

PEMANFAATAN APLIKASI QUIZIZ UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV SDN 105327 PERDAMEAN

Khairuna Hafilah Maula Hrp¹, Sujarwo², Cut Latifah Zahari³, Lailan Safitri Barus⁴

^{1,2,3,4}Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah

Email: khaiunahafilah@gmail.com

Abstrak: Tujuan dari penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan kinerja siswa kelas IV dalam mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) di SD Negeri 105327 Perdamean. Masalah dalam penelitian ini adalah bahwa hasil belajar siswa yang buruk merupakan hasil dari penggunaan teknik pembelajaran tradisional dan kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Masing-masing dari dua siklus penelitian ini mencakup langkah-langkah berikut: perencanaan; pelaksanaan tindakan; observasi; dan refleksi. Penelitian ini melibatkan dua belas siswa kelas IV. Kombinasi dokumentasi, ujian hasil belajar, dan observasi langsung digunakan untuk mengumpulkan data. Penelitian ini menemukan bahwa dengan setiap siklus penggunaan media Quizizz, hasil belajar siswa meningkat. Tingkat penyelesaian pembelajaran meningkat dari 63% pada siklus I menjadi 80% pada siklus II. Peningkatan keterlibatan siswa dan penguasaan konten dapat dihasilkan dari penggunaan Quizizz dalam pelajaran IPAS.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Pengetahuan Alam Dan Sosial, Quizizz.

***Abstract:** The objective of this classroom action research is to enhance the fourth graders' performance in IPAS (Natural and Social Science) at SD Negeri 105327 Perdamean. The issue in this research is that students' poor learning results are a result of using traditional learning techniques and students' lack of active engagement in the learning process. Each of the two cycles of this study included the following steps: planning stage, action implementation, observation, and reflection. The research included twelve fourth graders. A combination of documentation, learning outcome exams, and direct observation was used to gather data. The research found that with each cycle of utilizing Quizizz media, student learning outcomes improved. The completion rate of learning increased from 63% in cycle I to 80% in cycle II. Improved student engagement and content mastery may result from using Quizizz into IPAS lessons.*

***Keywords:** Learning Outcomes, Natural And Social Sciences, Quizizz.*

PENDAHULUAN

Kehidupan seseorang tidak akan lengkap tanpa pendidikan. Pasal 40 ayat 2 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 menyebutkan bahwa tenaga kependidikan dan guru memiliki tanggung jawab untuk menyediakan lingkungan pendidikan yang relevan, menarik, kreatif,

dinamis, dan dialogis. Menurut Kementerian Pendidikan Nasional (2003), memasukkan media ke dalam proses pembelajaran dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Oleh karena itu, pendidikan nasional bertanggung jawab untuk membentuk generasi penerus bangsa menjadi manusia yang demokratis, warga negara yang bertanggung jawab, beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, sehat, cerdas, cakap, kreatif, mandiri, dan berakhlak mulia. Melalui pendidikan, potensi kognitif, psikomotorik, dan emosional peserta didik dikembangkan secara maksimal. Seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, cakupan dan kedalaman materi yang dipelajari anak di kelas pun semakin luas. Hal ini pada gilirannya akan membantu perkembangan kepribadian dan keterampilan peserta didik.

Keaktifan siswa dalam pembelajaran menjadi kunci kesuksesan, dengan keterlibatan aktif siswa yang dapat mencakup aktivitas individu maupun dalam kelompok. Sebagai pengelola utama kegiatan belajar di kelas, guru memegang peran penting dalam menciptakan situasi kegiatan yang sejalan dengan hasil belajar yang diharapkan. Pembelajaran akan berlangsung sesuai dengan agenda yang disiapkan guru saat siswa terlibat secara aktif. Pertumbuhan emosional, sosial, dan kognitif siswa dipengaruhi oleh tingkat keterlibatan aktif mereka di kelas. Meningkatkan minat dan motivasi siswa serta memanfaatkan materi pembelajaran dengan lebih baik adalah dua hal yang dapat dilakukan pendidik untuk melibatkan lebih banyak siswa di kelas. Memastikan bahwa pembelajaran berjalan secara efisien dan berhasil sangat bergantung pada keterlibatan siswa secara aktif dalam proses ini.

