



Penggunaan Quiz Edukatif Sebagai Inovasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Ekosistem

Siska Sari^{1*}, Sulystiowati²

¹⁻²Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Palangka Raya, Indonesia

*Penulis Korespondensi: siskasarisaja123@gmail.com

Abstract. *The use of innovative learning media is important in improving students' understanding of ecosystem concepts in elementary science learning. However, science learning activities in elementary schools are still dominated by conventional teaching methods, causing students to become less active during lessons. This study aims to analyze the use of educational quizzes as a learning innovation to improve students' understanding of ecosystem concepts. This research employed a descriptive qualitative approach. Data collection techniques were conducted through observation, interviews, documentation, and analysis of student quiz results. The findings indicate that educational quizzes were able to increase students' enthusiasm, participation, concentration, and understanding of ecosystem materials such as food chains, food webs, producers, consumers, and decomposers. Students became more active in answering questions and showed higher motivation during the learning process. Educational quizzes also helped teachers evaluate students' understanding more effectively and interactively. Therefore, educational quizzes can be used as an effective and enjoyable learning innovation to improve students' understanding of ecosystem concepts in elementary science learning.*

Keywords: *Ecosystem; Educational Quiz; Elementary School; Learning Innovation; Science Learning.*

Abstrak. Penggunaan media pembelajaran inovatif sangat penting dalam meningkatkan pemahaman konsep ekosistem pada pembelajaran IPA di sekolah dasar. Namun, pembelajaran IPA masih sering dilakukan secara konvensional sehingga siswa kurang aktif dan mudah merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan quiz edukatif sebagai inovasi pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep ekosistem siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan analisis hasil quiz siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan quiz edukatif mampu meningkatkan antusias, partisipasi, konsentrasi, serta pemahaman siswa terhadap materi ekosistem seperti rantai makanan, jaring-jaring makanan, produsen, konsumen, dan dekomposer. Siswa menjadi lebih aktif dalam menjawab pertanyaan dan lebih semangat mengikuti pembelajaran. Selain itu, penggunaan quiz edukatif membantu guru melakukan evaluasi pembelajaran secara lebih efektif dan menyenangkan. Dengan demikian, quiz edukatif dapat digunakan sebagai inovasi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep ekosistem pada pembelajaran IPA di sekolah dasar.

Kata Kunci: Ekosistem; Inovasi Pembelajaran; Pembelajaran IPA; Quiz Edukatif; Sekolah Dasar.

1. LATAR BELAKANG

Pembelajaran IPA di sekolah dasar memiliki peran penting dalam membantu siswa memahami lingkungan sekitar dan hubungan antar makhluk hidup dalam suatu ekosistem (Trianto, 2018). Materi ekosistem menjadi salah satu materi penting karena berkaitan langsung dengan kehidupan sehari-hari siswa. Melalui pembelajaran ekosistem, siswa diharapkan mampu memahami hubungan antara produsen, konsumen, dan dekomposer dalam menjaga keseimbangan lingkungan (Susanto, 2020).

Pembelajaran IPA yang baik harus mampu menciptakan pengalaman belajar yang aktif dan bermakna bagi siswa. Guru tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga perlu menciptakan suasana belajar yang menarik agar siswa lebih mudah memahami konsep

pembelajaran (Majid, 2021). Namun demikian, proses pembelajaran IPA di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala. Pembelajaran masih cenderung menggunakan metode ceramah sehingga siswa kurang terlibat aktif selama proses pembelajaran berlangsung (Hamalik, 2019). Kondisi tersebut menyebabkan siswa mudah merasa bosan dan kurang memahami konsep pembelajaran secara mendalam. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif juga menjadi salah satu faktor rendahnya pemahaman siswa terhadap materi IPA (Arsyad, 2020). Pembelajaran yang monoton menyebabkan siswa kurang termotivasi dalam belajar sehingga hasil belajar siswa belum optimal (Djamarah, 2018).

