

ANALISIS KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP IPAS SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR MELALUI QUIZIZZ

Mugi Cahya Ramadhan^{1*}, Hany Handayani², Syarief Hendriana³

¹SDN Jomin Barat III

^{2,3}STKIP Purwakarta

E-mail: mugicahyaramadhan02@gmail.com

Article History:

Submitted : 01-07-2025

Received : 01-07-2025

Revised : 03-07-2025

Accepted : 05-12-2025

Published : 31-12-2025

Abstract: *This study aims to analyze the conceptual understanding of IPAS (Natural and Social Sciences) among third-grade elementary school students through the use of the digital evaluation platform Quizizz. The background of this research stems from the low student engagement in traditional assessment methods and the need for a more interactive and enjoyable evaluation approach. The research employed a descriptive quantitative method with a case study approach. The subjects were 30 third-grade students from a public elementary school. The instrument used was a set of multiple-choice questions delivered via Quizizz, designed to measure students' conceptual understanding of IPAS. The results indicated that the use of Quizizz enhanced student motivation and engagement during assessments, and provided a more accurate representation of their conceptual understanding. Most students demonstrated a good level of understanding, with average scores falling within the moderate to high category. Thus, Quizizz proved to be an effective assessment tool for IPAS learning at the elementary level.*

Keywords:

IPAS, conceptual understanding, Quizizz, digital assessment

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kemampuan pemahaman konsep IPAS siswa kelas III Sekolah Dasar melalui penggunaan media evaluasi berbasis digital, yaitu Quizizz. Permasalahan yang melatarbelakangi penelitian ini adalah rendahnya keterlibatan siswa dalam proses evaluasi pembelajaran konvensional serta kebutuhan akan metode evaluasi yang lebih interaktif dan menyenangkan. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dengan pendekatan studi kasus. Subjek penelitian adalah siswa kelas III di salah satu SD Negeri, dengan jumlah sampel sebanyak 30 siswa. Instrumen yang digunakan berupa soal pilihan ganda berbasis Quizizz yang dirancang untuk mengukur tingkat pemahaman konsep IPAS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa selama evaluasi, serta memberikan gambaran yang lebih akurat mengenai tingkat pemahaman konsep mereka. Sebagian besar siswa menunjukkan pemahaman konsep yang baik dengan rata-rata nilai berada dalam kategori cukup hingga baik. Dengan demikian, Quizizz terbukti efektif sebagai alat bantu evaluasi dalam pembelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar.

Kata Kunci:

IPAS, pemahaman konsep, Quizizz, evaluasi digital

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk dasar pemahaman dan keterampilan berpikir kritis pada siswa (Putri et al., 2024; Mutaqin et al., 2024; Azmi & Saleh, 2025). Salah satu aspek penting dalam pendidikan dasar adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), yang menggabungkan konsep-konsep dasar ilmu pengetahuan alam dan sosial dalam kehidupan sehari-hari (Rahmadini & Soleh, 2025). Konsep-konsep IPAS memberikan landasan yang kuat bagi siswa untuk mengembangkan pola pikir ilmiah, rasional, serta peduli terhadap lingkungan sosial dan alam mereka (Husnah et al., 2024). Pemahaman yang baik terhadap IPAS memungkinkan siswa untuk lebih memahami dunia di sekitar mereka dan mengembangkan kesadaran tentang pentingnya menjaga lingkungan. Pengetahuan dasar yang diperoleh dari mata pelajaran ini juga menjadi bekal penting bagi siswa dalam kehidupan mereka di masa depan (Nugraha, 2022).

Namun, praktik pembelajaran IPAS yang diterapkan di sebagian besar sekolah masih bersifat satu arah, di mana guru menjadi pusat informasi, sementara siswa lebih banyak mendengarkan daripada berpartisipasi aktif. Model pembelajaran seperti ini mengurangi peluang siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Evaluasi pembelajaran yang sering diterapkan, seperti tes tulis konvensional, juga cenderung membuat siswa merasa tertekan dan bosan, yang berakibat pada rendahnya motivasi dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Evaluasi yang bersifat konvensional ini belum mampu menggali pemahaman siswa secara mendalam dan menyeluruh. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan menyenangkan agar siswa lebih aktif berpartisipasi dan merasa termotivasi untuk belajar. Salah satunya adalah dengan menggunakan media evaluasi yang lebih menarik dan interaktif yang sesuai dengan perkembangan teknologi (Budiman, 2017).