Pembelajaran dituntut melakukan perubahan dengan mengedepankan karakteristik pembelajaran abad 21 untuk mencapai kompetensi *4C* (*critical, collaboration, communication, and creative*). Pembelajaran dapat ditingkatkan dengan mengintegrasikan teknologi dengan berbagai sumber daya dan media, yang menghasilkan pengalaman belajar yang lebih menarik, imajinatif, dan inventif. Menggunakan teknologi bersama dengan bentuk media lain dapat memberikan efek yang baik pada kemampuan siswa untuk belajar dan memahami konsep yang kompleks. Quizizz adalah salah satu contoh platform media interaktif yang mengandalkan teknologi. Quizizz adalah alat belajar mandiri yang memungkinkan setiap siswa merayakan kinerja mereka (Basuki & Rahayu, t.t.). Siswa di kelas sekolah dasar hingga perguruan tinggi mengandalkan quizizz untuk analisis, penilaian, dan bimbingan dari guru mereka. Siswa bersaing untuk mendapatkan skor tertinggi dalam permainan kuis daring yang disebut Quizizz, dan instruktur dapat mengakses pustaka pertanyaan untuk digunakan dalam pelajaran mereka. Untuk membuat siswa tetap terlibat, mencegah mereka menjadi bosan, dan membuat ide-ide yang rumit lebih mudah dipahami, quizizz menggunakan sumber daya dan teknologi kolaboratif dalam

bentuk kuis dan penilaian. Ada papan peringkat tempat siswa dapat melihat skor mereka setelah mengerjakan tes pilihan ganda. Siswa didorong untuk bersaing dengan teman sebayanya dengan menunjukkan peringkat skor mereka di depan umum. Penggunaan Quizizz di kelas sangat penting karena menyederhanakan penilaian, melacak pertumbuhan kompetensi siswa, dan menginspirasi mereka untuk belajar lebih banyak.

Tingkat motivasi intrinsik siswa merupakan komponen kunci keberhasilan mereka di kelas. Munculnya emosi senang dan gembira saat terlibat dalam kegiatan belajar merupakan ciri motivasi belajar, menurut Rosiyanti dkk. (2020). Life (2011) menjelaskan bahwa: *Students who are high in achievement motivation will perform differently on certain academic tasks when working independently. Students low in achievement motivation will need more supervision, direction, and structure in some curriculum areas. The high motivation student, if he is working in an area of he values, will require little encouragement or direction.* Siswa yang tidak memiliki dorongan intrinsik untuk sukses dapat memperoleh manfaat dari bimbingan dan dukungan tambahan dalam bidang pelajaran tertentu. Saat mengejar usaha yang sejalan dengan prinsipnya, siswa yang bermotivasi tinggi akan membutuhkan sedikit bimbingan atau dukungan. Oleh karena itu, siswa dengan tingkat motivasi berprestasi yang tinggi akan mengungguli mereka yang memiliki tingkat motivasi berprestasi yang lebih rendah dalam hal kegiatan akademis. Siswa yang tidak terlalu terdorong untuk sukses akan membutuhkan lebih banyak waktu tatap muka dengan instruktur mereka. Sementara pengaruh eksternal dapat berbentuk berbagai bentuk media atau teknik pembelajaran, elemen internal, seperti keinginan siswa untuk sukses, lebih bersifat intrinsik. Rahman (2021) pembelajaran merupakan proses yang sangat bergantung pada motivasi; siswa yang memiliki dorongan intrinsik untuk belajar yang kuat sering kali mengungguli teman sebayanya yang memiliki tingkat motivasi intrinsik yang rendah.

Salah satu cara untuk mengarahkan arus informasi adalah melalui penggunaan media. Menurut Tafonao (2018), media memainkan empat peran utama dalam proses pembelajaran: (1) sebagai sarana penyampaian dari pembicara kepada pendengar; (2) sebagai instrumen bagi siswa untuk menjelaskan gagasan yang disampaikan oleh guru; (3) sebagai perantara antara instruktur dan siswa untuk membina hubungan yang positif selama pembelajaran; dan (4) sebagai sarana untuk mengatasi kebosanan siswa.

