

Peningkatan Keaktifan Peserta Didik Melalui Kuis Interaktif *Educaplay* dan *Quizizz* pada Kelas IV B SD Supriyadi 02 Semarang

Nurul Hidayah¹, Mira Azizah², Filia Prima³, Suyatmi⁴

^{1,2,3}PGSD PPG Calon Guru, Universitas PGRI Semarang, Jl. Sidodadi Timur No. 24, Semarang, 50125

⁴SD Supriyadi 02 Semarang, Jl. Udan Riris III Tlogosari Semarang, 50196

Email: hidaanurul@gmail.com

Email: miraazizah@upgris.ac.id

Email: filiaprima@upgris.ac.id

Email : suyatmiyulianto@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas IV B SD Supriyadi 02 Semarang melalui penggunaan kuis interaktif *Educaplay* dan *Quizizz* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Keaktifan peserta didik merupakan indikator penting dalam keberhasilan proses pembelajaran karena mendorong keterlibatan aktif secara fisik maupun mental yang berkontribusi pada pemahaman materi dan pengembangan keterampilan berpikir kritis. Penelitian ini menggunakan pendekatan *mix method*, yaitu penggabungan antara teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif sederhana, guna memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai tingkat keaktifan peserta didik. Data kualitatif diperoleh melalui observasi, kuesioner, dan dokumentasi, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari perhitungan persentase keaktifan berdasarkan indikator yang telah ditentukan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan kuis interaktif memberikan pengaruh positif terhadap keaktifan belajar. Pada siklus I, rata-rata keaktifan peserta didik sebesar 32,8%, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 87,6%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan media interaktif tidak hanya menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, tetapi juga mampu mendorong partisipasi aktif peserta didik secara signifikan. Dengan demikian, penggunaan kuis interaktif dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keaktifan peserta didik di dalam kelas.

Kata kunci: Keaktifan belajar, Kuis interaktif, *educaplay*, *quizizz*

ABSTRACT

This study aims to improve the learning engagement of fourth-grade students at SD Supriyadi 02 Semarang through the use of interactive quizzes via Educaplay and Quizizz in Indonesian language lessons. Student engagement is a crucial indicator of learning success, as it encourages both physical and mental involvement, which contributes to better understanding of the material and the development of critical thinking skills. The research employed a mixed-method approach, combining qualitative and simple quantitative data analysis to obtain a comprehensive overview of student engagement during the learning process. Qualitative data were collected through observations, questionnaires, and documentation, while quantitative data were derived from the percentage of student activeness based on predetermined indicators. The results showed that the use of interactive quizzes had a positive impact on student engagement. In the first cycle, the average student activeness was 32.8%, which increased significantly to 87.6% in the second cycle. This improvement indicates that interactive learning media not only create a more enjoyable classroom atmosphere but also significantly enhance students' participation. Therefore, the use of interactive quizzes can be considered an effective alternative strategy to foster active learning in the classroom.

Keywords: Learning engagement, Interactive quiz, *Educaplay*, *Quizizz*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang dinamis dan berkesinambungan dalam mengembangkan potensi peserta didik secara menyeluruh, baik dari segi pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Salah satu faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran adalah keaktifan peserta didik di dalam kelas. Keaktifan ini mencerminkan sejauh mana peserta didik terlibat secara fisik dan mental dalam kegiatan belajar mengajar, baik dalam bentuk mendengarkan, bertanya, berdiskusi, mengemukakan pendapat, maupun menyelesaikan tugas pembelajaran (Fitriana 2023). Di era Kurikulum Merdeka saat ini, peserta didik tidak lagi diposisikan sebagai objek pembelajaran yang pasif, melainkan sebagai subjek aktif yang didorong untuk berpikir kritis, kreatif, dan mampu menyelesaikan masalah secara mandiri. Oleh karena itu, guru dituntut untuk menciptakan pembelajaran yang mendorong partisipasi aktif peserta didik agar proses belajar menjadi bermakna. Pembelajaran yang aktif tidak hanya memperkuat penguasaan materi, tetapi juga melatih keterampilan kolaborasi dan komunikasi yang sangat dibutuhkan di abad 21.

Namun, pada kenyataannya masih ditemukan tantangan dalam mewujudkan keaktifan peserta didik di kelas, seperti kurangnya minat belajar, pendekatan pembelajaran yang kurang variatif, serta kurangnya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, perlu adanya pemahaman yang mendalam mengenai pentingnya keaktifan peserta didik dan strategi untuk meningkatkannya melalui pendekatan yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan materi pelajaran.