Sejalan dengan itu, teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget (1973) dalam Santrock (2018) menekankan bahwa pembelajaran yang efektif terjadi ketika siswa secara aktif membangun pengetahuannya melalui pengalaman langsung. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan berbasis teknologi informasi sangat relevan untuk mendukung pembelajaran yang efektif. Penggunaan teknologi dalam pendidikan telah terbukti dapat memberikan dampak positif, salah satunya dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang kini populer adalah Quizizz. Quizizz merupakan platform pembelajaran berbasis permainan yang memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain. Dengan berbagai fitur menarik dan interaktif, Quizizz dapat membuat proses evaluasi menjadi lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa. Hal ini dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti evaluasi pembelajaran (Andriyani, 2023).

Dalam konteks pembelajaran IPAS, penggunaan Quizizz memberikan berbagai keuntungan. Pertama, Quizizz memungkinkan guru untuk mengumpulkan data evaluasi secara real-time dan terstruktur, sehingga guru dapat langsung mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Data yang diperoleh dari penggunaan Quizizz dapat digunakan untuk merancang tindak lanjut yang lebih tepat guna dalam pembelajaran. Kedua, tampilan yang menarik dan fitur interaktif membuat siswa lebih terlibat dalam proses evaluasi. Dengan adanya elemen permainan dalam Quizizz,

siswa tidak hanya belajar, tetapi juga merasa terhibur dan tidak terbebani dengan proses evaluasi yang biasanya membosankan. Selain itu, fitur leaderboard atau papan peringkat yang ada di Quizizz dapat menumbuhkan semangat kompetisi sehat di antara siswa, yang dapat meningkatkan motivasi mereka untuk belajar lebih giat (Andriyani, 2023).

Penelitian terbaru yang dilakukan oleh Arikunto (2022) menunjukkan bahwa penggunaan media seperti Quizizz dapat meningkatkan daya tarik pembelajaran dan memfasilitasi pemahaman konsep-konsep yang sulit, seperti materi sumber energi. Penelitian ini menyatakan bahwa penggunaan media digital berbasis permainan seperti Quizizz dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran secara signifikan, terutama pada materi yang membutuhkan pemahaman mendalam. Meskipun banyak penelitian yang mendukung efektivitas penggunaan Quizizz dalam pembelajaran, kebaruan dari penelitian ini terletak pada pengujian efektivitas media Quizizz dalam konteks pembelajaran IPAS secara empiris, khususnya pada materi sumber energi yang selama ini belum banyak diteliti secara mendalam.

Beberapa penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Fitriyani & Munawwaroh (2021) menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di jenjang sekolah dasar. Siswa merasa lebih tertarik dan terlibat dalam proses evaluasi ketika menggunakan Quizizz dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional yang kurang interaktif. Hal serupa juga ditemukan dalam penelitian oleh Sari dan Kurniawan (2020), yang menyatakan bahwa penggunaan media interaktif seperti Quizizz dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam mengikuti evaluasi pembelajaran. Penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran membuat siswa lebih aktif dan lebih semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, serta lebih cepat memahami materi yang diajarkan. Penelitian oleh Astuti (2022) juga menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz berdampak positif terhadap pemahaman konsep mata pelajaran IPA pada siswa SD. Dalam penelitian ini, siswa yang menggunakan Quizizz untuk mengikuti evaluasi pembelajaran menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap konsep-konsep IPA dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode evaluasi konvensional. Hal ini membuktikan bahwa media berbasis teknologi seperti Quizizz dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan kualitas evaluasi pembelajaran, terutama dalam hal pemahaman konsep materi yang kompleks. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis teknologi dapat menjadi solusi untuk mengatasi masalah yang sering muncul dalam proses evaluasi pembelajaran konvensional.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji sejauh mana penggunaan Quizizz dapat membantu meningkatkan pemahaman konsep IPAS pada siswa kelas III SD. Penelitian ini akan menganalisis efektivitas penggunaan Quizizz dalam pembelajaran IPAS, khususnya dalam memahami konsep-konsep dasar yang diajarkan di kelas III SD. Diharapkan, hasil penelitian ini dapat memberikan gambaran yang jelas tentang manfaat penggunaan Quizizz sebagai alat evaluasi pembelajaran yang menarik dan interaktif, yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan pemahaman konsep siswa. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan alternatif bagi guru dalam menggunakan teknologi pembelajaran yang lebih sesuai dengan karakteristik siswa abad ke-21 yang membutuhkan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi penting bagi pengembangan media evaluasi yang lebih efektif dalam konteks pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Dengan semakin berkembangnya teknologi digital, penggunaan media seperti Quizizz diharapkan dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar mereka. Melalui penggunaan media yang interaktif, siswa dapat lebih mudah memahami materi pelajaran dan lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk terus berinovasi dalam memilih media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan membekali siswa dengan keterampilan yang relevan dengan tantangan zaman.

