumber dari hasil Asesmen Nasional, di mana capaian literasi dan kualitas pembelajaran di jenjang SD masih berada pada kategori rendah dan perlu ditingkatkan (Kemendikbudristek, 2023).

Kondisi serupa juga terlihat di UPT SPF SD Inpres Kampus IKIP Kota Makassar. Berdasarkan pengamatan langsung yang dilakukan peneliti di kelas V pada saat pelaksanaan Pengenalan Lingkungan Persekolahan II pada bulan November 2025, ada beberapa permasalahan dalam pembelajaran IPAS. Proses pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga pembelajaran cenderung monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Selain itu, minimnya pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif dan menarik perhatian siswa, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi IPAS yang disampaikan. Hal ini terlihat dari rendahnya partisipasi siswa saat pembelajaran berlangsung dan hasil ujian tengah semester yang menunjukkan bahwa hasil belajar IPAS siswa masih tergolong rendah dan belum mencapai target yang diharapkan".

Permasalahan di atas menunjukkan bahwa media pembelajaran memegang peranan penting dalam keberhasilan proses belajar. Minimnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif menyebabkan siswa kesulitan memahami konsep-konsep IPAS yang bersifat abstrak. Pembelajaran yang semestinya dilakukan secara aktif, efisien, efektif, dan menyenangkan justru berubah menjadi aktivitas yang pasif karena siswa hanya duduk, mencatat, dan mendengarkan penjelasan guru tanpa keterlibatan yang bermakna (Nasution, 2021). Padahal, integrasi teknologi dalam pembelajaran kini telah menjadi kebutuhan utama agar siswa memperoleh pemahaman yang lebih konkret, luas, dan mendalam. Oleh karena itu, guru perlu merancang pembelajaran dengan memanfaatkan media yang sesuai dengan perkembangan teknologi dan karakteristik siswa.

Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai solusi adalah *quizwhizzer*. *Quizwhizzer* yang merupakan platform pembelajaran interaktif berbasis media digital yang memungkinkan siswa belajar melalui permainan edukatif dengan fitur-fitur menarik seperti materi interaktif, umpan balik instan, papan peringkat, dan visualisasi materi. Keunggulan utama *quizwhizzer* terletak pada kemampuannya menyisipkan suara, video, dan teks bacaan pada materi dan soal, sehingga mempermudah pemahaman siswa sekaligus meningkatkan perhatian mereka (Mahulae et al., 2025). Lebih dari itu, *quizwhizzer* mampu menggabungkan penyajian materi dan evaluasi pembelajaran dalam satu platform yang terintegrasi, sehingga proses belajar menjadi lebih efisien dan menyeluruh.

Beberapa penelitian yang membuktikan bahwa *quizwhizzer* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Oktavian et al., (2023)

menunjukkan bahwa penerapan aplikasi *quizwhizzer* memberikan dampak positif dan signifikan terhadap hasil belajar PPKn pada siswa kelas V di SD Negeri Lajuk Sidoarjo, dengan kenaikan rata-rata nilai dari 62% menjadi 83,7% serta respons siswa yang sangat positif terhadap pembelajaran. Hali et al., (2021) juga menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *quizwhizzer* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Bahkan di tingkat sekolah menengah, Rahma & Zakaria (2024) membuktikan bahwa *quizwhizzer* berpengaruh positif terhadap hasil belajar informatika di SMP Negeri 2 Sindangagung.

Berdasarkan pembahasan di atas, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *quizwhizzer* pada pembelajaran IPAS di jenjang Sekolah Dasar masih sangat terbatas. Penelitian-penelitian sebelumnya umumnya menggunakan *quizwhizzer* hanya sebagai alat evaluasi, bukan sebagai media penyajian materi secara utuh. Dalam penelitian ini, *quizwhizzer* diterapkan tidak hanya untuk evaluasi, tetapi juga sebagai media penyajian materi, sehingga kedua fungsi tersebut terintegrasi dalam satu platform yang menjadikan proses belajar lebih interaktif dan mudah dipahami oleh siswa. Atas dasar itulah, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *quizwhizzer* Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V UPT SPF SD Inpres Kampus IKIP Kota Makassar".

