

PENERAPAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF BERBASIS QUIZZIZZ UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWA DI SEKOLAH DASAR

Novi Maelani ¹, Muammar ², Hamzan ³.

¹²³Universitas Islam Negeri Mataram

Kata kunci:

Media Video Interaktif
Berbasis Quizizz,
Keterampilan Berbicara

Corresponding author's
email:

Novimaelani09@gmail.com

Abstract

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh perhatian peneliti terhadap kemampuan berbicara siswa yang masih cukup rendah. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa melalui penerapan media pembelajaran video interaktif berbasis Quizizz pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SDN 1 Puyung tahun pelajaran 2025/2026. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan yang dimulai dari tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi, dan diakhiri dengan tahap refleksi. Objek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 1 Puyung yang berjumlah 25 siswa, terdiri dari 12 laki-laki dan 13 perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini ialah wawancara, observasi, dan tes lisan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media video interaktif berbasis Quizizz dapat membantu meningkatkan keterampilan belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SDN 1 Puyung tahun pelajaran 2025/2026. Pada siklus I diperoleh hasil evaluasi keterampilan berbicara sebesar 63,63%, aktivitas guru sebesar 65,85% yang masuk dalam kategori cukup, serta aktivitas belajar siswa sebesar 49,99% yang masuk dalam kategori cukup aktif. Kemudian pada siklus II terjadi peningkatan yang cukup signifikan, di mana hasil evaluasi keterampilan berbicara siswa meningkat dan memperoleh hasil sebesar 87,5%. Nilai ini sudah lebih dari batas ketuntasan yang diharapkan peneliti. Untuk aktivitas guru diperoleh hasil sebesar 88,33% yang masuk dalam kategori baik, dan untuk aktivitas siswa diperoleh hasil sebesar 76,66% yang masuk dalam kategori aktif.

PENDAHULUAN

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar (SD), siswa ditekankan untuk menguasai empat keterampilan, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Dari keempat keterampilan tersebut, keterampilan berbicara merupakan hal yang sangat penting untuk dikuasai oleh siswa. Tarigan berpendapat bahwa berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Berbicara merupakan salah satu aspek keterampilan berbahasa lisan yang bersifat produktif, artinya suatu kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menyampaikan gagasan, pikiran atau perasaan sehingga gagasan-gagasan yang ada dalam pikiran pembicara dapat dipahami orang lain (Ida Zulaeha et Al, 2024).

Namun, berdasarkan kenyataan saat ini di kelas IV SDN 1 Puyung, kemampuan berbicara siswa masih tergolong rendah. Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan Wali Kelas IV SDN 1 Puyung yang dilakukan pada

hari Selasa, 4 November 2025 diperoleh informasi bahwa terdapat sebagian siswa yang kemampuan berbicaranya masih rendah, Ibu Nurul Fitriawati selaku Wali Kelas IV SDN 1 Puyung mengatakan: “Kalau untuk keterampilan berbicara memang anak-anak ini masih kurang, tetapi kalau untuk membaca dan menulis mereka sudah lumayan bisa, yang saya amati mereka kalau disuruh maju masih sering diem, malu-malu, kemudian ketika disuruh bercerita masih juga ada yang tidak mau, kesulitan merangkai kata-kata, ada yang hanya diem saja. Kadang juga, kalau saya suruh mereka berpendapat atau menyimpulkan, mereka masih belum bisa.

Hasil wawancara dengan wali Kelas IV SDN 1 Puyung menunjukkan bahwa keterampilan berbicara siswa di kelas IV memang masih rendah. Hal tersebut juga terlihat dari nilai keterampilan berbicara dalam bahasa Indonesia. Dari 25 siswa, yang terdiri dari 12 laki-laki dan 13 perempuan, sebanyak 48% atau 12 siswa masih di bawah KKM. Sementara itu, jumlah siswa yang sudah mencapai KKM sebanyak 52 % atau 13 siswa. Dari hasil wawancara di atas , dapat dilihat bahwa sebagian besar siswa masih takut mengeluarkan pendapat mereka karena masih kesulitan merangkai kosakata menjadi sebuah kalimat.

