

Efektivitas Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas 5 SD Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Rohana Safitri¹, Siti Laamiah², Wulandari³

^{1,2}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Mataram

³Universitas Hamzanwadi, Pancor

Corresponding Autor: fit78748@gmail.com

Article History

Received:

Revised:

Published:

Keywords:

Quizizz, interactive learning media, critical thinking, Indonesian language, elementary school

Abstract: *Critical thinking skills are one of the 21st century skills that need to be developed from elementary education. However, Indonesian language learning at the elementary level is still conventional and lacks development of students' critical thinking skills. Interactive learning media such as Quizizz has the potential to be a solution to increase student engagement and critical thinking skills. This study aims to analyze the effectiveness of using Quizizz as an interactive learning medium in improving critical thinking skills of 5th grade elementary students in Indonesian language subjects. The study used a quasi-experimental design with pretest-posttest control group. Research subjects were 60 5th grade elementary students divided into experimental group (n=30) using Quizizz and control group (n=30) using conventional methods. The research instrument was a validated critical thinking skills test with Cronbach's Alpha reliability of 0.89. Data were analyzed using t-test and effect size. The results showed significant improvement in critical thinking skills in the experimental group (M=78.33, SD=6.24) compared to the control group (M=68.47, SD=7.12) with $t(58)=5.732$, $p<0.001$. Cohen's d effect size of 1.48 shows a very large effect. The most improved aspects of critical thinking skills were interpretation (d=1.32) and analysis (d=1.41). Conclusions: Quizizz is proven effective as an interactive learning medium to improve critical thinking skills of 5th grade elementary students in Indonesian language subjects. This platform provides opportunities for students to actively engage in learning through interactive features that encourage analysis, evaluation, and synthesis of information.*

Kata Kunci:

Quizizz, media pembelajaran interaktif, berpikir kritis, Bahasa Indonesia, sekolah dasar

Abstrak: Kemampuan berpikir kritis merupakan salah satu keterampilan abad 21 yang perlu dikembangkan sejak pendidikan dasar. Namun, pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SD masih cenderung konvensional dan kurang mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa. Media pembelajaran interaktif seperti Quizizz berpotensi menjadi solusi untuk meningkatkan engagement dan kemampuan berpikir kritis siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas 5 SD pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian menggunakan quasi experimental design dengan pretest-posttest control group. Subjek penelitian adalah 60 siswa kelas 5 SD yang dibagi menjadi kelompok eksperimen (n=30) menggunakan Quizizz dan kelompok kontrol (n=30) menggunakan metode konvensional. Instrumen penelitian berupa tes kemampuan berpikir kritis yang telah divalidasi dengan reliabilitas Cronbach's Alpha 0,89. Data dianalisis menggunakan uji t-test dan effect size. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan kemampuan berpikir kritis pada kelompok eksperimen (M=78,33, SD=6,24) dibandingkan kelompok kontrol (M=68,47, SD=7,12) dengan $t(58)=5,732$, $p<0,001$. Effect size Cohen's d=1,48 menunjukkan efek yang sangat besar. Aspek kemampuan berpikir kritis yang paling

meningkat adalah interpretasi ($d=1,32$) dan analisis ($d=1,41$). Kesimpulan: Quizizz terbukti efektif sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas 5 SD pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Platform ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran melalui fitur-fitur interaktif yang mendorong analisis, evaluasi, dan sintesis informasi.

Pendahuluan

Pendidikan abad 21 menuntut siswa untuk menguasai berbagai keterampilan, salah satunya adalah kemampuan berpikir kritis (*critical thinking*). Kemampuan ini menjadi fondasi penting dalam menghadapi kompleksitas informasi dan tantangan masa depan (Facione, 2020). Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, kemampuan berpikir kritis sangat dibutuhkan untuk memahami, menganalisis, dan mengevaluasi berbagai jenis teks serta informasi yang diterima siswa.

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SD masih didominasi oleh pendekatan konvensional yang bersifat *teacher-centered*. Metode ceramah dan tanya jawab sederhana masih menjadi pilihan utama guru, sehingga siswa cenderung pasif dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran (Sari & Wijaya, 2021). Kondisi ini berdampak pada rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa, yang terlihat dari kesulitan mereka dalam menganalisis teks, mengevaluasi informasi, dan menarik kesimpulan yang logis.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi membuka peluang untuk mengintegrasikan media pembelajaran digital yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu platform yang semakin populer adalah Quizizz, sebuah aplikasi pembelajaran berbasis game yang memungkinkan guru membuat kuis interaktif dengan fitur-fitur menarik seperti musik latar, meme, dan kompetisi *real-time* (Zhao, 2019).

