

PERBANDINGAN PLATFORM WORDWALL DAN QUIZIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA KELAS V SDN 5 KWANDANG

Nurul Mutmainnah¹, Andi Sukri Syamsuri², Andi Adam³

^{1,2,3} Universitas Muhammadiyah Makassar, Jl Sultan Alauddin, Makassar, 90221, Indonesia

*Alamat e-mail penulis koresponden: nurulmutmainnah231@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi telah membuat banyak orang memanfaatkan berbagai platform digital untuk belajar Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Salah satu cara yang sering dipakai adalah dengan menggunakan *platform* berbasis gamifikasi, seperti Wordwall dan Quizizz. Kedua *platform* ini bisa membuat proses belajar lebih menyenangkan dan lebih menarik bagi siswa. Tapi, bagaimana efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia, terutama untuk materi Pantun Nasihat, masih perlu diteliti lebih lanjut. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat bagaimana penggunaan Wordwall memengaruhi hasil belajar siswa, bagaimana penggunaan Quizizz memengaruhi hasil belajar siswa, dan bagaimana perbedaan efektivitas keduanya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan desain quasi experimental, yaitu *Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian dilakukan di kelas V SD Negeri 5 Kwandang. Satu kelas menggunakan Wordwall, sementara kelas lainnya menggunakan Quizizz. Data diperoleh melalui *pretest* dan *posttest*. Data kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial dengan bantuan *software* JASP. Uji yang dilakukan mencakup uji normalitas, uji homogenitas, *paired samples t-test*, dan *independent samples t-test*. Hasil menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar, dengan nilai signifikansi $p < 0,001$. Penggunaan Quizizz juga memberikan pengaruh signifikan, dengan nilai signifikansi $p < 0,001$. Dari uji *independent samples t-test*, terlihat bahwa ada perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan Quizizz dan yang menggunakan Wordwall. Rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan Quizizz lebih tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa kedua *platform* bisa digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama untuk materi Pantun Nasihat. Namun, Quizizz memberikan hasil yang lebih baik. Penelitian ini menjadi salah satu contoh bagaimana teknologi bisa digunakan untuk membuat pembelajaran Bahasa Indonesia lebih interaktif dan efektif di tingkat sekolah dasar.

Kata Kunci: Bahasa Indonesia, Wordwall, Quizizz, hasil belajar

ABSTRACT

Advances in information technology have led many people to use various digital platforms to learn Indonesian in elementary school. One commonly used method is gamification-based platforms, such as Wordwall and Quizizz. These two platforms can make the learning process more enjoyable and engaging for students. However, their effectiveness in improving Indonesian language learning outcomes particularly for "Pantun Nasihat" material still

requires further research. The objectives of this study are to examine how the use of Wordwall affects student learning outcomes, how the use of Quizizz affects student learning outcomes, and how the effectiveness of the two platforms differs. This study employs a quantitative approach and a quasi-experimental design, specifically the Nonequivalent Control Group Design. The study was conducted in the fifth-grade class at SD Negeri 5 Kwandang. There were 30 students divided into two classes. One class used Wordwall, while the other class used Quizizz. Data were collected through pre-tests and post-tests. The data were then analyzed using descriptive and inferential statistics with the aid of JASP software. The tests conducted included a normality test, a homogeneity test, a paired samples t-test, and an independent samples t-test. The results showed that the use of Wordwall had a significant effect on learning outcomes, with a significance level of $p < 0.001$. The use of Quizizz also had a significant effect, with a significance level of $p < 0.001$. The independent-samples t-test revealed a significant difference in learning outcomes between students who used Quizizz and those who used Wordwall. The average learning outcomes of students who used Quizizz were higher. These findings indicate that both platforms can be used in Indonesian language instruction, particularly for the "Pantun Nasihat" (advisory pantun) material. However, Quizizz yielded better results. This study serves as an example of how technology can be used to make Indonesian language instruction more interactive and effective at the elementary school level.