Hasil wawancara di atas diperkuat oleh hasil observasi penulis pada tanggal 15 Januari 2026 di Kelas IV SDN 1 Puyung. Berdasarkan hasil observasi, ditemukan bahwa keterampilan berbicara siswa masih tergolong rendah. Hal ini tampak dari kurangnya respons dan tanggapan dari siswa pada saat guru mengajukan beberapa pertanyaan terkait materi yang dipelajari. Hanya sebagian siswa yang mampu menanggapi, dan sebagian besar lagi memilih untuk diam. Kemudian, masih banyak juga siswa yang suka berbicara atau melakukan kegiatan lain saat pembelajaran sudah dimulai. Selain itu, sebagian siswa kurang memperhatikan saat guru menjelaskan. Kondisi ini menunjukkan rendahnya keberanian dan kemampuan siswa dalam mengungkapkan pendapat mereka secara lisan, serta kurangnya konsentrasi siswa saat belajar. Meskipun demikian, interaksi antara guru dan siswa secara umum masih terlihat cukup baik. Hal tersebut dibuktikan dari respons guru ketika ada siswa yang bertanya terkait materi yang belum dipahami, serta sikap guru dalam menegur siswa yang melakukan aktivitas lain saat proses pembelajaran berlangsung.

Rendahnya kemampuan berbicara siswa tersebut disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik dan bersifat konvensional, sehingga keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran belum optimal. Artinya, guru masih menggunakan media-media yang sederhana seperti buku paket atau poster sehingga hal tersebut kurang menarik perhatian siswa secara maksimal dan mengakibatkan siswa menjadi kurang antusias dalam pembelajaran serta sering melakukan aktivitas lain yang menurut mereka menyenangkan saat proses pembelajaran. Kondisi demikian apabila dibiarkan akan berpengaruh besar terhadap pemahaman dan kemampuan peserta didik, terutama pada kemampuan berbicara pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Seperti yang telah dijelaskan di atas, keterampilan berbicara merupakan

keterampilan yang sangat penting dan harus dimiliki oleh siswa. Berbicara juga merupakan alat komunikasi seseorang yang diungkapkan dalam bentuk lisan. Jika siswa masih saja kurang dalam keterampilan berbicara, maka sulit baginya untuk berinteraksi dengan teman-temannya ataupun sulit juga baginya untuk mengeluarkan gagasan atau mengungkapkan perasaannya.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti, diperlukan beberapa perubahan serta perbaikan pada proses pembelajaran terutama pada penggunaan media pembelajaran. Salah satu alternatif yang peneliti berikan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut adalah menggunakan media pembelajaran berupa video interaktif berbasis *Quizizz*. Menurut Mayer dan Moreno, video interaktif adalah media yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan konten video melalui fitur-fitur seperti tombol navigasi, kuis, dan pilihan interaktif lainnya (Anggraini, 2025). Menurut Al-Mawaddah *quizizz* merupakan salah satu platform berbasis permainan edukatif yang banyak digunakan dalam pembelajaran karena memiliki fitur interaktif seperti kuis, real-time, skor otomatis, leaderboard, dan desain visual yang menarik (Rizkullah & Puspitarini, 2025).

Berdasarkan uraian di atas, hal inilah yang menarik dan penting untuk diteliti. Oleh karena itu, peneliti mengangkat judul “Penerapan Media Video Interaktif Berbasis *Quizizz* untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV SDN 1 Puyung Tahun Pelajaran 2025/2026”.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dalam PTK, rancangan penelitian diterapkan dalam bentuk beberapa siklus tindakan yang terdiri dari 4 tahapan, yaitu (perencanaan), (pelaksanaan), (observasi), dan (refleksi). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan desain atau model penelitian Kemmis dan McTaggart. Alasan peneliti menggunakan desain Kemmis dan McTaggart yaitu karena mudah dipahami oleh peneliti, siklusnya yang sistematis dan jelas sehingga membantu peneliti melakukan penelitian dengan lebih terstruktur dan model ini berfokus pada perubahan dan perbaikan praktek pembelajaran.

Teknik atau instrumen pengumpulan data pada penelitian ini meliputi wawancara, observasi, dan tes lisan. Menurut Yusuf, wawancara adalah salah satu metode pengumpulan data penelitian yang banyak digunakan peneliti. Wawancara merupakan suatu proses interaksi antara pewawancara dengan subyek yang diwawancarai melalui komunikasi langsung (akbar iskandar et al., 2023). Dalam prosedur ini peneliti melakukan wawancara langsung kepada target penelitian yaitu wali kelas IV SDN 1 Puyung, peneliti memberikan beberapa pertanyaan yang sudah peneliti cantumkan di pedoman wawancara terkait topik utama dari penelitian ini, dari wawancara ini peneliti bisa menggali informasi terkait bahan penelitian. Observasi dilakukan dengan menggunakan

lembar observasi untuk mengamati keterlaksanaan proses belajar mengajar, yaitu interaksi antara guru dengan siswa. Lembar observasi diberikan kepada observer sebelum proses pembelajaran dimulai. Kemudian observer mengisi lembar observer tersebut pada saat proses pembelajaran berlangsung. Kemudian tes digunakan untuk mengumpulkan data mengenai tingkat kemampuan pada keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Tes yang digunakan peneliti adalah tes lisan.

Analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Data tentang aktivitas belajar siswa dianalisis secara deskriptif kualitatif. Indikator aktivitas belajar siswa yang diamati sebanyak 6 indikator, dan setiap indikator memiliki 3 deskriptor. Sedangkan data kuantitatif digunakan untuk menghidung hasil tes evaluasi keterampilan berbicara siswa dan juga menghitung rata-rata presentase hasil observasi selama kegiatan pembelajaran. Hasil yang diperoleh kemudian akan dibandingkan pada setiap siklusnya guna mengetahui sejauh mana keberhasilan penerapan media video interaktif berbasis Quizizz. Adapun yang menjadi indikator keberhasilan penelitian ini adalah apabila aktivitas siswa minimal berkategori aktif dan tercapainya ketuntasan belajar siswa dengan ketentuan minimal 85% siswa mencapai nilai ≥ 65 .

HASIL PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas IV dalam 2 siklus yang dimulai pada hari Kamis tanggal 2 April 2026. Penelitian ini dilakukan dalam bentuk kolaborasi antara wali kelas dan peneliti. Di mana wali kelas bertindak sebagai pengajar atau pelaku tindakan, sedangkan peneliti bertindak sebagai observer atau pengamat. Adapun penjabaran data dari masing-masing siklus yang telah didapatkan peneliti selama penelitian sebagai berikut:

A. Siklus I

Pada siklus I ada empat tahapan yang akan dilakukan selama proses penelitian berlangsung yaitu, tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi, dan tahap refleksi.

1. Tahap Perencanaan

Sebelum melakukan penelitian pada siklus I, peneliti dan guru terlebih dahulu mempersiapkan perangkat pembelajaran yang akan digunakan dalam pelaksanaan penelitian diantaranya modul ajar siklus 1 pertemuan pertama dan kedua, lembar observasi aktivitas guru siklus I pertemuan pertama, lembar observasi aktivitas guru siklus I pertemuan kedua, lembar observasi aktivitas siswa siklus I pertemuan kedua, instrumen penilaian evaluasi Keterampilan Berbicara siklus I, soal evaluasi Keterampilan Berbicara siklus I, media pembelajaran video interaktif berbasis *quizizz*.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan siklus I, peneliti melakukan tindakan selama 2 kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari

Kamis tanggal 02 April 2026 dan pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Senin tanggal 06 April 2026. Pada pertemuan pertama, pembelajaran diikuti oleh 22 siswa yang terdiri dari 9 laki-laki dan 13 perempuan, sedangkan pada pertemuan kedua, pembelajaran diikuti oleh 22 siswa yang terdiri dari 10 laki-laki dan 12 perempuan.

Pada tahap pelaksanaan Siklus I, proses pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan rencana yang telah disusun. Kegiatan diawali dengan tahap pendahuluan, di mana guru membuka pembelajaran, menyampaikan tujuan pembelajaran, serta memberikan motivasi kepada siswa agar lebih siap mengikuti pembelajaran. Pada kegiatan inti, guru mulai menerapkan media video interaktif berbasis Quizizz dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Siswa diarahkan untuk menyimak materi yang disajikan melalui video, kemudian dilibatkan secara aktif dalam menjawab pertanyaan atau mengikuti kuis yang terdapat dalam media tersebut. Namun, pada tahap ini masih terdapat beberapa kendala, seperti sebagian siswa yang belum aktif, masih ragu berbicara, dan belum terbiasa menggunakan media pembelajaran interaktif. Selama proses pembelajaran, guru tetap memberikan arahan, bimbingan, dan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi, meskipun keterlibatan siswa belum optimal. Pada kegiatan penutup, guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari.

Kemudian, pertemuan kedua guru dimulai dengan salam, berdoa, mengondisikan kelas, menyampaikan tujuan pembelajaran, dan mengulas kembali materi di pertemuan sebelumnya. Setelah itu, guru menampilkan video interaktif berbasis Quizizz, dan siswa dipilih secara acak untuk memainkan game-nya serta menjawab soal-soal pada media video interaktif tersebut. Setelah semua selesai, guru dan peneliti memberikan soal evaluasi keterampilan berbicara kepada masing-masing siswa. Selanjutnya, siswa menjawab setiap soal evaluasi tersebut dengan lisan di depan teman-temannya. Kemudian guru dengan peneliti melakukan penilaian berdasarkan indikator pada keterampilan berbicara. Setelah semua siswa telah di tes guru kemudian memberikan masukan dan komentar terkait proses pembelajaran hari ini dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya.

