

**PENERAPAN MODEL GAME BASED LEARNING BERBANTUAN
MEDIA QUIZIZZ UNTUK MENINGKATKAN PROSES DAN HASIL
BELAJAR IPAS KELAS V SDN 74/II TANAH PERIUK**

Nadia Viarosa¹, Subhanadri Subhanadri², Nurlev Avana³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
Universitas Muhammadiyah Muara Bungo

¹nadiaviarosa000@gmail.com, ²inetsubhanadri3@gmail.com,

³avananurlev10@gmail.com

ABSTRACT

This Classroom Action Research (CAR) was motivated by the low learning outcomes and learning process of fifth-grade students in Science at SDN 74/II Tanah Periuk. This was evident in the lack of student engagement in learning activities and the average test scores, which were still below the minimum passing grade (KKTP). These scores were still below the Learning Objective Achievement Criteria (KKTP) set by the school, which was 70. The purpose of this study was to describe the application of the Game-Based Learning model, supported by the Quizizz media, to improve the learning process and outcomes of fifth-grade students in Science at SDN 74/II Tanah Periuk. The research method used was Classroom Action Research (CAR). The study was conducted in two cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection. The subjects were 26 fifth-grade students at SDN 74/II Tanah Periuk. Data collection used observation and tests. The data collection instruments used observation sheets and test questions. The observation data were analyzed using descriptive analysis techniques, and the test data were analyzed using formulas. The results obtained from the research include: 1) The implementation of the Game Based Learning model assisted by Quizizz media on the material Chapter 7 My Proud Region is categorized as Very Good. In the assessment of the educator process in cycle 1 it was 80.76% and cycle 2 it was 92.30%. While in the student process in Cycle 1 it was 65.21% and cycle 2 it was 84.77%. So that the results have reached the process success indicator of 75%. 2) Student learning outcomes have increased above the KKTP score of 70, after the implementation of the Game Based Learning model assisted by Quizizz media. The student learning outcomes that were completed in cycle 1 were 69.56%. The student learning outcomes that were completed in cycle 2 were 86.95%. The application of the Game Based Learning model assisted by Quizizz media can improve the process and learning outcomes of students.

Keywords: *Process; Learning Outcomes; Game Based Learning; Quizizz*

ABSTRAK

Penelitian Tindakan Kelas ini di latar belakang oleh rendahnya proses dan hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SDN 74/II Tanah Periuk. Hal ini dapat dilihat dari kurangnya keterlibatan peserta didik dalam kegiatan proses pembelajaran dan rata-rata hasil ulangan yang masih di bawah KKTP. Rata-rata nilai tersebut masih dibawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sekolah yaitu 70. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan penerapan model Game Based Learning berbantuan media Quizizz untuk meningkatkan proses dan

hasil belajar IPAS kelas V SDN 74/II Tanah Periuk. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, tiap siklus terdiri atas perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Subjek penelitian yang dilakukan adalah siswa kelas V SDN 74/II Tanah Periuk yang berjumlah 26 peserta didik. Pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi dan tes. Instrumen pengumpulan data menggunakan instrumen lembar observasi, soal tes dan dokumentasi. Teknik analisis data observasi menggunakan teknik analisis deskriptif dan teknik analisis data tes menggunakan rumus. Hasil yang diperoleh dari penelitian antara lain : 1) Keterlaksanaan model Game Based Learning berbantuan media Quizizz pada materi Bab 7 Daerah Kebanggaanku berkategori Sangat Baik. Pada penilaian proses pendidik siklus 1 sebesar 80,76% dan siklus 2 sebesar 92,30%. Sedangkan pada proses peserta didik Siklus 1 sebesar 65,21% dan siklus 2 sebesar 84,77%. Sehingga hasil tersebut sudah mencapai indikator keberhasilan proses yaitu 75%. 2) Hasil belajar siswa mengalami peningkatan diatas nilai KKTP yaitu 70, setelah diterapkannya model Game Based Learning berbantuan media Quizizz. Hasil belajar siswa yang tuntas pada siklus 1 adalah 69,56%. Hasil belajar siswa yang tuntas pada siklus 2 adalah 86,95%. Penerapan model Game Based Learning berbantuan media Quizizz dapat meningkatkan proses dan hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci: Proses; Hasil Belajar; Game Based Learning; Quizizz

