

**URGENSI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF QUIZIZZ
PADA PELAJARAN IPA KELAS V: STUDI ANALISIS KEBUTUHAN DI SD
NEGERI 7 LAHAT**

Heri Supriyadi¹, Yusuf Hartono², Riswan Jaenudin³

¹ Program Studi Magister Teknologi Pendidikan, Universitas Sriwijaya

² Program Studi Magister Teknologi Pendidikan, Universitas Sriwijaya

³ Program Studi Magister Teknologi Pendidikan, Universitas Sriwijaya

[1 herisupriadi991@gmail.com](mailto:herisupriadi991@gmail.com), [2 yhartono@unsri.ac.id](mailto:yhartono@unsri.ac.id),

[3 riswanjaenudin@fkip.unsri.ac.id](mailto:riswanjaenudin@fkip.unsri.ac.id)

¹082176301300, ²08127870758, ³08122471198

ABSTRACT

Science (IPA) is often considered difficult because it involves many concepts and theories. This phenomenon aligns with research highlighting the still suboptimal development of students' mathematical communication skills in elementary schools. This indicates that difficulties in understanding basic concepts may also apply to Science. Therefore, innovative approaches are needed to overcome these barriers and make Science learning more engaging. The results of the needs analysis show that the school's technological infrastructure is highly adequate. The majority of students (60-80%) reported good to very good availability and quality for electricity networks, computer laboratories, Chromebooks, LCDs, active speakers, and Wi-Fi. This infrastructure readiness forms a strong foundation for the implementation of technology-based learning. However, teacher interviews and student questionnaires identified limitations of conventional media (pictures, textbooks, YouTube, PowerPoint) in presenting interactive visuals and increasing motivation. As many as 93.3% of students expressed a need for additional media, stating that technology-based media are more interesting, and interactive features such as animation and sound greatly aid their understanding. The Quizizz application received a significant positive response from both parties. As many as 73.3% of students felt that Quizizz increased their understanding of the material and learning motivation, supported by teachers' acknowledgment of its effectiveness in attracting interest and enthusiasm. These findings are consistent with the concept of gamification, constructivist theory, and multimedia learning principles. The urgency of developing interactive learning media based on Quizizz, integrated with video learning, becomes very clear. This project is fully supported by adequate school facilities and the real needs of students and teachers to create a more engaging, participatory, and effective Science learning experience.

Keywords: Interactive Learning Media, Quizizz, Need Analysis, IPA

ABSTRAK

IPA seringkali dianggap sulit karena melibatkan banyak konsep dan teori. Fenomena ini sejalan dengan penelitian yang menyoroti pentingnya pengembangan kemampuan komunikasi matematika peserta didik di sekolah dasar yang masih kurang baik. Hal ini mengindikasikan bahwa kesulitan dalam memahami konsep dasar mungkin berlaku juga pada IPA. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan inovatif untuk mengatasi hambatan tersebut dan menjadikan pembelajaran IPA lebih menarik. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan infrastruktur teknologi sekolah sangat memadai. Mayoritas peserta didik (60-80%) melaporkan ketersediaan dan kualitas baik hingga sangat baik untuk jaringan listrik, laboratorium komputer, Chromebook, LCD, speaker aktif, dan WiFi. Kesiapan infrastruktur ini menjadi fondasi kuat implementasi teknologi pembelajaran. Namun, wawancara guru dan angket peserta didik mengidentifikasi keterbatasan media konvensional (gambar, buku teks, YouTube, PowerPoint) dalam menyajikan visual interaktif dan meningkatkan motivasi. Sebanyak 93,3% peserta didik membutuhkan media tambahan, menyatakan media berbasis teknologi lebih menarik, dan fitur animasi, suara, serta interaktif sangat membantu pemahaman mereka. Aplikasi Quizizz mendapat respons positif signifikan dari kedua belah pihak. Sebanyak 73,3% peserta didik merasa Quizizz meningkatkan pemahaman dan motivasi, didukung pengakuan guru atas efektivitasnya dalam menarik minat dan antusiasme. Temuan ini selaras dengan konsep gamifikasi, teori konstruktivisme, dan prinsip *multimedia learning*. Urgensi pengembangan media interaktif berbasis Quizizz, terintegrasi video pembelajaran, menjadi sangat jelas. Proyek ini didukung penuh oleh fasilitas sekolah yang memadai serta kebutuhan nyata peserta didik dan guru untuk menghadirkan pengalaman belajar IPA yang lebih menarik, partisipatif, dan efektif.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Quizizz, Analisis Kebutuhan, IPA.