3. Tahap Observasi

Tahap observasi siklus I dengan materi “Ayo Menabung”. Pada tahap ini, peneliti/observer mengamati aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil observasi di siklus I ini menunjukkan perkembangan yang lebih baik dari sebelum diterapkan

media video interaktif berbasis Quizizz. Berikut data yang diperoleh dari siklus I:

a. Data Aktivitas Guru

Hasil Analisis Data Observasi Aktivitas Guru Siklus I			
No	Indikator / Deskriptor	Skor	
		Pertemuan I	Pertemuan II
1	Orientasi siswa pada masalah	7	10
2	Mengorganisasi siswa untuk belajar	10	8
3	Membimbing penyelidikan	7	5
4	Mengembangkan dan menyajikan hasil	8	8
5	Menganalisis dan mengevaluasi proses pembelajaran	6	10
Skor total		38	41
Skor maksimal		60	60
presentase		63,33%	68,33
Rata-rata presentase		65,83%	
Kategori		cukup	

Pada siklus I aktivitas guru diperoleh sebanyak 65,83% yang dimana nilai tersebut masuk dalam kategori cukup. Jadi dapat dikatakan bahwa aktivitas guru pada siklus I belum mencapai kategori baik. Guru perlu menguasai lagi langkah-langkah pembelajaran yang telah dirancang agar proses pembelajaran dapat berjalan maksimal dan dapat meningkat lagi pada siklus berikutnya.

b. Data Aktivitas Siswa

Hasil Analisis Data Aktivitas Siswa Siklus I			
No	Indikator / Deskriptor	Siklus I	
		Pertemuan I	Pertemuan II
1	Kesiapan peserta didik menerima materi pelajaran	7	8
2	Antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran	5	7
3	Kerjasama peserta didik ketika diskusi kelompok	6	5
4	Interaksi peserta didik dengan guru	4	7
5	Aktivitas peserta didik dalam menyimpulkan dan mempresentasikan hasil	4	7

pembelajaran		
Total Skor	26	34
Skor Maksimum	60	60
Presentase	43,33%	56,66%
Rata-rata presentase	49,99%	
Kategori	Cukup aktif	

Pada siklus I aktivitas siswa diperoleh sebanyak 49,99% yang dimana nilai tersebut masuk dalam kategori cukup aktif. Jadi dapat dikatakan bahwa aktivitas siswa pada siklus satu belum mencapai kategori aktif. Maka dari itu keaktifan siswa perlu ditingkatkan lagi agar bisa mencapai target yang telah ditentukan.

c. Data Keterampilan Berbicara Siswa

Hasil Analisis Data Evaluasi Kemampuan Berbicara Siklus I

No	Aspek yang diukur	Hasil
1	Jumlah keseluruhan siswa	25 siswa
2	Jumlah siswa yang mengikuti tes	22 siswa
3	Jumlah siswa yang tuntas	14 siswa
4	Jumlah siswa yang tidak tuntas	8 siswa
5	Nilai Tertinggi	75
6	Nilai terendah	37,5
7	Skor Total	1.387,5
8	Nilai rata-rata	63,06
9	Nilai ketuntasan klasikal	63,63%

Dari data tersebut dapat dikatakan bahwa nilai ketuntasan klasikal belum mencapai target yaitu sebesar 85%. Oleh karena itu maka perlu dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya agar bisa mencapai target yang sudah ditentukan.

4. Refleksi

Penggunaan media video interaktif berbasis Quizizz pada siklus I, pertemuan pertama dan pertemuan kedua, dengan materi ayo menabung belum menunjukkan keberhasilan yang diharapkan peneliti. Hal ini dilihat dari perolehan hasil pengamatan dan pengukuran terhadap aktivitas guru, aktivitas siswa dan juga pada kemampuan berbicara siswa. Oleh karena itu untuk dapat mencapai keberhasilan penelitian, maka diperlukannya beberapa perbaikan pada siklus II. Perbaikan ini dilakukan berdasarkan hasil refleksi pendidik bersama peneliti dengan memperhatikan hasil yang telah dicapai pada siklus I.

B. Siklus II

Adapun tahapan yang dilakukan pada siklus II sama dengan tahapan pada siklus I. Berikut merupakan tahapan-tahapan pada siklus II:

1. Tahap Perencanaan

Sebelum melaksanakan penelitian di tahap perencanaan peneliti dan guru terlebih dahulu menyiapkan modul ajar siklus II pertemuan pertama dan modul ajar siklus II pertemuan kedua, lembar observasi aktivitas guru siklus II pertemuan pertama, lembar observasi aktivitas siswa siklus II pertemuan pertama, lembar observasi aktivitas guru siklus II pertemuan kedua, lembar observasi aktivitas siswa siklus II pertemuan kedua, instrumen penilaian evaluasi Keterampilan Berbicara siklus II, soal evaluasi Keterampilan Berbicara siklus II dan media pembelajaran video interaktif berbasis *quizizz*.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap siklus II peneliti melakukan tindakan selama dua kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin, 13 April 2026 dan pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Kamis, 16 April 2026. Pada pertemuan pertama diikuti oleh 22 siswa yang terdiri dari 9 laki-laki dan 13 perempuan, sedangkan pada pertemuan kedua diikuti oleh 24 siswa yang terdiri dari 11 laki-laki dan 13 perempuan.