A. Pendahuluan

Pendidikan menjadi fondasi utama dalam kehidupan manusia, sebab tanpa pendidikan seseorang akan mengalami kesulitan untuk maju dan cenderung tertinggal dari yang lain. Pendidikan sendiri selalu menjadi pembahasan yang terus dikaji dan dikembangkan, di mana upaya peningkatan mutunya tidak hanya terbatas pada proses transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai ikhtiar untuk membentuk individu yang berkembang secara menyeluruh, mencakup dimensi kognitif, afektif, sekaligus psikomotorik. Hal tersebut selaras dengan amanat Undang-

Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Republik Indonesia, yang menyatakan bahwa pendidikan merupakan yang dijalankan secara sadar dan sistematis demi terciptanya suasana serta kegiatan pembelajaran yang bermakna dan efektif. Lewat proses inilah, setiap peserta didik diharapkan mampu berperan aktif dalam mengenali dan mengoptimalkan potensi yang ada pada dirinya, sehingga tumbuh menjadi pribadi yang bertakwa, memiliki kendali diri yang baik, berpengetahuan luas, berbudi pekerti luhur, serta memiliki keterampilan yang berguna bagi diri

pribadi, masyarakat sekitar, maupun kehidupan berbangsa dan bernegara. Dalam penerapannya, pendidikan tidak dapat dipisahkan dari kurikulum yang berperan sebagai pedoman sekaligus arah dalam proses pembelajaran. Kurikulum menjadi komponen krusial yang mempengaruhi kemajuan pendidikan di sebuah negara, mencakup aspek teoritis maupun aplikasi nyata di lapangan. (Ahmad Dhomiri et al., 2023).

Kurikulum adalah kumpulan rancangan atau program yang disusun sebagai acuan dalam pelaksanaan proses pembelajaran di sekolah. Program ini memberikan pengalaman belajar yang berguna bagi siswa dengan pengawasan dari pihak sekolah, dengan harapan dapat membentuk siswa untuk berpikir aktif dan kritis (Aziz et al., 2024).

Untuk saat ini pemerintah masih menerapkan KUMER (Kurikulum Merdeka). Kurikulum merdeka di Indonesia muncul sebagai jawaban atas perkembangan pendidikan yang sangat pesat (Thana & Hanipah, 2023). Kurikulum merdeka merupakan cara belajar yang bervariasi di luar pelajaran utama, dibuat agar siswa bisa memahami

pelajaran dengan baik. Kurikulum merdeka memiliki tujuan untuk menjadikan suasana belajar lebih seru bagi siswa. Kurikulum ini disiapkan agar sesuai dengan kemajuan zaman dan menjawab kebutuhan pendidik yang relevan (Pratycia et al., 2023).

Kurikulum Merdeka membawa perubahan mendasar dalam susunan mata pelajaran, salah satunya adalah penggabungan IPA dan IPS menjadi satu kesatuan mata pelajaran yang dikenal dengan nama IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Integrasi ini dirancang dengan maksud agar siswa dapat mengasah kemampuan berpikir kritis, memperkuat pemahaman tentang jati diri mereka, serta memperluas cakrawala pengetahuan mengenai dunia di sekelilingnya. Selain itu, pembelajaran IPAS juga diarahkan untuk menumbuhkan semangat keingintahuan siswa terhadap berbagai peristiwa maupun fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar, sehingga pada akhirnya dapat mendorong mereka untuk memahami lebih banyak konsep secara lebih mendalam dalam proses pembelajaran. (Rahman & Fuad, 2023). Pembelajaran IPAS yang ideal seharusnya berlangsung secara aktif

dan fokus pembelajaran berada pada peserta didik. peserta didik diharapkan berperan aktif secara langsung dalam kegiatan bertanya, mengamati, mengeksplorasi dan mengintegrasikan materi pembelajaran dengan situasi kehidupan nyata.