A. Pendahuluan

Pendidikan di Indonesia terus beradaptasi dengan kemajuan teknologi yang pesat, menghadirkan tantangan signifikan dalam menjaga minat dan motivasi belajar peserta didik, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) (Afifa & Astuti, 2024; Wardi *et al.*, 2024). IPA seringkali dianggap sulit karena

melibatkan banyak konsep dan teori. Fenomena ini sejalan dengan penelitian yang menyoroti pentingnya pengembangan kemampuan komunikasi matematika peserta didik di sekolah dasar yang masih kurang baik (Sulistiani *et al.*, 2021). Hal ini mengindikasikan bahwa kesulitan dalam memahami konsep dasar mungkin berlaku juga pada IPA. Oleh

karena itu, diperlukan pendekatan inovatif untuk mengatasi hambatan tersebut dan menjadikan pembelajaran IPA lebih menarik (Nurhasanah *et al.*, 2025; Aini *et al.*, 2025).

Kemajuan teknologi telah membuka akses luas terhadap berbagai media pendidikan berbasis internet, termasuk beragam platform interaktif yang kian populer (Siti Aisyah *et al.*, 2025). Pembelajaran IPA di sekolah dasar, khususnya, menuntut integrasi teknologi sebagai media yang tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga mengembangkan wawasan dan keterampilan peserta didik (Gusti *et al.*, 2013). Media yang dirancang untuk mendorong peserta didik berlatih dan mendapatkan umpan balik secara langsung dikenal sebagai media interaktif (Pertiwi *et al.*, 2024). Media semacam ini menyajikan materi pembelajaran secara menarik dengan mengintegrasikan gambar, suara, video, dan animasi dalam satu berkas, menjadikannya sangat mudah digunakan (Apriansyah, 2020). Pendekatan ini selaras dengan konsep Teknologi Pendidikan sebagai cara sistematis dalam mendesain, melaksanakan, dan mengevaluasi

proses belajar-mengajar, yang bertujuan membuat pembelajaran lebih efektif melalui kombinasi sumber belajar manusia dan non-manusia.

Quizizz muncul sebagai salah satu platform media interaktif yang sangat potensial untuk mendukung pembelajaran IPA (Salsabila *et al.*, 2020). Platform ini menawarkan beragam animasi dan fitur game-edukasi yang dapat merangsang minat belajar peserta didik dan menjadi alat yang efektif bagi guru untuk membantu peserta didik memahami materi serta kegunaannya (Wang *et al.*, 2022). Sebagaimana disampaikan oleh Quizizz adalah platform permainan edukasi yang mampu menilai pengetahuan peserta didik (Ernawati *et al.*, 2023; Alawiyah, 2025). Implementasi Quizizz dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar menjadi krusial untuk menciptakan suasana yang lebih menarik (Gunawan *et al.*, 2025). Memberikan "pertanyaan pemicu" selama pelajaran melalui Quizizz diharapkan dapat membangkitkan minat dan mendukung pencapaian hasil belajar yang baik, dengan fitur-fitur yang memungkinkan penjelasan materi, penyajian foto, dan interaksi langsung melalui kuis.

Urgensi pengembangan media ini semakin diperkuat oleh temuan wawancara dan observasi awal di SD Negeri 7 Lahat. Guru IPA menghadapi tantangan dalam merancang dan menyampaikan materi pembelajaran secara efektif; mereka masih cenderung mengandalkan buku teks, gambar, video dari YouTube, dan slide PowerPoint, yang belum sepenuhnya menarik perhatian atau membantu pemahaman optimal peserta didik. Namun, kondisi sekolah yang telah dilengkapi dengan sarana penunjang memadai, seperti perangkat Chromebook dan koneksi internet stabil, menjadi peluang besar untuk memanfaatkan media berbasis teknologi. Aplikasi Quizizz yang dapat diintegrasikan dengan video pembelajaran menjadi solusi potensial untuk menjadikan proses pembelajaran IPA lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan (Pangaribuan & Nugroho, 2024; Windartati, 2023). Kombinasi video, elemen permainan, dan kuis dalam Quizizz diharapkan mampu memotivasi peserta didik, meningkatkan partisipasi aktif, serta mendukung efektivitas pengajaran guru (Jong & Tacoh, 2024).