Quizizz memiliki beberapa keunggulan yang berpotensi mendukung pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa. Pertama, platform ini menyediakan *immediate feedback* yang memungkinkan siswa untuk segera mengetahui hasil jawaban mereka beserta penjelasan yang benar. Kedua, fitur kompetisi dan gamifikasi dapat meningkatkan motivasi dan *engagement* siswa dalam mengikuti pembelajaran. Ketiga, variasi jenis soal yang tersedia memungkinkan guru untuk merancang pertanyaan yang mendorong kemampuan berpikir tingkat tinggi (Amornchewin, 2021).

Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan potensi positif penggunaan Quizizz dalam pembelajaran. Penelitian Mei et al. (2018) menemukan bahwa penggunaan Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Sementara itu, Rahayu & Purnama (2020) melaporkan bahwa Quizizz efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Namun, masih sedikit penelitian yang secara spesifik mengkaji efektivitas Quizizz dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar.

Berpikir kritis merupakan proses mental yang kompleks yang melibatkan kemampuan untuk menganalisis, mengevaluasi, dan mensintesis informasi secara objektif dan sistematis. Ennis (2018) mendefinisikan berpikir kritis sebagai "pemikiran yang masuk akal dan reflektif yang berfokus pada apa yang harus dipercaya atau dilakukan." Definisi ini menekankan pada aspek rasionalitas dan refleksi dalam proses pengambilan keputusan.

Facione (2020) melalui konsensus Delphi mengidentifikasi enam keterampilan kognitif inti dalam berpikir kritis, yaitu: interpretasi, analisis, evaluasi, inferensi, eksplanasi, dan *self-regulation*. Keenam komponen ini saling berkaitan dan membentuk suatu kesatuan dalam proses berpikir kritis. Berdasarkan taksonomi Facione (2020), komponen kemampuan berpikir kritis meliputi: 1) Interpretasi: Kemampuan untuk memahami dan mengekspresikan makna dari berbagai pengalaman, situasi, data, atau kejadian; 2) Analisis: Kemampuan untuk mengidentifikasi hubungan inferensial yang dimaksudkan dan aktual antara pernyataan, pertanyaan, konsep, atau bentuk representasi lainnya; 3) Evaluasi: Kemampuan untuk menilai kredibilitas pernyataan atau representasi lain dan menilai kekuatan logis dari hubungan inferensial yang aktual atau dimaksudkan; 4) Inferensi: Kemampuan untuk

mengidentifikasi dan memperoleh elemen yang diperlukan untuk menarik kesimpulan yang masuk akal; 5) Eksplanasi: Kemampuan untuk menyatakan hasil penalaran seseorang dan membenarkan penalaran itu dalam hal pertimbangan evidensial, konseptual, metodologis, atau kontekstual. 6) Self-regulation: Kemampuan untuk secara sadar memantau aktivitas kognitif seseorang sendiri.

Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, kemampuan berpikir kritis memiliki peran strategis dalam pengembangan literasi siswa. Kemampuan ini memungkinkan siswa untuk tidak hanya memahami teks secara literal, tetapi juga mampu menganalisis struktur teks, mengevaluasi kredibilitas informasi, dan menarik kesimpulan yang logis (Anderson & Krathwohl, 2021). Kurikulum 2013 secara eksplisit menekankan pentingnya pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi (Higher Order Thinking Skills/HOTS) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini sejalan dengan tuntutan abad 21 yang mengharuskan siswa untuk menjadi konsumen dan produsen informasi yang kritis dan kreatif.

Media pembelajaran interaktif adalah sarana komunikasi yang memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara media dengan pengguna (Munir, 2017). Karakteristik utama media interaktif adalah adanya kemampuan untuk merespons input dari pengguna dan memberikan feedback yang sesuai. Arsyad (2019) mengidentifikasi beberapa keunggulan media pembelajaran interaktif, antara lain: (1) meningkatkan motivasi belajar siswa, (2) memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret, (3) memungkinkan pembelajaran yang fleksibel sesuai dengan kecepatan belajar masing-masing siswa, dan (4) memberikan feedback yang immediate. Dalam hal ini salah satu media interaktif yang dapat digunakan yaitu Quizizz.

