

Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Penerapan Quizwhizzer Materi Fakta dan Opini pada Siswa Kelas VA SDN Sawah Besar 01

Nafiatul Isma¹, Khusnul Fajriah², Mira Azizah³, Diah Saraswati⁴

¹PGSD, Pendidikan Profesi Guru, Universitas PGRI Semarang, Jl Sidodadi Timur No. 24, 50232

²PGSD, Pendidikan Profesi Guru, Universitas PGRI Semarang, Jl Sidodadi Timur No. 24, 50232

³PGSD, Pendidikan Profesi Guru, Universitas PGRI Semarang, Jl Sidodadi Timur No. 24, 50232

⁴SD Negeri Sawah Besar 01, Jl Tambak Dalam Raya No.2, Sawah Besar, Gayamsari, Semarang, 50166

Email: isma.afrodit@gmail.com

Email: [2khusnulfajriyah@upgris.ac.id](mailto:khusnulfajriyah@upgris.ac.id)

Email: [3miraazizah@upgris.ac.id](mailto:miraazizah@upgris.ac.id)

Email: [4diahasarwati80@gmail.com](mailto:diahasarwati80@gmail.com)

ABSTRAK

Kemampuan siswa dalam memahami pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar seringkali masih rendah karena terbatasnya variasi metode dan media yang digunakan. Pembelajaran yang bersifat monoton cenderung membuat siswa kurang antusias, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia melalui penerapan *QuizWhizzer*, sebuah platform pembelajaran berbasis kuis interaktif yang memadukan unsur permainan dan edukasi. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di kelas V A SDN Sawah Besar 01 dengan jumlah peserta didik sebanyak 27 orang. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar serta observasi terhadap proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam nilai rata-rata siswa, yaitu dari 58,8 pada tahap pra-tindakan menjadi 74,4 pada siklus I, dan meningkat lagi menjadi 81,1 pada siklus II. Persentase ketuntasan belajar siswa pun mengalami peningkatan dari 25,9% pada pra-tindakan menjadi 59,2% pada siklus I, dan mencapai 81,4% pada siklus II. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penerapan *QuizWhizzer* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan *QuizWhizzer* dapat menjadi alternatif inovatif dalam upaya meningkatkan hasil belajar.

Kata kunci: Hasil Belajar, Bahasa Indonesia, *QuizWhizzer*

ABSTRACT

Students' ability to understand Indonesian language lessons in elementary schools is often still low due to the limited variety of methods and media used. Monotonous learning tends to make students less enthusiastic, resulting in low learning outcomes. This study aims to improve Indonesian language learning outcomes through the implementation of QuizWhizzer, an interactive quiz-based learning platform that combines elements of games and education. This study is a Classroom Action Research (CAR) conducted in class V A SDN Sawah Besar 01 with 27 students. The study was conducted in two cycles, each consisting of the planning stage, action implementation, observation, and reflection. Data were collected through learning outcome tests and observations of the learning process. The results of the study showed a significant increase in students' average scores, from 58.8 in the pre-action stage to 74.4 in cycle I, and increased again to 81.1 in cycle II. The percentage of student learning completion also increased from 25.9% in the pre-action stage to 59.2% in cycle I, and reached 81.4% in cycle II. This improvement shows that the implementation of QuizWhizzer is able to create a more enjoyable, interactive learning atmosphere and motivate students to be more active in participating in learning. Thus, the use of QuizWhizzer can be an innovative alternative in an effort to improve learning outcomes.

Keywords: Learning Outcomes, Indonesian, *QuizWhizzer*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan di era digital menuntut pemanfaatan teknologi sebagai sarana untuk memperluas akses, meningkatkan kualitas pembelajaran, dan menyiapkan generasi yang adaptif terhadap perubahan zaman. Pengembangan teknologi digital di abad ke-21 memiliki dampak besar dan peran yang penting pada kehidupan manusia, terutama di bidang pendidikan. Perkembangan ini dibentuk oleh keberadaan industrialisasi dan usia globalisasi (Juhaeni, Cahyani, Utami, & Safaruddin, 2023). Dalam era globalisasi dan perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat, pendidikan tidak hanya dituntut untuk mentransfer pengetahuan, tetapi juga untuk membentuk keterampilan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif. Oleh karena itu, proses pembelajaran di sekolah perlu didesain agar mampu menjawab kebutuhan siswa masa kini yang tumbuh dalam lingkungan digital dan serba cepat. Guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber informasi, melainkan berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa dalam mengembangkan potensinya secara maksimal. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi, dunia pendidikan dituntut untuk beradaptasi dengan berbagai inovasi agar proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan relevan dengan kebutuhan zaman. Salah satu bentuk adaptasi tersebut adalah pembelajaran berbasis digital yang dapat meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa.