Sejalan dengan kondisi ini, penelitian ini berlandaskan pada tujuan untuk mengembangkan media interaktif berbasis aplikasi Quizizz yang memadukan video pembelajaran guna merangsang minat dan motivasi belajar peserta didik. Di era digital, pemanfaatan teknologi adalah kunci peningkatan kualitas pembelajaran (Aisyah *et al.*, 2025). Penyusunan kuis atau latihan yang dilengkapi unsur visual seperti gambar atau video dalam Quizizz dapat mempermudah peserta didik memahami materi dan menjawab pertanyaan (Sihotang *et al.*, 2024). Quizizz menawarkan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui fitur-fitur kuis berbasis teknologi, termasuk kuis bergambar, animasi, umpan balik langsung, sistem skor, dan papan peringkat yang dirancang untuk pengalaman belajar yang menarik dan kompetitif (Salsabila *et al.*, 2020). Berbagai penelitian terdahulu juga mendukung potensi Quizizz; Windartati (2023) menyatakan bahwa Quizizz adalah permainan berbasis pengetahuan yang memungkinkan latihan dan permainan menyenangkan, serta memberikan kesempatan belajar interaktif. Selain itu, Munawir *et al.*, (2024)

mengemukakan bahwa penggunaan media interaktif secara umum dapat membangkitkan minat dan motivasi, serta meningkatkan keterlibatan peserta didik. Oleh karena itu, berdasarkan permasalahan yang ada dan potensi yang ditawarkan, pengembangan media interaktif berbasis aplikasi Quizizz pada pelajaran IPA kelas V SD Negeri 7 Lahat menjadi sangat penting untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar peserta didik.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif untuk menggali informasi mendalam mengenai kebutuhan dan urgensi pengembangan media interaktif Quizizz (Zaeni, 2022). Pemilihan pendekatan kualitatif didasarkan pada tujuan penelitian yang ingin memahami fenomena secara holistik, sedangkan sifat deskriptif digunakan untuk menggambarkan kondisi pembelajaran IPA saat ini, tantangan guru, dan potensi pemanfaatan teknologi di SD Negeri 7 Lahat secara sistematis. Lokasi penelitian ini adalah SD Negeri 7 Lahat, dipilih karena adanya indikasi kebutuhan inovasi

media pembelajaran IPA serta ketersediaan sarana prasarana teknologi yang mendukung. Subjek penelitian melibatkan guru mata pelajaran IPA kelas V sebagai sumber informasi utama mengenai kebutuhan dan tantangan pengajaran, serta peserta didik kelas V untuk memperoleh gambaran tentang minat belajar dan pengalaman mereka terhadap media pembelajaran yang ada. Data akan dikumpulkan melalui wawancara mendalam dengan guru IPA untuk mengidentifikasi strategi pembelajaran, kesulitan yang dihadapi, jenis media yang digunakan, serta harapan terhadap media ideal. Kisi-kisi wawancara dapat dilihat pada tabel berikut ini;

Tabel 1. Kisi-kisi wawancara pendidik

N o.	Aspek	Indikator	Nomor Soal
1	Kurikulum	1. Kurikulum yang digunakan saat ini	1
2	Fasilitas sekolah	2. Kelengkapan fasilitas sekolah	2
		3. Kondisi laboratorium komputer	3
		4. Pemanfaatan laboratorium komputer	4
3	Media pembelajaran yang biasa digunakan	5. Media yang biasa digunakan dalam	5

		proses pembelajaran	
		6. Kelebihan dan kelemahan menggunakan media tersebut	6
4	Pendekatan dan metode pembelajaran guru	7. Pendekatan dan metode pembelajaran yang sering digunakan	7
5	Kendala umum dalam pembelajaran	8. Kendala dan penyebab kendala	8,9,10
6	Media interaktif yang dibutuhkan	9. Jenis media yang menarik bagi peserta didik	11
		10. Jenis media interaktif yang dibutuhkan	12
7	Media aplikasi Quizizz	11. Penggunaan media aplikasi Quizizz dalam pembelajaran	13,14,15

Selain itu, observasi partisipatif akan dilakukan selama proses pembelajaran IPA di kelas V untuk melihat langsung keterlibatan peserta didik, penggunaan media, dan pemanfaatan fasilitas teknologi seperti Chromebook dan koneksi internet. Untuk melengkapi dan mengonfirmasi

data, kuesioner atau angket kebutuhan akan disebarakan kepada guru dan peserta didik guna mendapatkan data preferensi media pembelajaran, tingkat kesulitan IPA, dan minat terhadap pembelajaran berbasis game atau kuis. Seluruh instrumen penelitian akan terdiri dari pedoman wawancara, lembar observasi, serta kuesioner/angket kebutuhan guru dan peserta didik. Lembar kuesioner dapat dilihat pada tabel 2 dan 3 di bawah ini