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran penting dalam jenjang pendidikan dasar yang berperan dalam mengembangkan kemampuan berbahasa peserta didik, baik secara lisan maupun tulisan. Melalui pembelajaran Bahasa Indonesia, peserta didik diharapkan mampu memahami dan mengungkapkan pikiran, perasaan, serta informasi secara efektif. Kemampuan ini menjadi dasar dalam mengikuti pembelajaran mata pelajaran lain dan sangat penting untuk kehidupan sehari-hari. Namun, dalam pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas, seringkali ditemukan kendala berupa rendahnya keaktifan peserta didik. Peserta didik cenderung pasif, kurang terlibat dalam proses diskusi, serta enggan menyampaikan pendapat atau bertanya. Keadaan ini menyebabkan proses pembelajaran menjadi satu arah dan kurang bermakna, sehingga berdampak pada pencapaian kompetensi yang belum optimal.

Keaktifan peserta didik menjadi indikator penting dalam keberhasilan pembelajaran. Pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif, baik secara fisik maupun mental akan mendorong mereka untuk berpikir kritis, memahami materi dengan lebih mendalam, dan membentuk sikap positif terhadap kegiatan belajar (Pranoto 2020). Hal ini selaras dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berpusat pada peserta didik dan mendorong partisipasi aktif dalam setiap prosesnya. Menurut (Wahyuni dan Suhartono 2021), keaktifan peserta didik menjadi indikator penting dalam pembelajaran yang bermakna. Ketika peserta didik dilibatkan secara aktif, mereka akan lebih mudah memahami materi dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Untuk itu, dibutuhkan inovasi dalam kegiatan pembelajaran yang mendorong keterlibatan peserta didik secara langsung dan menyenangkan.

Menurut (Siregar 2022), keaktifan belajar mencakup kemampuan peserta didik dalam menjawab dan mengajukan pertanyaan, memberi tanggapan terhadap materi yang disampaikan guru, serta partisipasi dalam diskusi. Keaktifan juga mencerminkan adanya motivasi dan rasa ingin tahu peserta didik terhadap pembelajaran. Observasi dilakukan menggunakan lembar observasi keaktifan peserta didik berdasarkan indikator: 1) Peserta didik merespons pertanyaan lisan dari guru dengan jawaban yang relevan; 2) Peserta didik aktif bertanya ketika ada materi yang belum dipahami; 3) Peserta didik terlibat aktif dalam menyampaikan pendapat saat diskusi; 4) Peserta didik mendengarkan dan mengikuti arahan guru tanpa perlu diulang; 5) Peserta didik terlihat serius, semangat, dan tidak perlu disuruh berulang; 6) Peserta didik berpartisipasi aktif mengkomunikasikan pemahamannya mengenai materi yang telah guru jelaskan; 7) Peserta didik menunjukkan kemandirian atau kerja sama yang baik.

Melihat permasalahan tersebut, perlu dilakukan upaya inovatif untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran. Salah satu alternatif solusi yang diterapkan adalah dengan memanfaatkan literasi digital melalui penggunaan media kuis interaktif seperti Educaplay dan Quizizz. Menurut (Aini dan Rahayu 2022), penggunaan kuis digital terbukti mampu meningkatkan keaktifan serta motivasi belajar peserta didik karena mereka merasa lebih terlibat dan tertantang (Sya'Bana, Hariyono, dan Maharani 2024). Dengan pendekatan ini, diharapkan peserta didik lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, karena media digital bersifat menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik zaman sekarang.

Penelitian terdahulu yang mengangkat topik keaktifan peserta didik, juga menggunakan kuis interaktif untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam belajar. (Nurhasanah, Nugraha, dan Pratama 2024), melakukan penelitian tindakan kelas di SD Miftahul Ulum, Tasikmalaya, untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas V melalui media Quizizz. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan keaktifan belajar siswa dari 52,94% pada siklus I menjadi 82,35% pada siklus II. (Aini dan Rahayu 2022), menerapkan metode pembelajaran berbasis permainan menggunakan Educaplay di SDN Gading V Surabaya.

Penggunaan kuis interaktif seperti Educaplay dan Quizizz terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Media ini mampu menarik perhatian peserta didik melalui tampilan yang menarik, soal yang bervariasi, serta suasana belajar yang menyenangkan dan menantang. Interaktivitas yang ditawarkan oleh kedua platform ini mendorong peserta didik untuk lebih terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, baik secara kognitif maupun afektif. Selain itu, penggunaan kuis interaktif juga memberikan umpan balik langsung yang membantu peserta didik mengevaluasi pemahamannya, sehingga memotivasi mereka untuk terus belajar dan berpartisipasi dalam kegiatan kelas (Aini dan Rahayu, 2022).

