

Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Quiziz Pada Pelajaran IPAS Kelas V

Suliaty Annisa, Siti Halimatus Sakdiyah*, Dwi Ma'rifatika

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia
Email: suliatyannisa@gmail.com, halimatus@unikama.ac.id,*
dwisananrejo@gmail.com

Abstract: *Understanding the surrounding environment to students needs to be introduced and known by students. Fun learning will also foster student learning motivation so that learning outcomes can be achieved. The purpose of this study was to improve student learning outcomes at SD Negeri Gadang 2 in the subject of Social Sciences by using the Quiziz Website. The method used was classroom action research consisting of pre-cycle, cycle 1 and cycle 2. In the pre-cycle, students were given conventional learning, while in cycles 1 and 2, students were given evaluations using Quiziz. Therefore, there was an increase in cycles 1 and 2 which were periodic so that there was an increase in the average value of class V. So it can be concluded that the use of Quiziz has an influence in improving the learning outcomes of students in class V in the subject of Social Sciences at SD Negeri Gadang 2.*

Key Words: *Learning outcomes; Quiziz Website*

Abstrak: Pemahaman lingkungan sekitar kepada peserta didik perlu dikenalkan dan diketahui oleh peserta didik. Pembelajaran yang menyenangkan juga akan menumbuhkan motivasi belajar peserta didik agar hasil belajar dapat tercapai. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di SD Negeri gadang 2 mata pelajaran IPAS dengan menggunakan Website Quiziz. Metode yang di gunakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari pra siklus, siklus 1 dan siklus 2. Pada pra siklus peserta didik diberikan pembelajaran konvensional, sedangkan siklus 1 dan 2 peserta didik diberikan evaluasi menggunakan Quiziz. Oleh karena itu adanya peningkatan pada siklus 1 dan 2 yang berkala sehingga adanya peningkatan nilai rata rata kelas V. Sehingga dapat disimpulkan penggunaan Quiziz memiliki pengaruh dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V mata pelajaran IPAS SD Negeri Gadang 2.

Kata kunci: Hasil belajar; Website Quiziz

Pendahuluan

Pendidikan di Indonesia harus memberikan perubahan yang positif dalam mendukung perkembangan teknologi. Pada saat ini perkembangan pendidikan diiringi berkembangnya teknologi yang dapat diintegrasikan dengan pembelajaran. Selaras dengan pemikiran Ki Hadjar Dewantara dimana penyelenggara pendidikan didasarkan pada kodrat alam dan kodrat zaman dari peserta didik. Sehingga muncul teknologi baru yang dapat mendorong guru untuk memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran secara kreatif dan inovatif melalui media pembelajaran yang mampu meningkatkan minat dan motivasi peserta didik serta membawa suasana baru dalam proses pembelajaran. Kodrat alam dan kodrat zaman dasar pendidikan anak, kodrat alam lebih ke sidat dan lingkungan peserta didik, sedangkan kodrat zaman berkaitan

dengan zamannya isi dan irama keadaannya (Habsy, B. A., Rohida, dkk : 2024).

Penggunaan media pembelajaran menggunakan e-learning dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi wajib bagi pendidik dan peserta didik digunakan saat proses pembelajaran hingga mencapai tujuan pembelajaran (Setyaningrum,2017) Sehingga peserta didik merasa senang dalam proses pembelajaran. Pentingnya seorang guru memberikan metode pembelajaran baru yang lebih kreatif dan inovatif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yang ke lebih baik (Ekstrand,2018)

Metode pembelajaran kreatif dan inovasi yang menarik perhatian peserta didik berupa game edukatif selama proses pembelajaran (Chauhan, 2019) menggabungkan elemen permainan yang bertujuan menciptakan pengalaman belajar menyenangkan dan rasa daya saing menjadi terbaik. Sesuai dengan pendapat Radityastuti E.Y & N. (2023) pada penelitiannya yang menunjukkan penggunaan game edukatif yang bisa meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, keterampilan berpikir kritis, dan kreativitas peserta didik.

Penggunaan metode dan strategi yang khusus agar mempunyai motivasi belajar dan prestasi yang tinggi (Fatimah, M. N., Briliyanti, A. R., & Wahyuni, N. I. (2023). Bersebrangan metode dan strategi baru dalam pembelajaran terdapat website yang mendukung rasa keinginan untuk menjadi yang terbaik mendapatkan nilai, yaitu penggunaan website dalam menggunakan kuis interaktif di dalam kelas. penggunaan model paper dan secara langsung di mainkan menggunakan laptop sekolah, dengan bantuan Classrom agar bisa langsung terakses. Quizizz merupakan website yang mempermudah guru maupun peserta didik.

