

Penerapan Media Kuis Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar

Eka Putri Atikah, Wahyu Pratiwi, Udik Yudiono

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia

Atikahp72@gmail.com

Abstract: This study aims to evaluate the effectiveness of using a "Snakes and Ladders" quiz as a learning medium within the Game Based Learning (GBL) model to improve fourth-grade students' learning outcomes in the IPAS subject. The research is driven by the need for innovative instructional tools that actively engage students and improve comprehension, especially in contrast to conventional methods like lectures and worksheets. A Classroom Action Research (CAR) approach was used, employing a one-group pretestposttest design. Students first took a pretest, followed by a learning session using the "Snakes and Ladders" quiz integrated with subject content, and then a posttest was conducted to measure learning gains. The results showed a significant improvement, with students scoring above the Minimum Mastery Criteria (KKTP) increasing from 44% to 100% after the intervention. These findings indicate that this type of game-based media can enhance both motivation and subject understanding. Additionally, it creates an enjoyable and interactive learning environment that aligns with kinesthetic learning styles common among elementary students. Thus, game-based learning tools such as the "Snakes and Ladders" quiz are recommended as effective and engaging alternatives to improve learning outcomes in primary education.

Key Words: Learning media; Game-Based Learning; Snakes and Ladders Quiz; Learning outcomes; Elementary school students

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan kuis "Ular Tangga" sebagai media pembelajaran dalam model Pembelajaran Berbasis Permainan (PBL) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas empat dalam mata pelajaran IPA. Penelitian ini didorong oleh kebutuhan akan perangkat pembelajaran inovatif yang secara aktif melibatkan siswa dan meningkatkan pemahaman, terutama dibandingkan dengan metode konvensional seperti ceramah dan lembar kerja. Pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) digunakan, dengan desain pretes-postes satu kelompok. Siswa terlebih dahulu mengikuti pretes, diikuti dengan sesi pembelajaran menggunakan kuis "Ular Tangga" yang terintegrasi dengan materi pelajaran, dan kemudian postes dilakukan untuk mengukur hasil belajar. Hasilnya menunjukkan peningkatan yang signifikan, dengan siswa yang mencapai skor di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKTP) meningkat dari 44% menjadi 100% setelah intervensi. Temuan ini menunjukkan bahwa jenis media berbasis permainan ini dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman materi. Selain itu, media ini menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan interaktif yang selaras dengan gaya belajar kinestetik yang umum di kalangan siswa sekolah dasar. Dengan demikian, alat pembelajaran berbasis permainan seperti kuis "Ular Tangga" direkomendasikan sebagai alternatif yang efektif dan menarik untuk meningkatkan hasil belajar di pendidikan dasar.

Kata kunci: Media pembelajaran; Pembelajaran Berbasis Permainan; kuis ular tangga; hasil belajar; peserta didik sekolah dasar

Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu proses yang dirancang untuk mendukung kegiatan belajar dan mengajar dalam rangka mengembangkan potensi peserta didik secara

menyeluruh. Tujuan utama pendidikan adalah menciptakan kondisi yang memungkinkan peserta didik untuk tumbuh dan berkembang dalam berbagai aspek, baik secara spiritual, emosional, intelektual, moral, maupun keterampilan yang bermanfaat bagi dirinya dan lingkungan sosialnya. Pendidikan juga merupakan usaha sadar dan sistematis dalam menciptakan suasana serta proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik berperan aktif dalam menggali dan mengembangkan potensinya. (Kurniawan, 2015)

Keberhasilan peserta didik dalam memahami materi pelajaran tidak hanya bergantung pada kurikulum yang diterapkan, tetapi juga sangat dipengaruhi oleh pendekatan pembelajaran dan media yang digunakan oleh guru. Media pembelajaran menjadi komponen eksternal yang penting dalam mendukung pencapaian hasil belajar. (Inesa & Rini, 2018)

Dukungan media, terutama media berbasis teknologi seperti proyektor LCD, komputer, dan alat bantu digital lainnya, terbukti dapat meningkatkan efektivitas penyampaian materi. (Wuryandari, 2012)

Penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu pengajaran memungkinkan proses belajar mengajar menjadi lebih efisien dan bermakna. Oleh sebab itu, pendidik perlu memiliki kemampuan dalam memilih dan menyesuaikan media yang digunakan agar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. (Tenny, 2018)

Salah satu pendekatan pembelajaran inovatif yang mulai banyak diterapkan adalah Game Based Learning (GBL), yakni model pembelajaran yang memadukan unsur permainan ke dalam proses belajar. Model ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan dapat meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik. (Pratama & Retnawati, 2018). Salah satu contoh penerapan GBL yang efektif adalah penggunaan media permainan edukatif sederhana, seperti kuis ular tangga, yang dikembangkan dengan mengintegrasikan materi pelajaran ke dalam permainan tersebut.