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *quizwhizzer* pada mata pelajaran IPAS, gambaran hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS, dan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *quizwhizzer* terhadap hasil belajar mata pelajaran IPAS siswa kelas V UPT SPF SD Inpres Kampus IKIP Kota Makassar.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *nonequivalent control group design*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V UPT SPF SD Inpres Kampus IKIP Kota Makassar, yang terdiri dari dua kelas, yaitu kelas VA dengan jumlah 21 siswa sebagai kelompok eksperimen, dan kelas VB dengan jumlah 20 siswa sebagai kelompok control. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis *quizwhizzer*, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar. Instrumen pengumpulan data meliputi angket respons siswa, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Prosedur penelitian mencakup *pretest* (tes awal), *treatment* (perlakuan), dan *posttest* (tes akhir). Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial dengan bantuan *IBM SPSS Statistics Version 20*. Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh dari suatu perlakuan.

Penelitian ini menggunakan angket respon siswa sebagai alat pengumpulan data. Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *quizwhizzer* pada pembelajaran IPAS. Angket diberikan kepada siswa setelah proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan skala Likert yang terdiri atas pernyataan positif dan negatif. Adapun tabel kategorisasi penilaian angket respon siswa disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1. Penilaian Skala Likert

Skor	Pernyataan Positif	Kode	Skor	Pernyataan Negatif	Kode
1	Sangat Tidak Setuju	STS	4	Sangat Tidak Setuju	STS
2	Tidak Setuju	TS	3	Tidak Setuju	TS
3	Setuju	S	2	Setuju	S
4	Sangat Setuju	SS	1	Sangat Setuju	SS

Sumber: Andini et al., 2023

Setelah data respon siswa diperoleh, tahap selanjutnya dianalisis untuk mengetahui skor persentase jawaban siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *quizwhizzer*. Setelah hasil perhitungan skor angket respon siswa diperoleh, selanjutnya data diinterpretasikan berdasarkan kriteria persentase penilaian yang tercantum pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Kriteria Interpretasi Skor Persentase Jawaban Angket Respon Siswa

Persentase	Kriteria	Alternatif
80% – 100%	Sangat Baik	SB
60% – 79,99%	Baik	B
40% – 59,99%	Cukup Baik	CB
20% – 39,99%	Kurang Baik	KB
0% – 19,99%	Sangat Kurang Baik	SKB

Sumber: (Sumartini et al., 2020)

Penelitian ini menggunakan tes hasil belajar sebagai alat pengumpulan data. Tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *quizwhizzer* dalam pembelajaran IPAS. Data hasil tes dianalisis dan dikategorikan berdasarkan kriteria penilaian hasil belajar siswa. Adapun tabel kategorisasi penilaian hasil belajar siswa disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3. Penkategorian Hasil Belajar Siswa

Huruf	Angka (0-4)	Angka (0-100)	Angka (0-10)	Predikat
A	4	85- 100	8,5 -10	Sangat Baik
B	3	70 - 84	7,0 – 8,4	Baik
C	2	55 – 69	5,5 – 6,9	Cukup
D	1	40 – 54	4,0 – 5,4	Kurang
E	0	0 - 39	0 – 3,9	Sangat Kurang

Sumber: Lestari, 2023

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian ini mendeskripsikan tujuan penelitian yang telah dilakukan, yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *quizwhizzer* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V UPT SPF SD Inpres Kampus IKIP Kota Makassar. Dari hasil penelitian ini juga dapat diketahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *quizwhizzer* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V di UPT SPF SD Inpres Kampus IKIP Kota Makassar.

Sampel dalam penelitian ini berjumlah 41 siswa yang terdiri dari 21 siswa kelas VA sebagai kelas eksperimen dan 20 siswa kelas VB sebagai kelas kontrol. Data seluruh subjek dalam penelitian ini diperoleh dengan menggunakan instrumen penelitian berupa tes dalam bentuk *pretest* dan *posttest* serta angket respon siswa. Skor yang diperoleh dari hasil pengukuran tersebut dijadikan sebagai bahan analisis untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *quizwhizzer* terhadap hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Langkah pertama yang dilakukan sebelum melakukan penelitian adalah validasi instrumen soal serta perangkat pembelajaran yang digunakan dalam penelitian. Instrumen penelitian divalidasi melalui proses bimbingan oleh dosen pembimbing yaitu Dr. Andi Makkasau, M.Si. sebagai Pembimbing I dan Rahmawati Patta, S.Si., M.Pd. sebagai Pembimbing II serta dibantu oleh Afdhal Fatawuri Syamsuddin, M.Ed. dalam proses penelaahan instrumen sehingga dinyatakan layak digunakan dalam penelitian.