Seperti pendapat dari Noor (2020) Website Quizizz membantu motivasi belajar peserta didik dan meningkatkan hasil belajar. Kegunaan bagi guru yang terdapat di fasilitas Quizizz langsung terdata butir soal yang banyak kesalahannya, point point kelemahan peserta didik yang menyangkut ketercapaian tujuan pembelajaran baik perindividu maupun kelas, nilai rata rata peserta didik yang sudah terdata, bisa fleksibel digunakan penugasan atau secara langsung dan adanya statistik dalam bentuk Ms. Excel. Kegunaan bagi peserta didik.

Kegunaan bagi peserta didik yaitu melatih jiwa kompetisi peserta didik agar menjadi peringkat di papan skor, jika perasaan senang dalam belajar akan lebih memahami materi dan menganalisis jawabannya. Hal ini berarti teknologi berperan dalam bidang pendidikan terlebih dalam proses pembelajaran. Pembelajaran akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik, dengan itu dalam proses pembelajaran harus baik sehingga berpengaruh baik kepada motivasi belajar peserta didik. pembelajaran juga menerapkan teknologi dan lebih menyenangkan. Motivasi belajar terdapat dua jenis yaitu motivasi intrinsik dan ekstrinsik (Sardiman, 2016). Motivasi intrinsik adalah pendorong yang lebih banyak berpengaruh dalam belajar sedangkan ekstrinsik adalah pendorong pelengkap dari luar diri seseorang dalam belajar. Harapannya peserta didik dapat termotivasi dan terus belajar (Azis, 2017).

Adanya motivasi dalam diri peserta didik diharapkan nilai hasil belajar memiliki peningkatan selama menggunakan Quiziz.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, oleh karena itu tujuan dari penelitian tindakan kelas yang saya lakukan, untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik kelas V di SD Negeri Gadang 2 Malang pada semester 1 tahun ajaran 2024/2025 melalui Quiziz dengan mata pelajaran IPAS, materi Harmoni dalam Ekosistem. Kehidupan yang bersinggungan dengan lingkungan abiotik maupun biotik dalam mengenalkan pada peserta didik hidup dalam ekosistem, Oleh karena itu dengan IPAS pendekatan pemahaman lingkungan pada peserta didik dalam mengenali keadaan sekitar.

Metode

Penelitian yang dilakukan di SD Negeri Gadang 2, menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan sejak bulan Juli hingga Agustus 2024 dengan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Bab Harmoni dalam ekosistem yang dilakukan dalam 3 siklus. Penelitian ini dilakukan peserta didik kelas V terdapat 27 peserta didik yang terdiri dari 9 peserta didik perempuan dan 18 peserta didik laki laki. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu melalui tes tulis yang dilakukan secara konvensional berbasis teks pada Pra Siklus, penggunaan mode paper pada Quiziz pada siklus 2 dan yang terakhir penggunaan secara langsung peserta didik menggunakan laptop atau komputer yang beradadi sekolah yang digunakan memperoleh data motivasi belajar peserta didik menggunakan Quiziz. Peneliti menggunakan Quiziz untuk melihat hasil belajar peserta didik dan mengetahui peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media dan alat evaluasi. Peserta didik di observasi terlebih dahulu, lalu peserta didik diberikan perlakuan selama 2 siklus menggunakan website Quiziz.

Setelah peneliti merancang model penelitian tindakan kelas adanya konsep yang di buat melalui pengolahan data sebagai berikut:

Pra Siklus/Perencanaan
Di berikan model konvensional dan pemberian soal Evaluasi manual