Hasil observasi awal di kelas IV B SD Supriyadi 02 Semarang, ditemukan bahwa tingkat keaktifan peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia masih perlu ditingkatkan. Banyak peserta didik yang kurang antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, terutama saat proses diskusi, tanya jawab, dan kurang semangat dalam pengerjaan soal evaluasi. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam media pembelajaran, salah satunya dengan memanfaatkan kuis interaktif sebagai media pendukung. Diharapkan dengan penerapan kuis interaktif, peserta didik menjadi lebih aktif, antusias, dan terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran.

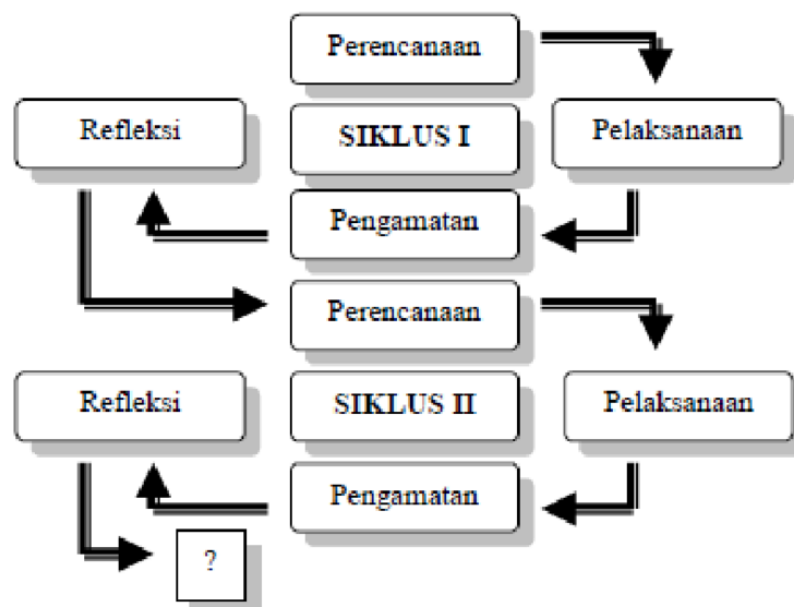
Berdasarkan latar belakang tersebut, Penelitian Tindakan Kelas ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV B SD Supriyadi 02 Semarang melalui kuis interaktif educaplay dan Quizizz. Peneliti akan menggunakan 2 siklus dalam memantau peningkatan keaktifan peserta didik. Oleh karena itu penulis merasa perlu melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul **"Peningkatan Keaktifan Peserta Didik Melalui Kuis Interaktif Educaplay dan Quizizz pada Kelas IV B SD Supriyadi 02 Semarang"**.

2. METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi untuk melihat keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung, pengisian questioner oleh peserta didik, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran. Sumber data dalam penelitian ini terdiri atas data primer dan sekunder. Subjek penelitian ini yaitu peserta didik kelas IV B yang berjumlah 30 anak. Data primer diperoleh dari hasil observasi dan hasil questioner yang telah diisi peserta didik kelas IVB SD Supriyadi 02 Semarang. Sementara itu, data sekunder meliputi dokumen perencanaan pembelajaran seperti modul ajar, data nilai, serta jurnal refleksi guru yang digunakan sebagai acuan dalam pelaksanaan tindakan. Penelitian ini

dilakukan secara partisipatif, di mana peneliti berperan langsung dalam merancang tindakan, melaksanakan pembelajaran, dan melakukan evaluasi bersama guru kelas.

Penelitian Tindakan Kelas ini menggunakan model Kemmis dan McTaggart (Kemmis dan McTaggart 1988) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Adapun alur pada PTK ini sebagai berikut:



Gambar 1. Siklus Penelitian

Pada siklus I dan siklus II terdapat empat tahapan seperti yang tertera pada alur di atas. Berikut penjelasan mengenai pelaksanaannya:

Siklus I

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun modul ajar dengan materi "Informasi dalam Syair Lagu", menetapkan tujuan pembelajaran serta indikator keaktifan peserta didik. Media pembelajaran disiapkan berupa teks syair lagu dan lembar kerja kelompok. Instrumen observasi seperti lembar observasi dan catatan lapangan juga disusun. Untuk mendorong keaktifan, peserta didik dibagi dalam kelompok kecil agar dapat berdiskusi dan menyampaikan pendapat.

b. Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan, guru memulai pembelajaran dengan apersepsi dan penyampaian tujuan. Peserta didik membaca syair lagu, lalu mendiskusikan makna serta informasi yang terkandung di dalamnya. Hasil diskusi dipresentasikan oleh tiap kelompok. Setelah itu, guru memberikan penguatan dan penjelasan tambahan. Kegiatan ditutup dengan refleksi bersama peserta didik.

c. Pengamatan

Pada tahap observasi, guru dan kolaborator mencatat keaktifan peserta didik selama diskusi dan presentasi, termasuk keberanian dalam bertanya, menjawab, dan keterlibatan dalam kelompok. Hasil observasi menunjukkan bahwa masih terdapat peserta didik yang pasif, dengan hanya beberapa anggota kelompok yang terlihat aktif.

d. Refleksi

Guru praktik dan guru kelas menyimpulkan bahwa metode diskusi belum mampu melibatkan seluruh peserta didik secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan variasi

metode yang lebih interaktif dan menyenangkan agar semua peserta didik dapat berpartisipasi aktif. Sebagai langkah berikutnya, diputuskan untuk menggunakan media digital berupa kuis interaktif pada siklus selanjutnya.

Siklus II

- a. Perencanaan
Modul ajar dengan materi "Informasi dalam Teks dan Gambar" disusun sebagai dasar pembelajaran. Soal kuis interaktif dibuat menggunakan platform Educaplay, sementara evaluasi akhir disiapkan dalam bentuk Quizizz mode paper. Selain itu, instrumen observasi keaktifan peserta didik juga disusun untuk mengukur partisipasi selama pembelajaran.
- b. Pelaksanaan
Guru membuka pelajaran dengan menjelaskan cara bermain kuis interaktif melalui Educaplay. Peserta didik kemudian membaca materi dan menjawab kuis secara berkelompok. Hasil kuis langsung dibahas bersama sebelum dilanjutkan dengan evaluasi tertulis menggunakan Quizizz versi cetak. Selama proses, guru memberikan umpan balik dan apresiasi atas partisipasi aktif peserta didik.
- c. Pengamatan
Keaktifan peserta didik meningkat signifikan dengan hampir seluruhnya terlibat dalam kegiatan kuis. Mereka tampak antusias dan termotivasi berpartisipasi karena suasana pembelajaran yang menyenangkan. Diskusi kelompok pun berlangsung lebih hidup dan dinamis.
- d. Refleksi
Penggunaan kuis interaktif terbukti efektif meningkatkan keaktifan peserta didik dan akan direkomendasikan untuk pembelajaran selanjutnya. Namun, diperlukan pelatihan lanjutan agar guru dapat memanfaatkan media digital serupa secara mandiri.

Penelitian ini menggunakan penggabungan antara teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif sederhana (Susilowati 2023). Pendekatan ini digunakan untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai peningkatan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi, hasil kuesioner, dan dokumentasi kegiatan pembelajaran. Data kuantitatif dianalisis dengan menghitung persentase keaktifan peserta didik berdasarkan indikator yang telah ditetapkan. Rumus yang digunakan mengacu pada pendapat Arikunto (2010:223):

$$\text{Presentase keaktifan} = \frac{\text{Jumlah peserta didik aktif}}{\text{jumlah seluruh peserta didik}} \times 100\%$$

Presentase keaktifan peserta didik yang telah diperoleh, kemudian didiskripsikan menggunakan lima kategori. Lima kategori tersebut yaitu sebagai berikut (Widyowati, A.P., dkk):

Tabel 2.1 Interval Nilai Keaktifan yang diperoleh

Interval	Keterangan
0% - 19,99%	Tidak Aktif
20% - 39,99%	Kurang Aktif
40% - 59,99%	Cukup Aktif
60% - 79,99%	Aktif
80% - 100%	Sangat Aktif

Hasil dari hitungan presentase bisa disesuaikan dengan tabel interval nilai yang diperoleh, dan bisa disesuaikan predikatnya sesuai dengan nilai interval pada tabel di atas.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Bagian berikut menyajikan hasil dan analisis dari penelitian yang telah dilaksanakan, yang membahas peningkatan keaktifan belajar peserta didik dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV B SD Supriyadi 02 Semarang melalui penggunaan kuis interaktif Educaplay dan Quizizz.