Berdasarkan kegiatan observasi dan diskusi bersama wali kelas yang dilaksanakan pada 18 hingga 25 September 2025 di kelas V SDN 74/II Tanah Periuk, proses pembelajaran IPAS dinilai masih belum berjalan secara maksimal sebagaimana yang diinginkan. Kondisi ini tercermin dari rendahnya antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, terutama ketika diminta untuk bertanya maupun merespons pertanyaan yang disampaikan guru. Di luar itu konsentrasi siswa selama guru menyampaikan materi juga terbilang rendah, yang tampak dari kebiasaan mereka mengobrol dengan teman sebangku serta keluar masuk ruang kelas. Akibatnya, pemahaman peserta didik terhadap materi menjadi tidak maksimal, sehingga banyak dari mereka yang memperoleh hasil belajar di bawah KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran).

Salah satu penyebab utama rendahnya capaian belajar tersebut menunjukkan kesulitan yang dihadapi siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Situasi ini pada akhirnya membuat mereka mudah merasa bosan dan kehilangan fokus pada saat proses pembelajaran berlangsung, hal ini menyebabkan hasil belajar belum mencapai tingkat yang ditargetkan..

Berdasarkan keterangan yang diperoleh dari wali kelas V, diketahui bahwa hasil ulangan harian mata pelajaran IPAS sebagian besar masih tergolong rendah dan belum memenuhi standar KKTP yang telah ditetapkan. Adapun nilai KKTP yang berlaku untuk kelas V pada mata pelajaran IPAS di SDN 74/II Tanah Periuk adalah 70. Data selengkapnya mengenai hasil ulangan harian peserta didik dapat diamati pada tabel di bawah ini.

Tabel 1
Nilai Ulangan Harian IPAS Kelas V
SDN 74/II Tanah Periuk.

No	Nama	KKTP	Nilai	Keterangan
1	A	70	75	Tuntas
2	AR	70	75	Tuntas
3	AD	70	80	Tuntas
4	AMG	70	45	Tidak Tuntas
5	AK	70	50	Tidak Tuntas
6	AR	70	60	Tidak Tuntas
7	DI	70	65	Tidak Tuntas
8	FAM	70	80	Tuntas
9	HU	70	50	Tidak Tuntas
10	IK	70	75	Tuntas
11	MAR	70	40	Tidak Tuntas
12	MAM	70	75	Tuntas
13	MDP	70	65	Tidak Tuntas
14	MKF	70	90	Tuntas
15	MSN	70	45	Tidak Tuntas
16	MM	70	55	Tidak Tuntas
17	NAN	70	85	Tuntas
18	NAS	70	65	Tidak Tuntas
19	NS	70	60	Tidak Tuntas
20	QAP	70	75	Tuntas
21	RA	70	45	Tidak Tuntas
22	RF	70	50	Tidak Tuntas
23	RH	70	45	Tidak Tuntas
24	ZA	70	80	Tuntas
25	OS	70	65	Tidak Tuntas
26	MRP	70	65	Tidak Tuntas
Jumlah Peserta Didik Tuntas			10	
Persentase Ketuntasan			38,46%	
Jumlah Peserta Didik Tidak Tuntas			16	
Persentase Tidak Tuntas			61,54%	
Total			100%	

Sumber : Wali Kelas V SDN 74/II Tanah Periuk

Merujuk pada data tabel 1, hasil ulangan harian IPAS memperlihatkan bahwa dari total 26 peserta didik, hanya 10 orang yang berhasil mencapai KKTP dengan persentase sebesar 38,46%, sementara 16 peserta didik lainnya belum mampu memenuhi standar tersebut dengan persentase 61,54%. Guna mengatasi permasalahan yang ada, peneliti menawarkan solusi berupa penerapan model pembelajaran Game Based Learning dengan memanfaatkan media Quizizz di kelas V SDN 74/II Tanah Periuk. Upaya peningkatan kualitas proses

dan hasil belajar IPAS melalui model Game Based Learning berbantuan media Quizizz ini akan dikaji melalui serangkaian pembelajaran yang bersifat reflektif dan disusun dalam bentuk kegiatan penelitian tindakan kelas.