Selain itu, hasil dari penelitian ini juga dapat menjadi masukan bagi para pendidik dan pengambil kebijakan dalam merancang kurikulum dan strategi pembelajaran yang lebih efektif. Teknologi pembelajaran yang efektif, seperti Quizizz, dapat diintegrasikan dalam kurikulum pendidikan untuk menjawab tantangan pembelajaran di era digital ini. Pembelajaran yang berbasis pada teknologi akan membuat siswa lebih siap menghadapi perkembangan zaman dan lebih terbiasa dengan penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini juga akan mempersiapkan siswa untuk lebih kompetitif di dunia kerja di masa depan, yang semakin membutuhkan keterampilan digital yang baik (Santrock, 2018; Andriyani, 2023).

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya bermanfaat untuk mengetahui efektivitas penggunaan Quizizz dalam pembelajaran IPAS, tetapi juga sebagai langkah awal dalam pemanfaatan teknologi informasi dalam pendidikan dasar. Pemanfaatan teknologi yang tepat dapat membantu meningkatkan kualitas pendidikan dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan bagi siswa. Guru, sebagai fasilitator dalam pembelajaran, harus mampu memilih media yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan mengintegrasikannya dengan baik dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan manfaat yang lebih luas untuk pengembangan pendidikan di Indonesia, khususnya dalam pembelajaran mata pelajaran IPAS.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif untuk menggambarkan dan menganalisis pemahaman konsep IPAS siswa kelas III SD setelah mengikuti evaluasi berbasis media digital Quizizz. Pendekatan deskriptif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan kondisi yang terjadi berdasarkan data kuantitatif dari hasil tes siswa tanpa menguji hipotesis (Creswell, 2014; Campbell & Stanley, 1963). Subjek penelitian adalah 30 siswa kelas III SDN Jomin Barat III, Kecamatan Kotabaru, Kabupaten Karawang, yang telah familiar dengan Quizizz. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling untuk memperoleh data yang relevan. Instrumen utama adalah soal pilihan ganda berbasis Quizizz, yang dirancang untuk mengukur pemahaman konsep IPAS siswa, dengan validitas diuji melalui expert judgment dan reliabilitas menggunakan uji Alpha Cronbach (Cohen, Manion, & Morrison, 2011; Sekaran & Bougie, 2016). Teknik pengumpulan data meliputi tes daring berbasis Quizizz, observasi respons siswa selama evaluasi, dan dokumentasi nilai tes serta tangkapan layar skor Quizizz. Data dianalisis secara kuantitatif deskriptif dengan mengklasifikasikan skor siswa ke dalam kategori pemahaman konsep (Mayer, 2009; Hair, 2010; Israel & Hay, 2006).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di kelas III SDN Jomin Barat III, Kecamatan Kotabaru Kabupaten Karawang, dengan jumlah peserta sebanyak 30 siswa. Evaluasi pemahaman konsep IPAS dilakukan menggunakan media digital Quizizz yang berisi 20 soal pilihan ganda yang mencakup indikator penguasaan konsep dasar IPAS. Berikut adalah rekapitulasi **nilai siswa berdasarkan hasil evaluasi**.