Siklus I

Pada siklus I, guru menggunakan media berupa video pembelajaran sebagai pemantik materi. Peserta didik tampak tertarik di awal, namun selama kegiatan inti, banyak yang pasif, hanya beberapa yang aktif menjawab pertanyaan dan mengikuti diskusi. Berdasarkan hasil observasi, keaktifan peserta didik masih tergolong rendah. Beberapa indikator seperti bertanya, aktif berdiskusi, dan menyelesaikan tugas dengan semangat belum tercapai secara optimal. Selain menggunakan video pembelajaran, peneliti juga menggunakan Power point, yang berisi materi dan juga kuis-kuis interaktif, berupa soal pilihan ganda.

Jumlah satu kelas IV B terdapat 30 anak. Berdasarkan data observasi keaktifannya ketika pembelajaran di kelas terdapat 8 anak menunjukkan indikator yang sangat aktif, 5 anak menunjukkan indikator aktif, 7 anak menunjukkan sikap cukup aktif, 6 anak menunjukkan sikap kurang aktif, dan 4 anak menunjukkan indikator sikap tidak aktif. menentukan interval dan interpretasi persen. Adapun tabel interval nilai sebagai berikut:

Tabel 2.1 Rekapitulasi Hasil Observasi Keaktifan Peserta Didik

No	Indikator Keaktifan	Jumlah peserta didik	Presentase
1	Menjawab pertanyaan dari guru	9	30%
2	Mengajukan pertanyaan	3	10%
3	Aktif berdiskusi dalam kelompok	11	36,6%
4	Mengikuti instruksi guru dengan baik	15	50%
5	Antusias mengerjakan tugas	10	33,3%
6	Mengkomunikasikan pendapat atau pemahamannya mengenai materi	8	26,6%
7	Antusias mengerjakan soal baik kuis maupun evaluasi	13	43,3%
Total Rata-rata keaktifan		32,8%	

Dari hasil di atas, diketahui bahwa sebagian besar peserta didik belum menunjukkan keaktifan optimal dalam proses pembelajaran.

Siklus II

Pada siklus II, guru mulai menggunakan kuis interaktif berupa Educaplay dan Quizizz. Educaplay digunakan setelah guru menyampaikan materi sebagai bentuk kuis pemahaman, sedangkan Quizizz digunakan dalam bentuk paper mode sebagai bagian dari evaluasi akhir. Penerapan kuis interaktif ini membuat peserta didik lebih tertarik dan bersemangat. Mereka lebih aktif menjawab pertanyaan, berdiskusi dalam kelompok, dan antusias mengikuti pembelajaran. Keaktifan peserta didik pun meningkat secara signifikan.

Tabel 2.2 Rekapitulasi Hasil Observasi Keaktifan Peserta Didik

No	Indikator Keaktifan	Jumlah peserta didik	Presentase
1	Menjawab pertanyaan dari guru	27	90%
2	Mengajukan pertanyaan	20	66,6%
3	Aktif berdiskusi dalam kelompok	28	93,3%
4	Mengikuti instruksi guru dengan baik	25	83,3%
5	Antusias mengerjakan tugas	30	100%
6	Mengkomunikasikan pendapat atau	24	80%

7	pemahamannya mengenai materi Antusias mengerjakan soal baik kuis maupun evaluasi	30	100%
Total Rata-rata keaktifan		87,6%	

Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan kuis interaktif efektif dalam mendorong partisipasi aktif peserta didik.

Berdasarkan tabel observasi diatas dapat disimpulkan bahwa pada siklus II mengamali peningkatan pesat. Pada indikator satu, yaitu menjawab pertanyaan dari guru, siklus I presentase sebesar 30% menjadi 90%, ini mengalami peningkatan hingga selisih 60%. Indikator kedua, yaitu peserta didik mengajukan pertanyaan, pada siklus I presentase sebesar 10% menjadi 66,6%, angka ini mengalami peningkatan sebesar 56,6%. Indikator ketiga yaitu, aktif berdiskusi dalam kelompok, yang berarti mereka mengerjakan LKPD, dari siklus I sebesar 36,6% menjadi 93,3%, ini juga mengalami lonjakan yang pesat dengan selisih 26,7%. Kemudian pada indikator keempat yaitu peserta didik mengikuti instruksi guru, dari yang siklus I sebesar 50% dan siklus II sebesar 83,3%. Indikator kelima yaitu antusias mengerjakan soal dari yang presentase 33,3% menjadi 100%, ini mengalami lonjakan yang sangat pesat sekali. Indikator keenam yaitu mengkomunikasikan pendapat atau pemahamannya mengenai materi siklus I sebesar 26,6% menjadi 80%. Dan indikator terakhir juga mengalami peningkatan pesat dari presentase 43,3% menjadi 100%. Dari semua indikator mengalami peningkatan yang tinggi, sehingga bisa disimpulkan bahwa siklus II memperoleh hasil yang lebih baik, sehingga peningkatan keaktifan peserta didik menggunakan kuis interaktif educaplay dan Quizizz berhasil.