Menurut temuan masalah umum yang diamati di antara siswa SD Negeri 105327 Perdamean, masalah berikut ini lazim terjadi: (1) Peserta didik kurang merespon proses pembelajaran, sering diam ketika mendengarkan ceramah dari guru dan hanya 11% peserta didik yang aktif dalam kegiatan pembelajaran, (2) Peserta didik tidak mempunyai buku pendukung

(buku paket) sebagai sumber belajar. Empat dari dua puluh enam peserta didik mempunyai buku paket 15% yang mempunyai buku, (3) Kebanyakan guru dalam kegiatan pembelajaran menggunakan metode ceramah dan mengerjakan soal dari salah satu penerbit hal ini menyebabkan kebosanan pada peserta didik, (4) Rendahnya minat peserta didik untuk membaca dan berkunjung ke Perpustakaan.

Tingkat keinginan siswa untuk belajar memiliki korelasi langsung dengan tingkat keterlibatan mereka dan, sebagai akibatnya, kemampuan mereka untuk mengingat informasi. Masalah yang ingin dibahas dalam penelitian ini adalah apakah penggunaan Quizzizz sebagai alat belajar oleh siswa kelas IV SD memengaruhi kinerja mereka pada ujian akhir. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penggunaan Quizzizz, sebuah platform pembelajaran interaktif, oleh siswa kelas IV memengaruhi keinginan mereka untuk belajar, khususnya dalam hal belajar untuk ujian akhir.

Berdasarkan hal tersebut di atas, penelitian tindakan kelas ini akan menggunakan Quizzizz sebagai media untuk mengetahui apakah siswa kelas IV di SD Negeri 105327 Perdamean lebih terlibat dan memiliki hasil belajar yang lebih baik.

METODE PENELITIAN

Siswa kelas IV SD Negeri 105327 Perdamean berpartisipasi dalam proyek penelitian tindakan kelas ini. Sebanyak 12 siswa kelas IV. Berdasarkan informasi yang diperoleh, terdapat sembilan siswa perempuan dan tiga siswa laki-laki. Mereka sering berasal dari keluarga mampu. Oleh karena itu, jika materi pembelajaran membosankan saat disampaikan secara daring, sebagian besar siswa (70%) tidak akan melanjutkan pelajaran.

Penelitian ini berfokus pada hasil belajar kognitif, emosional, dan psikomotorik yang dapat diukur menggunakan platform Quizziz pada akhir setiap siklus menggunakan lembar observasi. Selanjutnya, akan dilihat apakah proses pembelajaran telah berhasil mendorong siswa untuk berpikir kritis ketika menghadapi masalah, apakah kegiatan pembelajaran telah berjalan sesuai rencana, apakah siswa telah meningkatkan kemampuan mereka dalam proses ilmiah, dan apakah kinerja guru dalam melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rencana.

Sebagai salah satu komponen pendidikan, pendidikan akhlak sejalan dengan ajaran Islam (Salsabila & Firdaus, 2018). Tes daring mengukur hasil kognitif siswa setelah ujian akhir siklus, kuesioner mengukur respons materi pelajaran mereka, observasi kelas mengukur aktivitas belajar siswa, keterampilan proses sains, hasil afektif dan psikomotorik selama pembelajaran, dan kinerja guru juga merupakan bagian dari metode pengumpulan data. Alat yang digunakan dalam

penelitian ini meliputi silabus yang telah diuji sebelumnya, rencana pelajaran, LKPD, lembar observasi keterampilan psikologis, motorik, aktivitas, dan proses ilmiah, serta ujian akhir siklus. Skor minimum 70 pada hasil belajar untuk siswa kelas IV akan dianggap berhasil untuk indikator kinerja penelitian ini. Mencapai 85% jika satu siswa di kelas itu memperoleh skor 70 atau lebih. Menurut metode tradisional, setidaknya 85% siswa harus menyelesaikan tujuan pembelajaran psikomotorik, dengan 80% siswa diantisipasi untuk secara aktif terlibat dalam pembelajaran untuk setiap fitur yang dapat diamati. Persentase minimum yang diantisipasi untuk hasil belajar emosional, aktivitas belajar siswa, dan kemampuan proses ilmiah klasikal siswa adalah 85%, sedangkan untuk setiap komponen yang dievaluasi, diharapkan 70%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan oleh 12 siswa di kelas IV SD Negeri 105327 Perdamean. Observasi yang dikumpulkan selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa, secara keseluruhan, tingkat aktivitas siswa masih cukup rendah. Sebagian besar siswa duduk dengan tenang selama pelajaran berlangsung. Tidak hanya itu, mereka tidak terlalu aktif dalam percakapan atau kegiatan kelompok, dan mereka hampir tidak pernah mengajukan pertanyaan. Lebih khusus lagi, upaya siswa dibagi menjadi tiga kategori. Tidak banyak siswa yang berpartisipasi secara aktif di kelas; bahkan, lebih dari 70% termasuk dalam kelompok "aktivitas rendah". Lebih jauh lagi, 20% siswa termasuk dalam kelompok sedang, yang menunjukkan bahwa mereka menghadiri kelas kadang-kadang tetapi tidak secara konsisten. Kurang dari 10% siswa menunjukkan tingkat aktivitas yang tinggi di kelas, termasuk mengajukan dan menjawab pertanyaan dan menunjukkan minat yang tulus terhadap apa yang mereka pelajari. Secara keseluruhan, keterlibatan dan kinerja ilmiah siswa suram. Menurut nilai ujian setelah konten dibahas, nilai rata-rata siswa masih agak rendah. Dari dua belas siswa, enam (atau lima puluh persen) memenuhi persyaratan KKM, sementara enam lainnya (atau lima puluh persen) bahkan tidak mencapainya. Temuan menunjukkan bahwa keterlibatan dan kinerja siswa di kelas dapat ditingkatkan dengan penggunaan alat pembelajaran yang lebih efektif, termasuk pendekatan dan media baru.