Tabel 1. Hasil Evaluasi

Rentang Nilai	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase (%)
86 – 100	Sangat Baik	6	20%
71 – 85	Baik	12	40%
56 – 70	Cukup	8	26.7%
41 – 55	Kurang	3	10%
≤ 40	Sangat Kurang	1	3.3%
Total		30	100%

Berdasarkan hasil evaluasi menggunakan Quizizz pada tabel di atas, dapat dilihat bahwa mayoritas siswa (86,7%) berada dalam kategori cukup hingga sangat baik. Ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berhasil memahami konsep IPAS yang diajarkan. Hanya sebagian kecil siswa (13,3%) yang masih berada dalam kategori kurang dan sangat kurang, yang menunjukkan adanya tantangan dalam memastikan bahwa seluruh siswa dapat mencapai pemahaman yang optimal. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital seperti Quizizz memang dapat membantu meningkatkan pemahaman konsep siswa dalam mata pelajaran IPAS, meskipun masih ada beberapa siswa yang membutuhkan pendekatan tambahan untuk memperkuat pemahaman mereka. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis teknologi informasi dapat meningkatkan proses pembelajaran secara signifikan, terutama dalam konteks evaluasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas siswa kelas III mampu mencapai kategori cukup hingga sangat baik dalam pemahaman konsep IPAS setelah mengikuti evaluasi menggunakan media Quizizz. Rata-rata nilai siswa mencapai 74, yang termasuk dalam kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa tidak hanya mampu menjawab soal dengan benar, tetapi juga memahami materi IPAS secara konseptual. Pencapaian ini mengindikasikan bahwa penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi tidak hanya membantu dalam mengukur hasil belajar, tetapi juga berperan dalam memperkuat pemahaman konsep-konsep dasar IPAS. Sebagian besar siswa tampaknya dapat menginternalisasi materi dengan baik, yang dapat menjadi indikator bahwa metode pembelajaran yang digunakan efektif dalam meningkatkan kualitas pemahaman mereka terhadap pelajaran.

Penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi memiliki dampak yang signifikan dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Quizizz menggabungkan elemen interaktif, visual, dan kompetitif yang sangat sesuai dengan karakteristik belajar siswa usia sekolah dasar, yang cenderung lebih menyukai aktivitas yang menyenangkan dan menantang. Hal ini mengubah evaluasi dari yang sebelumnya dipandang sebagai proses yang menegangkan menjadi

bagian dari pembelajaran yang mengasyikkan dan menyenangkan. Ketika siswa merasa senang dan tertantang, mereka cenderung lebih fokus dan lebih siap untuk menghadapi tes. Hasil ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget, yang menyatakan bahwa pembelajaran optimal terjadi ketika siswa aktif berinteraksi dengan lingkungan dan membangun pengetahuannya melalui pengalaman langsung (Gusnita, 2021; Santrock, 2018). Dalam hal ini, Quizizz menjadi lingkungan belajar digital yang mendukung siswa untuk mengonstruksi pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman belajar yang menyenangkan.

Lebih lanjut, dari hasil observasi dan dokumentasi, tampak bahwa siswa menjadi lebih antusias dan fokus saat mengikuti kuis melalui Quizizz dibandingkan dengan evaluasi tulis konvensional. Penggunaan media digital membuat proses evaluasi menjadi lebih menarik dan memotivasi siswa untuk belajar. Bahkan siswa yang sebelumnya pasif dalam pembelajaran menunjukkan peningkatan minat dan antusiasme saat proses evaluasi berlangsung. Hal ini memperkuat hasil penelitian Fitriyani & Munawwaroh (2021), yang menyatakan bahwa media digital seperti Quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, terutama pada jenjang pendidikan dasar. Temuan ini juga menunjukkan bahwa siswa lebih aktif terlibat dalam pembelajaran ketika menggunakan media berbasis teknologi yang lebih menarik daripada evaluasi konvensional yang cenderung membosankan dan monoton.

Selain itu, pembelajaran dan evaluasi berbasis teknologi sangat relevan dengan tuntutan Pembelajaran Abad ke-21, di mana keterampilan berpikir kritis, pemanfaatan teknologi informasi, serta literasi digital menjadi kompetensi dasar yang perlu dikembangkan sejak dini. Pembelajaran berbasis teknologi memberikan siswa kesempatan untuk terlibat dengan berbagai alat digital yang dapat memperkaya pengalaman belajar mereka. Quizizz, sebagai salah satu bentuk teknologi dalam pembelajaran, mendukung pengembangan literasi digital siswa, sekaligus melatih mereka untuk terbiasa menggunakan perangkat teknologi secara bertanggung jawab dalam konteks pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan teknologi seperti Quizizz tidak hanya membantu dalam evaluasi, tetapi juga mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan di dunia digital yang semakin berkembang.