Berikut diagram perbandingan rata-rata keaktifan peserta didik ketika pembelajaran pada siklus I dan siklus II:

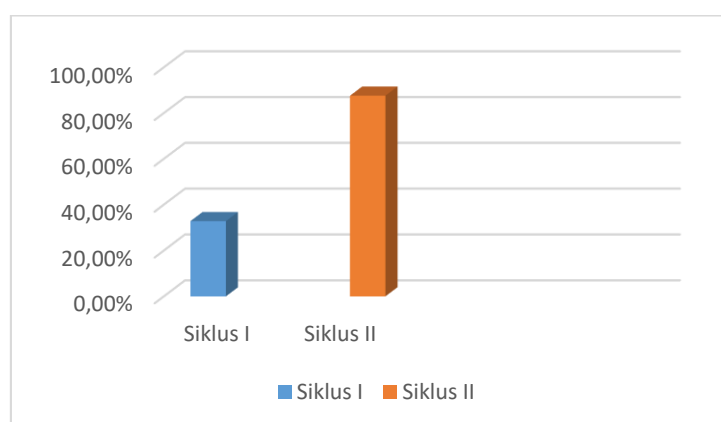


Diagram 1. Perbandingan Rata-rata keaktifan

Pembahasan

Penelitian bertujuan untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada kelas IV B SD Supriyadi 02 Semarang melalui kuis interaktif educaplay dan quizizz mode paper. Keaktifan peserta didik merupakan salah satu indikator keberhasilan dalam proses pembelajaran. Menurut (Sadirman, 2014), keaktifan belajar merupakan keterlibatan peserta didik secara fisik, mental, emosional, dan intelektual dalam proses pembelajaran. Peserta didik yang aktif akan menunjukkan partisipasi seperti menjawab pertanyaan, mengemukakan pendapat, berdiskusi, bertanya, dan mengerjakan tugas secara mandiri maupun kelompok.

Hasil kuesioner yang telah diisi oleh peserta didik kelas IV B SD Supriyadi 02 Semarang menunjukkan bahwa sebagian besar dari mereka menyukai dan merasa tertarik

saat menggunakan kuis interaktif berupa *Educaplay* dan *Quizizz* dalam proses pembelajaran. Mereka merasakan pengalaman belajar yang berbeda dari biasanya, di mana suasana kelas menjadi lebih menyenangkan, dinamis, dan tidak membosankan. Media digital ini dinilai mampu menarik perhatian serta memacu semangat mereka untuk terlibat aktif dalam setiap kegiatan (Suhirno 2020). Selain itu, peserta didik mengungkapkan bahwa penggunaan kuis interaktif membantu mereka lebih memahami materi karena pembelajaran terasa seperti bermain sambil belajar. Dengan demikian, terlihat bahwa penerapan media interaktif tidak hanya meningkatkan antusiasme, tetapi juga berkontribusi positif terhadap keaktifan dan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran berlangsung (Moeljaningsih 2024).

Peningkatan keaktifan peserta didik dari siklus I ke siklus II membuktikan bahwa pendekatan menggunakan kuis interaktif sangat membantu. Pada siklus I, pembelajaran masih didominasi oleh guru dan hanya mengandalkan video pembelajaran, yang kurang merangsang keterlibatan aktif peserta didik. Sementara itu, pada siklus II, penggunaan *Educaplay* dan *Quizizz* memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif (Susanti dan Kurniawan 2021). *Educaplay* memungkinkan peserta didik untuk menguji pemahamannya secara langsung setelah penjelasan materi, sementara *Quizizz* dengan mode kertas memberikan variasi dalam evaluasi yang tetap menyenangkan dan tidak menegangkan (Widyowati, Nursyahidah, dan Azizah (2023)).

Hasil penelitian pada siklus I menunjukkan rata-rata keaktifan belajar peserta didik sebesar 32,8% dan pada siklus II rata-rata keaktifannya sebesar 87,6%. Sebelum melaksanakan siklus I, peneliti melaksanakan prasiklus dengan wawancara dan observasi pada saat pembelajaran dengan guru kelas. Pelaksanaan pembelajaran siklus I dan Siklus II menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Dalam pelaksanaan model pembelajaran PBL menggunakan sintak-sintak berupa melakukan orientasi masalah, mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, membimbing kelompok untuk investigasi, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, dan menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah (Veronika Tiara dkk. 2024).