1. Gambaran penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *quizwhizzer* pada mata pelajaran IPAS siswa kelas V UPT SPF SD Inpres Kampus IKIP Kota Makassar

Hasil angket respon siswa terkait penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *quizwhizzer* pada mata pelajaran IPAS kelas V dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Angket Respon Siswa

Aspek Penilaian	Hasil
Jumlah Responden	21 Siswa
Jumlah Pernyataan	15 Item
Skor Maksimal	1260
Skor yang diperoleh	971

Persentase	77,06%
Kategori	Baik

Berdasarkan Tabel 4, dapat diketahui bahwa hasil angket respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *quizwhizzer* memperoleh persentase sebesar 77,06% dengan kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *quizwhizzer* dalam pembelajaran IPAS mendapatkan respon positif dari siswa. Namun demikian, masih terdapat beberapa aspek yang belum optimal, seperti pada pernyataan mengenai tingkat fokus siswa saat menggunakan media dan kemudahan dalam mengoperasikan *quizwhizzer*, di mana sebagian siswa masih mengalami kesulitan sehingga memperoleh skor rendah.

2. Gambaran hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V UPT SPF SD Inpres Kampus IKIP Kota Makassar

a. Data Pretest Hasil Belajar Siswa

Pretest pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dilakukan untuk mengetahui gambaran awal hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan (*treatment*). Kelompok eksperimen menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *quizwhizzer*, sedangkan kelompok kontrol bertindak sebagai kelompok pembandingan karena dalam proses pembelajarannya kelompok kontrol tidak diberi perlakuan (*treatment*) berupa media pembelajaran interaktif berbasis *quizwhizzer*. Deskripsi hasil *pretest* kedua kelompok dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5. Data Hasil Pretest Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol

Kriteria Nilai	Pretest	
	Eksperimen	Kontrol
Jumlah Sampel	21	20
Nilai Terendah	25	30
Nilai Tertinggi	70	70
Rata-rata (Mean)	46.19	52.75
Rentang (Range)	45	40
Standar Deviasi	15.158	12.298
Median	45	50
Modus	30	45

Sumber: IBM SPSS Statistics Version 20

Berdasarkan Tabel 5, deskripsi hasil *pretest* siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan bahwa jumlah siswa pada kedua kelompok sama, yaitu 21 siswa pada kelas eksperimen dan 20 siswa pada kelas kontrol. Hasil tersebut menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada kondisi awal hasil belajar siswa antara kedua kelompok. Hal tersebut dapat diamati pada nilai rata-rata (mean) kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang hanya berbeda 6,56 saja. Selain itu, sebaran data hasil *pretest* menunjukkan adanya perbedaan karakteristik antara kedua kelompok. Kelompok eksperimen memiliki variasi nilai yang lebih beragam dibandingkan kelompok kontrol, yang ditunjukkan oleh rentang dan penyebaran data yang lebih luas. Sementara itu, kelompok kontrol cenderung memiliki sebaran nilai yang lebih homogen. Secara umum, hasil *pretest* kedua kelompok menunjukkan bahwa kondisi awal kemampuan siswa belum setara secara sepenuhnya, dengan kecenderungan kelompok kontrol berada pada posisi yang sedikit lebih baik dibandingkan kelompok eksperimen. Adapun distribusi persentase data hasil *pretest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 6. Distribusi Frekuensi dan Presentase Kategori Hasil Pretest Kelas Eksperimen dan Kontrol

Nilai	Kategori	Eksperimen		Kontrol	
		Frekuensi	Presentase	Frekuensi	Presentase
85 – 100	Sangat baik	-	-	-	-
70 – 84	Baik	2	9,5%	3	15,0%
55 – 69	Cukup	6	28,6%	6	30,0%
40 – 54	Kurang	6	28,6%	9	45,0%
0 – 39	Sangat Kurang	7	33,3%	2	10,0%