Namun, terdapat pula sejumlah siswa yang memperoleh skor rendah dalam evaluasi ini. Hal ini bisa disebabkan oleh beberapa faktor, seperti kurangnya pemahaman terhadap bahasa soal, ketidaksiapan mental dalam menghadapi kuis daring, atau kendala teknis seperti koneksi internet yang tidak stabil. Hal ini menjadi perhatian penting bagi guru dan pendidik lainnya, karena meskipun Quizizz sangat membantu dalam proses evaluasi, tetap dibutuhkan penguatan konsep secara manual dan dukungan tambahan bagi siswa yang kesulitan. Beberapa siswa mungkin juga merasa cemas atau kurang percaya diri ketika mengikuti evaluasi berbasis digital, yang bisa memengaruhi performa mereka dalam kuis. Oleh karena itu, penting untuk menyediakan dukungan tambahan bagi siswa yang mungkin mengalami kesulitan dalam menghadapi evaluasi ini.

Dengan demikian, pembelajaran IPAS yang dikombinasikan dengan media evaluasi interaktif seperti Quizizz tidak hanya mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa, tetapi juga menciptakan suasana evaluasi yang lebih menyenangkan, bermakna, dan sesuai dengan perkembangan zaman. Pembelajaran yang menyenangkan dan relevan dengan

kehidupan sehari-hari siswa dapat meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar, sehingga mereka tidak hanya menghafal materi, tetapi juga memahami dan mengaplikasikannya dalam konteks yang lebih luas. Quizizz memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, di mana siswa dapat belajar sambil bermain, yang pada gilirannya dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar mereka dalam mata pelajaran IPAS.

Quizizz menawarkan pendekatan berbasis permainan (*game-based learning*) yang dapat meningkatkan minat dan konsentrasi siswa saat mengerjakan soal. Fitur seperti penghitungan waktu, animasi, dan feedback langsung membuat siswa lebih antusias dan fokus selama proses evaluasi. Dengan elemen permainan yang dihadirkan dalam Quizizz, siswa merasa seperti sedang berkompetisi, yang menambah rasa seru dan tantangan dalam mengikuti evaluasi. Temuan ini sejalan dengan penelitian Fitriyani & Munawwaroh (2021), yang menyatakan bahwa Quizizz mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Elemen-elemen dalam Quizizz memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap pemahaman konsep yang diajarkan.

Selain itu, siswa terlihat lebih aktif dan tertantang dalam menjawab pertanyaan yang disajikan dengan format yang menarik. Format soal yang interaktif dan berbasis permainan mendorong siswa untuk berpikir kritis dan cepat dalam mencari jawaban. Hal ini mendukung pendapat Sari & Kurniawan (2020), yang menyatakan bahwa evaluasi berbasis digital memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan berdampak pada peningkatan pemahaman konsep. Siswa yang sebelumnya tidak terlalu bersemangat dalam mengikuti evaluasi kini lebih terlibat dan aktif dalam menjawab soal. Ini menunjukkan bahwa penggunaan media yang tepat dalam evaluasi dapat mengubah pandangan siswa terhadap tes dan membuat mereka lebih termotivasi untuk belajar.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa penggunaan Quizizz sebagai alat evaluasi dalam pembelajaran IPAS dapat memberikan dampak positif terhadap keterlibatan dan pemahaman siswa. Selain itu, penggunaan media digital ini juga dapat menjadi alternatif inovatif dalam proses asesmen di sekolah dasar. Penggunaan teknologi dalam evaluasi memungkinkan siswa untuk merasakan pengalaman yang lebih menarik dan interaktif, yang tidak hanya meningkatkan hasil belajar mereka, tetapi juga membentuk karakter mereka dalam menghadapi tantangan zaman digital. Pembelajaran yang berbasis teknologi seperti ini menjadi langkah penting dalam mempersiapkan siswa untuk dunia yang semakin bergantung pada keterampilan digital.