Tabel 2. Kisi – kisi Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik

No.	Aspek	Indikator	Nomor Soal
1.	Fasilitas sekolah	1. Ketersediaan jaringan listrik	1
		2. Kondisi laboratorium computer	2
		3. Ketersediaan <i>chromebook</i>	3
		4. Tersedianya LCD, <i>speaker</i> aktif, dan <i>wifi</i>	4
		5. Stabilitas jaringan internet untuk mendukung pembelajaran teknologi	5
2.	Kebutuhan media pembelajaran	6. Kebutuhan akan media pembelajaran tambahan untuk membantu memahami materi	6
		7. Media berbasis teknologi membuat pembelajaran lebih menarik	7
3.	Kebutuhan isi/konten	8. Fitur animasi, suara, dan	8

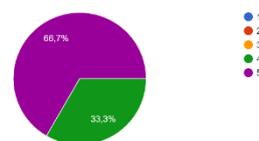
interaktif
membantu
memahami
materi

Data yang terkumpul kemudian akan dianalisis secara deskriptif kualitatif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Zulfirman, 2022). Proses reduksi data akan dilakukan dengan meringkas, memilih hal pokok, dan mencari pola dari data mentah. Selanjutnya, penyajian data akan diuraikan dalam bentuk narasi untuk memudahkan pemahaman (Sofwatillah *et al.*, 2024). Akhirnya, penarikan kesimpulan akan dilakukan berdasarkan pola dan temuan yang muncul dari data yang telah disajikan, dengan fokus pada identifikasi urgensi pengembangan media interaktif Quizizz sebagai solusi potensial terhadap permasalahan pembelajaran IPA di SD Negeri 7 Lahat. Dengan metode ini, diharapkan penelitian dapat menghasilkan analisis kebutuhan yang komprehensif sebagai landasan kuat untuk pengembangan media pembelajaran di masa mendatang.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan HASIL

Data yang diperoleh dari wawancara, observasi, dan kuesioner akan diuraikan secara deskriptif untuk memberikan gambaran komprehensif mengenai kondisi pembelajaran IPA saat ini, tantangan yang dihadapi guru dan peserta didik, serta potensi pemanfaatan teknologi, khususnya aplikasi Quizizz, sebagai solusi inovatif.

Apakah jaringan listrik di sekolah selalu tersedia dan dapat mendukung proses pembelajaran dengan baik?
15 jawaban



Gambar 1. angket analisis kebutuhan peserta didik

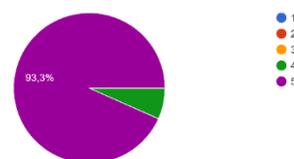
Berdasarkan hasil analisis kebutuhan peserta didik melalui angket yang diberikan kepada 15 peserta didik, diperoleh informasi bahwa sebagian besar infrastruktur pendukung pembelajaran berbasis teknologi di sekolah telah tersedia dengan cukup baik. Sebanyak 66,7% peserta didik menyatakan bahwa jaringan listrik di sekolah selalu tersedia dan mendukung proses pembelajaran, sementara 33,3% lainnya juga memberikan penilaian positif. Terkait fasilitas laboratorium

komputer, 53,3% responden menilai fasilitas tersebut sangat baik, sedangkan sisanya 46,7% memberikan penilaian baik. Sebanyak 80% peserta didik menyatakan bahwa jumlah Chromebook sangat baik untuk mendukung pembelajaran interaktif, sementara 20% lainnya menilai jumlahnya baik. Hal serupa juga terlihat pada ketersediaan fasilitas LCD, speaker aktif, dan Wifi, di mana 80% peserta didik menyatakan sangat baik, dan 20% menyatakan baik. Kualitas jaringan internet sekolah juga dinilai cukup mendukung proses pembelajaran berbasis teknologi. 60% peserta didik menyatakan bahwa jaringan internet sangat baik, sedangkan 33,3% lainnya menilai jaringan tersebut baik.

Hasil ini menunjukkan bahwa sekolah telah memiliki infrastruktur teknologi yang memadai sebagai sarana penunjang pembelajaran interaktif, termasuk dalam penggunaan aplikasi berbasis teknologi seperti *Quizizz*. Ketersediaan perangkat dan fasilitas yang memadai memungkinkan guru dan peserta didik untuk melaksanakan proses belajar mengajar dengan lebih efektif, khususnya dalam

memanfaatkan media interaktif untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman materi (Sarah, 2024). Temuan ini mendukung pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Quizizz*, karena didukung dengan fasilitas sekolah yang sudah siap dan dapat dimaksimalkan untuk pembelajaran berbasis teknologi.