Pembelajaran berbasis digital merupakan salah satu pendekatan inovatif yang berkembang pesat seiring dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Integrasi teknologi dalam dunia pendidikan telah mengubah cara guru menyampaikan materi dan cara siswa memperoleh pengetahuan. Di tingkat sekolah dasar, pembelajaran digital menawarkan peluang besar untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa abad ke-21 yang akrab dengan teknologi sejak usia dini. Melalui media digital, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga dapat berperan aktif dalam mengeksplorasi, mengolah, dan merefleksikan materi pembelajaran. Pembelajaran semacam ini juga memungkinkan guru untuk merancang kegiatan belajar yang bervariasi, adaptif, dan mudah diakses, sehingga mampu menjawab kebutuhan belajar siswa yang berbeda-beda. Selain itu, pembelajaran berbasis digital dapat meningkatkan motivasi, fokus, serta partisipasi siswa karena penyajian materi yang lebih visual, dinamis, dan sering kali dikemas dalam bentuk yang menyerupai permainan atau tantangan. Dengan memanfaatkan teknologi secara tepat, proses pembelajaran dapat menjadi lebih bermakna dan efektif, serta mampu mengembangkan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, pemecahan masalah, kolaborasi, dan literasi digital sejak dulu.

Penerapan pembelajaran berbasis digital sangat relevan untuk mendukung penguasaan kompetensi dasar dalam berbagai mata pelajaran, termasuk Bahasa Indonesia. Sebagai mata pelajaran yang menekankan pada keterampilan berbahasa, berpikir kritis, dan memahami makna dalam teks, Bahasa Indonesia membutuhkan pendekatan pembelajaran yang mampu merangsang keaktifan siswa dalam membaca, menyimak, berdiskusi, dan menalar isi teks. Media digital memberikan ruang bagi siswa untuk berinteraksi dengan berbagai jenis teks secara lebih menarik dan kontekstual, misalnya melalui latihan interaktif yang memungkinkan umpan balik langsung. Hal ini sangat membantu dalam pembelajaran materi-materi yang menuntut kemampuan analisis, seperti membedakan antara fakta dan opini. Dengan digitalisasi pembelajaran, siswa juga dapat mengembangkan pemahaman secara mandiri, berulang, dan sesuai dengan kecepatan belajarnya masing-masing, sementara guru dapat memantau perkembangan mereka secara real time. Oleh karena itu, integrasi teknologi digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, tetapi juga menyesuaikan proses belajar dengan kebutuhan dan karakteristik siswa masa kini.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar merupakan bagian penting dari pendidikan dasar yang bertujuan untuk membentuk kemampuan berbahasa siswa secara lisan dan tulisan. Kenyataan bahwa kegiatan Bahasa Indonesia melibatkan lebih dari satu jenis kegiatan bahasa (mendengarkan, berbicara, membacakan, menulis) dan pembelajaran bahasa harus dilakukan secara terintegrasi, baik antara bahasa dalam

bahasa (bahasa, literature dan keterampilan bahasa) bahkan berinteraksi dengan mata pelajaran lainnya (Mauliddiyah, 2021).

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat melibatkan peserta didik secara langsung dalam memperoleh pengetahuannya sehingga memunculkan rasa ingin tahu dalam diri siswa. Pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi yang akan dibahas yaitu mengenai fakta dan opini pada sekolah dasar dengan menggunakan telepon seluler yang masih jarang kita temui. Biasanya pembaca memperoleh informasi mengenai pembelajaran pada sekolah dasar hanya melalui buku, CD, atau media cetak lainnya. Hal ini memunculkan ide untuk membuat media interaktif bagi siswa pada sekolah dasar (Afifah, Kurniaman, & Noviana, 2022).

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran penting yang diajarkan di sekolah dasar karena memiliki peran strategis dalam membentuk kemampuan berbahasa siswa, baik secara lisan maupun tulisan. Kemampuan berbahasa yang baik menjadi dasar dalam memahami pelajaran lain serta membentuk pola pikir dan kemampuan komunikasi siswa. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran Bahasa Indonesia masih sering didominasi oleh metode ceramah dan pemberian tugas yang kurang melibatkan siswa secara aktif, sehingga pembelajaran terasa monoton dan kurang menarik (Susilo, 2020).