Jumlah	21	100%	20	100%
--------	----	------	----	------

Sumber: IBM SPSS Statistics Version 20

Berdasarkan Tabel 4.3 menunjukkan bahwa kondisi awal hasil belajar IPAS siswa kelas V UPT SPF SD Inpres Kampus IKIP sebelum perlakuan didominasi oleh kategori kurang, cukup, dan sangat kurang pada kelompok eksperimen, sedangkan pada kelompok kontrol didominasi oleh kategori kurang dan cukup. Selain itu, hanya sedikit siswa yang berada pada kategori baik dan tidak terdapat siswa pada kategori sangat baik. pada kedua kelompok. Berdasarkan hasil tersebut, distribusi hasil *pretest* pada kedua kelompok menunjukkan pola yang relatif sama, yaitu didominasi kategori rendah hingga sedang. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kemampuan awal siswa pada kelompok eksperimen dan kontrol cenderung setara sebelum diberikan perlakuan.

b. Data *Posttest* Hasil Belajar Siswa

Posttest kelompok eksperimen dilakukan untuk mengetahui dan mendapatkan gambaran akhir tentang hasil belajar siswa setelah pemberian perlakuan (*treatment*) berupa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *quizwhizzer* dalam proses pembelajarannya. Deskripsi hasil *posttest* siswa kelompok eksperimen dan kontrol dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 7. Data Hasil *Posttest* Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol

Kriteria Nilai	<i>Posttest</i>	
	Eksperimen	Kontrol
Jumlah Sampel	21	20
Nilai Terendah	65	60
Nilai Tertinggi	90	85
Rata-rata (Mean)	80.00	72.75
Rentang (Range)	25	25
Standar Deviasi	6.892	6.781
Median	80	75
Modus	75	75

Sumber: IBM SPSS Statistics Version 20

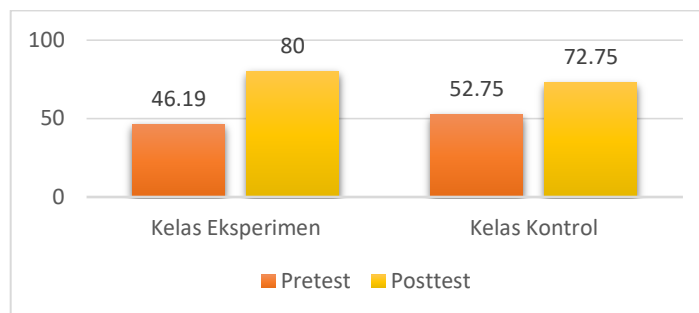
Tabel 7. menunjukkan adanya perbedaan kondisi hasil belajar siswa antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah diberikan perlakuan (*treatment*). Hal tersebut dapat dilihat pada nilai rata-rata (mean) kelompok eksperimen yang lebih tinggi daripada nilai rata-rata (mean) kelompok kontrol memiliki selisih sebesar 7,25. Sedangkan untuk persentase data hasil *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 8. Distribusi Frekuensi dan Presentase Kategori Hasil *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kontrol

Nilai	Kategori	Eksperimen		Kontrol	
		Frekuensi	Presentase	Frekuensi	Presentase
85 – 100	Sangat baik	9	42,9%	1	5,0%
70 – 84	Baik	11	52,4%	15	75,0%
55 – 69	Cukup	1	4,8%	4	20,0%
40 – 54	Kurang	-	-	-	-
0 – 39	Sangat Kurang	-	-	-	-
Jumlah		21	100%	20	100%

Sumber: IBM SPSS Statistics Version 20

Tabel 8. mengenai distribusi frekuensi dan persentase skor hasil belajar siswa pada *posttest*, menunjukkan bahwa terdapat perbedaan tingkat hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V UPT SPF SD Inpres Kampus IKIP setelah diberi perlakuan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol didominasi oleh siswa yang berkategori baik. Jika dibandingkan dengan kategori sangat baik siswa kelompok eksperimen lebih banyak memperoleh kategori tersebut daripada kelompok kontrol. Dengan demikian, maka dapat dibandingkan hasil belajar siswa berdasarkan peningkatan rata-rata hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen sebagai berikut:



Gambar 1. Perbandingan Nilai Rata-rata *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kontrol

Berdasarkan gambar di atas terlihat adanya perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pemberian *treatment* yang dilihat melalui perolehan nilai persentase *pretest* dan *posttest* siswa. Nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* terjadi peningkatan Hal tersebut membuktikan bahwa hasil belajar siswa terjadi peningkatan setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *quizwhizzer*.

3. Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *quizwhizzer* terhadap hasil belajar mata pelajaran IPAS siswa kelas V UPT SPF SD Inpres Kampus IKIP Kota Makassar.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol terdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan ialah *Shapiro-Wilk*. Data dapat dikatakan terdistribusi normal jika nilai signifikansi yang diperoleh $> 0,05$. Sebaliknya, data dikatakan tidak berdistribusi normal jika signifikansi yang diperoleh $< 0,05$. Data hasil uji normalitas kelas eksperimen dan kontrol dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 9. Hasil Uji Normalitas *Pretest* Dan *Posttest* Kelas Eksperimen Dan Kontrol

Data	Nilai Probabilitas	Keterangan
<i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	0,107	$0,107 > 0,05 = \text{Normal}$
<i>Pretest</i> Kelas Kontrol	0,220	$0,220 > 0,05 = \text{Normal}$
<i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	0,076	$0,076 > 0,05 = \text{Normal}$
<i>Posttest</i> Kelas Kontrol	0,239	$0,239 > 0,05 = \text{Normal}$

Sumber: IBM SPSS Statistics Version 20

Berdasarkan tabel 9. diatas, menunjukkan bahwa hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kontrol terdistribusi normal. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji normalitas keempat data tersebut diperoleh nilai signifikansi $> 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data dari kelas eksperimen dan kelas kontrol homogen. Pengolahan uji homogenitas menggunakan program IBM SPSS Statistic Version 20. Data hasil uji homogenitas *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 10. Uji Homogenitas *Pretest* Dan *Posttest* Kelas Eksperimen Dan Kontrol

Data	Nilai Probabilitas	Keterangan
<i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	0,200	$0,200 > 0,05 = \text{Normal}$
<i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	0,838	$0,838 > 0,05 = \text{Normal}$

Sumber: IBM SPSS Statistics Version 20

Berdasarkan tabel 10. diatas, menunjukkan bahwa hasil uji homogenitas *pretest* kelas eksperimen dan kontrol serta *posttest* kelas eksperimen dan kontrol homogen. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji homogenitas keempat data tersebut diperoleh nilai signifikansi $> 0,05$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data tersebut homogen.

c. Uji Hipotesis

1) *Independent Sampel t-Tets Pretest* Eksperimen dan *Pretest* Kontrol

Analisis *Independent Sampel t-Test* dilakukan dengan menguji hasil *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan bantuan program *IBM SPSS Ststistic Version 20*. Syarat data dikatakan signifikan apabila nilai signifikansi $< 0,05$. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan. Berikut ini adalah hasil *Independent Sampel t-Test* nilai *pretest* kelas eksperimen dan kontrol.

Tabel 11. *Independent sample T-Test pretest* Eksperimen dan Kontrol

Data	Nilai Probabilitas	Keterangan
<i>Pretest</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol	0,137	$0,137 > 0,05$ = tidak terdapat perbedaan

Sumber: *IBM SPSS Statistics Version 20*

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh informasi bahwa nilai probabilitas yang didapatkan yakni 0,137, dimana angka tersebut lebih dari 0.05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data *pretest* yang diperoleh tidak ada perbedaan secara signifikan.

2) *Independent sample T-Test posttest* Eksperimen dan *posttest* Kontrol

Analisis ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai signifikansi yang digunakan yakni $< 0,05$. Hasil pengujian dapat dikatakan memiliki perbedaan yang signifikan jika nilai signifikan < 0.05 . Berikut adalah hasil *Independent sample T-Test* nilai *posttest* eksperimen dan *posttest* kontrol.

Tabel 12. *Independent sample T-Test posttest* Eksperimen dan Kontrol

Data	Nilai Probabilitas	Keterangan
<i>Posttest</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol	0,002	$0,002 < 0,05$ = terdapat perbedaan

Sumber: *IBM SPSS Statistics Version 20*

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh informasi bahwa nilai yang didapatkan yakni 0,002, dimana angka tersebut < 0.05 . Sehingga dapat disimpulkan bahwa data *posttest* yang diperoleh setelah perlakuan terdapat perbedaan atau pengaruh secara signifikan.