Apakah Anda merasa membutuhkan media pembelajaran tambahan untuk membantu memahami materi ?
15 jawaban



Sebanyak 93,3% peserta didik merasa membutuhkan media tambahan untuk membantu memahami materi, dan 6,7% lainnya menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi membuat pembelajaran lebih menarik. Bahkan, 93,3% peserta didik setuju bahwa fitur animasi, suara, dan interaktif dalam media pembelajaran membantu mereka lebih memahami materi. Secara khusus, penggunaan aplikasi *Quizizz* juga mendapatkan tanggapan positif. Sebanyak 73,3% peserta didik menyatakan bahwa aplikasi *Quizizz* membantu

meningkatkan pemahaman materi dan motivasi belajar mereka, sementara 26,7% lainnya memberikan penilaian cukup.

Berdasarkan fasilitas di sekolah seperti jaringan listrik, LCD, dan *speaker* aktif sudah tersedia dan memadai. Peserta didik merasa tertarik menggunakan aplikasi pembelajaran seperti *Quizizz*. Berdasarkan hasil angket sebanyak 93,3% peserta didik membutuhkan media interaktif berbasis teknologi yang terdapat video pembelajaran yang interaktif yang menggunakan fitur animasi dan suara. Dari hasil angket yang telah diisi peserta didik mengatakan sangat menginginkan media interaktif berbasis aplikasi *Quizizz* untuk meningkatkan motivasi dalam belajar dan membantu meningkatkan pemahaman dalam pembelajaran.

Setelah mendapatkan cukup data dari peserta didik, peneliti memperkaya data dan informasi dengan melakukan wawancara dengan guru disekolah. Berdasarkan wawancara dengan pendidik kelas V SD Negeri 7 Lahat, diperoleh gambaran komprehensif mengenai kondisi pembelajaran IPA dan

kebutuhan media. Secara umum, fasilitas sekolah telah lengkap dan memadai, meliputi laboratorium komputer yang terawat, *chromebook*, LCD, *speaker* aktif, dan koneksi WiFi. Meskipun demikian, pemanfaatan optimal fasilitas berbasis teknologi ini belum sepenuhnya terwujud dalam kegiatan belajar mengajar sehari-hari.

Media pembelajaran yang rutin digunakan guru saat ini adalah gambar, buku teks, video dari YouTube, dan *PowerPoint*. Media-media ini dinilai efektif dalam memberikan contoh konkret untuk menjelaskan materi. Namun, guru mengakui keterbatasan media tersebut dalam menyajikan visual yang interaktif, sehingga belum mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik secara maksimal. Dalam proses pembelajaran, guru menerapkan pendekatan kontekstual yang mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari peserta didik, dengan metode utama ceramah dan diskusi. Guru menyadari bahwa kurangnya variasi metode ini menjadi salah satu faktor penyebab rendahnya motivasi belajar peserta didik.

Mengenai kebutuhan media pembelajaran, guru menyatakan

bahwa peserta didik sangat tertarik pada media yang melibatkan video, praktik, dan aktivitas partisipatif. Oleh karena itu, media interaktif dinilai sangat diperlukan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan mendukung keterlibatan peserta didik secara optimal (Dharmayani *et al.*, 2022). Secara spesifik, penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran dinilai sangat efektif oleh guru. Aplikasi ini terbukti mampu menarik minat, meningkatkan antusiasme, dan membantu pemahaman materi peserta didik. Bahkan, adanya permintaan dari peserta didik untuk menggunakan Quizizz secara berkelanjutan menjadi indikator kuat bahwa media ini berhasil meningkatkan motivasi dan kenyamanan belajar mereka. Temuan ini menegaskan urgensi pengembangan media interaktif berbasis Quizizz untuk mengoptimalkan potensi teknologi yang tersedia dan mengatasi tantangan motivasi dalam pembelajaran IPA.

PEMBAHASAN

Bagian pembahasan ini mengelaborasi temuan dari analisis kebutuhan, baik dari perspektif

peserta didik maupun pendidik, dengan mengaitkannya pada konsep-konsep keilmuan terkait pembelajaran, teknologi pendidikan, dan motivasi. Data yang terkumpul secara holistik menegaskan urgensi pengembangan media interaktif berbasis aplikasi Quizizz sebagai solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPA di kelas V SD Negeri 7 Lahat.