Perkembangan teknologi pendidikan memberikan peluang bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif. Salah satu inovasi pembelajaran yang dapat digunakan adalah quiz edukatif berbasis permainan interaktif. Penggunaan quiz edukatif mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan karena siswa belajar sambil bermain (Daryanto, 2021). Penggunaan quiz edukatif juga dapat membantu guru dalam meningkatkan partisipasi siswa selama pembelajaran berlangsung. Melalui quiz interaktif, siswa menjadi lebih fokus, aktif menjawab pertanyaan, dan lebih mudah memahami materi pembelajaran (Sanjaya, 2020). Selain itu, penggunaan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga siswa lebih bersemangat mengikuti pembelajaran (Uno, 2020). Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan suatu inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep ekosistem secara lebih aktif dan menyenangkan. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis penggunaan quiz edukatif dalam meningkatkan pemahaman konsep ekosistem siswa sekolah dasar.

2. KAJIAN TEORITIS

Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar

Pembelajaran IPA merupakan proses pembelajaran yang bertujuan membantu siswa memahami fenomena alam dan lingkungan sekitar secara ilmiah (Trianto, 2018). Pada jenjang sekolah dasar, pembelajaran IPA tidak hanya menekankan penguasaan teori, tetapi juga pengembangan kemampuan berpikir kritis, keterampilan proses, dan sikap ilmiah siswa (Susanto, 2020). Menurut Majid (2021), pembelajaran IPA yang efektif harus mampu menciptakan pengalaman belajar yang aktif dan bermakna bagi siswa. Oleh karena itu, guru perlu menggunakan strategi dan media pembelajaran yang inovatif agar siswa lebih mudah memahami konsep pembelajaran.

Quiz Edukatif dalam Pembelajaran

Quiz edukatif merupakan media pembelajaran berbasis permainan interaktif yang digunakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran (Daryanto, 2021). Penggunaan quiz edukatif dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa lebih aktif dan termotivasi dalam belajar. Arsyad (2020) menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan perhatian dan konsentrasi siswa selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, penggunaan quiz edukatif juga dapat membantu guru melakukan evaluasi pembelajaran secara lebih cepat dan efektif. Menurut Uno (2020), penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa karena siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, quiz edukatif menjadi salah satu inovasi pembelajaran yang dapat diterapkan pada pembelajaran IPA di sekolah dasar.

Pemahaman Konsep Ekosistem

Ekosistem merupakan hubungan timbal balik antara makhluk hidup dengan lingkungannya (Susanto, 2020). Materi ekosistem meliputi rantai makanan, jaring-jaring makanan, produsen, konsumen, herbivora, karnivora, omnivora, dan dekomposer. Sudjana (2021) menjelaskan bahwa pemahaman konsep sangat penting dalam pembelajaran IPA karena siswa tidak hanya dituntut menghafal materi, tetapi juga memahami hubungan antar konsep dalam kehidupan sehari-hari.

Penelitian Terdahulu

Penelitian yang dilakukan oleh Daryanto (2021) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa menjadi lebih aktif dan lebih mudah memahami materi pembelajaran. Penelitian lain yang dilakukan oleh Arsyad (2020) menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan perhatian dan konsentrasi siswa dalam belajar. Penggunaan media interaktif membantu siswa memahami materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Selain itu, penelitian Susanto (2020) menunjukkan bahwa pembelajaran IPA memerlukan media yang mampu membantu siswa memahami konsep secara kontekstual dan menyenangkan. Penggunaan media pembelajaran inovatif dapat meningkatkan hasil belajar dan pemahaman siswa terhadap materi IPA. Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan quiz edukatif memiliki potensi besar dalam meningkatkan pemahaman konsep ekosistem siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji penggunaan quiz edukatif sebagai inovasi pembelajaran IPA.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian deskriptif. Penelitian dilakukan untuk mengetahui penggunaan quiz edukatif sebagai inovasi pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman konsep ekosistem siswa sekolah dasar. Pendekatan kuantitatif digunakan karena penelitian berfokus pada hasil jawaban siswa terhadap soal quiz edukatif yang diberikan selama proses pembelajaran berlangsung (Sugiyono, 2022). Penelitian dilaksanakan di MIS Muslimat NU pada pembelajaran IPA materi ekosistem. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V sekolah dasar yang mengikuti pembelajaran IPA. Sampel penelitian terdiri dari siswa kelas V yang berjumlah 30 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik purposive sampling karena sampel dipilih berdasarkan kebutuhan penelitian dan kesesuaian dengan materi pembelajaran yang diteliti (Arikunto, 2020).

