

**PENINGKATAN PEMAHAMAN KONSEP IPAS MELALUI PEMANFAATAN
MEDIA VIDEO INTERAKTIF DAN GAMIFIKASI QUIZIZZ PADA PESERTA
DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR**

Riska Ainun Nadhiroh¹, Khalimatus Sa'diyah² Syailin Nichla Choirin Attalina³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,
Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara

e-mail: 231330001301@unisnu.ac.id 231330001303@unisnu.ac.id syailin@unisnu.ac.id

Abstrak

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas V SD Negeri 1 Keling masih didominasi metode ceramah tanpa dukungan media digital, sehingga keterlibatan dan pemahaman konsep peserta didik rendah. Penelitian tindakan kelas ini bertujuan mendeskripsikan implementasi media video interaktif dan gamifikasi Quizizz serta menganalisis peningkatan pemahaman konsep IPAS pada materi Kondisi Permukaan Bumi dan Siklus Air. Penelitian menggunakan model spiral Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan subjek 23 peserta didik kelas V. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, tes hasil belajar, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan nilai rata-rata kelas dari 80 pada Siklus I menjadi 92 pada Siklus II, dengan ketuntasan klasikal meningkat dari 70% menjadi 100%. Peningkatan ini terjadi setelah dilakukan perbaikan berupa pemendekan durasi video, penyediaan panduan teknis Quizizz, dan penataan tingkat kesulitan soal secara bertahap. Disimpulkan bahwa integrasi video interaktif sebagai advance organizer dan gamifikasi Quizizz sebagai instrumen evaluasi berbasis permainan efektif meningkatkan pemahaman konsep dan keaktifan belajar peserta didik kelas V sekolah dasar.

Kata Kunci: video interaktif; gamifikasi Quizizz; pemahaman konsep; IPAS; penelitian tindakan kelas

Abstract

Science and social studies (IPAS) learning in fifth grade at SD Negeri 1 Keling was still dominated by lecture methods without digital media support, resulting in low student engagement and conceptual understanding. This classroom action research aimed to describe the implementation of interactive video media and Quizizz gamification and to analyze the improvement of students' IPAS conceptual understanding on the topic of Earth's Surface and the Water Cycle. The study employed the Kemmis and McTaggart spiral model across two cycles, involving 23 fifth-grade students as subjects. Data were collected through observation, interviews, learning achievement tests, and documentation, then analyzed using descriptive quantitative and qualitative methods. The results showed an increase in the class average score from 80 in Cycle I to 92 in Cycle II, with classical mastery rising from 70% to 100%. This improvement occurred after refinements such as shortening video duration, providing technical

guidance for Quizizz, and arranging question difficulty progressively. It is concluded that integrating interactive video as an advance organizer with Quizizz gamification as a game-based evaluation tool effectively improves conceptual understanding and learning engagement among elementary school students.

Keywords: interactive video; Quizizz gamification; conceptual understanding; IPAS; classroom action research

PENDAHULUAN

Pendidikan di era transformasi digital menuntut pendidik untuk mampu menciptakan ekosistem belajar yang adaptif dan inovatif. Sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar diarahkan untuk menumbuhkan sikap ilmiah dan pemahaman konsep yang kontekstual. Namun, IPAS sering dianggap sebagai mata pelajaran yang membebani peserta didik karena materinya padat, kompleks, dan melibatkan banyak konsep abstrak, sehingga rawan memicu kejenuhan di kelas (Adikasari, 2025). Tanpa stimulasi yang tepat, pemahaman konsep siswa cenderung bertahan pada level hafalan semata (Bakri, 2024).

Permasalahan krusial yang ditemukan di SD Negeri 1 Keling adalah kesenjangan antara desain materi yang dinamis dengan metode penyampaian yang masih statis. Observasi pada 22–23 Januari 2026 di kelas V menunjukkan pembelajaran IPAS sepenuhnya didominasi buku teks dan metode ceramah satu arah tanpa media visual atau teknologi pendukung. Dari 23 siswa yang hadir, hanya 5 siswa yang berani bertanya selama dua jam pelajaran, dan sebagian besar siswa kehilangan fokus setelah 20 menit pertama (Sabilillah et al., 2025). Kondisi ini menegaskan rendahnya keterlibatan aktif siswa yang berdampak langsung pada rendahnya pemahaman konsep mereka, dan jika dibiarkan akan menggerus motivasi belajar secara berkelanjutan (Alwanda, 2025).