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang sangat penting dalam membangun kemampuan literasi siswa di jenjang sekolah dasar. Dalam pembelajaran orang Indonesia itu sendiri, ada tujuan yang tidak berbeda dari tujuan pembelajaran lainnya: pengetahuan, keterampilan, kreativitas, sikap. Keterampilan bahasa dalam kurikulum sekolah mencakup empat aspek: keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca dan keterampilan menulis (Ali, 2020). Salah satu elemen utama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V adalah keterampilan membaca, yang mencakup kemampuan membedakan fakta dan opini. Namun, dalam praktik pembelajaran di kelas V A SDN Sawah Besar 01, masih ditemukan banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam membedakan fakta dan opini secara tepat. Hasil belajar siswa pada materi ini cenderung rendah, ditandai dengan banyaknya siswa yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Permasalahan tersebut muncul karena metode pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Kegiatan belajar yang hanya berpusat pada guru menyebabkan siswa cepat merasa bosan, kurang termotivasi, dan sulit memahami materi dengan optimal. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pembelajaran yang interaktif, menarik, dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar.

Salah satu pembelajaran berbasis digital yang potensial untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah *Quizwhizzer*. QuizWhizzer adalah platform game pendidikan yang inovatif yang dikembangkan secara khusus untuk siswa. Game ini tidak hanya memberikan pembelajaran, tetapi juga membantu siswa untuk lebih memahami konsep pembelajaran yang berbeda. Siswa tidak hanya dapat menguji pengetahuan mereka, tetapi juga dapat mengembangkan keterampilan penting, memperluas wawasan, dan meningkatkan kemampuan mereka untuk berpikir secara logis (Amlaiya, Husain, Hasim, Pulukadang, & Monoarfa, 2025). Quizwhizzer merupakan sebuah platform kuis digital berbasis permainan yang dapat digunakan untuk menyajikan soal-soal berbentuk fakta dan opini. Melalui penggunaan Quizwhizzer, siswa dapat belajar sambil bermain, sehingga suasana kelas menjadi lebih hidup, kompetitif, dan menyenangkan. Media digital ini juga memungkinkan guru untuk memberikan umpan balik langsung, mempercepat proses evaluasi, dan mendorong siswa untuk berpikir kritis.

Pembelajaran berbasis digital seperti ini sangat relevan dalam konteks pembelajaran abad 21, yang menuntut siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kolaboratif, dan melek teknologi. QuizWhizzer adalah salah satu inovasi media berbasis game yang bisa dimanfaatkan dalam kegiatan evaluasi pembelajaran. QuizWhizzer ialah media pembelajaran interaktif yang bertujuan untuk membantu guru menyajikan materi pembelajaran secara menarik dan tidak membosankan. Aplikasi game edukasi QuizWhizzer

adalah sebuah aplikasi game edukasi yang naratif dan fleksibel. Aplikasi merupakan media pembelajaran dan dapat dijadikan sebagai media pelaksanaan evaluasi pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan (Adhi, Rulviana, & Kartikasari, 2023).

Seiring dengan berkembangnya teknologi, guru dituntut untuk mampu berinovasi dalam menyusun dan melaksanakan pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa abad ke-21. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah *Quizwhizzer*, sebuah platform digital interaktif yang dirancang menyerupai permainan papan kuis. Media ini memungkinkan siswa untuk menjawab soal secara kompetitif, interaktif, dan menyenangkan. Penggunaan media seperti *Quizwhizzer* dapat meningkatkan motivasi belajar, memperkuat daya ingat terhadap materi, serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran (Audina, Lia; Rostikawati, Teti, Gani, 2022).

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti merasa perlu melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul "Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Penerapan Quizwhizzer dalam Materi Fakta dan Opini pada Siswa Kelas V A SDN Sawah Besar 01". Penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi atas rendahnya hasil belajar siswa, meningkatkan motivasi belajar, serta mengembangkan keterampilan membaca siswa, khususnya dalam materi membedakan fakta dan opini.

2. METODE PELAKSANAAN

Setiap guru ataupun praktisi pendidikan manapun pasti pernah mengalami kendala atau problematika dalam mengajar, maka perlu kiranya seorang guru harus bertindak proaktif guna mengatasi masalah tersebut yakni dengan melakukan penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas penting untuk dilakukan oleh guru atau praktisi pendidikan guna memaksimalkan diri, profesionalisme, dan peningkatan hasil belajar siswa (Syaifuldin, 2021).