Keywords: Indonesian Language, Wordwall, Quizizz, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang menentukan kualitas sumber daya manusia karena berperan dalam mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan karakter peserta didik agar mampu menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Herman et al. (2024) menjelaskan bahwa pendidikan memiliki fungsi strategis dalam meningkatkan kualitas hidup individu sekaligus memberikan kontribusi bagi pembangunan masyarakat. Dalam konteks pembelajaran abad ke-21, proses pendidikan tidak lagi hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga dituntut mampu mengintegrasikan teknologi informasi sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang efektif.

Pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi salah satu upaya untuk menciptakan proses belajar yang lebih interaktif, menarik, dan berpusat pada peserta didik. Syamsuri et al. (2023) mengemukakan bahwa pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan berbahasa sekaligus karakter peserta didik sehingga diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan mereka

selama proses belajar. Salah satu bentuk inovasi tersebut adalah penggunaan *platform* pembelajaran digital berbasis gamifikasi yang mengombinasikan materi pelajaran dengan aktivitas permainan edukatif.

Platform Wordwall dan Quizizz adalah media pembelajaran digital yang sering digunakan dalam proses belajar mengajar karena mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif melalui bentuk kuis, permainan edukatif, serta memberikan umpan balik langsung kepada siswa (Supriadi et al., 2021). Karakteristik ini memungkinkan siswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan aktif dibandingkan metode pembelajaran tradisional. Selain meningkatkan keterlibatan siswa, penggunaan media digital juga memudahkan guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran dengan lebih efektif dan menarik (Suwarni et al., 2023). Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital berdampak positif terhadap hasil belajar siswa. Mubakhirah (2024) menunjukkan bahwa menggunakan Wordwall dapat meningkatkan kemampuan belajar Bahasa Indonesia siswa SD dengan metode belajar yang lebih interaktif. Temuan serupa juga disampaikan oleh Try Mulia dan Latif (2025), mereka menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan Wordwall berdampak positif terhadap keterlibatan siswa selama proses belajar.

Sementara itu, penelitian Yusma pada tahun 2024 menunjukkan bahwa menggunakan Quizizz dapat meningkatkan kemampuan siswa melalui pembelajaran berupa permainan. Di sisi lain, penelitian Suwarni dan rekan-rekannya pada tahun 2023 menemukan bahwa Quizizz juga membantu meningkatkan perhatian dan semangat belajar siswa. Sementara itu, penelitian Yusma et al. (2024) membuktikan bahwa penggunaan Quizizz mampu meningkatkan kemampuan peserta didik melalui pembelajaran berbasis permainan, sedangkan Suwarni et al. (2023) menunjukkan bahwa Quizizz berkontribusi terhadap peningkatan perhatian dan motivasi belajar peserta didik.

Meskipun begitu, sebagian besar penelitian tersebut masih mengevaluasi efektivitas Wordwall dan Quizizz secara terpisah, sehingga belum bisa menunjukkan mana platform yang lebih efektif ketika digunakan untuk materi yang sama. Penelitian Ibad et al.(2023) serta Iklima et al.(2023) memang sudah membandingkan beberapa platform pembelajaran digital, namun dilakukan pada

mata pelajaran dan tingkat pendidikan yang berbeda dibandingkan dengan penelitian ini. Masih ada ruang untuk diteliti bagaimana penggunaan Wordwall dan Quizizz dibandingkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi Pantun Nasihat di sekolah dasar.