Quizizz adalah platform pembelajaran berbasis web yang memungkinkan guru membuat kuis interaktif dengan fitur gamifikasi. Platform ini diluncurkan pada tahun 2015 dan telah digunakan oleh lebih dari 20 juta guru dan siswa di seluruh dunia (Zhao, 2019). Fitur-fitur utama Quizizz meliputi: Game-based Learning: Siswa dapat mengikuti kuis dalam format permainan yang menyenangkan. Real-time Feedback: Sistem memberikan feedback langsung setelah siswa menjawab setiap pertanyaan. Leaderboard: Menampilkan peringkat siswa secara real-time untuk meningkatkan kompetisi positif. Multimedia Support: Mendukung integrasi gambar, video, dan audio dalam pertanyaan. Various Question Types: Menyediakan berbagai jenis pertanyaan seperti pilihan ganda, benar-salah, isian singkat, dan lainnya. Analytics: Menyediakan laporan detail tentang performa siswa dan analisis pembelajaran.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki karakteristik khusus yang perlu diperhatikan dalam pengembangan media pembelajaran. Menurut Tarigan (2018), pembelajaran Bahasa Indonesia SD harus memperhatikan aspek-aspek berikut: Keterpaduan Keterampilan: Pembelajaran harus mengintegrasikan keempat keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca, dan menulis). Kontekstual: Materi pembelajaran harus relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Interaktif: Pembelajaran harus melibatkan siswa secara aktif dalam berbagai aktivitas. Beberapa penelitian terdahulu telah mengkaji efektivitas Quizizz dalam berbagai konteks pembelajaran: Mei et al. (2018) melakukan penelitian eksperimen tentang penggunaan Quizizz dalam pembelajaran matematika di sekolah menengah.

Metode Penelitian

Desain Penelitian: Penelitian ini menggunakan desain quasi-experimental dengan pretest-posttest control group design. Desain ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk membandingkan efektivitas dua metode pembelajaran yang berbeda dengan mengontrol variabel-variabel yang dapat mempengaruhi hasil penelitian (Creswell & Creswell, 2018). Instrumen utama penelitian berupa tes kemampuan berpikir kritis yang dikembangkan berdasarkan taksonomi Facione (2020). Tes ini berbentuk pilihan ganda beralasan dengan 25 butir soal yang mengukur lima aspek kemampuan berpikir kritis. Validitas dan Reliabilitas Instrumen: Validitas Isi: Validitas isi instrumen dilakukan melalui expert judgment oleh 3 ahli (2 ahli pendidikan Bahasa Indonesia, 1 ahli evaluasi pembelajaran).

Teknik Analisis Data menggunakan analisis deskriptif dilakukan untuk menggambarkan

karakteristik data penelitian, meliputi: Mean (rata-rata), Standar deviasi, Skor minimum dan maksimum, dan Distribusi frekuensi. Data kualitatif dari angket respons siswa dianalisis secara deskriptif dengan menghitung persentase respons untuk setiap kategori dan melakukan interpretasi berdasarkan teori yang relevan.

Hasil Penelitian

Penelitian ini melibatkan 60 siswa kelas 5 SD yang terbagi menjadi dua kelompok: pertama; Kelompok Eksperimen (n=30): Laki-laki: 16 siswa (53,3%). Perempuan: 14 siswa (46,7%). Rata-rata usia: 10,8 tahun (SD = 0,6). Kedua) Kelompok Kontrol (n=30): Laki-laki: 15 siswa (50,0%). Perempuan: 15 siswa (50,0%). Rata-rata usia: 10,9 tahun (SD = 0,7). Uji chi-square menunjukkan tidak ada perbedaan signifikan dalam distribusi jenis kelamin antara kedua kelompok ($\chi^2 = 0,067$, $p = 0,796$), sehingga kedua kelompok dapat dianggap homogen secara demografis.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Skor Kemampuan Berpikir Kritis