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di UPT SPF SD Inpres Kampus IKIP Kota Makassar selama 5 kali pertemuan pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Pertemuan pertama, kedua kelas diberikan *pretest*. Selanjutnya, kelas eksperimen mendapatkan *treatment* berupa pembelajaran menggunakan media *quizwhizzer* selama tiga kali pertemuan, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran konvensional dengan memanfaatkan media gambar. Pertemuan terakhir pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan *posttest*. Setelah dilakukan analisis penelitian, maka dapat dijabarkan sebagai berikut.

1. Gambaran penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *quizwhizzer* pada mata pelajaran IPAS siswa kelas V UPT SPF SD Inpres Kampus IKIP Kota Makassar

Subjek penelitian yang digunakan yaitu kelas VA sebagai kelompok eksperimen dan kelas VB sebagai kelompok kontrol. Kelompok kontrol pada penelitian ini berperan sebagai kelompok pembanding terhadap kelompok eksperimen, karena dalam proses pembelajaran kelas kontrol menggunakan media gambar. sedangkan kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *quizwhizzer*. Adapun materi yang diajarkan dalam penelitian ini yaitu sistem pernapasan pada manusia. Berdasarkan hasil penelitian, gambaran penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *quizwhizzer* pada mata pelajaran IPAS diperoleh melalui angket respon siswa yang diberikan kepada kelas eksperimen. Angket ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana tanggapan siswa terhadap penggunaan media *quizwhizzer* selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil analisis angket menunjukkan bahwa dari 21 siswa dengan 15 pernyataan diperoleh skor total sebesar 971 dari skor maksimal 1260 dengan persentase sebesar 77,06% yang berada pada kategori baik. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa memberikan respon positif terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *quizwhizzer*. Respon positif tersebut menggambarkan bahwa siswa merasa pembelajaran menggunakan *quizwhizzer* lebih menarik dan menyenangkan dibandingkan pembelajaran biasa. Siswa juga merasa lebih mudah memahami materi karena penyajian soal dan materi dikemas dalam bentuk yang interaktif.

Penggunaan *quizwhizzer* juga memberikan pengalaman belajar yang berbeda bagi siswa, dimana mereka tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat langsung dalam menjawab soal secara aktif. Hal ini membuat siswa menjadi lebih menyenangkan dan termotivasi selama proses pembelajaran berlangsung. Sejalan dengan (Susanto et al., 2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, Oktavian et al. (2023) juga mengemukakan bahwa penggunaan media seperti *quizwhizzer* dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan, sehingga berdampak positif terhadap respon siswa. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *quizwhizzer* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa.

2. Gambaran hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V UPT SPF SD Inpres Kampus IKIP Kota Makassar

Gambaran hasil belajar IPAS siswa dapat dilihat melalui hasil analisis deskriptif data penelitian. Berdasarkan hasil analisis tersebut, diperoleh bahwa nilai *pretest* hasil belajar IPAS siswa kelas V pada kelompok eksperimen berada pada kategori sangat rendah. Namun, setelah diberikan perlakuan (*treatment*) menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *quizwhizzer*, hasil *posttest* menunjukkan bahwa nilai rata-rata (*mean*) siswa mengalami peningkatan dan berada pada kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *quizwhizzer* memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Peningkatan terjadi karena *quizwhizzer* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Faijah et al. (2022) yang menyatakan bahwa *quizwhizzer* sebagai media pembelajaran yang mampu meningkatkan pengalaman belajar siswa melalui aktivitas yang interaktif dan menyenangkan. Penggunaan media ini juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena pembelajaran dikemas dalam bentuk materi dan permainan yang menarik, sehingga berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar. Sedangkan, hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS dengan menggunakan media gambar di kelompok kontrol pada hasil *pretest* berada pada kategori kurang dan hasil *posttest* menunjukkan bahwa nilai rata-rata (*mean*) termasuk pada kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media gambar tidak memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil analisis deskriptif tersebut dapat disimpulkan bahwa *pretest* kedua kelas berada pada kategori sangat rendah. Selanjutnya melihat hasil *posttest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan perbedaan hasil belajar setelah diberikan *treatment*. Di mana pada kelas eksperimen menunjukkan hasil belajar dengan kategori sangat baik dibandingkan kelompok kontrol yang menggunakan media gambar.