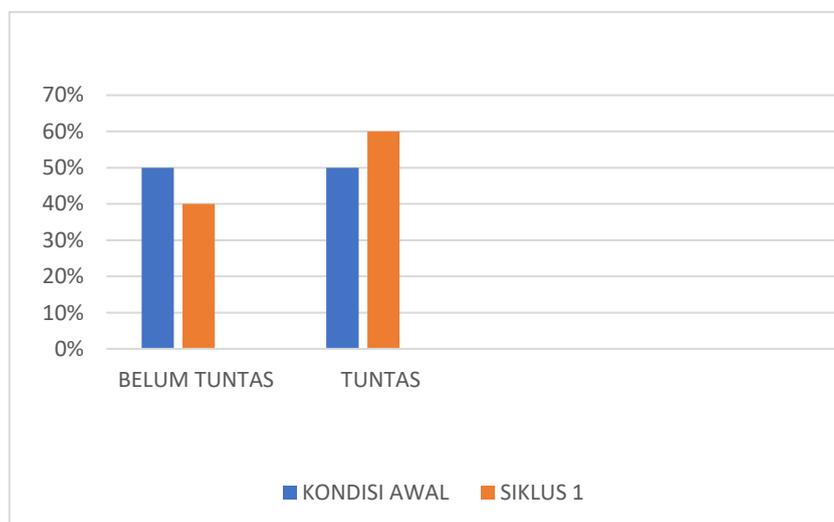
Instruktur guru membuat Modul Pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan dan prestasi siswa pada siklus pertama. Sebagai sumber daya utamanya, Modul Pembelajaran ini menggunakan platform pembelajaran interaktif Quizizz. Desain penelitian menginformasikan proses pemilihan media, yang bertujuan untuk menyediakan lingkungan belajar yang menarik dan dinamis yang mendorong siswa untuk mengambil peran aktif dalam pendidikan mereka

sendiri. Di akhir setiap siklus, setelah siswa menyelesaikan semua kegiatan pembelajaran yang diuraikan dalam Modul Pengajaran, mereka mengikuti tes formatif dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 70 untuk mengukur seberapa banyak kemajuan yang telah mereka buat dalam pengetahuan mereka, khususnya dalam IPAS.

Dengan peningkatan 62,4, skor siswa rata-rata lebih tinggi dalam temuan tersebut. Enam puluh persen siswa memenuhi atau melampaui KKM ketika dievaluasi menurut tingkat penyelesaian mereka, sementara 40% tidak mencapainya. Keterlibatan siswa dan hasil belajar meningkat dibandingkan dengan kondisi sebelum tindakan. Tabel 1 dan Gambar 1, yang membandingkan pencapaian siswa sebelum dan setelah kegiatan siklus pertama dilaksanakan, membuat peningkatan ini lebih jelas.