Penting untuk dicatat bahwa meskipun penggunaan Quizizz memberikan hasil yang positif dalam penelitian ini, masih ada beberapa aspek yang perlu diperhatikan. Misalnya, faktor-faktor eksternal seperti ketidakstabilan koneksi internet atau kurangnya pemahaman terhadap soal dapat memengaruhi hasil evaluasi. Oleh karena itu, perlu adanya strategi untuk mengatasi tantangan-tantangan tersebut, seperti memberikan pelatihan terlebih dahulu tentang penggunaan Quizizz atau menyediakan fasilitas internet yang lebih baik bagi siswa. Dukungan teknis dan persiapan mental yang matang sangat penting agar penggunaan media digital seperti Quizizz dapat dimanfaatkan secara maksimal dalam pembelajaran.

Selain itu, evaluasi berbasis Quizizz memberikan peluang bagi guru untuk mengidentifikasi bagian-bagian mana dari materi IPAS yang masih sulit dipahami oleh siswa. Dengan adanya data evaluasi yang terstruktur dan real-time, guru dapat segera melakukan tindak lanjut untuk membantu siswa memahami materi yang belum dikuasai dengan baik. Hal ini memungkinkan adanya pembelajaran yang lebih bersifat individual dan tepat sasaran, di mana setiap siswa mendapat perhatian sesuai dengan kebutuhan mereka. Dengan cara ini, penggunaan Quizizz tidak hanya menjadi alat evaluasi, tetapi juga menjadi alat untuk meningkatkan proses pembelajaran secara keseluruhan.

Siswa yang sebelumnya merasa tidak tertantang atau tertekan dengan evaluasi tradisional kini dapat merasakan pengalaman yang lebih menyenangkan dengan adanya elemen permainan dalam Quizizz. Dengan adanya fitur kompetisi dan tantangan, siswa merasa lebih bersemangat untuk berpartisipasi dalam evaluasi, yang pada gilirannya meningkatkan pemahaman dan hasil belajar mereka. Selain itu, suasana kompetitif yang tercipta dalam Quizizz juga dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan cepat dalam menjawab soal, yang sangat penting dalam pembelajaran IPAS. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi dapat digunakan secara efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses evaluasi.