Media permainan ular tangga merupakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional permainan ular tangga disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai media informasi yang akan disampaikan kepada peserta didik. Permainan ini tidak hanya membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah melalui aktivitas bermain. (Rifki Afandi, 2015) menyatakan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik sebesar 45%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga itu memberikan pengaruh terhadap pemahaman peserta didik. (Rahina, 2017) juga menyatakan bahwa media pembelajaran ular tangga merupakan media yang efektif untuk meningkatkan daya serap dan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran.

Kelebihan media pembelajaran permainan ular tangga yaitu, (1) peserta didik belajar sambil bermain, (2) peserta didik tidak belajar sendiri, melainkan harus berkelompok, (3) memudahkan peserta didik belajar karena dibantu dengan gambar yang ada dalam permainan ular tangga, dan (4) tidak memerlukan biaya mahal dalam membuat media pembelajaran permainan ular tangga. (Anjelina Wati, 2021). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif seperti kuis ular tangga mampu meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep secara signifikan. (Mufidah &

Fitriyah, 2020). Selain itu, media ini juga mendukung proses belajar kolaboratif dan sangat sesuai dengan karakteristik gaya belajar anak sekolah dasar, khususnya mereka yang cenderung aktif secara fisik (kinestetik). (Wijayanti & Setyarsih, 2022)

Meski demikian, masih banyak guru yang belum mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dalam kegiatan mengajarnya. Sebagian besar masih mengandalkan metode ceramah dan penggunaan LKS konvensional yang kurang mendukung keterlibatan peserta didik secara aktif. Hal ini menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang tidak hanya menarik, tetapi juga efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media kuis ular tangga dalam penerapan model Game Based Learning guna meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 4 sekolah dasar. Fokus utama dari penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana media tersebut dapat memperkuat pemahaman peserta didik terhadap materi serta meningkatkan partisipasi aktif mereka dalam kegiatan pembelajaran.

Metode

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi isi serta efektivitas penggunaan media kuis interaktif Quizizz yang dipadukan dalam pendekatan Game Based Learning (GBL) dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV sekolah dasar. Penjabaran metode dalam penelitian ini disusun ke dalam beberapa bagian sebagai berikut:

1. Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research (CAR), yaitu bentuk penelitian yang terjadi di dalam kelas berupa tindakan tertentu yang dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar yang lebih baik dari sebelumnya (Valli & Rizki, 2023). Desain penelitian yang digunakan adalah desain one group pre-test–post-test, yaitu penelitian yang dikenakan pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembanding. Dalam desain ini, subjek penelitian diberikan pre-test terlebih dahulu sebelum diberi perlakuan (treatment), kemudian setelah perlakuan, diberikan post-test sebagai tes akhir untuk mengetahui dampak dari perlakuan tersebut (Ria, 2019).

2. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SDN Tanjungrejo 3 Kota Malang pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, tepatnya selama bulan April.

3. Objek dan Subjek Penelitian

Objek penelitian ini adalah media kuis interaktif Quizizz berbasis Game Based Learning serta hasil belajar peserta didik kelas IV dalam mata pelajaran IPAS. Subjek penelitian adalah seluruh peserta didik kelas IV yang dibagi menjadi dua kelompok campuran.

4. Teknik Pengumpulan Data

Data diperoleh melalui: Tes hasil belajar, berupa soal pilihan ganda sebanyak 20 butir soal yang mencakup soal LOTS, MOTS, dan HOTS.

5. Instrumen Penelitian dan Uji Validitas

Instrumen penelitian berupa soal tes hasil belajar (pre-test dan post-test) yang telah diuji validitasnya. Instrumen ini digunakan untuk mengetahui tingkat efektivitas pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran kuis Quizizz dalam model pembelajaran berbasis permainan (Game Based Learning).

6. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kuantitatif, yaitu dengan menganalisis hasil pengerjaan tes tertulis baik pre-test maupun post-test melalui perhitungan tabel dan persentase.

7. Prosedur Penelitian

Langkah-langkah pelaksanaan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Menyusun dan menguji instrumen tes. Melaksanakan pembelajaran kontrol menggunakan metode ceramah dan LKS. Memberikan pre-test setelah pembelajaran kontrol. Melaksanakan pembelajaran eksperimen dengan menggunakan media kuis Quizizz berbasis Game Based Learning yang meliputi penjelasan materi, permainan kuis, diskusi, dan refleksi. Melakukan tanya jawab mendalam. Mengamati aktivitas belajar peserta didik selama proses perlakuan. Memberikan post-test setelah pembelajaran eksperimen. Menganalisis data menggunakan teknik yang telah ditentukan. Menyusun laporan hasil dan kesimpulan.

Hasil dan Pembahasan

Proses belajar mengajar merupakan suatu aktivitas yang mengandung hubungan serangkaian antara perbuatan guru dan peserta didik dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Interaksi antara guru dan peserta didik merupakan syarat utama bagi berlangsungnya proses belajar mengajar.

Proses belajar adalah kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran melalui pengalaman belajar (Suswanti, 2021). Dalam proses pembelajaran, tentunya input yang diharapkan adalah hasil belajar dengan nilai yang memuaskan. Hasil belajar itu sendiri adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajar (Badrius & Ridwan, 2017).

Menurut Suprajiono dalam Thobroni (2016), hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian, sikap, apresiasi, dan keterampilan. Hasil belajar siswa yang dicapai melalui pendidikan akan mampu bersaing dalam berbagai aktivitas kehidupan masyarakat. Keadaan persaingan saat ini memerlukan sumber daya manusia yang berkualitas, yakni sumber daya manusia yang terampil.

Hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan nasional dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas), yang menyebutkan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa (Agustin, 2020).

Hasil belajar meliputi nilai kognitif, psikomotorik, dan afektif peserta didik yang meningkat setelah proses pembelajaran berlangsung. Hasil belajar yang tinggi menunjukkan bahwa proses belajar tersebut efektif. Sebaliknya, hasil belajar yang matematis rendah menunjukkan indikasi ketidakefektifan proses pembelajaran (Utari, dkk, 2020).

Hasil belajar peserta didik yang rendah disebabkan oleh banyak hal, seperti kurikulum yang padat, media pembelajaran yang kurang efektif, strategi dan metode pembelajaran yang dipilih guru kurang tepat, sistem evaluasi yang buruk, kemampuan guru yang kurang dalam membangkitkan motivasi belajar peserta didik, maupun pendekatan pembelajaran yang masih bersifat konvensional sehingga peserta didik tidak banyak terlibat dalam proses pembelajaran (Riadi & Edi, 2016).

Proses pembelajaran harus disesuaikan dengan perkembangan psikologis peserta didik pada berbagai tingkat usia. Proses pembelajaran akan lebih efektif dan berhasil jika pendidik mampu menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan jenjang usia peserta didik (Muhammad Hasan, dkk, 2021).

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini difokuskan pada tujuan penelitian 1 dan 2 berikut:

1. Melalui proses pembelajaran dengan metode ceramah dan penugasan, bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan peserta didik sebelum adanya penerapan media pembelajaran.
2. Melalui pembelajaran dengan berbantuan media kuis Quizizz dalam model pembelajaran GBL (Game Based Learning), bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media Quizizz untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil pretest yang diberikan kepada peserta didik sebelum diterapkannya media kuis Quizizz berbasis Game Based Learning (GBL), diketahui bahwa rata-rata nilai pada kelas 4 adalah di bawah KKM, yakni dengan nilai minimum 75. Hasil ini menunjukkan bahwa kemampuan awal atau pengetahuan dasar peserta didik kelas 4 pada mata pelajaran IPAS masih tergolong rendah.