Prosedur penelitian dalam penelitian tindakan kelas ini mengikuti model yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart. Model tersebut melibatkan empat tahap, yaitu perencanaan (*plan*), pelaksanaan (*act*), pengamatan (*observe*), dan refleksi (*reflect*). Penelitian tindakan kelas ini dirancang untuk dilaksanakan dalam dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Masing-masing siklus dilakukan dalam dua kali pertemuan, dengan durasi setiap pertemuan adalah 2×35 menit atau setara dengan dua jam pelajaran. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V A SDN Sawah Besar 01 yang berjumlah 27 siswa, terdiri dari 15 laki-laki dan 9 perempuan. Metode ini dipilih untuk memungkinkan perbaikan langsung terhadap proses pembelajaran secara sistematis dan berkelanjutan.

a. Perencanaan

Pada tahap ini, peneliti secara sistematis menyusun rencana pembelajaran yang akan diterapkan dengan memanfaatkan media interaktif *Quizwhizzer* guna meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik terhadap materi. Rencana pembelajaran tersebut mencakup penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang terstruktur dan sesuai dengan kompetensi dasar dalam kurikulum Bahasa Indonesia, penyusunan materi pelajaran yang relevan dan kontekstual, serta pembuatan soal-soal interaktif yang dimasukkan ke dalam platform *Quizwhizzer* agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menantang. Selain itu, peneliti juga menyiapkan berbagai perangkat evaluasi yang bertujuan untuk mengukur keberhasilan pembelajaran, termasuk instrumen penelitian seperti lembar observasi, angket, dan wawancara, serta lembar evaluasi hasil belajar yang dirancang untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik secara menyeluruh setelah proses pembelajaran berlangsung.

b. Pengamatan

Tindakan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan rencana yang telah disusun secara matang oleh peneliti, dengan fokus utama pada penerapan media interaktif *Quizwhizzer* sebagai alat bantu evaluasi sekaligus sarana latihan soal yang menarik dan inovatif bagi peserta didik. Dalam pelaksanaannya, peneliti terlebih dahulu menyampaikan materi pelajaran secara singkat namun padat guna memberikan gambaran awal dan pemahaman dasar kepada siswa sebelum mereka memasuki sesi latihan soal. Selanjutnya, peserta didik

diajak untuk mengerjakan soal-soal yang telah disiapkan dalam platform Quizwhizzer, baik secara individu maupun dalam kelompok kecil, untuk menumbuhkan kolaborasi dan kemampuan berpikir kritis. Proses penggerjaan dilakukan menggunakan perangkat digital (gawai) masing-masing peserta didik, dengan tetap berada dalam pengawasan aktif dan bimbingan langsung dari peneliti agar pelaksanaan berjalan lancar, tertib, dan sesuai tujuan pembelajaran. Kegiatan ini dilaksanakan secara berkelanjutan dalam dua kali pertemuan pada setiap siklus, guna memastikan terjadinya peningkatan pemahaman dan keterlibatan peserta didik secara konsisten.

c. Pengamatan

Selama pelaksanaan tindakan berlangsung, peneliti secara aktif melakukan kegiatan observasi yang sistematis dan terstruktur terhadap berbagai aspek dalam proses pembelajaran, khususnya yang berkaitan dengan aktivitas siswa selama mengikuti kegiatan di kelas. Observasi ini mencakup beberapa indikator penting, antara lain tingkat keterlibatan siswa dalam mengikuti pembelajaran, antusiasme mereka dalam menjawab pertanyaan serta menyelesaikan tugas, kualitas kerja sama yang terjalin antar siswa dalam kegiatan kelompok, serta respon umum yang ditunjukkan terhadap penggunaan media interaktif Quizwhizzer sebagai sarana evaluasi dan latihan soal. Selain melakukan observasi terhadap dinamika kelas, peneliti juga mengumpulkan data kuantitatif mengenai hasil belajar siswa melalui pelaksanaan tes evaluasi yang diberikan pada akhir setiap siklus. Tes ini dirancang untuk mengukur sejauh mana pemahaman dan penguasaan siswa terhadap materi yang telah disampaikan, sekaligus menjadi tolok ukur keberhasilan dari tindakan yang telah dilaksanakan.