Tabel 1. Nilai Siswa Pada Kondisi Awal Siklus 1

No	Kategori nilai	Kondisi awal	Siklus 1
1	Belum tuntas (<KKM)	50%	40%
2	Tuntas (>=>KKM)	50%	60%



Gambar 1. Perbandingan Nilai Pada Kondisi Awal Siklus 1

Hasil dari siklus pertama menunjukkan bahwa langkah-langkah yang diterapkan memiliki efek yang baik pada kinerja akademik siswa (Tabel 1). Persentase siswa yang tidak memenuhi Kriteria Kelulusan Minimal (KKM) turun dari 50% menjadi 40% dibandingkan dengan keadaan awal. Namun, jumlah siswa yang mampu menyelesaikan ketuntasan meningkat dari 50% menjadi 60%.

Kriteria keberhasilan yang dinyatakan untuk penelitian tindakan kelas (PTK) menyatakan bahwa setidaknya 80% siswa harus memperoleh nilai penyelesaian; meskipun ada peningkatan, hasil ini masih jauh dari tujuan tersebut. Mengingat bahwa 60% siswa mampu memenuhi kriteria penyelesaian pada siklus pertama, jelas bahwa langkah-langkah yang diterapkan harus dipertahankan untuk siklus berikutnya. Dengan demikian, diharapkan pada siklus kedua nanti, keaktifan siswa semakin meningkat dan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar juga semakin besar.

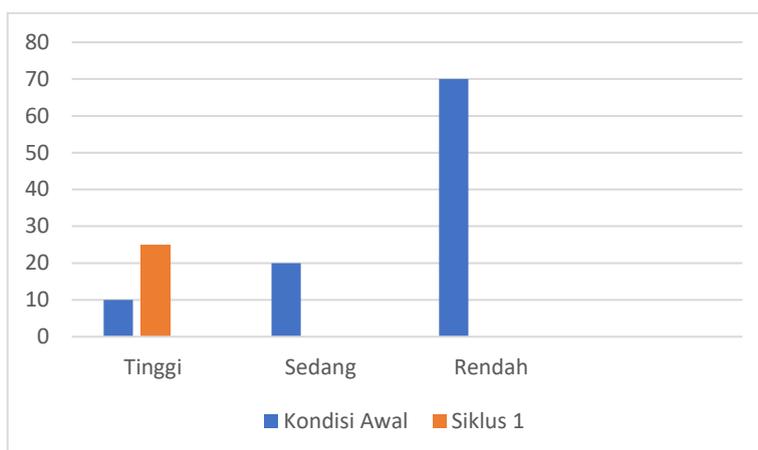
Siswa lebih terlibat dalam siklus pembelajaran pertama, menurut temuan tiga pengamat. Pengamat pertama melaporkan bahwa tingkat aktivitas siswa adalah 30% rendah, 50% sedang, dan 20% tinggi. Menurut pengamat kedua, aktivitas rendah turun menjadi 20%, aktivitas sedang naik menjadi 55%, dan aktivitas tinggi turun menjadi 25%. Pada saat yang sama, pengamat ketiga menemukan hasil yang lebih baik: hanya 5% siswa yang dinilai buruk, 65% sedang, dan 30% tinggi.

Jika rata-rata ketiga pengamat digunakan untuk membuat gambaran, kita dapat melihat bahwa 18,33% siswa masih dianggap kurang aktif, 56,67% cukup aktif, dan 25% telah menunjukkan aktivitas tinggi dalam pembelajaran mereka. Data tersebut mengungkapkan tren peningkatan yang cukup nyata jika dibandingkan dengan keadaan awal, ketika sebagian besar siswa sebelumnya diklasifikasikan memiliki tingkat aktivitas rendah. Gambar 2 dan Tabel 2 memberikan representasi grafis dari perbandingan aktivitas siswa antara keadaan awal dan siklus pertama, masing-masing. Hasilnya menunjukkan bahwa telah terjadi peningkatan dalam keterlibatan siswa dengan proses pembelajaran.

Meskipun ada peningkatan, upaya siklus pertama tidak mencapai target yang ditetapkan oleh indikator keberhasilan yang digunakan dalam penelitian ini—khususnya, bahwa proporsi siswa yang tidak banyak aktif tidak boleh melebihi 10%. Oleh karena itu, untuk mendapatkan peningkatan terbaik dalam partisipasi siswa, perlu dilakukan studi tindakan kelas ini pada siklus kedua.