Dengan hasil yang telah dicapai, penggunaan Quizizz dapat dianggap sebagai alternatif yang efektif dan inovatif dalam evaluasi pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Namun, penting untuk terus mengembangkan dan menyesuaikan penggunaan media ini agar dapat mengatasi berbagai tantangan yang muncul selama proses evaluasi. Secara keseluruhan, penggunaan Quizizz memberikan dampak yang positif terhadap pembelajaran IPAS, baik dalam hal pemahaman konsep, keterlibatan siswa, maupun dalam membentuk karakter siswa yang lebih siap menghadapi dunia yang serba digital.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemahaman konsep IPAS siswa kelas III secara umum berada pada kategori baik, dengan rata-rata nilai 74. Sebagian besar siswa (86,7%) memperoleh nilai pada kategori cukup hingga sangat baik, yang menunjukkan bahwa mereka mampu memahami konsep IPAS yang telah diajarkan. Penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses penilaian. Format evaluasi yang interaktif dan menyenangkan membantu siswa lebih fokus dan tertarik dalam menjawab soal-soal IPAS. Selain itu, Quizizz juga memberikan kemudahan bagi guru dalam merekap nilai, menganalisis hasil, serta memberikan umpan balik secara langsung, menjadikan proses evaluasi lebih efisien dan bermakna. Sebagai rekomendasi, meskipun hasil penelitian menunjukkan dampak positif dari penggunaan Quizizz, penting bagi pendidik untuk tetap memberikan perhatian pada siswa yang memperoleh nilai rendah. Penguatan konsep melalui pembelajaran tambahan atau pendekatan yang lebih personal dapat membantu siswa yang mengalami kesulitan. Selain itu, untuk meningkatkan efektivitas penggunaan Quizizz, perlu ada pelatihan bagi siswa dalam mengoptimalkan penggunaan media ini, serta memastikan ketersediaan fasilitas teknis yang memadai. Dengan demikian, pembelajaran dan evaluasi berbasis teknologi seperti Quizizz dapat lebih maksimal dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan pemahaman siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriyani, F. (2023). Efektivitas umpan balik dalam meningkatkan partisipasi siswa pada implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Menengah. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 12(2), 145–158.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2022). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Reinika Cipta.
- Astuti, S. (2022). Pemanfaatan Quizizz dalam meningkatkan pemahaman konsep IPA pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8(2), 112–120.
- Azmi, F., & Sholeh, D. A. (2025). Peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar melalui challenge-based learning (CBL). *caXra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 5(1), 155–165.
- Budiman, A. (2017). Peran teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan. *Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 31–43.
- Campbell, D. T., & Stanley, J. C. (1963). *Experimental and quasi-experimental designs for research*. Houghton Mifflin.
- Cohen, L., Manion, L., & Morrison, K. (2007). *Research methods in education*. Routledge.
- Cohen, L., Manion, L., & Morrison, K. (2011). *Research methods in education*.
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Fitriyani, D., & Munawwaroh, N. (2021). Penggunaan media Quizizz untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(1), 45–52.
- Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2012). *How to design and evaluate research in education* (8th ed.). McGraw-Hill.
- Gusnita, R., Andriani, S., & Nasution, F. (2021). Analisis statistik dalam penelitian pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(2), 100–110.
- Hair, J. F., Black, W. C., Babin, B. J., & Anderson, R. E. (2010). *Multivariate data analysis* (7th ed.). Pearson.
- Husnah, A., Fitriani, A., Patricya, F., Handayani, T. P., & Marini, A. (2023). Analisis materi IPS dalam pembelajaran IPAS kurikulum merdeka di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 3(1), 57–64.
- Israel, G. D., & Hay, I. (2006). Still social and democratic? Inclusive education policies in the Nordic welfare states. *Scandinavian Journal of Educational Research*, 50(3), 285–300.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Mutaqin, E. J., Suryaningrat, E. F., & Nurbayanti, A. (2024). Hubungan mental hectic dengan pemahaman konsep matematika siswa sekolah dasar. *caXra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(1), 65–71.
- Mutaqin, E. J., Wahyudin, W., & Herman, T. (2024). *Ethno-pedagogy study: Exploration of character values and mathematical concepts in Badeng art at elementary level*. J. Electrical Systems, 20, 504–513.
- Nugraha, R. (2022). Pengaruh kualitas pelayanan dan fasilitas hotel terhadap kepuasan pelanggan di Sari Ater Hot Springs Resort Ciater. *Jurnal Sains Manajemen*, 4(1), 18–25.

- Pauziah, R. (2024). Pengaruh media interaktif Quizizz terhadap hasil belajar siswa materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan di SDN Manggungjaya 1 Tasikmalaya. *caXra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(1), 24–30.
- Putri, I. T. A., Agusdianita, N., & Desri, D. (2024, August). Literasi dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik sekolah dasar era digital. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* (Vol. 7, No. 3).
- Rahmadini, E., & Soleh, D. A. (2025). Penerapan model REACT untuk pemahaman konsep IPA pada siswa sekolah dasar. *caXra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 5(1), 166–180.
- Santrock, J. W. (2018). *Educational psychology* (6th ed.). McGraw-Hill.
- Sari, M. D., & Kurniawan, A. (2020). Efektivitas penggunaan Quizizz dalam evaluasi pembelajaran interaktif di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(3), 189–197.
- Sekaran, U., & Bougie, R. (2016). *Research methods for business: A skill-building approach* (7th ed.). Wiley.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sunan, D. A., Apriliani, W., Mutaqin, E. J., Suryaningrat, E. F., & Ramdan, M. (2025). *Ethnomathematics study in elementary school: Integration of character values and mathematics concepts in Badeng arts*. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* (Vol. 8, No. 3).
- Susanti, R. (2021). Analisis data kuantitatif pada penelitian sosial. *Jurnal Ilmiah Statistik dan Data*, 5(2), 80–90.
- Sutha, S. (2019). Uji normalitas dalam statistik: Teori dan praktik. *Jurnal Kependidikan dan Statistik*, 3(1), 70–85.
- Usmadi. (2020). Prasyarat analisis statistik dengan uji homogenitas pada studi eksperimen. *Jurnal Penelitian Kuantitatif*, 8(3), 200–210.