Hasil analisis kebutuhan dari peserta didik menunjukkan bahwa infrastruktur pendukung pembelajaran berbasis teknologi di SD Negeri 7 Lahat telah tersedia dengan sangat memadai. Mayoritas peserta didik melaporkan ketersediaan jaringan listrik yang mendukung (66,7% sangat mendukung, 33,3% positif), fasilitas laboratorium komputer yang baik (53,3% sangat baik, 46,7% baik), serta jumlah *Chromebook*, LCD, *speaker* aktif, dan WiFi yang sangat baik (80%) hingga baik (20%). Kualitas jaringan internet juga dinilai sangat baik (60%) hingga baik (33,3%). Temuan ini krusial karena kesiapan infrastruktur adalah prasyarat fundamental bagi keberhasilan implementasi teknologi dalam pendidikan (Tamsiyati *et al.*,

2024). Tanpa dukungan fasilitas yang memadai, potensi media digital tidak akan dapat dimaksimalkan. Kondisi ini selaras dengan teori *Technology Acceptance Model* (TAM) yang menyatakan bahwa persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) dan kegunaan (*perceived usefulness*) teknologi sangat dipengaruhi oleh ketersediaan dan fungsionalitas infrastruktur (Bagus & Prakasa, 2020). Dengan infrastruktur yang siap, langkah selanjutnya adalah memastikan pemanfaatan yang optimal, yang menjadi salah satu fokus urgensi pengembangan media.

Meskipun guru telah menggunakan berbagai media seperti gambar, buku teks, video *YouTube*, dan *PowerPoint*, hasil wawancara dengan pendidik dan angket peserta didik secara konsisten menyoroti keterbatasan media konvensional dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif dan memotivasi. Guru mengakui media yang ada kurang efektif dalam menyajikan visual interaktif dan belum maksimal meningkatkan motivasi belajar. Pernyataan ini diperkuat oleh 93,3% peserta didik yang merasa membutuhkan media tambahan untuk

memahami materi dan 93,3% yang menyatakan bahwa media berbasis teknologi membuat pembelajaran lebih menarik. Bahkan, 93,3% peserta didik secara eksplisit setuju bahwa fitur animasi, suara, dan interaktif dalam media pembelajaran sangat membantu pemahaman mereka.

Kesenjangan ini menunjukkan bahwa pembelajaran IPA yang cenderung abstrak dan teoritis memerlukan media yang mampu menjembatani pemahaman dan meningkatkan keterlibatan. Teori konstruktivisme, yang menekankan pentingnya interaksi peserta didik dengan materi dan lingkungan belajarnya, menjadi relevan di sini (Saputra & Muqowim, 2024). Media yang kurang interaktif membatasi pengalaman belajar aktif peserta didik, sehingga berdampak pada rendahnya motivasi belajar yang diakui guru sebagai akibat dari metode ceramah dan diskusi yang kurang bervariasi (Susanti *et al.*, 2024). Oleh karena itu, kebutuhan akan media yang menyediakan *active learning experience* dan *multisensory engagement* menjadi sangat mendesak.

Keterbatasan media konvensional menemukan titik terang

dengan adanya persepsi positif yang luar biasa terhadap aplikasi Quizizz dari kedua belah pihak. Sebanyak 73,3% peserta didik secara langsung menyatakan bahwa Quizizz membantu meningkatkan pemahaman materi dan motivasi belajar mereka, dengan 26,7% lainnya menilai cukup membantu. Pendidik juga sepakat bahwa Quizizz sangat efektif dalam menarik minat, meningkatkan antusiasme, dan membantu pemahaman peserta didik, bahkan memicu permintaan dari peserta didik untuk penggunaan berkelanjutan.

Fenomena ini dapat dijelaskan melalui konsep gamifikasi dalam pendidikan. Quizizz, sebagai platform berbasis *game education*, mengintegrasikan elemen-elemen permainan seperti skor, peringkat, umpan balik instan, dan visualisasi menarik (animasi, suara) ke dalam proses pembelajaran (Jong & Tacoh, 2024). Elemen-elemen ini memicu motivasi intrinsik dan ekstrinsik peserta didik, mengubah tugas belajar menjadi tantangan yang menyenangkan (Razali *et al.*, 2020). Hal ini sejalan dengan teori *Self-Determination Theory* yang

menekankan pentingnya otonomi, kompetensi, dan keterhubungan dalam memupuk motivasi (Zulkarnaen & Ruli, 2023). Quizizz memberikan otonomi dalam memilih kecepatan belajar (mode mandiri), meningkatkan persepsi kompetensi melalui umpan balik instan, dan dapat mendorong keterhubungan melalui fitur kompetitif (Jong & Tacoh, 2024).