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengetahui aktivitas siswa selama pembelajaran menggunakan quiz edukatif berlangsung. Tes digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman konsep ekosistem siswa melalui soal pilihan ganda yang berkaitan dengan rantai makanan, jaring-jaring makanan, produsen, konsumen, herbivora, karnivora, dan dekomposer. Wawancara dilakukan kepada guru dan siswa untuk mengetahui tanggapan terhadap penggunaan quiz edukatif dalam pembelajaran IPA. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data berupa foto kegiatan pembelajaran dan hasil jawaban siswa selama penelitian berlangsung (Hamalik, 2019).

Instrumen penelitian berupa lembar observasi, pedoman wawancara, dan soal quiz edukatif berbentuk pilihan ganda. Instrumen penelitian terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya. Hasil pengujian menunjukkan bahwa instrumen penelitian dinyatakan valid dan reliabel sehingga layak digunakan dalam penelitian. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung hasil persentase jawaban siswa dan tingkat pemahaman konsep ekosistem setelah penggunaan quiz edukatif. Data hasil observasi dan wawancara dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Miles, 2014). Analisis hasil tes siswa dilakukan menggunakan rumus persentase untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam memahami materi ekosistem (Sudjana, 2021). Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran menggunakan quiz edukatif berbasis permainan interaktif. Dalam model tersebut, guru memberikan materi pembelajaran terlebih dahulu, kemudian siswa menjawab soal quiz edukatif secara individu maupun kelompok. Hasil

jawaban siswa digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman konsep ekosistem setelah penggunaan quiz edukatif dalam pembelajaran IPA.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V Madrasah Ibtidaiyah (MI) Muslimat Nahdlatul Ulama (NU) dengan fokus pada penggunaan quiz edukatif dalam meningkatkan pemahaman konsep ekosistem siswa pada pembelajaran IPA. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi kegiatan pembelajaran, tes hasil belajar, serta wawancara dengan guru dan siswa sehingga data yang diperoleh bersifat triangulatif dan saling melengkapi. Proses penelitian berlangsung selama pembelajaran IPA materi ekosistem dengan mengamati aktivitas siswa, keterlibatan dalam menjawab quiz edukatif, serta respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif.

Penggunaan Quiz Edukatif dalam Pembelajaran Konsep Ekosistem

Berdasarkan hasil observasi selama proses pembelajaran, penggunaan quiz edukatif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Quiz diberikan dalam bentuk soal pilihan ganda yang berkaitan dengan rantai makanan, jaring-jaring makanan, produsen, konsumen, herbivora, dan dekomposer. Siswa terlihat lebih antusias ketika mengikuti pembelajaran menggunakan quiz dibandingkan pembelajaran biasa yang hanya menggunakan metode ceramah (Hamalik, 2019). Pada pelaksanaan pembelajaran, guru memberikan pertanyaan secara interaktif kepada siswa. Siswa kemudian menjawab soal melalui kegiatan quiz edukatif yang dilakukan secara individu maupun kelompok. Kegiatan tersebut membuat siswa lebih fokus dan terlibat aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Tabel 1. Hasil Observasi Aktivitas Siswa.

No	Aspek yang diamati	Hasil observasi
1	Keaktifan siswa	Meningkat
2	Partisipasi siswa	Baik
3	Antusias belajar	Tinggi
4	Konsentrasi belajar	Meningkat
5	Interaksi siswa	Aktif

Sumber: Hasil Observasi Penelitian, 2026.



Gambar 1. Menunjukkan antusias belajar siswa.

Berdasarkan tabel tersebut terlihat bahwa penggunaan quiz edukatif mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa. Siswa menjadi lebih aktif menjawab pertanyaan dan lebih fokus selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat membantu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan tidak monoton (Rusman, 2021).

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Sanjaya, (2020) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, Slameto (2019) menjelaskan bahwa suasana belajar yang menyenangkan dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.

Pengaruh Penggunaan Quiz Edukatif terhadap Pemahaman Konsep Ekosistem Siswa

Berdasarkan hasil quiz siswa, penggunaan quiz edukatif menunjukkan pengaruh positif terhadap pemahaman konsep ekosistem siswa sekolah dasar. Sebagian besar siswa mampu menjawab soal dengan benar, terutama pada materi rantai makanan, produsen, herbivora, dan peran dekomposer dalam ekosistem.