Berdasarkan penjelasan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan pengaruh penggunaan *platform* Wordwall dan Quizizz terhadap kemampuan belajar siswa kelas V SD Negeri 5 Kwandang dalam memahami materi Pantun Nasihat Bahasa Indonesia. Hasil penelitian ini diharapkan bisa memberikan bukti nyata bagaimana teknologi informasi digunakan dalam proses belajar mengajar Bahasa Indonesia. Selain itu, penelitian ini juga bisa menjadi pilihan bagi para guru dalam memilih media pembelajaran digital yang tepat, sesuai dengan sifat materi pelajaran dan kebutuhan siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (*Quasi Experimental Design*) berbentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Desain ini dipilih untuk membandingkan pengaruh dua perlakuan yang berbeda, yaitu penggunaan *platform* Wordwall pada kelas eksperimen I dan Quizizz pada kelas eksperimen II terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 5 Kwandang, Kabupaten Gorontalo Utara, pada semester genap Tahun Pelajaran 2025/2026. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V, sedangkan sampel penelitian berjumlah 30 siswa yang terdiri atas 19 siswa kelas VA sebagai kelas eksperimen I dan 11 siswa kelas VB sebagai kelas eksperimen II. Penentuan sampel dilakukan menggunakan teknik sampling jenuh karena seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu, yaitu desain *nonequivalent control group*. Desain ini digunakan untuk membandingkan dampak dua metode berbeda, yaitu menggunakan *platform* Wordwall di kelas eksperimen pertama dan Quizizz di kelas eksperimen kedua terhadap prestasi belajar Bahasa Indonesia siswa. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 5 Kwandang, Kabupaten Gorontalo Utara, pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Populasi dalam penelitian ini mencakup semua siswa kelas V,

sedangkan sampel yang digunakan berjumlah 30 siswa. Sampel tersebut terdiri dari 19 siswa yang ada di kelas VA sebagai kelas eksperimen pertama dan 11 siswa di kelas VB sebagai kelas eksperimen kedua. Penentuan sampel dilakukan dengan cara sampling jenuh karena semua anggota dalam populasi dijadikan sebagai sampel dalam penelitian ini.

Instrumen penelitian digunakan dalam bentuk tes hasil belajar yang terdiri dari *pretest* dan *posttest*. Tes tersebut dibuat sesuai dengan tujuan pembelajaran materi Pantun Nasihat dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Selain melakukan tes, penelitian juga menggunakan lembar observasi untuk mengamati cara pelaksanaan pembelajaran dan aktivitas siswa selama mereka menggunakan *platform* Wordwall atau Quizizz, serta dokumentasi sebagai bahan bukti pendukung dalam penelitian. Data yang didapat adalah data kuantitatif berupa nilai hasil belajar siswa serta data pendukung berupa hasil pengamatan dan dokumentasi proses pembelajaran. Pengumpulan data dilakukan dalam tiga tahap, yakni observasi, pemberian tes awal sebelum pembelajaran dimulai, serta pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan Wordwall untuk kelas eksperimen pertama dan Quizizz untuk kelas eksperimen kedua. Setelah semua proses pembelajaran selesai, dilakukan pemberian tes akhir. Data yang terkumpul dianalisis dengan metode statistik deskriptif dan inferensial, menggunakan program JASP (*Jeffreys's Amazing Statistics Program*). Analisis deskriptif digunakan untuk menjelaskan ciri-ciri data dengan melihat nilai rata-rata, median, modus, standar deviasi, nilai terkecil, dan nilai terbesar. Selanjutnya, dilakukan analisis inferensial dengan cara menguji normalitas data menggunakan uji Shapiro–Wilk, menguji homogenitas varians dengan uji Levene's Test, uji *paired samples t-test* untuk mengetahui pengaruh penggunaan Wordwall dan Quizizz terhadap hasil belajar di masing-masing kelas, serta uji *independent samples t-test* untuk membandingkan hasil belajar antara kedua kelas yang menjadi objek eksperimen. Semua pengujian hipotesis dilakukan dengan tingkat signifikansi 0,05.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil Observasi Keterlaksanaan

Keterlaksanaan pembelajaran diamati menggunakan lembar observasi yang diisi oleh observer pada setiap pertemuan untuk menilai penggunaan *platform* Wordwall dan Quizizz selama proses pembelajaran. Hasil observasi disajikan pada Tabel 1.