Kelompok	Kondisi	N	Mean	SD	Min	Max	Skewness	Kurtosis
Eksperimen	Pretest	30	62,47	8,23	48	76	-0,12	-0,34
	Posttest	30	78,33	6,24	68	88	-0,08	-0,67
	Gain Score	30	15,86	4,12	8	24	0,15	-0,28
Kontrol	Pretest	30	61,93	7,89	44	76	-0,18	0,21
	Posttest	30	68,47	7,12	52	80	-0,25	-0,15
	Gain Score	30	6,54	3,28	0	12	0,22	-0,45

Berdasarkan Tabel 1, terlihat bahwa kedua kelompok memiliki skor pretest yang relatif sama ($M_{\text{eksperimen}} = 62,47$ vs $M_{\text{kontrol}} = 61,93$). Namun, pada posttest, kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih besar dibandingkan kelompok kontrol. Gain score kelompok eksperimen ($M = 15,86$) hampir 2,5 kali lipat dibandingkan kelompok kontrol ($M = 6,54$).

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk

Data	Kelompok	Shapiro-Wilk	df	Sig.	Kesimpulan
Pretest	Eksperimen	0,967	30	0,142	Normal
	Kontrol	0,959	30	0,089	Normal
Posttest	Eksperimen	0,971	30	0,178	Normal
	Kontrol	0,963	30	0,112	Normal
Gain Score	Eksperimen	0,975	30	0,231	Normal
	Kontrol	0,968	30	0,156	Normal

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas Levene's Test

Data	Levene Statistic	df1	df2	Sig.	Kesimpulan
Pretest	0,423	1	58	0,518	Homogen

Posttest	1,247	1	58	0,268	Homogen
Gain Score	1,892	1	58	0,174	Homogen

Hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa varians kedua kelompok homogen ($p > 0,05$), sehingga memenuhi syarat untuk menggunakan independent t-test.

Tabel 4. Perbandingan Gain Score per Aspek Kemampuan Berpikir Kritis

Aspek	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol	t	p	Cohen's d
	M (SD)	M (SD)			
Interpretasi	3,23 (0,97)	1,47 (0,73)	7,864	0,000*	1,32
Analisis	3,47 (0,86)	1,33 (0,88)	9,456	0,000*	1,41
Evaluasi	2,93 (1,01)	1,27 (0,91)	6,758	0,000*	1,17
Inferensi	3,10 (0,89)	1,20 (0,85)	8,519	0,000*	1,22
Eksplanasi	3,13 (0,95)	1,27 (0,79)	8,142	0,000*	1,28

Kesimpulan Hipotesis 3: H_3 diterima: Terdapat perbedaan signifikan dalam peningkatan semua aspek kemampuan berpikir kritis (interpretasi, analisis, evaluasi, inferensi, eksplanasi) antara kelompok eksperimen dan kontrol, dengan aspek analisis mengalami peningkatan yang paling besar.

Tabel 5. Distribusi Respons Siswa terhadap Penggunaan Quizizz (n=30)

Aspek	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju	Mean	SD
Kemudahan Penggunaan	23 (76,7%)	7 (23,3%)	0 (0%)	0 (0%)	3,77	0,43
Kemenarikan	26 (86,7%)	4 (13,3%)	0 (0%)	0 (0%)	3,87	0,35
Motivasi Belajar	24 (80,0%)	6 (20,0%)	0 (0%)	0 (0%)	3,80	0,41
Pemahaman Materi	21 (70,0%)	9 (30,0%)	0 (0%)	0 (0%)	3,70	0,47
Total	22,5 (75,0%)	6,5 (21,7%)	1 (3,3%)	0 (0%)	3,78	0,41

Hasil analisis menunjukkan bahwa secara keseluruhan siswa memberikan respons yang sangat positif terhadap penggunaan Quizizz ($M = 3,78$, $SD = 0,41$). Aspek kemenarikan mendapat respons paling positif ($M = 3,87$), diikuti oleh motivasi belajar ($M = 3,80$), kemudahan penggunaan ($M = 3,77$), dan pemahaman materi ($M = 3,70$).