Model pembelajaran Game Based Learning berfokus pada mekanisme game seperti tantangan dan poin-poin yang mendorong peserta didik untuk meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar mereka. Melalui pendekatan ini, peserta didik tidak hanya bermain tetapi juga dapat membantu dalam meningkatkan kemampuan seperti pemecahan masalah, bekerja sama, dan berpikir secara kritis. Menurut Bhaat dalam (Fajar dkk., 2025) model ini telah terbukti berhasil dalam meningkatkan semangat dan partisipasi siswa dengan mengubah cara belajar menjadi kegiatan yang lebih menarik dan interaktif. Hal ini membuat mereka lebih bersemangat saat mengikuti setiap sesi belajar.

Proses belajar tidak hanya membutuhkan cara yang kreatif, tetapi juga memerlukan bantuan media belajar agar bisa memberikan dampak yang besar pada keberhasilan pembelajaran. Jadi, pemilihan media

yang tepat dan menarik bagi siswa menjadi hal yang penting, karena quizizz merupakan salah satu media teknologi yang bisa digunakan dalam pembelajaran.

Media pembelajaran Quizizz merupakan platform digital yang mengintegrasikan kuis format permainan dengan pembelajaran. Aplikasi ini menyediakan berbagai fitur menarik seperti poin, papan skor, dan umpan balik langsung yang bisa meningkatkan semangat dan partisipasi siswa saat belajar (Nike et al., 2021). Penggunaan media Quizizz menurut (Sitorus & Santoso, 2022) membuat siswa belajar sambil bersenang-senang sehingga mereka merasa senang dan lebih gampang mengerti pelajaran yang diberikan. Pemahaman dari siswa, Quizizz adalah alat belajar interaktif yang asik karena memberikan suasana belajar yang berbeda, membantu siswa dalam memahami materi pelajaran, dan ada banyak kemudahan yang membuat semangat belajar mereka jadi lebih tinggi.

Berlandaskan pemaparan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, penulis memutuskan untuk melaksanakan penelitian dengan mengangkat judul

"Penerapan Model Game Based Learning Berbantuan Media Quizizz Untuk Meningkatkan Proses dan Hasil Belajar IPAS Kelas V SDN 74/II Tanah Periuk".

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 di kelas V SD Negeri 74/II Tanah Periuk dengan subjek sebanyak 26 siswa. Tindakan yang diberikan berupa penerapan model *Game Based Learning* berbantuan media Quizizz pada pembelajaran IPAS. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, tes, dan dokumentasi menggunakan lembar observasi aktivitas guru dan siswa, soal tes hasil belajar, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran. Instrumen penelitian divalidasi oleh ahli (*expert judgment*). Data dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif untuk mengetahui peningkatan proses dan hasil belajar siswa. Penelitian dinyatakan berhasil apabila aktivitas pembelajaran

mencapai kategori baik ($\geq 75\%$) dan minimal 75% siswa mencapai ketuntasan belajar sesuai KKTP yang ditetapkan sekolah.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini dijalankan dalam dua siklus, yaitu Siklus I dan Siklus II, di mana setiap siklus mencakup dua kali pertemuan yang terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Siklus II merupakan perbaikan dan penyempurnaan dari pelaksanaan Siklus I. Adapun data yang dikumpulkan dalam penelitian ini meliputi lembar observasi pendidik dan peserta didik selama kegiatan pembelajaran IPAS berlangsung, serta nilai evaluasi sebagai tolok ukur pencapaian hasil belajar peserta didik. Dengan bantuan media Quizizz dan model pembelajaran Game Based Learning, hasil dari kedua siklus dianalisis untuk mengidentifikasi area yang perlu ditingkatkan dalam proses dan hasil pembelajaran IPAS.