Platform	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Rata-rata	Kategori
Wordwall	85%	90%	87,5%	Sangat Baik
Quizizz	92,5%	97,5%	95%	Sangat Baik

Sumber: Data hasil observasi

Tabel 1. Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Menggunakan *Platform* Wordwall dan Quizizz

Berdasarkan hasil observasi, keterlaksanaan pembelajaran menggunakan Wordwall memperoleh rata-rata 87,5% dengan kategori sangat baik, sedangkan Quizizz memperoleh rata-rata 95% dengan kategori sangat baik. Hasil ini menunjukkan bahwa kedua *platform* telah diterapkan sesuai dengan sintaks pembelajaran yang direncanakan. Meskipun persentase keterlaksanaan pada kelas Quizizz lebih tinggi dibandingkan Wordwall, keduanya layak digunakan sebagai media perlakuan dalam penelitian.

Pengaruh Penggunaan *Platform* Wordwall terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia

Analisis deskriptif dilakukan untuk menggambarkan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen I yang menggunakan *platform* Wordwall sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil analisis statistik deskriptif disajikan pada Tabel 2.

Descriptive Statistics

	Pretest_Eksperimen1	Posttest_Eksperimen1
Mode	57.50	85.00
Median	60.00	85.00
Mean (arithmetic)	58.42	85.00
Std. Deviation	8.507	7.638
Minimum	45.00	70.00
Maximum	75.00	100.0

Tabel 2. Statistik Deskriptif Hasil Belajar Kelas Eksperimen I (Wordwall)

Berdasarkan Tabel 2, nilai rata-rata hasil belajar siswa meningkat dari 58,42 pada saat *pretest* menjadi 85,00 pada saat *posttest*. Selain peningkatan rata-rata, nilai minimum meningkat dari 45,00 menjadi 70,00, sedangkan nilai maksimum meningkat dari 75,00 menjadi 100,00. Standar deviasi juga menurun dari 8,507 menjadi 7,638, yang menunjukkan bahwa penyebaran nilai siswa setelah pembelajaran menjadi lebih homogen.

Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *paired samples t-test* untuk mengetahui perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan *platform* Wordwall. Hasil pengujian disajikan pada Tabel 3.

Paired Samples T-Test

Measure 1	Measure 2	t	df	p
Pretest	- Posttest	-8.619	18	< .001

Sumber: Hasil olah data penelitian

Tabel 3. Hasil Uji *Paired Samples t-test* Kelas Eksperimen I (Wordwall)

Hasil uji menunjukkan nilai signifikansi $p < 0,001$, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest pada kelas yang menggunakan *platform* Wordwall.

Pengaruh Penggunaan *Platform* Quizizz terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia

Analisis deskriptif pada kelas eksperimen II dilakukan untuk mengetahui perubahan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan *platform* Quizizz.

Descriptive Statistics

	Pretest_Eksperimen2	Posttest_Eksperimen2
Mode	55.44	90.81
Median	55.00	90.00
Mean (arithmetic)	57.27	90.45
Std. Deviation	7.538	5.681
Minimum	45.00	80.00
Maximum	70.00	100.0

Sumber: Hasil olah data penelitian

Tabel 4. Statistik Deskriptif Hasil Belajar Kelas Eksperimen II (Quizizz)

Berdasarkan Tabel 4, rata-rata hasil belajar siswa meningkat dari 57,27 pada saat pretest menjadi 90,45 pada saat *posttest*. Nilai minimum meningkat dari 45,00 menjadi 80,00, sedangkan nilai maksimum meningkat dari 70,00 menjadi 100,00. Standar deviasi mengalami penurunan dari 7,538 menjadi 5,681, yang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa setelah menggunakan Quizizz lebih merata dibandingkan sebelum perlakuan.

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *paired samples t-test*. Hasil pengujian disajikan pada Tabel 5.

Paired Samples T-Test

Measure 1	Measure 2	t	df	p
Pretest	- Posttest	-21.43	10	< .001

Sumber: Hasil olah data penelitian

Tabel 5. Hasil Uji *Paired Samples t-test* Kelas Eksperimen II (Quizizz)

Hasil uji menunjukkan nilai signifikansi $p < 0,001$, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas yang menggunakan platform Quizizz.