Video interaktif ditawarkan sebagai instrumen visual yang menjembatani pemahaman siswa terhadap materi yang sulit diamati secara langsung, karena mengintegrasikan animasi, simulasi fenomena alam, dan kuis reflektif yang menjaga fokus dan keterlibatan kognitif siswa (Wibowo, 2025). Namun, penguatan kognitif saja belum cukup tanpa stimulasi afektif. Gamifikasi melalui platform Quizizz, dengan fitur leaderboard dan skor instan, terbukti efektif mereduksi kebosanan dan meningkatkan fokus siswa karena selaras dengan karakteristik psikologis anak usia sekolah dasar (Bakri, 2024; Sabilillah et al., 2025).

Penelitian terdahulu memperkuat urgensi integrasi ini. Mekalungi (2024) menemukan bahwa kurikulum berbasis teknologi meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa SD,

sejalan dengan Taroreh (2024) yang membuktikan media interaktif lebih efektif memvisualisasikan materi abstrak dibanding metode konvensional. Aprilianti (2026) membuktikan gamifikasi meningkatkan keterlibatan aktif dan pemahaman konsep IPAS, sementara Putra (2024) menegaskan elemen permainan memicu motivasi intrinsik dan kolaborasi antarpeserta didik. Meskipun demikian, penelitian yang mengintegrasikan video interaktif dan gamifikasi Quizizz secara simultan dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar, khususnya pada materi Kondisi Permukaan Bumi dan Siklus Air, masih terbatas.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan langkah-langkah implementasi media video interaktif dan gamifikasi Quizizz dalam pembelajaran IPAS di kelas V SD Negeri 1 Keling, dan (2) menganalisis peningkatan pemahaman konsep IPAS peserta didik setelah penerapan kedua media tersebut. Hipotesis tindakan yang diajukan adalah bahwa penggunaan media video interaktif dan gamifikasi Quizizz secara integratif dapat meningkatkan pemahaman konsep IPAS siswa kelas V secara signifikan. Penelitian ini diharapkan memberi kontribusi praktis bagi guru dalam merancang pembelajaran IPAS yang lebih interaktif dan kontekstual, sekaligus memperkaya kajian empiris mengenai integrasi media digital dan gamifikasi pada jenjang sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang menggunakan model spiral Kemmis dan McTaggart, dengan setiap siklus terdiri atas empat tahap: perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting) (Hamid, 2025). Model ini dipilih karena strukturnya yang sistematis dan reflektif memungkinkan peneliti memperbaiki kualitas pembelajaran secara berkelanjutan apabila indikator keberhasilan pada suatu siklus belum tercapai. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 1 Keling pada semester genap tahun ajaran 2025/2026, dengan Siklus I pada 30 Mei 2026 dan Siklus II pada 2 Juni 2026.

Subjek penelitian adalah seluruh peserta didik kelas V yang berjumlah 23 siswa (13 laki-laki dan 10 perempuan), dengan karakteristik belajar dinamis dan ketertarikan tinggi terhadap teknologi digital namun memerlukan stimulan visual dan kinestetik untuk mengonkretkan konsep IPAS yang abstrak. Berdasarkan observasi awal, sebagian besar siswa tergolong aktif bahkan cenderung hiperaktif, namun keaktifan tersebut belum terarah secara optimal dalam kegiatan belajar. Karakteristik ini menjadi pertimbangan utama pemilihan media video

interaktif dan gamifikasi Quizizz sebagai tindakan perbaikan yang sesuai dengan kebutuhan dan minat peserta didik.