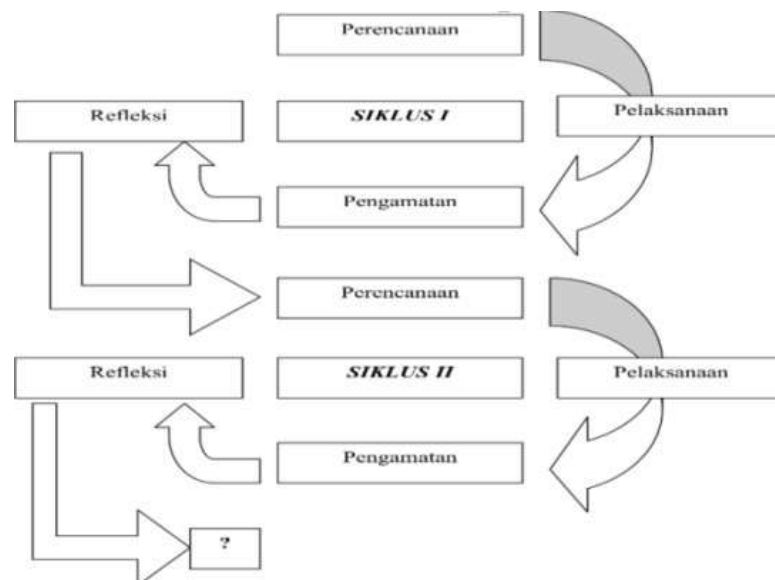


Siklus 1
Peserta didik diberikan sebuah tindakan menggunakan Website Quiziz



Gambar 1 Rencana Tahap Penelitian

Siklus 2
Peserta didik diberikan sebuah tindakan menggunakan Website Quiziz



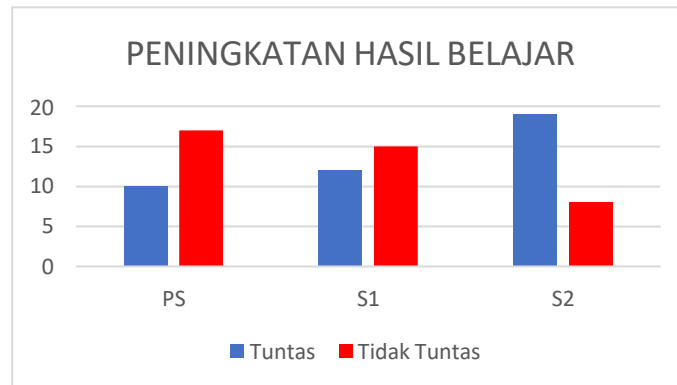
Gambar 2 : Tahapan Penelitian Analisis Pengelolaan Data Penelitian

Hasil dan Pembahasan

Motivasi belajar peserta didik yang meningkat sebab adanya dorongan motivasi

intrinsik dan ekstrinsik pada peserta didik sehingga hasil belajar peserta didik dapat naik. Pada pra siklus memberikan metode konvensional sebagai pembeda dalam setiap siklus yang diharapkan adanya kenaikan yang signifikan. Setiap siklusnya diberikan evaluasi dari kertas hingga penggunaan Quiziz. Kriteria ketuntasan minimal sebagai patokan paling rendah yaitu 75.

Jika peserta didik yang memiliki nilai di bawah 75 termasuk dalam kategori tidak tuntas, dan peserta didik yang memiliki nilai di atas 75 termasuk dalam kategori tuntas.



Gambar 3 : Nilai Tuntas dan Tidak Tuntas

Berdasarkan gambar 3 diatas, diketahui nilai pada prasiklus, siklus 1 dan siklus 2.

Pada diagram yang berwarna biru berarti peserta didik yang tuntas nilai diatas 75. Diagram berwarna merah berarti tidak tuntas peserta didik yang nilainya kurang dari 75. Pra siklus terdapat 10 peserta didik yang tuntas sedangkan peserta didik yang tidak tuntas ada 17 peserta didik. Pada siklus 1 peserta didik yang tuntas meningkat menjadi 12 peserta didik sedangkan tidak tuntas terdapat 15 peserta didik. Pada siklus 2 peserta didik yang tuntas ada 19 peserta didik sedangkan peserta didik yang tidak lulus terdapat 8 peserta didik.

Sehingga adanya peningkatan peserta didik yang tuntas atau memiliki nilai diatas 75 kriteria ketuntasan minimal.