Perbandingan Penggunaan Platform Wordwall dan Quizizz terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia

Perbandingan hasil belajar antara kelas yang menggunakan platform Wordwall dan kelas yang menggunakan platform Quizizz dilakukan menggunakan *independent samples t-test*. Sebelum perlakuan, kedua kelas memiliki kemampuan

awal yang relatif sama dengan nilai signifikansi *pretest* sebesar 0,714. Setelah perlakuan, hasil uji menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar antara kedua kelas. Hasil pengujian disajikan pada Tabel 6.

Test of Equality of Variances (Levene's)

	F	df ₁	df ₂	p
Pretest	0.2332	1	28	0.633
Posttest	0.8949	1	28	0.352

Sumber: Hasil olah data penelitian

Tabel 6. Hasil Uji *Independent Samples t-test*

Berdasarkan Tabel 6, nilai signifikansi pada *pretest* sebesar 0,714 menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan kemampuan awal antara kedua kelas. Sementara itu, nilai signifikansi pada *posttest* sebesar 0,049 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang belajar menggunakan *platform* Wordwall dan siswa yang belajar menggunakan *platform* Quizizz.

Pembahasan

Hasil Observasi Keterlaksanaan

Hasil observasi menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran di kedua kelas berada dalam kategori sangat baik. Ini menunjukkan bahwa *platform* Wordwall dan Quizizz bisa digunakan sesuai dengan cara belajar yang sudah direncanakan. Tingkat pelaksanaan pembelajaran yang tinggi menunjukkan bahwa guru mampu menjalankan setiap tahapan pembelajaran secara terstruktur, sedangkan siswa dapat berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran melalui media digital yang digunakan.

Persentase pelaksanaan pembelajaran di kelas Quizizz lebih besar dibandingkan kelas Wordwall. Kondisi ini menunjukkan bahwa fitur interaktif yang ada di Quizizz membantu proses belajar berjalan lancar dan meningkatkan partisipasi siswa. Meskipun begitu, kedua platform tersebut memiliki tingkat pelaksanaan yang cukup baik, sehingga keduanya bisa digunakan sebagai media pembelajaran dalam penelitian ini.

Temuan tersebut sesuai dengan pendapat bahwa media pembelajaran interaktif bisa membuat proses belajar lebih menarik, meningkatkan keterlibatan siswa, serta membantu guru dalam mengelola pembelajaran dengan lebih efektif. Oleh karena itu, tingkat pelaksanaan pembelajaran yang baik menjadi dasar bahwa perlakuan pada kedua kelas sudah dilakukan secara konsisten, sehingga hasil belajar yang diperoleh dapat mencerminkan pengaruh penggunaan *platform* Wordwall dan Quizizz.

Pengaruh Penggunaan *Platform* Wordwall terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *platform* Wordwall memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 5 Kwandang. Hal tersebut ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata hasil belajar dari 58,42 pada saat *pretest* menjadi 85,00 pada *posttest*, serta hasil *paired samples t-test* yang menunjukkan nilai signifikansi $p < 0,001$. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi media pembelajaran digital berbasis *gamification* mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Pantun Nasihat.

Peningkatan hasil belajar ini menunjukkan bahwa Wordwall tidak hanya digunakan sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai metode pembelajaran yang bisa memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dan lebih menyenangkan. Berbagai kegiatan interaktif membantu siswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih bermakna, sehingga pemahaman tentang struktur pantun, pola rima, sampiran, dan isi menjadi lebih mudah dibandingkan hanya mendengar penjelasan dari guru.

Temuan ini sesuai dengan teori konstruktivisme yang menganggap siswa sebagai pihak yang aktif dalam membentuk pengetahuan melalui pengalaman belajar mereka. Selama menggunakan Wordwall, siswa tidak hanya mendapatkan informasi, tetapi juga secara langsung bermain dan berinteraksi dengan materi pelajaran melalui berbagai jenis permainan yang bermanfaat. Proses itu membantu siswa memahami materi sendiri lewat kegiatan yang teratur, sehingga konsep yang diajarkan lebih gampang dipahami dan diingat.