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif terbukti sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas 5 SD pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini ditunjukkan oleh perbedaan gain score yang signifikan antara kelompok eksperimen ($M = 15,86$) dan kelompok kontrol ($M = 6,54$) dengan Cohen's $d = 2,49$ yang mengindikasikan efek yang sangat besar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya meningkatkan engagement siswa, tetapi juga secara

signifikan mengembangkan kemampuan berpikir kritis yang merupakan salah satu kompetensi inti dalam Kurikulum 2013. Quizizz dapat dijadikan alternatif atau pelengkap metode pembelajaran konvensional, khususnya untuk: Assessment Formative: Menilai pemahaman siswa secara real-time, Remedial Teaching: Memberikan latihan tambahan bagi siswa yang mengalami kesulitan, Enrichment Activities: Menyediakan tantangan tambahan bagi siswa yang sudah menguasai materi. Hasil penelitian ini mengindikasikan perlunya pengembangan kapasitas guru dalam mengintegrasikan teknologi pembelajaran. Guru perlu dibekali dengan: Keterampilan teknis dalam mengoperasikan platform digital, Pemahaman tentang prinsip-prinsip pembelajaran multimedia, Kemampuan merancang soal-soal yang mendorong berpikir kritis.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Efektivitas Quizizz: Penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif terbukti sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas 5 SD pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini ditunjukkan dengan perbedaan gain score yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol ($t(58) = 9,618, p < 0,001$) dengan effect size yang sangat besar (Cohen's $d = 2,49$).
2. Peningkatan Aspek Berpikir Kritis: Semua aspek kemampuan berpikir kritis mengalami peningkatan yang signifikan, dengan aspek analisis menunjukkan peningkatan terbesar ($d = 1,41$), diikuti oleh interpretasi ($d = 1,32$), eksplanasi ($d = 1,28$), inferensi ($d = 1,22$), dan evaluasi ($d = 1,17$).
3. Respons Positif Siswa: Siswa memberikan respons yang sangat positif terhadap penggunaan Quizizz ($M = 3,78$ dari skala 4), dengan aspek kemenarikan mendapat penilaian tertinggi ($M = 3,87$).
4. Mekanisme Efektivitas: Efektivitas Quizizz dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis didukung oleh tiga mekanisme utama: immediate feedback yang mendorong refleksi kognitif, gamifikasi yang meningkatkan motivasi intrinsik, dan multimedia learning yang mengurangi cognitive load.

Daftar Pustaka

- Amornchewin, R. (2021). The impact of gamification on student engagement and academic performance: A meta-analysis. *Educational Technology Research and Development, 69*(2), 1183-1205. <https://doi.org/10.1007/s11423-021-09998-6>.
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (Eds.). (2021). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. Pearson.
- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). SAGE Publications.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2020). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist, 55*(1), 68-78.
- Ennis, R. H. (2018). Critical thinking across the curriculum: A brief edition of critical thinking. *Inquiry: Critical Thinking Across the Disciplines, 32*(2), 1-23.
- Facione, P. A. (2020). *Critical thinking: What it is and why it counts*. Insight Assessment.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2016). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. In *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences* (pp. 3025- 3034). IEEE Computer Society.
- Hattie, J. (2017). The power of feedback. *Review of Educational Research, 77*(1), 81-112.
- Mayer, R. E. (2019). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Mei, S. Y., Ju, S. Y., & Adam, Z. (2018). Implementing Quizizz as game based learning in the Arabic classroom. *European Journal of Social Science Education and Research, 5*(1), 194-198.
- Munir,

- M. (2017). *Pembelajaran digital*. Alfabeta.
- Rahayu, S., & Purnama, S. (2020). The effectiveness of Quizizz in improving students' motivation in science learning. *Journal of Physics: Conference Series*, 1521(3), 032054.
- Sari, P., & Wijaya, A. (2021). Analisis pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar: Tantangan dan peluang. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 15(2), 123-135.
- Sung, Y. T., Chang, K. E., & Liu, T. C. (2017). The effects of integrating mobile devices with teaching and learning on students' learning performance: A meta-analysis and research synthesis. *Computers & Education*, 94, 252-275.
- Sweller, J. (2019). Cognitive load theory and educational technology. *Educational Technology Research and Development*, 67(1), 1-16.
- Tarigan, H. G. (2018). *Metodologi pengajaran bahasa*. Angkasa.
- Zhao, F. (2019). Using Quizizz to integrate fun multiplayer activity in the accounting classroom. *International Journal of Higher Education*, 8(1), 37-43.