Pada tahap pelaksanaan Siklus II, proses pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan perencanaan yang telah disusun dengan mengacu pada hasil refleksi Siklus I. Guru memulai pembelajaran dengan kegiatan pendahuluan seperti membuka pelajaran, menyampaikan tujuan pembelajaran, serta memotivasi siswa agar lebih aktif. Pada kegiatan inti, guru menerapkan media video interaktif berbasis *Quizizz* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Siswa diarahkan untuk memperhatikan materi yang disajikan melalui video interaktif, kemudian berpartisipasi aktif dalam menjawab pertanyaan dan kuis yang tersedia. Guru juga memberikan bimbingan, arahan, serta kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan pendapat dan berlatih berbicara di depan kelas. Selama proses pembelajaran berlangsung, guru berupaya meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa dengan menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Pada kegiatan penutup, guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran hari ini.

Kemudian pertemuan kedua guru memulai dengan salam, berdo'a, mengkondisikan kelas, menyampaikn tujuan pembelajaran dan mengulas kembali materi dipertemuan sebelumnya. Setelah itu, guru menampilkan video interaktif berbasis *Quizizz*, dan siswa dipilih secara acak untuk memainkan game serta menjawab soal-soal dalam video tersebut. Setelah semua selesai, guru dan peneliti memberikan soal evaluasi keterampilan berbicara kepada masing-masing siswa. Selanjutnya, siswa menjawab setiap soal evaluasi tersebut secara lisan di hadapan teman-temannya. Kemudian guru dengan peneliti

melakukan penilaian berdasarkan indikator pada keterampilan berbicara. Setelah semua siswa telah dites, guru kemudian memberikan masukan dan komentar terkait proses pembelajaran hari ini serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengajukan pertanyaan.

3. Tahap Observasi

Tahap observasi siklus I dengan materi “Pentingnya Air bagi Tubuh Kita”. Pada tahap ini, peneliti/observer mengamati aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil observasi pada siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan siklus I. Berikut data yang diperoleh dari siklus I:

a. Data Aktivitas Guru

Data Analisis Data Observasi Aktivitas Guru Siklus II

No	Indikator / Deskriptor	Skor	
		Pertemuan I	Pertemuan II
1	Orientasi siswa pada masalah	12	12
2	Mengorganisasi siswa untuk belajar	12	9
3	Membimbing penyelidikan	11	6
4	Mengembangkan dan menyajikan hasil	12	9
5	Menganalisis dan mengevaluasi proses pembelajaran	11	12
Skor total		58	48
Skor maksimal		60	60
presentase		96,66%	80%
Rata-rata presentase		88,33%	
Kategori		Baik	

Rata-rata aktivitas guru pada siklus II sebesar 83,33%, yang termasuk dalam kategori baik. Jadi dapat dikatakan bahwa aktivitas guru pada siklus II sudah mencapai kategori baik atau sudah mencapai hasil yang diharapkan.

b. Data Aktivitas Siswa

Hasil Analisis Data Aktivitas Siswa Siklus II

No	Indikator / Deskriptor	Siklus I	
		Pertemuan I	Pertemuan II
1	Kesiapan peserta didik menerima materi pelajaran	12	12
2	Antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran	8	10
3	Kerjasama peserta didik ketika diskusi kelompok	9	5

4	Interaksi peserta didik dengan guru	9	10
5	Aktivitas peserta didik dalam menyimpulkan dan mempresentasikan hasil pembelajaran	7	10
Total Skor		45	47
Skor Maksimum		60	60
Presentase		75%	78,33%
Rata-rata presentase		76,66%	
Kategori		Aktif	

Rata-rata aktivitas siswa pada siklus II sebesar 76,66%. Nilai rata-rata tersebut masuk dalam kategori aktif, artinya aktivitas siswa pada siklus II sudah mencapai kategori aktif atau sudah mencapai hasil yang diharapkan dalam penelitian ini.