Selain itu, hasil penelitian ini juga bisa dijelaskan dari sudut pandang behavioristik. Wordwall memberikan umpan balik langsung setiap kali siswa memberikan jawaban, sehingga mereka bisa segera tahu apakah jawabannya benar atau salah. Penguatan tersebut mendorong siswa untuk terus memperbaiki jawaban mereka dan lebih aktif terlibat dalam proses belajar. Kondisi ini membantu meningkatkan hasil belajar yang diperoleh setelah menerima perlakuan tersebut.

Temuan penelitian ini memperkuat hasil penelitian Mubakhirah et al. (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan Wordwall mampu meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia melalui aktivitas permainan edukatif yang memudahkan siswa memahami materi. Demikian pula Frisila (2022) dan Gunawan (2025) mengemukakan bahwa Wordwall memberikan dampak positif terhadap hasil belajar karena mampu meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa selama pembelajaran. Selain itu, Try Mulia dan Latif (2025) menjelaskan bahwa penerapan pembelajaran berbantuan Wordwall mampu meningkatkan keaktifan siswa sehingga proses belajar berlangsung lebih efektif.

Dengan demikian, Wordwall bisa menjadi salah satu pilihan media pembelajaran digital yang digunakan dalam mengajar Bahasa Indonesia di sekolah dasar, terutama untuk materi Pantun Nasihat. Platform ini dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan membantu meningkatkan kemampuan digital siswa sesuai dengan kebutuhan pendidikan di zaman sekarang.

Pengaruh Penggunaan Platform Quizizz terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan platform Quizizz juga memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 57,27 pada *pretest* menjadi 90,45 pada *posttest*, sedangkan hasil *paired samples t-test* menunjukkan nilai signifikansi $p < 0,001$. Temuan tersebut menunjukkan bahwa Quizizz efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Pantun Nasihat. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa karakteristik Quizizz mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik melalui penyajian kuis interaktif, pemberian umpan balik secara langsung, sistem skor otomatis, serta papan peringkat (*leaderboard*). Fitur-fitur tersebut

mendorong siswa untuk lebih fokus, teliti, dan termotivasi dalam menyelesaikan setiap soal. Selain itu, adanya batas waktu pada setiap pertanyaan melatih siswa untuk berpikir cepat tanpa mengabaikan ketepatan jawaban.

Dari perspektif konstruktivisme, Quizizz memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pengetahuan melalui aktivitas belajar yang interaktif dan reflektif. Setiap umpan balik yang diterima setelah menjawab soal memungkinkan siswa mengevaluasi pemahamannya secara mandiri sehingga kesalahan dapat segera diperbaiki. Sementara itu, menurut teori behavioristik, pemberian skor, penghargaan, dan peringkat merupakan bentuk penguatan positif yang mampu meningkatkan motivasi belajar sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar. Temuan penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Degirmenci (2021) yang menyatakan bahwa Quizizz merupakan media pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran bahasa karena mampu meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa.

Penelitian Anggraini (2022) dan Dinda Salma dan Mastoah (2025) juga menunjukkan bahwa Quizizz mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui evaluasi berbasis permainan yang menarik. Selain itu, Yusma et al. (2024) menemukan bahwa penggunaan Quizizz mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa karena menghadirkan suasana belajar yang kompetitif sekaligus menyenangkan. Dengan demikian, Quizizz dapat menjadi media pembelajaran digital yang efektif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia karena mampu mengintegrasikan evaluasi pembelajaran dengan unsur permainan sehingga proses belajar menjadi lebih aktif, menyenangkan, dan berorientasi pada peningkatan hasil belajar.