d. Refleksi

Setelah seluruh rangkaian pelaksanaan tindakan dan kegiatan observasi selesai dilakukan, peneliti melanjutkan dengan tahap refleksi secara mendalam terhadap hasil yang telah diperoleh selama proses pembelajaran berlangsung. Refleksi ini dilakukan dengan tujuan utama untuk mengevaluasi tingkat efektivitas dari tindakan yang telah diterapkan, menilai sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai, serta mengidentifikasi berbagai kendala atau hambatan yang muncul selama proses berlangsung. Selain itu, refleksi juga menjadi dasar dalam merumuskan strategi perbaikan dan pengembangan yang akan diterapkan pada siklus pembelajaran berikutnya. Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, diketahui bahwa sebagian peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami soal-soal yang diberikan melalui media Quizwhizzer, terutama dalam hal menafsirkan makna dan konteks soal. Oleh karena itu, pada siklus II dilakukan sejumlah perbaikan yang dirancang untuk mengatasi kendala tersebut, antara lain dengan cara memberikan contoh soal terlebih dahulu sebelum permainan dimulai agar siswa memiliki acuan yang jelas, serta meningkatkan intensitas bimbingan secara individual guna memastikan setiap siswa memperoleh pendampingan yang sesuai dengan kebutuhannya.

Analisis data dilakukan dengan pendekatan deskriptif, mencakup analisis kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif meliputi hasil observasi, sedangkan data kuantitatif mencakup hasil tes. Hasil belajar siswa diukur melalui tes tertulis yang diberikan pada akhir setiap siklus (I dan II) sebagai bagian dari evaluasi pembelajaran. Untuk menganalisis nilai hasil belajar siswa, maka dilakukan dengan membandingkan nilai evaluasi siswa yang diperoleh pada pra siklus, siklus I dan siklus II dengan menghitung rata-rata setiap peserta didik pada setiap akhir siklus dan menghitung ketuntasan belajar peserta didik.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus, dimana disetiap siklus dilakukan satu kali pertemuan di kelas, sesuai dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V A SDN Sawah Besar 01. Setiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu meliputi: a) tahap perencanaan (*planning*), b) tahap pelaksanaan (*action*) dan tahap observasi (*observation*), c) tahap tahap refleksi (*reflection*). Alokasi waktu 2×35 menit setiap kali pertemuan.

Berdasarkan hasil observasi awal pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V A SDN Sawah Besar 01, hasil belajar siswa masih berada pada kategori rendah dengan rata-rata nilai sebesar 58,8. Hanya 25,9% siswa yang mencapai KKTP (Kriteria Ketuntasan Tujuan pembelajaran), sementara 74% siswa belum tuntas, menunjukkan bahwa mayoritas siswa belum menguasai materi dengan baik. Faktor yang mempengaruhi rendahnya capaian ini adalah metode pembelajaran konvensional yang lebih didominasi oleh ceramah tanpa melibatkan media konkret atau inovatif, seperti *Quizwhizzer*. Kondisi ini menghambat peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa.

Siklus 1

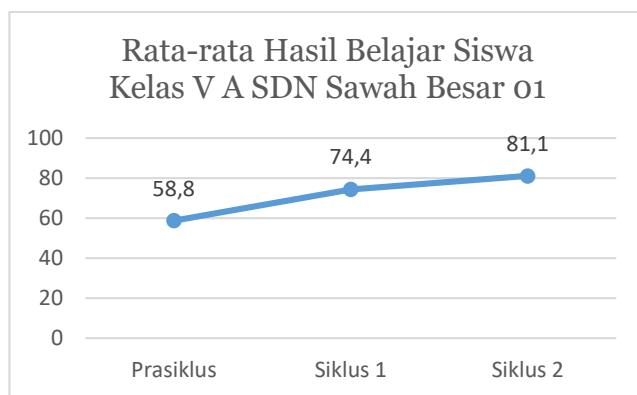
Pada tahap perencanaan siklus I, dilakukan beberapa kegiatan penting, yaitu menetapkan waktu pelaksanaan penelitian tindakan kelas serta menyusun perangkat pembelajaran yang meliputi modul ajar, lembar kerja peserta didik (LKPD), bahan ajar, media pembelajaran, dan alat evaluasi. Modul Ajar disiapkan sebagai pedoman bagi peneliti dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Pembelajaran dimulai dengan salam, doa, presensi, dan menyanyikan lagu “Garuda Pancasila” untuk menumbuhkan nasionalisme. Dalam kegiatan inti, guru memberikan pertanyaan pemantik seputar berita di media sosial, menjelaskan materi fakta dan opini, serta menggunakan media *Quizwhizzer* untuk pendalaman. Peserta didik dibagi dalam lima kelompok, mendiskusikan LKPD, dan menyelesaikan masalah melalui kerja sama. Guru memantau proses dengan lembar observasi, memfasilitasi ice breaking, dan mendorong presentasi hasil diskusi secara bergantian. Setiap kelompok mendapat apresiasi dan tanggapan dari kelompok lain. Kegiatan ditutup dengan evaluasi individu, refleksi manfaat dan kendala, menyanyikan lagu “Lir Ilir,” dan doa penutup yang dipimpin peserta didik, menciptakan suasana pembelajaran yang hangat dan bermakna.