Selain itu, integrasi video pembelajaran dalam Quizizz, seperti yang sangat diinginkan oleh 93,3% peserta didik, akan semakin memperkaya pengalaman belajar. Video menawarkan representasi visual dinamis yang dapat memecah kompleksitas konsep IPA menjadi bentuk yang lebih mudah dicerna. Hal ini mendukung prinsip *multimedia learning* dari Mayer (2009), yang menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih efektif ketika informasi disajikan dalam berbagai modalitas (visual dan auditori) (Çeken & Taşkın, 2022). Kombinasi interaktivitas Quizizz dengan daya tarik visual dan auditori video akan menciptakan pengalaman belajar yang imersif, mengatasi kekurangan media konvensional, dan secara langsung

menjawab kebutuhan serta preferensi peserta didik.

E. Kesimpulan

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menyajikan argumen yang kuat mengenai urgensi pengembangan media interaktif berbasis aplikasi Quizizz pada pelajaran IPA kelas V. Kondisi infrastruktur teknologi yang sudah siap, ditambah dengan adanya kesenjangan signifikan dalam efektivitas media pembelajaran konvensional, menciptakan kebutuhan mendesak akan inovasi. Respon positif yang sangat tinggi dari peserta didik dan pendidik terhadap potensi Quizizz sebagai alat pendorong motivasi, pemahaman, dan keterlibatan, menjadikannya pilihan yang relevan dan strategis. Pengembangan media ini bukan hanya sekadar penambahan variasi, melainkan sebuah langkah transformatif untuk mengoptimalkan sumber daya yang ada, mengadaptasi pembelajaran dengan gaya belajar era digital, dan pada akhirnya meningkatkan kualitas pembelajaran IPA secara signifikan di SD Negeri 7 Lahat.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifa, K., & Astuti, T. (2024). The Effect of Digital Learning Media on Motivation and Learning Outcomes of IPAS. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(6), 3155–3165. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i6.7513>
- Aini, N., M, A. F., Aldiansyah, A. M., & Haslinda. (2025). STRATEGI PEMBELAJARAN INOVATIF UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI MINAT BELAJAR SISWA SD. *Sindoro: Cendekia Pendidikan*, 16(12), 50–54.
- Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal PenSil*, 9(1), 9–18. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905>
- Bagus, C., & Prakasa, A. (2020). Aplikasi Technology Acceptance Model (TAM) Terhadap niat Menggunakan Personal Computer (PC) Tablet. *Fakultas Ekonomi Universitas Udayana*, 1512–1524.
- Çeken, B., & Taşkın, N. (2022). Multimedia learning principles in different learning environments: a systematic review. *Smart Learning Environments*, 9(1). <https://doi.org/10.1186/s40561-022-00200-2>
- Dharmayani, N. P. A. G., Agung, A. A. G., & Wiyasa, I. K. N. (2022). Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik Efektif Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan IPA. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan*

- Pendidikan*, 7(2), 317–327.
<https://doi.org/10.23887/jppp.v7i2.54767>
- Ernawati, E., Nurwahidin, M., & Yuliyanti, D. (2023). Pemanfaatan Quizizz sebagai Media Penilaian Peserta Didik. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 8(2), 339. <https://doi.org/10.33394/jtp.v8i2.6462>
- Eti Tamsiyati, Riza Kurnia, Amilda, & Junaidah. (2024). Kesiapan Guru Menyongsong Era 5.0. *Indonesian Journal Of Education*, 1(3), 63–67. <https://doi.org/10.71417/ije.v1i3.161>
- Gunawan, A., Inaaroh, D., Fajrian As-Syawal, M., Azti, N., Savitri, P., & Pratiwi, S. A. (2025). Implementasi Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SD Negeri 3 Siraman. *PENA INSPIRASI: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 15–23. <https://doi.org/10.24127/penainspirasi.v1i1.8152>
- Gusti, I., Agung, N., Putra, D., Tegeh, M., Komang, I., Jurusan, S., Pendidikan, T., & Pendidikan, I. (2013). Pengembangan Video Pembelajaran: Integrasi Teknologi Dalam Pembelajaran Ipa. *Jurnal Edutech Undiksha*, 1(2). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/741>
- Jong, A., & Tacoh, Y. T. B. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1), 131–147. <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i1.7344>
- Munawir, Rofiqoh, A., & Khairani, I. (2024). Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal AL-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA*, 9(1), 63–71.
- Nurhasanah, A., Handoyo, E., Widiyatmoko, A., & Rusdarti, R. (2025). Digital-Based Learning Media Innovation: Improving Motivation and Science Learning Outcomes. *International Journal on Social and Education Sciences*, 7(2), 185–194. <https://doi.org/10.46328/ijones.723>
- Pangaribuan, M. T., & Nugroho, O. F. (2024). Pengaruh Media Quizizz terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SDN Duri Kepa 03. *Edukasi Tematik: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 5(1), 41–47. <https://doi.org/10.59632/edukasitematik.v5i1.438>
- Razali, N., Nasir, N. A., Ismail, M. E., Sari, N. M., & Salleh, K. M. (2020). Gamification Elements in Quizizz Applications: Evaluating the Impact on Intrinsic and Extrinsic Student's Motivation. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 917(1). <https://doi.org/10.1088/1757-899X/917/1/012024>
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4(2), 163–172. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Saputra, W., & Muqowim, M. (2024). Implementasi Teori Belajar