Perbandingan Penggunaan Platform Wordwall dan Quizizz terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Wordwall dan Quizizz sama-sama memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia. Akan tetapi, hasil *independent samples t-test* menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua platform ($p=0,049$), dengan rata-rata hasil belajar kelas Quizizz (90,45) lebih tinggi dibandingkan kelas Wordwall (85,00). Ini menunjukkan

bahwa meskipun kedua *platform* tersebut efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, Quizizz memberikan hasil yang lebih baik pada materi Pantun Nasihat. Perbedaan itu bisa terjadi karena sifat-sifat khusus dari tiap *platform*. Wordwall fokus pada berbagai jenis permainan yang mendukung siswa dalam memahami konsep dengan cara berlatih secara bertahap, sementara Quizizz menawarkan pengalaman belajar yang lebih bersifat kompetitif dengan adanya fitur batas waktu, papan peringkat, penilaian otomatis, serta laporan hasil belajar yang langsung diberikan. Karakteristik tersebut mendorong siswa untuk lebih berhati-hati, berpikir cepat, dan berusaha mendapatkan hasil yang terbaik, sehingga membuat hasil belajar mereka meningkat lebih baik.

Ditinjau dari teori konstruktivisme, kedua platform sama-sama memfasilitasi siswa untuk membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang aktif. Namun, Quizizz memberikan tantangan tambahan berupa kompetisi antarsiswa sehingga keterlibatan kognitif selama pembelajaran menjadi lebih tinggi. Dari perspektif behavioristik, kedua media sama-sama memberikan penguatan melalui umpan balik langsung, tetapi sistem penghargaan pada Quizizz memberikan stimulus yang lebih kuat untuk meningkatkan motivasi belajar. Temuan penelitian ini mendukung penelitian Ibad et al. (2023) yang menemukan bahwa terdapat perbedaan efektivitas antara Wordwall dan Quizizz, di mana Quizizz menunjukkan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan Wordwall. Hasil penelitian ini juga konsisten dengan penelitian Iklima et al. (2023), Umri et al. (2024), dan Wati (2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis gamification efektif meningkatkan hasil belajar, meskipun tingkat efektivitasnya dipengaruhi oleh karakteristik fitur masing-masing platform.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi informasi melalui *platform* pembelajaran digital dapat membantu meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa di tingkat sekolah dasar. Kontribusi itu sesuai dengan tema seminar tentang peran teknologi informasi dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia, karena menunjukkan bahwa memilih *platform* digital yang cocok dengan sifat materi pelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan memperkuat partisipasi siswa dalam proses belajar.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi informasi melalui *platform* pembelajaran digital Wordwall dan Quizizz berdampak positif terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 5 Kwandang dalam materi Pantun Nasihat Bahasa Indonesia. Menggunakan Wordwall ternyata membantu meningkatkan prestasi belajar secara nyata karena aktivitas belajar yang menarik dan terlibat, sehingga siswa lebih mudah memahami dan mengingat konsep pantun dengan lebih baik. Di sisi lain, Quizizz juga berdampak besar terhadap kemajuan belajar karena menggunakan fitur kuis yang interaktif, umpan balik yang diberikan langsung, serta sistem penilaian otomatis yang membantu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses belajar. Hasil perbandingan menunjukkan bahwa kedua *platform* tersebut sama-sama efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Namun, Quizizz memberikan peningkatan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan Wordwall. Oleh karena itu, Quizizz bisa menjadi pilihan media pembelajaran digital yang lebih baik terutama dalam menyampaikan materi Pantun Nasihat.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *platform* pembelajaran digital tidak hanya digunakan untuk mengevaluasi pembelajaran, tetapi juga sebagai cara belajar yang bisa membuat pengalaman belajar lebih interaktif, menarik, dan fokus pada kebutuhan peserta didik. Oleh karena itu, menggabungkan teknologi informasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia bisa menjadi salah satu cara untuk meningkatkan kualitas proses belajar serta hasil yang dicapai siswa di sekolah dasar. Penelitian ini juga memberikan bukti nyata yang mendukung kemajuan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang menggunakan teknologi informasi, sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di abad ke-21.