Gambar 1. Gambar tabel kisi-kisi soal

| Tujuan Pembelajaran | Kisi-kisi Soal | Jenis soal | Tingkat Kognitif | Nomor Soal |
|--|--|---------------|------------------|------------------------------|
| 1. Peserta didik mengidentifikasi contoh adat istiadat dan norma di masyarakat. | Mengidentifikasi contoh aturan dalam adat istiadat pada salah satu wilayah ataupun salah satu kebudayaan | Pilihan ganda | C1 | 1, 2, 4, 5, 6 |
| 2. Peserta didik menentukan aturan-aturan yang berlaku di masyarakat, baik tertulis maupun tidak tertulis. | Menentukan aturan-aturan tertulis dan tidak tertulis | Pilihan ganda | C3 | 7, 9, 10, 13, 14, 15, 16, 20 |
| 3. Peserta didik menganalisis dampak pelanggaran terhadap norma dan aturan yang berlaku. | Menganalisis dampak dari melakukan tindakan yang melanggar aturan | Pilihan ganda | C4 | 8, 11, 12, 17, 18, 19 |

Tabel 1. Tabel hasil belajar pretest

| No. | Nama Siswa | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | KKTP | SCORE | NILAI |
|-----|---------------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|------|-------|-------|
| 1 | ADIBA TALITA ZAHIRA | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 75 | 10 | 50 |
| 2 | ALMAIRA KINAR NIRWASITAWARDHANI | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 75 | 12 | 60 |
| 3 | ALVARO REZKY CAHYA PUTRA | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 75 | 15 | 75 |
| 4 | AQILA CINTA RAHMADHANI | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 75 | 15 | 75 |
| 5 | AQILA FITRI SHALEHA | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 75 | 16 | 80 |
| 6 | ARGA SEPTA ADI PUTRA | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 75 | 16 | 80 |
| 7 | CHELSY NADA ZALFA | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 75 | 12 | 60 | |
| 8 | FARCHA FUADA | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 75 | 14 | 70 |
| 9 | FARRA AGNIA RAFIFA | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 75 | 13 | 65 |
| 10 | JESICA NUR AZIZAH | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 75 | 15 | 75 |
| 11 | KARIMA NIKMATUL JANNAH | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 75 | 13 | 65 |
| 12 | MHERIZA CALLISTA CAHYA EVELYN | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 75 | 18 | 90 |
| 13 | M. RAFA FAKHRUDIN | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 75 | 4 | 20 |
| 14 | NAJWA BILQIS NUR AZIZAH | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 75 | 18 | 90 |
| 15 | RAFIFA MAIANDRA IZZATY | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 75 | 13 | 65 |
| 16 | RASYA ATTAYA MUHAMMAD ALFATHI | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 75 | 11 | 55 |

Tabel 2. Tabel hasil belajar postest

| No. | Nama Siswa | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | KKTP | SCORE | NILAI | |
|-----|--------------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|------|-------|-------|----|
| 1 | ADIBA TALITA ZAHIRA | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 75 | 15 | 75 | |
| 2 | ALMAIRA KINAR NIRWASITAWARDHAN | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 75 | 15 | 75 |
| 3 | ALVARO REZKY CAHYA PUTRA | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 75 | 18 | 90 |
| 4 | AQILA CINTA RAHMADHANI | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 75 | 19 | 95 |
| 5 | AQILA FITRI SHALEHA | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 75 | 18 | 90 |
| 6 | ARGA SEPTA ADI PUTRA | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 75 | 17 | 85 |
| 7 | CHELSEY NADA ZALFA | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 75 | 16 | 80 |
| 8 | FARCHA FUADA | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 75 | 18 | 90 |
| 9 | FARRA AGNIA RAFIFA | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 75 | 19 | 95 |
| 10 | JESICA NUR AZIZAH | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 75 | 16 | 80 |
| 11 | KARIMA NIKMATUL JANNAH | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 75 | 17 | 85 |
| 12 | MHERIZA CALLISTA CAHYA EVELYN | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 75 | 19 | 95 |
| 13 | M. RAFA FAKHRUDIN | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 75 | 15 | 75 |
| 14 | NAJWA BILQIS NUR AZIZAH | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 75 | 19 | 95 |
| 15 | RAFIFA MAIANDRA IZZATY | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 75 | 18 | 90 |
| 16 | RASYA ATTAYA MUHAMMAD ALFATIH | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 75 | 16 | 80 |

Dari kedua tabel tersebut, dapat dilihat dengan jelas adanya peningkatan yang signifikan pada hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran. Sebelum penerapan media pembelajaran, sebanyak 56% peserta didik mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP). Namun setelah proses pembelajaran menggunakan media kuis Quizizz, terjadi peningkatan yang sangat signifikan, di mana 100% peserta didik memperoleh nilai di atas atau sama dengan KKTP.