Pada siklus I, dilakukan upaya perbaikan pembelajaran melalui penerapan *Quizwhizzer* yang lebih interaktif dan melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran. Namun, hasil observasi menunjukkan bahwa pelaksanaan siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan. Dari 27 siswa, hanya 16 siswa (59,2%) yang tuntas dengan nilai rata-rata 74,4. Meski demikian, terjadi sedikit peningkatan dibandingkan pra siklus, di mana persentase siswa yang tuntas naik dari 25,9% menjadi 59,2%. Penerapan *Quizwhizzer* diakui mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, namun belum cukup signifikan untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia secara keseluruhan. Beberapa faktor yang mungkin mempengaruhi hasil ini adalah ketidakmampuan beberapa siswa untuk mengikuti pola pembelajaran yang lebih aktif serta masih adanya keterbatasan waktu dalam menguasai materi secara mendalam.

Siklus II

Berdasarkan identifikasi, analisis, dan perumusan masalah pada kelas V A SDN Sawah Besar 01, tindakan dilaksanakan selama dua siklus. Selain itu, disusun perangkat pembelajaran yang mencakup modul ajar, lembar kerja peserta didik (LKPD), bahan ajar, media pembelajaran, dan alat evaluasi berupa soal numerasi, dengan modul ajar sebagai pedoman pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Pembelajaran dimulai dengan guru mengucapkan salam, doa yang dipimpin peserta didik, presensi, dan menyanyikan lagu wajib “Sorak-Sorak Bergembira” untuk menumbuhkan nasionalisme. Pada kegiatan inti, guru memberikan pertanyaan pemantik seputar fakta dan pernyataan opini untuk merangsang rasa ingin tahu peserta didik, kemudian menjelaskan materi fakta dan opini yang disimak dengan saksama. Selanjutnya, guru menggunakan media *Quizwhizzer* untuk pendalaman materi dan membagi peserta didik dalam lima kelompok untuk mendiskusikan LKPD. Selama diskusi, guru memantau dengan lembar observasi, menyisipkan ice breaking, dan membimbing penyelesaian masalah. Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi dan saling memberi apresiasi. Di akhir, guru dan peserta didik menyimpulkan materi, kemudian siswa mengerjakan evaluasi mandiri, mengkomunikasikan manfaat dan kendala pembelajaran, menyanyikan lagu “Rasa Sayange,” dan menutup dengan doa, menciptakan suasana pembelajaran yang hangat dan menyenangkan.

Pada siklus II, dilakukan perbaikan lebih lanjut berdasarkan refleksi siklus I. *Quizwhizzer* tetap digunakan, namun dilakukan penyederhanaan materi agar lebih mudah dipahami siswa. Hasilnya menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan, dengan 81,4% siswa mencapai ketuntasan. Nilai rata-rata siswa juga meningkat menjadi 81,1. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan *Quizwhizzer*, ketika digunakan dengan perencanaan dan strategi yang tepat, dapat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan signifikan ini menandakan bahwa pendekatan interaktif yang melibatkan teknologi dan permainan (seperti *Quizwhizzer*) mampu meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa dalam belajar, yang pada akhirnya berkontribusi pada pencapaian hasil belajar yang lebih baik. Jumlah siswa yang tidak tuntas berkurang dari 11 siswa pada siklus I menjadi hanya 5 siswa pada siklus II.