Berdasarkan hasil penelitian, guru dianjurkan menggunakan platform pembelajaran digital dengan lebih terorganisasi, sesuai dengan sifat materi, tujuan pembelajaran, serta kebutuhan siswa, sehingga proses belajar bisa lebih efektif. Hasil penelitian ini bisa digunakan oleh sekolah sebagai acuan dalam mendorong penggunaan teknologi dalam pembelajaran, dengan memberikan fasilitas dan

pelatihan kepada para guru. Penelitian berikutnya diharapkan dapat mengeksplorasi materi pelajaran Bahasa Indonesia yang beragam, melibatkan lebih banyak peserta, atau menggabungkan Wordwall dan Quizizz dengan metode pembelajaran lainnya agar dapat memperoleh gambaran yang lebih jelas mengenai sejauh mana teknologi informasi dapat membantu proses belajar.

DAFTAR RUJUKAN

- Anggraini, E. N. (2022). Keefektifan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran siswa sekolah menengah atas. *Jurnal Prodi MPI*, 4(1).
- Degirmenci, R. (2021). The use of Quizizz in language learning and teaching from the teachers' and students' perspectives: A literature review. *Language Education and Technology (LET Journal)*, 1(1). <http://langedutech.com>
- Dinda Salma, N., & Mastoah, I. (2025). Penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9, 9898.
- Frisila, M. (2022). Pengaruh penggunaan media Wordwall terhadap minat dan hasil belajar siswa SD Kanisius Kadirojo Yogyakarta kelas IV materi KPK dan FPB (Skripsi). Universitas Sanata Dharma.
- Gunawan, M. (2025). Penggunaan aplikasi Wordwall dalam meningkatkan hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam peserta didik kelas X-1 di MAN 2 Barru.
- Herman, M., Galib, M., & Rosmini. (2024). Pendidikan dalam perspektif Al-Qur'an. *JUPENJI: Jurnal Pendidikan Jompa Indonesia*, 3(2).
- Ibad, W., Sabat, Y., Musyarofah, L., & Sulistyaningsih. (2023). Comparing Kahoot, Quizizz, and Wordwall in EFL reading class. *Eduvest – Journal of Universal Studies*, 3(11), 1984–2000. <https://doi.org/10.59188/eduvest.v3i11.954>
- Iklima, Harliyana, I., & Rahayu, R. (2023). Perbandingan penggunaan Wordwall dengan Quizizz terhadap hasil menulis resensi kelas XI di SMA Negeri 1 Bireuen. *Kande: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4(2).
- Mubakhirah, F., Dewi, A., Tati, R., & Sartika, Y. (2024). Penerapan media Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V UPTD SD Negeri 17 Bajoe. *Global Journal Teaching Professional*.
- Supriadi, N., Tazkiyah, D., & Isro, Z. (2021). Penerapan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran daring di era Covid-19.
- Suwarni, Lubna., Aimang, H. A., Cakranegara, P. A., & Pratama, D. (2023). Quizizz gamification of student learning attention and motivation. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 15(2), 1369–1376. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i2.321579>
- Syamsuri, A. S., Eka, D., & Bur, Y. (2023). Peran pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia dalam membentuk karakter pada era VUCA. *Bahasa: Jurnal Keilmuan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(1). <https://doi.org/10.26499/bahasa.v5i1.340>
- Try Mulia, I., & Latif, L. (2025). Pengaruh model game based learning berbantuan Wordwall terhadap minat belajar siswa sekolah dasar. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 628–633. <https://doi.org/10.37985/murhum.v6i1.1281>

- Umri, F., Gultom, I., Lubis, W., & Rozi, F. Z. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis website Wordwall dan Quizizz terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 101765 Bandar Setia. *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*, 1(1), 6–17.
- Wati, A. N. (2022). Perbandingan penggunaan media pembelajaran berbasis Quizizz dengan media pembelajaran Open the Box berbasis Wordwall pada materi IPA terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 79 Kota Bengkulu (Skripsi).
- Yusma, S., Wahida, A., Sobiruddin, D., & Dimyati, A. (2024). Pengaruh model pembelajaran TGT berbantuan Quizizz terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. *Edumatica: Jurnal Pendidikan Matematika*.