1. Penerapan Model Game Based Learning Berbantuan Media Quizizz Untuk Meningkatkan Proses Belajar

Merujuk pada hasil penelitian tindakan kelas yang

dijalankan dalam dua siklus, penerapan model pembelajaran Game Based Learning berbantuan media Quizizz terbukti berhasil dalam meningkatkan proses belajar peserta didik secara signifikan. Kemajuan ini terlihat jelas melalui pemantauan perilaku pendidik dan peserta didik yang menunjukkan adanya peningkatan antara siklus 1 ke siklus 2.

Peningkatan ini terjadi karena pendidik dapat mengoptimalkan penggunaan model Game Based Learning dengan media Quizizz dalam pembelajaran IPAS sesuai tujuan. Kinerja pendidik siklus 1 pertemuan 1 mencapai skor 10 (76,92%) dan meningkat ke skor 11 (84,61%) pada pertemuan 2. Persentase rata-rata siklus 1 di angka 80,76%, sementara siklus 2 mencapai skor 12 dengan persentase 92,30% di kedua pertemuan.

Peningkatan yang sama terlihat pada proses belajar peserta didik. Pada siklus 1 pertemuan 1, 13 peserta didik menunjukkan proses belajar yang berkategori “Baik” dengan persentase 56,52%, yang

meningkat menjadi 17 peserta didik dengan persentase 73,91% pada pertemuan 2 siklus I, sehingga persentase rata-rata pada siklus I tercatat sebesar 65,21%. Kemudian pada siklus II pertemuan 1, jumlah peserta didik yang proses belajarnya tergolong dalam kategori "Baik" mengalami peningkatan menjadi 19 peserta didik dengan persentase 82,60%, dan pada pertemuan 2 siklus II jumlahnya kembali meningkat menjadi 20 peserta didik dengan persentase 86,95%, sehingga persentase rata-rata siklus II mencapai 84,77%.

Peningkatan proses belajar ini terjadi karena karakteristik dari model Game Based Learning yang mampu menghadirkan suasana pembelajaran menjadi lebih hidup dan menarik dengan menyajikan aktivitas belajar dalam bentuk permainan edukatif. Dengan bantuan media Quizizz peserta didik menjadi lebih terdorong dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. karena terdapat tampilan menarik, skor, peringkat dan umpan balik secara langsung. (Woha, 2024) mengatakan bahwa kombinasi

antara model dan media pembelajaran ini terbukti mampu meningkatkan keterlibatan serta tingkat pemahaman peserta didik secara signifikan.

Penerapan model Game Based Learning dengan memanfaatkan media Quizizz telah memberikan dampak yang nyata berupa peningkatan yang signifikan dalam proses belajar peserta didik. Meningkatnya proses pembelajaran dikarenakan peserta didik turut berpartisipasi secara aktif dan langsung dalam kegiatan pembelajaran sehingga menjadikan suasana belajar lebih menyenangkan. Keaktifan peserta didik dapat dilihat dari keberanian bertanya ketika ada materi yang belum dipahami dan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh pendidik. Kemudian peserta didik juga aktif dan bersemangat dalam menjawab soal-soal di Quizizz. Menurut (Silvia et al., 2024) juga berpendapat bahwa model GBL ini mampu meningkatkan keaktifan peserta didik untuk bertanya dan memberikan simpulan pembelajaran. Dengan menerapkan model ini peserta didik dituntut aktif dalam proses

pembelajaran sehingga mengembangkan fikirannya.

Berdasarkan temuan yang diperoleh dari proses penelitian, dapat ditarik kesimpulan bahwa implementasi model pembelajaran berbasis permainan dengan memanfaatkan platform Quizizz terbukti mampu mendorong peningkatan kualitas proses belajar peserta didik secara nyata. Peningkatan tersebut tidak semata-mata tampak dari perolehan nilai atau angka, melainkan juga tergambar melalui perubahan sikap belajar peserta didik yang cenderung lebih aktif dan menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti jalannya pembelajaran. Hasil ini mengindikasikan bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang bersifat interaktif sekaligus menyenangkan memberikan dampak yang positif dalam upaya meningkatkan kualitas proses belajar peserta didik.