Tabel 2. Keaktifan Siswa Kondisi Awal Siklus Dan Siklus 1

No	Kategori keaktifan	Kondisi awal	Siklus 1
1	Tinggi	10%	25
2	Sedang	20%	56.67
3	Rendah	70%	18,33



Gambar 2. Perbandingan Keaktifan pada Kondindisi Awal dan Siklus 1

Peningkatan yang sangat substansial dalam hasil pembelajaran siswa terlihat pada hasil ulangan yang diperoleh pada akhir siklus kedua. Tabel 3 menampilkan hasil yang menunjukkan bahwa 90% siswa telah memenuhi atau melampaui batas penyelesaian, dengan hanya 10% yang gagal memenuhi KKM. Persentase siswa yang tidak tuntas telah turun dari 40% menjadi 10% dibandingkan dengan temuan siklus pertama. Namun, telah terjadi lonjakan dramatis dari 60% menjadi 90% dalam proporsi siswa yang telah berhasil menyelesaikan program. Ini menunjukkan bahwa setelah pelaksanaan kegiatan siklus kedua, ada peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar.

Penelitian tindakan kelas (PTK) telah mencapai indikator keberhasilannya, yaitu setidaknya 80% siswa harus menyelesaikan ketuntasan, menurut temuan siklus kedua ini. Ada kelebihan siswa yang mencapai nilai penyelesaian; batasnya adalah 90%. Meskipun demikian, siklus ketiga mungkin masih dilaksanakan untuk menjamin peningkatan yang stabil dan berkelanjutan. Dengan melakukan hal itu, kami ingin memverifikasi bahwa keuntungan yang diperoleh bersifat permanen dan merupakan hasil dari upaya untuk meningkatkan proses pembelajaran.

Tabel 3. Hasil Belajar Kondisi Awal, Siklus 1 Dan Siklus 2

No	Kategori keaktifan	Kondisi awal	Siklus 1	Siklus 2
1	Belum Tuntas (<KKM)	50%	40%	10%
2	Tuntas (>=>KKM)	50%	60%	90%

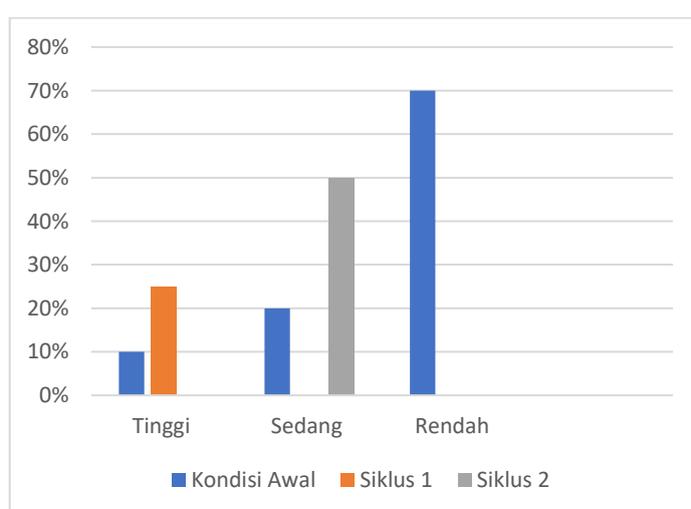
Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran meningkat secara signifikan, menurut temuan tiga pengamat pada siklus kedua. Berdasarkan temuan pengamat pertama, persentase

aktivitas siswa dibagi sebagai berikut: 10% rendah, 40% sedang, dan 50% tinggi. Namun, pengamat kedua menemukan bahwa 45 persen siswa memiliki tingkat aktivitas tinggi, 50 persen dikategorikan sedang, dan hanya 5 persen yang diberi label kurang aktif. Pengamat ketiga sampai pada kesimpulan yang sama, mengklasifikasikan 5% anak-anak sebagai buruk, 45% sebagai sedang, dan 50% sebagai tinggi. Dengan merata-ratakan hasil dari ketiga pengamat, kita dapat melihat bahwa 43,33 persen anak-anak sudah dianggap sebagai pembelajar yang sangat aktif, 50 persen berada dalam kelompok sedang, dan 6,67 persen masih menunjukkan aktivitas rendah.

Upaya siklus kedua membuahkan hasil, karena lebih banyak siswa berpartisipasi dalam diskusi kelas, menjawab pertanyaan, dan mengambil bagian dalam kegiatan lain, yang berarti mereka lebih terlibat dalam pembelajaran mereka sendiri. Tabel 4 adalah representasi grafis dari perbandingan tingkat aktivitas siswa sebelum dan sesudah siklus kedua. Hasil ini menunjukkan bahwa, secara keseluruhan, siswa lebih terlibat di kelas ketika pelajaran dibuat lebih dinamis dan interaktif.