c. Data Keterampilan Berbicara Siswa

Hasil Analisis Data Evaluasi Kemampuan Berbicara Siklus II

No	Aspek yang diukur	Hasil
1	Jumlah keseluruhan siswa	25 siswa
2	Jumlah siswa yang mengikuti tes	24 siswa
3	Jumlah siswa yang tuntas	21 siswa
4	Jumlah siswa yang tidak tuntas	3 siswa
5	Nilai Tertinggi	93,75
6	Nilai terendah	62,5
7	Skor Total	1.875
8	Nilai rata-rata	78,12
9	Nilai ketuntasan klasikal	87,5%

Dari data tersebut dapat dikatakan bahwa nilai ketuntasan klasikal sudah mencapai target yang diharapkan, yaitu sebesar 85%. Jadi, dapat dikatakan bahwa hasil evaluasi keterampilan berbicara siswa pada siklus II sudah melampaui ketuntasan klasikal yang diinginkan, dan penelitian ini sudah mencapai target keberhasilan.

4. Refleksi

Berdasarkan hasil refleksi siklus II, penelitian ini ternyata sudah mencapai hasil yang diharapkan, bahkan sudah mencapai hasil yang memuaskan. Hal ini membuktikan bahwa semua rencana perbaikan berhasil mengatasi kekurangan yang terjadi pada siklus I. Guru harus lebih meningkatkan kemampuan siswa dalam keterampilan berbicara, atau sekurang-kurangnya memenuhi kriteria keberhasilan penelitian ini. Jadi, dari semua data yang telah diperoleh pada siklus II dan sudah mencapai target keberhasilan penelitian, maka penelitian ini tidak perlu

dilanjutkan lagi pada siklus berikutnya dan dapat dikatakan bahwa penelitian ini diberhentikan sampai pada siklus II.

PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan sesuai dengan prosedur penelitian tindakan kelas yang telah ditetapkan, yaitu diawali dengan tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi, dan diakhiri dengan tahap refleksi. Penelitian ini berfokus pada penerapan media video interaktif berbasis Quizizz untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SDN 1 Puyung.

Berdasarkan data hasil penelitian yang diperoleh selama proses pembelajaran berlangsung, yang dimulai dari siklus I dan siklus II, terlihat adanya peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas IV setelah diterapkannya media video interaktif berbasis Quizizz. Peningkatan ini dapat dilihat dari nilai rata-rata yang diperoleh siswa dan guru, mulai dari nilai aktivitas guru dan aktivitas siswa hingga nilai keterampilan berbicara siswa. Penelitian yang dilaksanakan selama dua siklus ini menghasilkan hasil akhir yang sangat memuaskan. Adapun hasil penelitian pada siklus I menunjukkan bahwa ketuntasan keterampilan berbicara siswa mencapai 63,63%. Dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa ketuntasan yang diharapkan belum mencapai target, yaitu sebesar 85%. Kemudian, perhitungan nilai rata-rata hasil tes evaluasi keterampilan berbicara siswa pada siklus I dilakukan dengan cara membagi skor total seluruh siswa (1.387,5) dengan jumlah siswa yang mengikuti tes sebanyak 22 siswa, sehingga diperoleh nilai sebesar 63,06. Demikian juga, hasil analisis pada aktivitas guru diperoleh nilai rata-rata sebesar 65,85% dengan kategori cukup, sedangkan hasil analisis pada aktivitas siswa yaitu sebesar 49,99% dengan kategori cukup aktif.

Pada siklus I, peningkatan keterampilan berbicara siswa belum dinyatakan berhasil dan belum mencapai target penelitian. Hal ini disebabkan oleh penggunaan media video interaktif berbasis Quizizz dalam pembelajaran, khususnya untuk meningkatkan keterampilan berbicara, yang merupakan pengalaman pertama bagi guru dan siswa, sehingga pembelajaran pada siklus I belum optimal. Pada siklus I, guru masih belum menguasai langkah-langkah model pembelajaran PBL yang digunakan. Guru juga masih terlihat bingung terkait penggunaan media video interaktif berbasis Quizizz, sehingga saat mengaplikasikan media tersebut, guru masih kebingungan. Tidak jauh berbeda dengan siswa, pada siklus I pertemuan pertama, siswa terlihat cukup sulit untuk dikondisikan. Kemudian, mereka masih terlihat bingung dengan alur pembelajaran meskipun sudah dijelaskan. Saat proses pembelajaran berlangsung, siswa masih terlihat kurang fokus sehingga mengakibatkan mereka kurang memahami materi serta kegiatan selama pembelajaran. Namun, peningkatan aktivitas siswa dan guru mulai terlihat pada pertemuan kedua siklus I. Di sini, guru sudah lebih menguasai alur pembelajaran dan mulai memahami penggunaan media video interaktif berbasis Quizizz. Pada

pertemuan kedua siklus I, aktivitas siswa mulai terlihat lebih aktif dibandingkan dengan pertemuan pertama. Dari kekurangan-kekurangan pada siklus I ini, kemudian menjadi bahan refleksi antara peneliti dan guru agar pada siklus berikutnya kekurangan-kekurangan tersebut dapat diperbaiki, sehingga proses pembelajaran dapat memperoleh hasil yang lebih maksimal.

Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, terlihat adanya peningkatan yang cukup signifikan pada hasil data yang diperoleh pada siklus I. Pada siklus II, siswa terlihat semakin aktif dan berani dalam menyampaikan pendapat. Terlihat interaksi antara guru dan siswa semakin baik, begitu pun interaksi antara siswa dengan siswa juga semakin aktif. Ketika melakukan kegiatan diskusi, mereka saling membantu dan aktif bertanya saat diberi bimbingan oleh guru. Pada hasil analisis evaluasi kemampuan berbicara siswa siklus II diperoleh nilai ketuntasan sebesar 87,5%. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berbicara siswa sudah mencapai target yang diinginkan. Kemudian, untuk nilai rata-rata hasil evaluasi keterampilan berbicara siswa, dengan skor total seluruh siswa sebesar 1.875 dan jumlah siswa yang mengikuti tes sebanyak 24 siswa, didapatkan nilai rata-rata sebesar 78,12.

Adapun, hasil aktivitas guru dan siswa juga mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Pada pertemuan pertama, skor total yang diperoleh guru sebesar 58 dengan persentase 96,66%, dan pada pertemuan kedua diperoleh sebesar 48 dengan persentase 80%, dengan skor maksimum yang digunakan sebesar 60. Hasil rata-rata persentase dari pertemuan pertama dan kedua menunjukkan nilai aktivitas guru sebesar 88,33% yang termasuk dalam kategori baik. Begitu pula dengan hasil analisis aktivitas siswa, pada pertemuan pertama skor total yang didapatkan sebesar 45 dengan persentase 75%, dan pada pertemuan kedua didapatkan sebesar 47 dengan persentase 78,33%, dengan skor maksimal yang digunakan sebesar 60. Hasil rata-rata persentase dari pertemuan pertama dan kedua menunjukkan nilai aktivitas siswa sebesar 76,66% yang termasuk dalam kategori aktif.

Peningkatan yang terjadi dari siklus I ke siklus II membuktikan bahwa kekurangan pada siklus I berhasil diperbaiki pada siklus II. Hal ini juga menunjukkan bahwa penggunaan media video interaktif berbasis Quizizz dapat membantu meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Selain itu, media video interaktif berbasis Quizizz juga sangat membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian ini secara langsung berkaitan dengan rumusan masalah yang sudah dijabarkan, yaitu untuk mengetahui bagaimana meningkatkan keterampilan berbicara melalui penerapan media video interaktif berbasis Quizizz. Data yang diperoleh juga sudah mencapai tujuan penelitian ini, yaitu meningkatkan keterampilan berbicara melalui penerapan media video interaktif berbasis Quizizz.

Hasil penelitian yang didapatkan didukung dan sejalan dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Dewi Nurul Zanah et al., yang menyatakan

bahwa penggunaan media video interaktif dalam pembelajaran keterampilan berbicara memberikan dampak positif. Aktivitas dan semangat peserta didik meningkat, tugas-tugas dikerjakan dengan baik, dan kemampuan serta keterampilan berbicara siswa juga terlihat meningkat (Zanah et al., 2023). Kemudian, penelitian Nur Annisa et al. Juga dikatakan bahwa penerapan media video interaktif berpengaruh terhadap keterampilan berbicara siswa; hal ini terlihat dari antusiasme siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil observasi penelitian Nur Annisa et al. Menunjukkan banyak siswa yang mulai antusias, termotivasi, dan aktif mengikuti pembelajaran, serta tidak lagi merasa malu dan takut dalam mengungkapkan pendapat sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya (Nur Annisa). Penelitian ini mendapatkan temuan yang sama dengan penelitian sebelumnya, di mana kesamaan ini terlihat pada peningkatan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, sehingga siswa menjadi lebih aktif dan berani berbicara. Dengan demikian, temuan pada penelitian ini dapat memperkuat temuan-temuan pada penelitian sebelumnya terkait efektivitas penggunaan media interaktif dalam meningkatkan keterampilan berbicara, sekaligus menunjukkan bahwa integrasi media video interaktif dengan Quizizz dapat memberikan hasil yang optimal bagi keterampilan berbicara siswa.