Pada siklus I pembelajaran belum menggunakan kuis interaktif, pembelajaran menggunakan video pembelajaran dan power point. Pada awal pembelajaran peserta didik sangat antusias, namun di tengah-tengah pembelajaran mereka kehilangan semangat dan menyebabkan pembelajaran menjadi tidak aktif. Sehingga ketika guru melakukan tanya jawab, dan memerintahkan instruksi, peserta didik kurang antusias, keaktifan mereka menurun. Hal ini tentu guru sudah melakukan ice breaking supaya pembelajaran tidak membosankan, namun peserta didik hanya aktif sesaat saja. Setelah di refleksi, dan lanjut ke siklus II, peneliti memutuskan untuk menggunakan media pembelajaran yang menarik dan yang mengandung kuis interaktif.

Oleh karena itu pada siklus II ini pembelajaran selain menggunakan video pembelajaran, dan power point. Peneliti juga memanfaatkan web kuis interaktif berupa *Educaplay* dan *quizizz*. Penggunaan kuis interaktif dalam pembelajaran tidak hanya sebagai alat evaluasi, tetapi juga dapat digunakan sebagai alat bantu untuk meningkatkan motivasi belajar, memperkuat pemahaman materi, dan menciptakan suasana belajar yang aktif. Kuis interaktif juga memberikan umpan balik langsung, sehingga siswa dapat mengetahui hasilnya secara real-time (Atika dan Rodiyana 2024).

Meskipun demikian, indikator keaktifan yang sudah peneliti di tetapkan, belum semua memenuhi secara optimal. Hal ini dikarenakan kuis interaktif pada *educaplay* dan *quizizz* hanya berupa pertanyaan kuis, sehingga indikator kedua yaitu "mengajukan pertanyaan" belum dapat terukur secara baik. Namun enam indikator lainnya sudah dapat terukur dengan baik.

Educaplay adalah platform pembelajaran interaktif berbasis web yang memungkinkan guru membuat berbagai jenis kuis dan permainan edukatif. Kuis interaktif *educaplay* digunakan guru setelah pemaparan materi, sehingga penggunaan *educaplay* ini berfungsi sebagai kuis mengukur pemahaman peserta didik atas materi yang telah dipaparkan (Windi 2025). *Quizizz* merupakan platform kuis berbasis game yang dapat digunakan secara daring dan luring. Pada mode paper, guru mencetak kuis dari *Quizizz* dan membagikannya dalam

bentuk kertas kepada siswa. Meskipun tidak berbasis langsung pada perangkat digital, mode ini tetap mempertahankan unsur interaktif dan desain menarik yang dirancang secara digital oleh guru (Yolanda dan Meilana 2021). Quizizz mode paper digunakan saat mengerjakan soal Evaluasi.