Gambar 1. Grafik Hasil Belajar

PEMBAHASAN

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil pembelajaran siswa adalah ujian dan tugas, kegiatan, dan kinerja akademis. Dikalangan akademis memang sering muncul pemikiran bahwa keberhasilan pendidikan tidak ditentukan oleh nilai siswa yang tertera di raport atau di ijazah akan tetapi untuk ukuran keberhasilan bidang kognitif dapat diketahui melalui hasil belajar seorang siswa (Somayana, 2020). Hasil pembelajaran bertujuan untuk mengetahui seberapa sukses seorang siswa setelah kegiatan belajar.

Tingkat keberhasilan kemudian ditandai dengan skala nilai dalam bentuk huruf atau kata atau symbol (Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam, 2024). Jadi dengan adanya hasil belajar, orang dapat mengetahui seberapa jauh siswa dapat menangkap, memahami, memiliki materi pelajaran tertentu. Oleh karena itu, untuk meningkatkan hasil belajar, guru perlu menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menggunakan media yang sesuai dengan karakteristik siswa. Dalam konteks pembelajaran abad 21, penggunaan media digital interaktif dinilai efektif untuk mendukung peningkatan hasil belajar karena mampu menumbuhkan minat dan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

QuizWhizzer merupakan salah satu media interaktif berbasis web yang dirancang dalam bentuk permainan papan digital, di mana siswa dapat menjawab pertanyaan sambil melihat avatar mereka bergerak di sepanjang jalur permainan. Media ini menggabungkan unsur kuis, kompetisi, dan visual yang menarik, sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan memotivasi siswa untuk terlibat aktif. Selain itu, *QuizWhizzer* juga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa (Laeli & Kasmui, 2024).

Temuan ini juga mendukung hasil sebelumnya, yakni penelitian (Iskandar, Rosmana, Fazriyah, Febriyano, & Rosyada, 2023), media *Quizwhizzer* dapat menambah daya tarik saat proses pembelajaran, dapat menambah motivasi belajar dan proses pembelajaran siswa jauh lebih efektif dan interaktif. Menurut Yusfringka et al., (2023) juga berpendapat penerapan

media *quizwhizzer* pada pembelajaran dapat meningkatkan rasa antusiasme siswa yang mana juga mengakibatkan hasil belajar meningkat pula. Selain itu juga, menurut Maryam et al., (2024) setelah diterapkannya media *Quizwhizzer* pembelajaran yang awalnya membosankan kini menjadi lebih hidup dan siswa menjadi lebih semangat dalam menerima materi sehingga terjadi peningkatan dalam hasil belajar.

Pembahasan berdasarkan hasil belajar siswa disetiap siklus dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia dengan penerapan media *Quizwhizzer* mengalami peningkatan disetiap siklusnya. Berikut data peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu sebagai berikut:

Tabel 1. Rata-rata Hasil Belajar Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Siklus	Rata-Rata Nilai	Percentase Ketuntasan (%)
Pra-Tindakan	58,8	25,9%
Siklus I	74,4	59,2%
Siklus II	81,1	81,4%

Pada pra siklus nilai rata-rata hasil belajar yaitu 58,8. Kemudian pada siklus I nilai rata-rata hasil belajar siswa yaitu 74,4. Pada siklus II nilai rata-rata hasil belajar siswa yaitu 81,1. Dapat diketahui bahwa peningkatan nilai rata-rata pada pra siklus ke siklus I adalah 26,5%. Kemudian terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 9,1%. Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa peningkatan hasil belajar peserta didik kelas V A sudah mencapai keberhasilan pada Pra Siklus sampai dengan siklus II. Hasil belajar peserta didik mengalami ketuntasan belajar sesuai dengan KKTP yaitu 75. Hal ini membuktikan bahwa penerapan media *Quizwhizzer* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V A SDN Sawah Besar 01.

Secara keseluruhan, peningkatan hasil belajar dari rata-rata 58,8 pada pra-tindakan menjadi 74,4 pada siklus I, dan akhirnya mencapai 81,1 pada siklus II membuktikan bahwa media *Quizwhizzer* efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia. Media ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, memotivasi siswa untuk aktif berpartisipasi, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Selain itu, keberhasilan ini juga didukung oleh keterlibatan guru dalam memfasilitasi pembelajaran dan memberikan umpan balik yang tepat kepada siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media *Quizwhizzer* merupakan salah satu alternatif yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Quizwhizzer* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V A SDN Sawah Besar 01. Peningkatan terlihat dari meningkatnya rata-rata nilai siswa dari 58,8 pada pra-tindakan menjadi 74,4 pada siklus I, dan 81,1 pada siklus II. Selain itu, ketuntasan belajar juga meningkat signifikan, dari 25,9% pada pra-tindakan menjadi 59,2% pada siklus I, dan mencapai 81,4% pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang interaktif dan berbasis permainan mampu meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Bagi guru, disarankan untuk memanfaatkan media pembelajaran interaktif seperti *Quizwhizzer* dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Media ini terbukti dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa, serta membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Guru juga perlu mengembangkan kreativitas dalam merancang soal dan permainan yang sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan siswa agar pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan. Bagi siswa, diharapkan dapat lebih aktif dan antusias dalam