Penggunaan media video interaktif berbasis *Quizizz* ini mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan tidak membosankan. Ketika siswa diberikan stimulus berupa video interaktif, mereka menjadi lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini juga berdampak pada keberanian dan rasa percaya diri siswa dalam mengemukakan pendapat dan gagasan serta dapat meningkatkan keaktifan mereka dalam menjawab soal-soal kuis. Pernyataan ini sejalan dengan pendapat Dewi yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan memiliki potensi yang baik untuk dijadikan media pembelajaran yang efektif karena dapat merangsang komponen visual dan verbal. Quizizz juga memungkinkan siswa saling bersaing sehingga memotivasi mereka untuk terlibat secara aktif selama proses pembelajaran (M. Andri Adityawarman, Meini Sondang, Lilik Hanifah. Dalam era digital saat ini, media pembelajaran interaktif telah menjadi aspek penting dalam pendidikan. Media ini tidak hanya mencakup perangkat keras dan lunak, tetapi juga bagaimana interaksi antara guru dan siswa, maupun interaksi siswa dengan siswa lainnya. Penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif, seperti Quizizz, terbukti efektif dalam meningkatkan perkembangan kognitif siswa. Di mana penggunaan media interaktif membuat siswa lebih mudah terlibat dalam proses pembelajaran, sekaligus membantu siswa mencapai hasil belajar dan meningkatkan keterampilan. Hal ini sejalan dengan pemikiran bahwa pendidikan berkualitas harus mencakup penggunaan teknologi yang sesuai agar siswa dapat belajar dengan cara yang mereka anggap menarik (Rozie, 2025).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data yang telah diperoleh selama penelitian pada siklus I dan siklus II, peneliti menyimpulkan bahwa penerapan media video interaktif berbasis Quizizz dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SDN 1 Puyung. Hasil evaluasi keterampilan berbicara pada siklus I adalah 63,63%, dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 14 siswa dari 22 siswa yang mengikuti tes. Kemudian, hasil evaluasi keterampilan berbicara pada siklus II adalah 87,5%, dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 21 siswa dari 24 siswa yang mengikuti tes. Terdapat peningkatan hasil keterampilan berbicara siswa dari siklus I ke siklus II sebesar 23,87%. Keberhasilan penggunaan media video interaktif berbasis Quizizz ini juga terlibat dari hasil observasi terhadap aktivitas guru dan siswa. Pada siklus I, observasi aktivitas guru memperoleh hasil sebesar 65,33%, sedangkan aktivitas siswa sebesar 49,99%. Aktivitas guru dan siswa ini meningkat pada siklus II, di mana aktivitas guru memperoleh hasil sebesar 88,33% dan aktivitas siswa memperoleh hasil sebesar 76,66%. Berdasarkan hasil yang diperoleh, peneliti menyatakan bahwa media video interaktif berbasis Quizizz dapat membantu mengatasi rendahnya keterampilan berbicara siswa. Media video interaktif berbasis Quizizz ini tidak hanya membantu siswa meningkatkan keterampilan berbicara, tetapi juga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan.

REFERENSI

- Al, A. Iskandar Et Al. (2023). *Dasar Metode Penelitian*. Cendikiawan Inovasi Digital Indonesia.
- Al, I. Z. Et Al. (2024). *Spektrum Pembelajaran Bahasa Di Era Merdeka Belajar*. Cahaya Ghani Recovery.
- Anggraini, N. (2025). *Inovasi Media Pembelajaran Pendekatan Visual, Digital, Dan Interaktif*. Cv. Dunia Penerbitan Buku.
- M. Andri Adityawarman, Meini Sondang, Lilik Hanifah, Lusiana Dewi Kusumayati. (2022). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Untuk Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran. *Jurnal Penelitian Politeknik Penerbangan Surabaya*, 7(1), 24–36.
<https://doi.org/10.46491/jp.v7i1.840>
- Nur Anisa, Andi Adam, R. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Iv B Upt Spf Sd Inpres Borong Kota Makassar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah Pgsd Fkip Universitas Mandiri*, 11, 258–275.
<https://doi.org/10.36989/Didaktik.V11i02.6203>
- Rizkullah, M. F., & Puspitarini, D. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran “Quizizz” Dalam Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Journal Basicedu*, 9(4), 860–867.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.V9i4.10201>
- Rozie, A. Susi P., Dan Facrur. (2025). *Media Pembelajaran Interaktif Berbasis*

Platform Online Di Sekolah Dasar. Eureka Media Aksara.
Zanah, D. N., Putri, C., Melati, I. I., Guru, P. P., & Madiun, U. P. (2023).
*Penggunaan Media Video Interaktif Untuk Meningkatkan Keterampilan
Berbicara Bahasa Indonesia Dengan Model Discovery*. 4(2), 592–598.
<https://doi.org/10.37985/Jer.V4i2.213>