2. Penerapan Model Game Based Learning Berbantuan Media Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar

Berdasarkan data yang diperoleh dari dua siklus

penelitian, penggunaan Pembelajaran Berbasis Penerapan pembelajaran berbasis permainan melalui platform Quizizz terbukti berkontribusi terhadap peningkatan pencapaian hasil belajar participant. Ketuntasan belajar siswa mencapai 69,56% pada siklus 1 (16 dari 23 siswa), dan meningkat menjadi 86,95% pada siklus 2 (20 dari 23 siswa), atau meningkat sebesar 17,39%.

Ciri-ciri paradigma Pembelajaran Berbasis Permainan, yang berfokus pada peserta didik. Peserta didik menjadi aktif dalam proses pembelajaran, sedangkan guru hanya sebagai fasilitator dan pembimbing. Dengan adanya permainan interaktif Keterlibatan peserta didik secara langsung dalam proses pembelajaran menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis dan menyenangkan, sehingga materi yang disampaikan pun lebih mudah diserap dan dipahami dengan baik. Menurut pendapat (Suyadnya & Suarnaya, 2025) pembelajaran sambil bermain dapat meningkatkan

motivasi dan hasil belajar peserta didik yang signifikan.

Penelitian oleh (Rahmad et al., 2025) yang menerapkan model Game Based Learning berbantuan media Quizizz pada peserta didik kelas IV SDN Banjarbendo memperlihatkan bahwa pembelajaran dengan pendekatan tersebut mampu menghasilkan keterlibatan dan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran serta menunjang keberhasilan belajar peserta didik.

Media Quizizz juga memiliki peran yang signifikan. Media ini menyediakan berbagai aktivitas atau kegiatan yang interaktif seperti kuis, permainan edukatif dan latihan soal yang menarik perhatian peserta didik. Pengalaman dari pendidik sebelumnya yang belum pernah menerapkan sebuah media pembelajaran Quizizz, ini menjadi salah satu alasan ketertarikan dan antusiasme peserta didik meningkat sehingga berpengaruh pada penguasaan materi pembelajaran. Sebagaimana pendapat (Riyadi1 et al., 2025) yang mengatakan bahwa semakin tinggi motivasi belajar siswa,

semakin Optimal hasil belajar yang dicapai.

Menurut pendapat (Anidhea & Sulaiman, 2024) pemanfaatan media pembelajaran Quizizz memberi dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA. Dengan menggunakan media Quizizz, membuat siswa termotivasi untuk belajar sehingga hal ini efektif meningkatkan hasil belajar siswa.

Merujuk pada hasil analisis data serta refleksi yang dilakukan di setiap siklus, dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis permainan dengan memanfaatkan platform Quizizz tidak hanya mampu mendorong peningkatan kualitas proses belajar peserta didik, tetapi juga memberikan pengaruh yang berarti terhadap peningkatan capaian hasil belajar mata pelajaran IPAS pada peserta didik kelas V SDN 74/II Tanah Periuk.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas yang telah dijalankan dalam dua tahapan siklus, yang berfokus pada proses dan

pencapaian hasil belajar participant kelas V melalui implementasi model pembelajaran berbasis permainan dengan memanfaatkan media Quizizz, peneliti merumuskan kesimpulan sebagai berikut:

1. Lembar observasi dari siklus 1 dan 2 Terdapat peningkatan yang terlihat dalam proses pelaksanaan pembelajaran. Berdasarkan data pengamatan yang di kumpulkan oleh pendidik, diperoleh data bahwa tingkat aktivitas pembelajaran pada siklus pertama mencapai nilai rata-rata sebesar 80,76%, yang tergolong sangat baik; pada siklus 2, angka ini meningkat menjadi 92,30%, yang tergolong sangat baik. Sementara itu, observasi proses pembelajaran peserta didik pada siklus 1 menghasilkan rata-rata 65,21%, yang tergolong cukup baik; pada siklus 2, angka ini meningkat menjadi 84,77%, yang tergolong sangat baik. Berdasarkan temuan ini, dapat dikatakan bahwa setiap pertemuan telah menunjukkan peningkatan dalam proses pengajaran dari sudut pandang pendidik dan peserta didik.