Data dikumpulkan melalui empat teknik: observasi terstruktur untuk memantau keterlibatan aktif siswa, wawancara semi-terstruktur untuk menggali pengalaman subjektif siswa, tes hasil belajar untuk mengukur pemahaman konsep pada setiap akhir siklus, dan dokumentasi berupa foto kegiatan, rekaman skor Quizizz, serta artefak tugas siswa (Millah et al., 2023; Simbolon, 2025). Penggunaan kombinasi teknik ini bertujuan meminimalkan bias serta memperkuat proses triangulasi data, sehingga informasi yang diperoleh dari berbagai sumber saling mendukung dan valid. Data hasil observasi dicatat dalam lembar pengamatan yang telah divalidasi sebagai bukti konkret peningkatan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Data kuantitatif dari tes pemahaman konsep dan skor Quizizz dianalisis menggunakan statistik deskriptif sederhana, yaitu nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan klasikal. Data kualitatif dari observasi, catatan lapangan, dan wawancara dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Millah et al., 2023). Indikator keberhasilan penelitian ditetapkan apabila: (1) persentase ketuntasan klasikal pada tes pemahaman konsep mencapai minimal 75%, dan (2) persentase siswa berkategori “aktif” atau “sangat aktif” pada lembar observasi keaktifan mencapai minimal 75%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Observasi pra-siklus pada 22–23 Januari 2026 menunjukkan bahwa meskipun kelas V SD Negeri 1 Keling telah dilengkapi proyektor, Smart TV, dan speaker, pemanfaatannya untuk pembelajaran IPAS belum optimal. Guru telah menerapkan model Problem Based Learning, namun pembelajaran masih didominasi ceramah dan tanya jawab konvensional tanpa media digital interaktif, sehingga motivasi belajar siswa belum tumbuh secara optimal. Kondisi ini diperparah oleh suasana kelas yang kurang bervariasi, sehingga sebagian besar siswa mudah kehilangan fokus terutama pada pertengahan jam pelajaran.

Pada Siklus I (30 Mei 2026), materi yang diajarkan adalah Kondisi Permukaan Bumi dan Siklus Air. Video interaktif ditayangkan sebagai pembuka, dilanjutkan diskusi kelompok dan pengerjaan LKPD, serta evaluasi melalui Quizizz berisi 15 soal pilihan ganda yang dikerjakan sebagai pekerjaan rumah. Hasil observasi menemukan kendala berupa alokasi waktu yang

kurang proporsional, ketidakfamiliaran siswa dengan antarmuka Quizizz, rendahnya keberanian bertanya, durasi video yang terlalu panjang, dan tingkat kesulitan soal yang belum tertata bertahap.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Nilai Siklus I

INTERVAL	FREKUENSI	PERSENTASE
0–19	1	4%
20–39	0	0%
40–59	2	9%
60–79	4	17%
80–100	16	70%
Jumlah (Mean=80, Median=87, Modus=93)	23	100%

Nilai rata-rata kelas pada Siklus I mencapai 80 (median 87, modus 93). Dari 23 peserta didik, 16 anak (70%) tuntas KKM (75), sedangkan 7 anak (30%) belum tuntas, sehingga indikator keberhasilan minimal 75% belum tercapai. Peserta didik yang belum tuntas umumnya mengalami kesulitan pada soal yang memerlukan pemahaman konsep lebih mendalam, bukan sekadar pengenalan istilah.

Berdasarkan refleksi Siklus I, perbaikan pada Siklus II (2 Juni 2026) meliputi pemendekan durasi video menjadi sekitar 10 menit, penataan tingkat kesulitan soal secara bertahap, dan penyediaan panduan teknis penggunaan Quizizz di awal pembelajaran. Pelaksanaan berjalan lebih lancar; peserta didik tampak lebih percaya diri mengakses Quizizz, dan fitur leaderboard mendorong antusiasme serta partisipasi aktif yang lebih tinggi dibandingkan Siklus I. Alokasi waktu antar tahap pembelajaran juga lebih proporsional sehingga sesi diskusi kelompok dan presentasi dapat berlangsung tanpa terburu-buru.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Nilai Siklus II