mengikuti pembelajaran yang memanfaatkan media interaktif. Melalui media seperti Quizwhizzer, siswa bisa belajar sambil bermain sehingga suasana belajar menjadi lebih menyenangkan. Selain itu, siswa juga diharapkan mampu membangun semangat kompetitif yang sehat dan meningkatkan rasa percaya diri dalam menjawab soal atau berpendapat. Bagi sekolah, diharapkan memberikan dukungan terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai, seperti koneksi internet, perangkat komputer, atau tablet. Selain itu, sekolah dapat menyelenggarakan pelatihan untuk guru agar lebih mahir dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran di kelas. Bagi peneliti selanjutnya, dapat mengembangkan penelitian ini lebih lanjut dengan menerapkan media Quizwhizzer pada mata pelajaran lain atau di jenjang yang berbeda untuk melihat efektivitasnya secara lebih luas. Selain itu, disarankan agar peneliti menggunakan pendekatan yang lebih mendalam dalam mengamati keterlibatan siswa, serta mengkaji dampak jangka panjang dari penggunaan media interaktif terhadap hasil belajar dan sikap siswa terhadap pembelajaran.

Media Quizwhizzer memberikan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif sehingga siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan media ini sangat disarankan sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama untuk meningkatkan hasil belajar di tingkat sekolah dasar. Pendidik juga diharapkan terus mengembangkan media digital yang relevan agar proses belajar mengajar menjadi lebih bermakna dan menarik bagi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhi, Y., Rulviana, V., & Kartikasari, A. (2023). Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar Efektivitas Penggunaan Game Quizwhizzer Sebagai Media Evaluasi Terhadap Antusiasme Siswa Sekolah Dasar. *Konferensi Ilmiah Dasar*, 4, 637–643. Retrieved from <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>
- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33–42. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>
- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *PERNIK : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35–44. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>
- Amlaiya, S. M., Husain, R., Hasim, E., Pulukadang, W. T., & Monoarfa, F. (2025). *Meningkatkan Kemampuan Menentukan Gagasan Pokok Paragraf Melalui Media Pembelajaran Quizwhizzer Pada Siswa Kelas V SDN2 Tilango Kabupaten Gorontalo*. 4(April), 33–41.
- Audina, Lia;Rostikawati, Teti, Gani, R. (2022). *Primary : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Volume 11 Nomor 6 Desember 2022 Pengembangan Media Game Interaktif Elektronik Development of Quizwhizzer-Based Electronic Interactive Game Media in an Attempt for the Environmental Conservation Sub- Theme Pri.* 11, 1996–2006.
- Iskandar, S., Rosmana, P. S., Fazriyah, A., Febriyano, A., & Rosyada, A. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran QuizWhizzer dan Kinemaster untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(2), 3339–3345. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.991>
- Juhaeni, J., Cahyani, E. I., Utami, F. A. M., & Safaruddin, S. (2023). Pengembangan Media Game Edukasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas III Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Journal of Instructional and Development Researches*, 3(2), 58–66. <https://doi.org/10.53621/jider.v3i2.225>
- Laeli, R. N., & Kasmui, K. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Media QuizWhizzer dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa pada Materi Larutan Penyangga. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 18(1), 73–80. <https://doi.org/10.15294/jipk.v18i1.47197>
- Mauliddiyah, N. L. (2021). *PROBLEMATIK PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA KAJIAN PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA PADA SEKOLAH DASAR.pdf*. 2(6), 6.

- Somayana, W. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Metode PAKEM. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(03), 283–294. <https://doi.org/10.59141/japendi.v1i03.33>
- Susilo, S. V. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 6(2). <https://doi.org/10.31949/jcp.v6i2.2100>
- Syaifudin. (2021). PENELITIAN TINDAKAN KELAS (Teori dan Aplikasinya Pada Pembelajaran Bahasa Arab). *Borneo: Journal of Islamic Studies*, 1(2), 1–17.
- Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>