2. Tingkat ketuntasan hasil belajar pada mata pelajaran IPAS di siklus pertama melalui penerapan model pembelajaran berbasis permainan yang didukung platform Quizizz tercatat sebesar 69,56% dan masuk dalam kategori Cukup Baik, sementara pada siklus kedua mengalami kenaikan hingga mencapai 86,95% sehingga tergolong dalam kategori Baik. Mengacu pada data tersebut, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan model pembelajaran berbasis permainan dengan dukungan media Quizizz mampu mendorong peningkatan capaian hasil belajar peserta didik secara signifikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Dhomiri, Junedi Junedi, & Mukh Nursikin. (2023). *Konsep Dasar Dan Peranan Serta Fungsi Kurikulum Dalam Pendidikan*. Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora, 3(1), 118–128.
- Anidhea, N. O., & Sulaiman, P. K. A. (2024). *Systematic Literature Review (SLR): Efektivitas Penggunaan Media Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa SMP Pada Pembelajaran IPA*. Seminar Nasional Hasil Riset dan Pengabdian, 1–12.
- Aziz, E., Aryani, M., & Zulmi. (2024). *Pengaruh Kebijakan Pendidikan Terhadap Pengembangan Kurikulum Dan Pembelajaran Di*

- Indonesia. *Insan Cita Pendidikan*, 1(4), 11–10.
[https://doi.org/10.13040/IJPSR.0975-8232.12\(10\).5595-03](https://doi.org/10.13040/IJPSR.0975-8232.12(10).5595-03)
- Fajar, A., Burhanuddin, S., & Suwardi. (2025). *Peningkatan Hasil Belajar Senam Lantai dengan Model Game-Based Learning Kelas V SDN Mattoanging II Kota Makassar*. *Jurnal Olahraga Indragiri*, 9(2), 198–207.
<https://doi.org/10.61672>
- Nike, T., Dedi, T. R., & Didik, S. T. (2021). *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Bagi Siswa SD*. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 17–28.
- Purwanti. (2023). *Penerapan Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi ASEAN Pada Siswa Kelas VI SD Negeri Sanggrahan*. *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 3(1), 57–66.
<https://doi.org/10.51878/elementary.v3i1.1995>
- Rahmad, A., Rosjda, D., & Baalwi, M. A. (2025). *Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Melalui Model Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Media QuizWhizzer Pada Siswa Kelas IV SDN Banjarbendo*. *Literasi: Jurnal Pendidikan Guru Indonesia*, 4(4), 281–289.
<https://doi.org/10.58218/literasi.v4i4.2069>
- Rahman, R., & Fuad, M. (2023). *Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Dalam Pembelajaran IPAS Di Sekolah Dasar*. *DISCOURSE: Indonesian Journal of Social Studies and Education*, 1(1), 75–80.
<https://doi.org/10.69875/djosse.v1i1.103>
- Riyadi, S., Munip, A., Junaidi, A., Buaja, T., Shaddiq, S., Nining, & Andriani. (2025). *Hubungan Minat Belajar dan Kebiasaan Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA*, 6(0), 167–186.
- Silvia, R., Dian, D., Rosniawaty, H., Himmatul, K., & Wiwik, M. (2024). *Game Based Learning Educaplay*. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(3), 511–519.
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i3.4069>
- Sitorus, D. S., & Santoso, T. N. B. (2022). *Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Pada Masa Pandemi Covid-19*. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 12(2), 81–88.
<https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i2.p81-88>
- Suyadnya, I. D. P., & Suarnaya, I. P. (2025). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Mode Pembelajaran Games Based Learning Berbantuan Quizizz Mode Kertas*. *Metta: Jurnal Ilmu Multidisiplin*, 5(1), 1–14.
<https://doi.org/10.37329/metta.v5i1.3532>
- Thana, P. M., & Hanipah, S. (2023). *Kurikulum Merdeka: Transformasi Pendidikan SD untuk Menghadapi Tantangan Abad ke-21*. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 4, 281–288.
<http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>
- Woha, I. A. (2024). *Game Based Learning*. *Encyclopedia of Computer Graphics and Games*, 10(September), 741–741.
https://doi.org/10.1007/978-3-031-23161-2_300477