INTERVAL	FREKUENSI	PERSENTASE
0–79	0	0%

80–100	23	100%
Jumlah (Mean=92, Median=93, Modus=87)	23	100%

Nilai rata-rata kelas pada Siklus II meningkat menjadi 92 (median 93, modus 87), dengan ketuntasan klasikal mencapai 100%—seluruh 23 peserta didik berhasil melampaui KKM. Distribusi nilai pun menunjukkan sebaran yang lebih merata, dengan seluruh peserta didik berada pada rentang nilai 80 hingga 100. Dengan tercapainya indikator keberhasilan, penelitian dinyatakan berhasil dan tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Pembahasan

Pemilihan video interaktif dilandasi Teori Belajar Bermakna Ausubel (1963), yang menyatakan bahwa belajar bermakna terjadi ketika informasi baru dikaitkan secara substansif dengan struktur pengetahuan yang sudah ada. Dalam penelitian ini, video interaktif berfungsi sebagai advance organizer yang memberi peserta didik peta kognitif sebelum diskusi dan pengerjaan LKPD (Rahmah, 2023). Landasan kedua adalah Cognitive Theory of Multimedia Learning dari Mayer (2001): pemrosesan informasi melalui saluran verbal dan visual secara simultan meningkatkan retensi dan pemahaman, sebagaimana terlihat pada animasi siklus air yang memadukan narasi audio dengan visualisasi evaporasi, kondensasi, dan presipitasi (Suprihatien dkk., 2024).

Lonjakan hasil pada Siklus II juga dapat dijelaskan melalui Cognitive Load Theory Sweller (1988): durasi video yang terlalu panjang pada Siklus I memecah perhatian siswa karena melampaui kapasitas memori kerja, sehingga pemendekan video pada Siklus II terbukti efektif menurunkan beban kognitif yang tidak perlu (Sabilillah et al., 2025; Kayla & Muthi, 2025).

Pada sisi gamifikasi, peningkatan ketuntasan dari 70% menjadi 100% sejalan dengan Self-Determination Theory Deci dan Ryan (1985): motivasi intrinsik tumbuh ketika kebutuhan autonomy, competence, dan relatedness terpenuhi—yang ketiganya difasilitasi Quizizz melalui kebebasan mengatur kecepatan menjawab, skor instan, dan kompetisi leaderboard. Mekanisme ini juga selaras dengan teori kondisioning operan Skinner (1938), di mana skor instan berfungsi sebagai positive reinforcement. Temuan ini konsisten dengan Lestari (2024) yang membuktikan

game-based learning berbantuan Quizizz berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar IPAS kelas V, dan Rukmana (2025) yang menemukan peningkatan keaktifan belajar antarsiklus setelah optimalisasi Quizizz.

Secara keseluruhan, capaian ketuntasan 100% pada Siklus II merupakan hasil sinergi kedua media dalam kerangka Konstruktivisme Sosial Vygotsky (1978): video interaktif membangun representasi mental individual (advance organizer), diskusi kelompok dan LKPD membangun pengetahuan secara kolaboratif, dan Quizizz mengukuhkan transisi dari proses interpsikologis menuju intrapsikologis atau internalisasi (Erawati, 2025). Konsep Zone of Proximal Development menjelaskan perbedaan hasil antarsiklus: hambatan teknis pada Siklus I menempatkan siswa di luar zona produktif, sementara scaffolding berupa panduan teknis dan penyederhanaan video pada Siklus II mengembalikan siswa ke dalam ZPD mereka (Suoth et al., 2022). Temuan ini memperkuat hasil Rahmawati dkk. (2021) dan Kurniawan dkk. (2024) bahwa media interaktif berbasis visual yang dikombinasikan dengan evaluasi gamifikasi efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar secara signifikan dan merata.