Siswa pada kelompok eksperimen terlihat lebih cepat memahami konsep materi yang diajarkan melalui penggunaan *quizwhizzer*, dikarenakan media tersebut menyajikan pembelajaran yang dilengkapi dengan soal, umpan balik langsung, serta penyisipan materi dalam bentuk teks, gambar, dan video. Kondisi ini membuat siswa lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam proses pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Pusparani, 2020) menyatakan bahwa *quizwhizzer* dapat dimanfaatkan untuk merancang pembelajaran yang lebih menarik dan tidak monoton karena fitur-fiturnya memungkinkan integrasi materi dengan evaluasi, sehingga siswa tidak hanya bermain, tetapi juga mampu memahami materi secara lebih mendalam yang pada akhirnya berdampak pada hasil belajar siswa.

3. Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *quizwhizzer* terhadap hasil belajar mata pelajaran IPAS siswa kelas V UPT SPF SD Inpres Kampus IKIP Kota Makassar.

Pengaruh media *quizwhizzer* terhadap hasil belajar IPAS dapat diketahui melalui analisis statistik inferensial, sebelum itu dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas *pretest* kelas eksperimen dan kelompok kontrol, dan *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada penelitian ini menggunakan uji *Shapiro-Wilk* dengan hasil keempat data berdistribusi normal. Uji homogenitas *pretest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dan *posttest* kelas eksperimen dan kelompok kontrol menggunakan uji *Levene's* dengan hasil kedua kelompok data dinyatakan homogen. Setelah melakukan kedua uji tersebut, tahap selanjutnya yaitu uji hipotesis.

Uji hipotesis dengan statistik inferensial menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelompok eksperimen yang mendapat perlakuan dengan menggunakan media *quizwhizzer* pada proses pembelajarannya dan kelompok kontrol yang menggunakan media gambar sebagai pembandingan. Dari hasil statistik menggunakan uji *Independent Sample t-Test* diperoleh nilai perbedaan hasil belajar IPAS siswa sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan. Serta menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata hasil belajar IPAS siswa kelas eksperimen dengan nilai rata-rata hasil belajar IPAS siswa kelompok kontrol. Hasil pengujian hipotesis dilakukan dengan uji *Independent Sample t-Test* diperoleh nilai signifikan $> 0,05$ maka tidak terdapat pengaruh yang signifikan, sedangkan nilai signifikansi $< 0,05$ maka terdapat pengaruh yang signifikan.

Pengaruh penggunaan media *quizwhizzer* dalam pembelajaran IPAS di kelas VA ini tidak terlepas dari keunggulan dari media *quizwhizzer* itu sendiri, sebagai media pembelajaran interaktif yang mampu mengintegrasikan materi dan evaluasi dalam satu kegiatan pembelajaran. Melalui fitur penyajian materi seperti teks, gambar, dan video yang disisipkan sebelum maupun selama pengerjaan soal, siswa dapat memahami konsep secara bertahap sekaligus melakukan evaluasi secara langsung. Pembelajaran menggunakan media *quizwhizzer* ialah pembelajaran yang memberikan ruang bagi siswa untuk dapat meningkatkan motivasi belajarnya serta menumbuhkan rasa percaya diri, kreativitas, imajinasai dan kolaborasi yang mana hal tersebut akan memberi dampak pada peningkatan hasil belajarnya. Proses pembelajaran menggunakan media *quizwhizzer* menunjukkan adanya peningkatan terhadap hasil belajar siswa di kelas. Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan (Hali et al., 2021) dengan judul " Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Quizwhizzer* sebagai Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD GMIT AIRNONA 2 Kota Kupang" juga menghasilkan kesimpulan bahwa media *quizwhizzer* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa

SIMPULAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan beberapa hal, antara lain:

1. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *quizwhizzer* dalam pembelajaran IPAS telah berjalan dengan baik. Hal ini terlihat dari hasil angket respon siswa yang menunjukkan bahwa penggunaan media tersebut memperoleh kategori baik dan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Siswa menjadi lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran baik dalam memahami materi maupun saat menjawab soal.
2. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *quizwhizzer*. Hasil tes menunjukkan bahwa rata-rata skor hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari kategori kurang pada *pretest* menjadi kategori baik pada *posttest*. Artinya, penggunaan *quizwhizzer* mampu meningkatkan pemahaman siswa serta memberikan dampak positif terhadap hasil belajar IPAS.
3. Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran *quizwhizzer* terhadap motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil uji *independent sample t-test* diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,002 ($< 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara hasil

quizwhizzer belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Dengan demikian, penggunaan media *quizwhizzer* berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V UPT SPF SD Inpres Kampus IKIP

Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi kepala sekolah, diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti *quizwhizzer* dengan menyediakan fasilitas yang memadai serta mendorong guru untuk terus berinovasi dalam pembelajaran.
2. Bagi guru, disarankan untuk memanfaatkan media pembelajaran interaktif seperti *quizwhizzer* dalam proses pembelajaran IPAS agar siswa lebih aktif, tertarik, dan mudah memahami materi yang diajarkan.
3. Bagi siswa, diharapkan dapat lebih aktif, antusias, dan fokus dalam mengikuti pembelajaran, khususnya ketika menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi agar hasil belajar dapat meningkat secara optimal.
4. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk mengembangkan penelitian lebih lanjut terkait penggunaan media pembelajaran interaktif lainnya atau membandingkan efektivitas *quizwhizzer* dengan media pembelajaran digital yang berbeda dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Andini, F. S., Sa'adah, S., & Yusup, I. R. (2023). Analisis Respon Siswa Terhadap Model Pembelajaran Level. *Gunung Djati Conference Series*, 30(4), 132–141.
- Azzahra, I. E., Nurhasanah, A., & Hermawati, E. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Ips Di Sdn 4 Purwawinangun. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(02), 6230–6238.
- Faijah, N., Nuryadi, & Marhaeni, N. H. (2022). Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Quizwhizzer Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Teorema Phytagoras. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 06(1), 122.
- Hali, A. S., Kota, M. K., & Haning, V. A. (2021). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizwhizzer Sebagai Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD GMT AIRNONA 2 Kota Kupang. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(04), 602–612.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A - Fase C. Merdeka Mengajar, 1–19.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2023). Asesmen nasional sebagai dasar peningkatan mutu pembelajaran di sekolah dasar. Pusat Asesmen Pendidikan.
- Lestari, W. (2023). Pengaruh persepsi siswa dan motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar pada mata pelajaran matematika di smk n 2 pekalongan. *Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan*.
- Mahulae, S. H. R., Siagian, G., & Situmorang, M. V. (2025). Pengaruh Media Game Edukasi Quizwhizzer Pada Materi Sel Hewan dan Sel Tumbuhan Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Swasta Cinta Rakyat 3 Pematangsiantar. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research Volume*, 5(4), 9636–9650.
- Nasution, S. A. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Talking Stick Pada Mata Pelajaran Ips Di Kelas V Sdn 182/I Hutan Lindung. *EDUCATIONAL: Jurnal Inovasi Pendidikan & Pengajaran*, 1(1), 124-135.
- OECD. (2023). PISA 2022 results (Volume I): The state of learning and equity in education. OECD Publishing.
- Oktavian, A. W., Wahyuni, D., & Istiani, F. (2023). Penerapan aplikasi quizwhizzer untuk meningkatkan hasil belajar PPKn materi keragaman budaya di Indonesia kelas V di SD Negeri Lajuk Sidoarjo. *ENTINAS: Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Pembelajaran*, 1(1), 106–114.
- Pusparani, H. (2020). Media Quizizz Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas Vi Di Sdn Guntur Kota Cirebon SDN Guntur Kota Cirebon. *Jurnal Pendidikan Dasar : Jurnal Tunas Nusantara*, 2, 269–279.

- Rahma, Z. F., & Zakaria, Y. (2024). Pengaruh Aplikasi Quizwhizzer terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran Informatika. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(3), 4111–4119.
- Sumartini, S., Harahap, K. S., & Sthevany, S. (2020). Kajian Pengendalian Mutu Produk Tuna Loin Precooked Frozen Menggunakan Metode Skala Likert di Perusahaan Pembekuan Tuna. *Aurelia Journal*, 2(1), 29–38
- Susanto, D. A., Ismaya, E. A., Author, C., Magister, P. S., Universitas, P. D., Kudus, M., Artikel, H., Quizwhizzer, A., & Dasar, S. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizwhizzer Pada PTM Terbatas Muatan Pelajaran IPS Bagi Siswa Kelas VI SDN 2 Tuko Pendahuluan Metode. *CJPE : Cokroaminoto Juornal of Primary Education* 5, 104–110.