- Konstruktivisme dalam Pembelajaran SKI: Studi Kasus pada Madrasah Aliyah di Kota Pekanbaru. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(4), 4048–4056. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.7143>
- Sarah, S. (2024). Analisis Metode Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menengah Pertama Kelas IX SMP Muhammadiyah 22 Pamulang. *Seminar Nasional Dan Publikasi Ilmiah 2024 FIP UMJ*, 1852–1860.
- Sihotang, C. P., Simanjuntak, T. A., & Purba, L. (2024). *Efektivitas Aplikasi Quizizz Terhadap Keterampilan Membaca Bahasa Jerman Siswa Kelas XI SMA Swasta Taman Siswa Pematangsiantar*. 4, 7430–7439.
- Sinta Kusuma Pertiwi, D., Setyo Wardhani, I., Raya Telang, J., Kamal, K., Bangkalan, K., Timur, J., & Penulis, K. (2024). PT. Media Akademik Publisher KARAKTERISTIK MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR. *Jma*, 2(11), 3031–5220.
- Siti Aisyah, Ayu Fitriya Ramadani, Anggita Eka Wulandari, & Choli Astutik. (2025). Pemanfaatan Teknologi Digital sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Sadewa: Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 388–401. <https://doi.org/10.61132/sadewa.v3i1.1565>
- Sofwatillah, Risnita, Jailani, M. S., & Saksitha, D. A. (2024). Teknik Analisis Data Kuantitatif dan Kualitatif dalam Penelitian Ilmiah. *Journal Genta Mulia*, 15(2), 79–91.
- Sulistiani, I., Santoso, S., & Ulya, H. (2021). Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Sekolah Dasar melalui Pembelajaran Daring. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2057–2066. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.1109>
- Susanti, S., Aminah, F., Assa'idah, I. M., Aulia, M. W., & Angelika, T. (2024). Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *PEDAGOGIK Jurnal Pendidikan Dan Riset*, 2(2), 86–93. <https://journal.ummat.ac.id/index.php/fkip/article/view/10044/pdf>
- Syarifah Alawiyah, Y. G. (2025). Penggunaan Media Berbasis Quizizz Dalam Pembelajaran Ipa Untuk Menumbuhkan Motivasi Siswa Di Sekolah Dasar. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 4(2), 11576–11584. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>
- Wang, L. H., Chen, B., Hwang, G. J., Guan, J. Q., & Wang, Y. Q. (2022). Effects of digital game-based STEM education on students' learning achievement: a meta-analysis. *International Journal of STEM Education*, 9(1). <https://doi.org/10.1186/s40594-022-00344-0>
- Wardi, L. Z., Wasis, Widodo, W., Satriawan, M., & Nisa, K. (2024). Trends and Development in Digital Learning Research for Enhancing Scientific Literacy in Physics Learning: Literature Review and Bibliometric Analysis. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 25(3), 1051–1066.
- Windartati, S. E. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran. *Primary*, 2(1), 25–35.

- Zaeni, A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Evaluasi Pembelajaran Matematika pada Siswa Sekolah Dasar. *Dirasah*, 5(1).
<https://ejournal.iaifa.ac.id/index.php/dirasah>
- Zulfirman, R. (2022). Implementasi Metode Outdoor Learning dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Agama Islam di MAN 1 Medan. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, 3(2), 147–153.
<https://doi.org/10.30596/jppp.v3i2.11758>
- Zulkarnaen, R., & Ruli, R. M. (2023). Efektivitas Self-Determination Theory Dalam Perilaku Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 6(4), 1547–1640.
<https://doi.org/10.22460/jpmi.v6i4.17962>