SIMPULAN

Penerapan media video interaktif dan gamifikasi Quizizz dalam pembelajaran IPAS materi Kondisi Permukaan Bumi dan Siklus Air dilaksanakan melalui dua siklus dengan pendekatan deep learning berbasis Kurikulum Merdeka menggunakan model Problem Based Learning. Perbaikan pada Siklus II—berupa pemendekan durasi video, penyediaan panduan teknis Quizizz, dan penataan tingkat kesulitan soal secara bertahap—terbukti efektif meningkatkan pemahaman konsep IPAS peserta didik kelas V SD Negeri 1 Keling, ditandai dengan kenaikan nilai rata-rata dari 80 menjadi 92 dan ketuntasan klasikal dari 70% menjadi 100%. Sinergi antara video interaktif sebagai instrumen visualisasi konsep dan Quizizz sebagai platform gamifikasi evaluasi mampu menciptakan ekosistem pembelajaran yang memenuhi prinsip mindful, meaningful, dan joyful sekaligus, serta mengubah perilaku belajar peserta didik dari pasif menjadi aktif, percaya diri, dan antusias. Guru disarankan mengintegrasikan kedua media ini secara berkelanjutan pada materi IPAS lain yang bersifat abstrak, dengan tetap memperhatikan durasi video dan kesiapan teknis peserta didik, sementara peneliti selanjutnya disarankan memperluas cakupan materi, jumlah siklus, dan instrumen pengukuran agar dampak intervensi dapat dianalisis secara lebih holistik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adikasari, A. E. (2025). Inovasi media flashcard wayground untuk meningkatkan keterlibatan siswa pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(3). <https://doi.org/10.59818/jpi.v5i3.1970>
- Ageng, Y., & Legowo, S. (2022). Gamifikasi dalam pembelajaran di sekolah dasar. *Journal of Islamic Primary Education*, 3(1), 13–30.
- Alwanda, A. (2025). Efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan literasi sains siswa sekolah dasar: Systematic literature review (2020–2025). *Advances in Education Journal*, 489.
- Aprilianti, S. (2026). Penerapan gamifikasi terhadap keterlibatan dan pemahaman konsep IPAS siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1).
- Erawati, D. (2025). Integrasi media dalam pembelajaran: Pendekatan konstruktivisme Vygotsky. *Anterior Jurnal*, 24(3), 1–7.
- Hamid, H. (2025). *Jurnal Pendidikan dan Pengembangan Guru*, 2(1), 235–246.
- Kayla, N., & Muthi, I. (2025). Penerapan multimedia interaktif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep IPAS materi makhluk hidup di kelas III sekolah dasar. *Jurnal Arjuna: Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Matematika*, 3(5), 60–68. <https://doi.org/10.61132/arjuna.v3i5.2275>
- Kurniawan, A. A., Rahmawati, N. D., & Dian, K. (2024). Pengaruh media pembelajaran Canva terhadap hasil belajar peserta didik sekolah dasar. *Universitas Pasundan*, 1, 179–187.
- Lestari, S. (2024). Teori belajar konstruktivisme dan implikasinya dalam pembelajaran IPA SD. *JJIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 7(9), 10622–10628.
- Millah, A. S., Arobiah, D., Febriani, E. S., & Ramdhani, E. (2023). Analisis data dalam penelitian tindakan kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2), 140–153.
- Rahmah, N. (2023). Belajar bermakna Ausubel. *Al-Kawarizmi*, 1, 43–48.
- Rahmawati, R., Khaeruddin, & Amal, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran video interaktif untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. *JUDIKNAS Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(1), 29–38. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v1i1.163>
- Rukmana, R. (2025). Upaya meningkatkan keaktifan belajar peserta didik menggunakan media pembelajaran interaktif Quizizz pada mata pelajaran informatika. *Jurnal Media Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer*, 8(1), 28–31.
- Sabilillah, E., & Rahmawati, R. D. (2025). Analisis peran media video animasi dalam memfasilitasi pemahaman konsep IPA pada siswa sekolah dasar. *Jurnal PGSD Indonesia*, 11, 88–100.
- Simbolon, R. (2025). Metodologi penelitian.
- Suoth, L., Mutji, E. J., & Balamu, R. (2022). Penerapan pendekatan konstruktivisme Vygotsky terhadap pembelajaran bahasa Indonesia. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 5(1), 48–53. <https://doi.org/10.23887/jlls.v5i1.40510>

- Suprihatien, dkk. (2024). Penggunaan cerita bergambar sebagai alat bantu dalam pembelajaran kosakata bahasa Indonesia kelas rendah sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(6), 4654–4661.
- Taroreh, L. (2024). Efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis teknologi dalam meningkatkan pemahaman konsep IPA. *Jurnal Ilmu Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan Usia Dini*, 1(1), 26–31.