Kesimpulan

Dari hasil pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media dalam proses pembelajaran memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Kehadiran media pembelajaran menjadikan suasana belajar lebih menarik dan menyenangkan, sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami materi. Media yang digunakan pun menarik dan berperan baik dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi. Dalam konteks ini, peran guru sangat penting sebagai fasilitator yang mampu merancang dan mengelola media pembelajaran secara efektif. Peserta didik pada jenjang sekolah dasar umumnya lebih tertarik belajar menggunakan media karena mereka tidak hanya mendengar penjelasan, tetapi juga bisa melihat, meraba, bahkan mempraktikkan secara langsung, yang pada akhirnya berkontribusi pada pencapaian hasil belajar yang optimal.

Berdasarkan simpulan tersebut, dapat diketahui bahwa penggunaan media dalam pembelajaran memberikan banyak manfaat. Media membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, memungkinkan peserta didik untuk mengekspresikan diri, serta memberikan kesempatan bagi mereka untuk mengamati dan mendengar secara langsung informasi yang berkaitan dengan materi pelajaran. Dengan demikian, proses pembelajaran dapat berlangsung dengan lebih efektif dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Daftar Pustaka

- Afandi, R. (2015) Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik dan Hasil Belajar Peserta didik IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran (Jinop)*, 1(1), 77-89.
- Barus, E. L. & Ridwan. A. S. (2017). Pengaruh model pembelajaran latihan inkuiri terhadap hasil belajar peserta didik pada materi pokok usaha dan energi Di kelas X Semester II. *Jurnal Inpafi*, 5 (4), 16-22.
- Dhaki, Agustin. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa. *Jurnal Education And Developmen*, 8(2), 468.
- Hasan, M. Dkk. (2021). Media pembelajaran. Klaten: Tahta Media Grup.
- Inesa, T., & Rini, I. M. (2018). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2), 174.
- Kurniawan, M. I. (2015). Tri pusat pendidikan sebagai sarana pendidikan karakter anak sekolah dasar. *Jurnal Pedagogia*, 4(1), 42.
- Mufidah, L., & Fitriyah, N. (2020). Pengaruh media permainan ular tangga terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5(1), 45–53.
- Nurita, Tenny. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Misykat*, 3(1), 172.
- Nuryanti, Ria. (2019). Penggunaan model pembelajaran kooperatif dengan strategi team games tournament (tgt) untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada materi bilangan romawi bagi peserta didik tunarungu kelas iv sdlb. *JASSI_anakku*, 20(1), 44.
- Pratama, D. A., & Retnawati, H. (2018). Game based learning dalam pembelajaran matematika. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 5(2), 182–195.
- Rahina, N. (2017). Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kulaitas Belajar Mengajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Lembaran Ilmu Kependidikan*, 2(1). 125.
- Riadi & Edy, S. (2016). Studi komparasi penggunaan strategi pembelajaran kooperatif tipe STAD dan strategi konvensional terhadap hasil belajar matematika. *Edumatika*, 6 (2), 59-68.
- Suswati, Umi. (2021). Penerapan PBL meningkatkan hasil belajar kimia. *Jurnal Inovasi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 1(3), 129.
- Thobroni. (2016). Belajar dan pembelajaran. Yogyakarta: Arruzz Media.
- Utari Oktaviani^{1a}, Siti Kumawati, Mila Nurul Apriliyani, Heny Nugroho, Eka Susanti. (2020). Identifikasi Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Matematika Peserta Didik di SMK Negeri 1 Tonjong. *Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Matematika*, 1(1), 3.
- Valia, P. K., & Rizki, Zakwand. (2023). Penerapan metode pembelajaran eksperimen untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Jurnal Cipta Media Harmoni*, 3(2), 268.
- Wati, Anjelina. (2021). Pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 71.
- Wijayanti, S., & Setyarsih, W. (2022). Pengembangan media permainan edukatif ular tangga berbasis literasi numerasi untuk peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(1), 12–19.
- Wuryandari, N. H. (2012). Media Design for Learning Indonesian in Junior High School Level. *Social and Behavioral Sciences*, 490-499.