Tabel 2. Hasil Pemahaman Siswa terhadap Materi Ekosistem.

No	Materi	Hasil Pemahaman
1	Rantai Makanan	Baik
2	Produsen dan Konsumen	Baik
3	Herbivora dan Karnivora	Baik
4	Jaring-jaring makanan	Cukup Baik
5	Dekomposer	Baik

Sumber: Hasil Quiz Siswa, 2026.

Berdasarkan hasil quiz, sebagian besar siswa mampu menjawab soal dengan benar. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan quiz edukatif membantu siswa memahami materi secara lebih mudah dan menyenangkan. Pembelajaran berbasis permainan membuat siswa

lebih tertarik untuk belajar sehingga proses penerimaan materi menjadi lebih optimal (Suprijono, 2020).

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa siswa lebih percaya diri ketika menjawab pertanyaan selama pembelajaran berlangsung. Siswa terlihat tidak takut melakukan kesalahan dan lebih aktif menyampaikan jawaban dibandingkan sebelum penggunaan quiz edukatif. Kondisi ini menunjukkan bahwa quiz edukatif tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga meningkatkan keberanian dan partisipasi siswa dalam pembelajaran (Uno, 2020).

Hasil penelitian ini diperkuat oleh penelitian Arsyad (2020) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan perhatian dan konsentrasi siswa selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, penelitian Susanto (2020) juga menjelaskan bahwa pembelajaran IPA membutuhkan media yang mampu membantu siswa memahami konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Dengan demikian, penggunaan quiz edukatif terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep ekosistem siswa sekolah dasar. Penggunaan media pembelajaran interaktif mampu menciptakan pembelajaran IPA yang lebih menarik, aktif, dan bermakna bagi siswa.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan quiz edukatif sebagai inovasi pembelajaran mampu meningkatkan aktivitas dan pemahaman konsep ekosistem siswa sekolah dasar. Penggunaan quiz edukatif membuat siswa lebih aktif, fokus, dan antusias selama proses pembelajaran berlangsung.

Selain itu, hasil quiz siswa menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu memahami materi rantai makanan, produsen, konsumen, herbivora, karnivora, jaring-jaring makanan, dan dekomposer dengan baik. Dengan demikian, quiz edukatif dapat digunakan sebagai media pembelajaran inovatif dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar.

DAFTAR REFERENSI

- Arikunto, S. (2020). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2020). *Media pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Bloom, B. S. (1956). *Taxonomy of educational objectives: The classification of educational goals*. Longmans.
- Bruner, J. S. (1960). *The process of education*. Harvard University Press.
<https://doi.org/10.4159/9780674028999>
- Creswell, J. W. (2020). *Educational research: Planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research*. Pearson.

- Daryanto. (2021). *Media pembelajaran inovatif*. Gava Media.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2018). *Belajar dan pembelajaran*. Rineka Cipta.
- Djamarah, S. B. (2018). *Psikologi belajar*. Rineka Cipta.
- Gagné, R. M. (1985). *The conditions of learning*. Holt, Rinehart and Winston.
- Hamalik, O. (2019). *Proses belajar mengajar*. Bumi Aksara.
- Kunandar. (2013). *Penelitian tindakan kelas*. Rajawali Pers.
- Majid, A. (2021). *Strategi pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (2014). *Qualitative data analysis*. Sage.
- Nurdiyantoro, B. (2010). *Penilaian pembelajaran bahasa*. BPFE.
- Piaget, J. (2020). *The psychology of the child*. Basic Books.
- Rusman. (2021). *Model-model pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Sanjaya, W. (2020). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Kencana.
- Slameto. (2019). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Sudjana, N. (2021). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian pendidikan*. Alfabeta.
- Suprijono, A. (2020). *Cooperative learning: Teori dan aplikasi PAIKEM*. Pustaka Pelajar.
- Susanto, A. (2020). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Prenadamedia Group.
- Trianto. (2018). *Model pembelajaran terpadu*. Bumi Aksara.
- Uno, H. B. (2020). *Model pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Winkel, W. S. (2019). *Psikologi pengajaran*. Grasindo.