Hasil dari tindakan penelitian yang sudah dilakukan di kelas IV B SD Supriyadi 02 Semarang pada pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan kuis interaktif Educaplay dan Quizizz dapat dikatakan berhasil. Karena pembelajaran pada siklus I ke siklus II mengalami peningkatan dari siklus I memperoleh rata-rata keaktifan 32,8% masuk pada interval nilai kurang aktif (20%-39,9%) dan siklus II memperoleh rata-rata keaktifan 87,6% masuk interval nilai sangat aktif (80%-100). Hal ini membuktikan bahwa penggunaan kuis interaktif Educaplay dan Quizizz mampu meningkatkan keaktifan belajar peserta.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah peneliti paparkan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan kuis interaktif berupa educaplay dan quizizz mampu meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas IV B SD Supriyadi 02 Semarang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Pada siklus I memperoleh rata-rata keaktifan peserta didik sebesar 32,8%, dan siklus II memperoleh rata-rata keaktifan peserta didik sebesar 87,6%.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan terselesaikannya artikel ini, penulis menyampaikan rasa syukur yang sebesar-besarnya kepada Allah SWT atas limpahan rahmat, kesehatan, serta kelancaran yang diberikan selama proses penulisan. Penulis juga mengucapkan terima kasih yang tulus kepada kedua orang tua dan keluarga atas doa serta dukungan yang senantiasa menyertai. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Ibu Mira Aziza, M. Pd., selaku dosen pembimbing penulisan artikel, Ibu Filia Prima Artharina, M. Pd., selaku Dosen Pembimbing Lapangan selama kegiatan PPL di SD Supriyadi 02 Semarang, Ibu Suyatmi, S. Pd., selaku guru pamong yang senantiasa membimbing peneliti Ketika melaksanakan PPL di SD Supriyadi 02 Semarang, tak lupa juga peneliti ucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah dan guru SD Supriyadi 02 Semarang yang telah memberikan izin, fasilitas, dan dukungan selama proses penelitian berlangsung, dan kepada peserta didik kelas IV B SD Supriyadi 02 Semarang, yang telah membantu pelaksanaan penelitian ini. Semoga segala bantuan dan kebaikan yang telah diberikan mendapat balasan yang setimpal dari Tuhan Yang Maha Esa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Nurul, Dan S. Rahayu. 2022. "Penerapan Media Kuis Interaktif Dalam Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Inovasi Pembelajaran*.
- Atika, Putri, Dan Roni Rodiyana. 2024. "Penerapan Metode Gamified Learning Berbasis Media Platform Educaplay Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Pada Siswa Kelas V Sdn Dupak 1 Surabaya." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*,.
- Fitriana, Nurayu. 2023. "Peningkatan Keaktifan Peserta Didik Melalui Media Persentasi Classpoint Dan Game Edukasi (Quizizz & Kahoot) Pada Pembelajaran Kimia." *Action : Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas Dan Sekolah* 3(1):35-41. Doi:10.51878/Action.V3i1.1982.
- Kemmis, S., Dan R. McTaggar. 1988. *The Action Research Planner*. Melbourne: Deakin University Press.
- Moeljaningsih. 2024. "Penerapan Game Based Learning Educaplay Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Pada Pembelajaran Ips Sekolah Dasar." *Didaktik : Jurnal Ilmiah Pgsd Stkip Subang* 10(3). Doi:Https://Doi.Org/10.36989/Didaktik.V10i3.4069.
- Nurhasanah, Sinta, Fajar Nugraha, Dan Febri Fajar Pratama. 2024. "Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips Di Kelas V Sd." *Collase (Creative Of Learning Students Elementary Education)* 7(5):821-27. Doi:10.22460/Collase.V7i5.22640.

- Pranoto, Setyo Edy. 2020. "Penggunaan Game Based Learning Quizizz Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Materi Globalisasi Kelas Xii Ips Sma Darul Hikmah Kutoarjo." *Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi, & Antropologi* 4(1):25. Doi:10.20961/Habitus.V4i1.45758.
- Sadirman, A. M. T.T. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Rajagrafindo Persada.
- Siregar, M. 2022. "Efektivitas Penggunaan Media Educaplay Dalam Pembelajaran Interaktif Pada Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar* 11(1), 55–62.
- Suhirno. 2020. "Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz Pada Kelas Iv Sdn Karang Sari 05." Doi:https://doi.org/10.26858/Tpj.V3i1.28706.
- Susanti, R., Dan A. Kurniawan. 2021. "Penerapan Gamifikasi Melalui Quizizz Dalam Evaluasi Pembelajaran." *Jurnal Teknologi Dan Pendidikan* 6(2), 98–104.
- Susilowati, Diah. 2023. "Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik Melalui Implementasi Metode Eksperimen Pada Mata Pelajaran Ips." *Khazanah Pendidikan* 17(1):186. Doi:10.30595/Jkp.V17i1.16091.
- Sya'bana, Maliha, Eko Hariyono, Dan Tety Dwi Maharani. 2024. "Pengaruh Pendekatan Culturally Responsive Teaching Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Ipa." *Science : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan Ipa* 4(2):74–88. Doi:10.51878/Science.V4i2.2965.
- Veronika Tiara, Ninawati Ninawati, Fransiska Liska, Rabiatal Alya, Dan Yusawinur Barella. 2024. "Menggali Potensi Problem Based Learning: Definisi, Sintaks, Dan Contoh Nyata." *Sosial : Jurnal Ilmiah Pendidikan Ips* 2(2):121–28. Doi:10.62383/Sosial.V2i2.153.
- Wahyuni, S., Dan Suhartono. T.T. "Aktivasi Pembelajaran Aktif Berbasis Student-Centered Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Widyowati, Amilia Putri, Farida Nursyahidah, Dan Mira Azizah. T.T. "Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dengan Menggunakan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Sd Pada Pelajaran Matematika." *Didaktik : Jurnal Ilmiah Pgsd Fkip Universitas Mandiri* 09 Nomor 02,.
- Windi, Windiana Rizkiani. 2025. "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Educaplay Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V." Doi:https://doi.org/10.29303/Goescienceed.V6i2.690.
- Yolanda, Siska, Dan Septi F. Meilana. 2021. "Pengaruh Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar Ipa Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar." *Jurnal Educatio*. Doi:https://doi.org/10.31949/Educatio.V7i3.1286.