Table 1. Nilai Rata Rata Persiklus

	PS		S1		S2	
Nilai Rata-Rata	63,6		72,2		80,8	
	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas
Presentase	37%	63 %	44,4%	55,6%	74 %	26%

Keterangan : PS : Pra Siklus, S1 : Siklus 1, S2 : Siklus 2

Berdasarkan data di atas dapat di ketahui dari pra siklus nilai awal peserta didik memiliki rata rata 63,6 dengan 10 peserta didik yang tuntas mendapatkan nilai minimal 75 dengan presentase 37 %, yang tidak tuntas ada 17 peserta didik dengan

presentase 63%. Pada Siklus 1 peserta didik mendapatkan nilai rata rata 72,2 dengan 12 peserta didik yang tuntas mendapatkan nilai minimal dengan presentase 44,4%, sedangkan 15 peserta didik yang tidak tuntas dengan presentase 55,%. Siklus 3 nilai rata rata naik menjadi 80,8, pesertadidik yang tuntas nilai minimal 19 peserta didik dengan presentase 74%, sedangkan pesertapeserta didik yang tidak tuntas ada 8 dengan prosentase 26%. Maka dari itu adanya kenaikan nilai pada peserta didik selama siklus 1.

Penggunaan website Quiziz berguna dalam meningkatkan motivassi belajar pesertadidik yang membuat pembelajaran semakin menyenangkan. Motivasi yang meningkat akan meningkatkan hassil belajar peserta didik sependapat dengan Noor (2020) bahwasanya terjadinya peningkatan rata rata nilai karena penilaian dengan menggunakan quizizz sangat menarik dan disenangi peserta didik hingga termotivasi intrinsic maupun ekstrinsik dalam materi pembelajaran.

Kesimpulan

Berdasarkan paparan diatas dapat kita ketahui pada pra siklus dengan menggunakan model belajar konvensional, pada siklus 2 dan 3 menggunakan website Quiziz dalam evaluasi. Terdapat selisih dari Pra siklus ke siklus 1 dengan selisih nilai rata rata 8,6 lalu selisih dari siklus 1 ke siklus 2 yaitu 8,6. Dapat di artikan bahwasanya setiap siklus memiliki peningkatan nilai belajar peserta didik. Oleh karena itu penggunaan Quizizz dalam penilaian evaluasi yang bersifat asesment formatif akan membuat peserta didik merasa senang diakhir pembelajaran dengan rasa bersaing yang tinggi ingin mendapatkan nilai terbaik sehingga hasil belajarnya pun meningkat.

Daftar Rujukan

- Azis, A. L. (2017). Pengaruh Motivasi Intrinsik Dan Motivasi Ekstrinsik Terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Bisnis Kelas X Peserta Didik Kelas X Di Smkn 4 Makassar. 110265,110493.
- Chauhan, G. S. (2019). Aspect-based sentiment analysis of students' feedback to improve teaching-learning process. *Smart Innovation, Systems and Technologies*, 107, 259– 266. https://doi.org/10.1007/978-981-13-1747-7_25)
- Ekstrand, 2018- Ekstrand, C. (2018). Immersive and interactive virtual reality to improve learning and retention of neuroanatomy in medical students: a randomized controlled study. *CMAJ Open*, 6(1). <https://doi.org/10.9778/cmajo.20170110>
- Faridi, 2021- Chauhan, G. S. (2019). Aspect-based sentiment analysis of students' feedback to improve teaching-learning process. *Smart Innovation, Systems and Technologies*, 107, 259–266. https://doi.org/10.1007/978-981-13-1747-7_25)
- Fatimah, M. N., Briliyanti, A. R., & Wahyuni, N. I. (2023). Penerapan Power Point Interaktif dan Quizizz Paper Mode Pada Topik "Pancasila Kebiasaan

- Hidupku€ di Kelas V Sekolah Dasar. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(11).
- Habsy, B. A., Rohida, A. I., Sudarsono, M., Sholikhah, M. A., Firdaus, M., & Anzhani, V. A. (2024). Tantangan Pendidikan Abad Ke-21: Pemikiran Ki Hajar Dewantara dan Implementasi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 5065-5077.
- Noor, S. (2020). Penggunaan Quizizz dalam Penilaian Pembelajaran pada Materi Ruang Lingkup Biologi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X. 6 SMAN 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati*, 6(1), 1-7.
- Radityastuti, E. Y., Lukman, H. S., & Agustiani, N. (2023). Implementasi digital game-based learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah matematis siswa smp. *AXIOM: Jurnal Pendidikan dan Matematika*, 12(1), 96-105.
- Sardiman. (2016). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Rajawali Pres.
- Setyaningrum, N. A. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Vi Sekolah Dasar Negeri 1 Kwaren Kecamatan Ngawen Kabupaten Klaten Tahun Pelajaran 2020/2021 Skripsi.