Tabel 4. Keaktifan Siswa Kondisi Awal, Siklus 1 Dan Siklus 2

No	Kategori keaktifan	Kondisi awal	Siklus 1	Siklus 2
1	Tinggi	10%	25%	43.33%
2	Sedang	20%	56.67%	50%
3	Rendang	70%	18.33%	6.67%



Gambar 3. Perbandingan Keaktifan Siswa

Ketika membandingkan keadaan sebelum tindakan dengan kondisi setelah tindakan, Gambar 3 menunjukkan bahwa aktivitas siswa meningkat secara signifikan selama siklus 1 dan

2. Penelitian ini memberikan kepercayaan pada gagasan bahwa proses pembelajaran yang dirancang dengan baik, dinamis, dan beragam dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan. Mayoritas siswa telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, seperti yang terlihat dari pengurangan proporsi siswa dengan aktivitas buruk menjadi hanya 6,67 persen.

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini dianggap efektif menurut penanda keberhasilan yang telah ditentukan sebelumnya. Salah satu komponen utama yang berkontribusi terhadap pencapaian ini adalah cara pengetahuan disajikan. Siswa cenderung tidak terlibat dan berhasil dalam proses pembelajaran yang membosankan jika mereka tidak dituntut untuk berpartisipasi secara aktif. Di sisi lain, siswa menunjukkan antusiasme, motivasi, dan hasil belajar yang lebih baik ketika mereka diizinkan untuk berpartisipasi dalam berbagai kegiatan dan menggunakan metodologi pembelajaran yang berbeda. *Quizizz* adalah salah satu contoh media yang telah membantu menyebarkan informasi tentang strategi ini. Siswa belajar lebih aktif melalui lingkungan pembelajaran yang menghibur, kompetitif, dan interaktif dari media ini. *Quizizz* adalah alat yang hebat bagi siswa karena memungkinkan mereka untuk mempraktikkan pengetahuan mereka dengan cara yang menyenangkan dan interaktif sambil juga menjawab pertanyaan secara digital. Hal ini menunjukkan bahwa keterlibatan dan prestasi siswa dapat ditingkatkan secara signifikan melalui penggunaan media pembelajaran yang strategis.

Guru harus menjadi pemikir yang kreatif dan orisinal untuk menggunakan materi *Quizizz* secara efektif. Hal ini penting untuk memastikan bahwa media digunakan secara efektif dan dapat meningkatkan pengalaman belajar bagi siswa. Guru telah menggunakan *Quizizz* sesuai dengan protokol penelitian selama penerapan siklus pertama. Meskipun demikian, pelaksanaannya masih kurang sempurna saat diterapkan. Masih ada kebutuhan untuk perbaikan di sejumlah area proses pembelajaran, khususnya yang berkaitan dengan: 1. Menggunakan materi pembelajaran dengan cara yang membuatnya lebih dari sekadar formalitas dan benar-benar menarik perhatian siswa dan mendorong keterlibatan aktif mereka. 2. Perbaikan di setiap level pembelajaran, yang mengarah pada proses pembelajaran yang lebih terorganisir dan relevan. 3. Melakukan penilaian, komentar, dan tugas dengan sentuhan yang lebih bijaksana dan individual untuk meningkatkan kualitasnya.

Meskipun demikian, secara keseluruhan hasil pada siklus pertama sudah menunjukkan perkembangan yang lebih baik dibandingkan dengan kondisi awal, baik dari sisi keaktifan siswa maupun hasil belajarnya. Guru kemudian bekerja sama untuk merefleksikan siklus sebelumnya, menentukan berbagai area untuk perbaikan, dan merencanakan siklus berikutnya. Di antara langkah-langkah peningkatan tersebut adalah: 1. Membuat materi pendidikan yang lebih menarik

dan relevan, dengan fokus pada upaya membuat ide-ide yang kompleks lebih mudah dipahami dan menyenangkan bagi siswa. 2. Melakukan perbaikan pada cara siswa menilai kinerja mereka sendiri, misalnya dengan memberikan insentif/*reward* sederhana untuk mendorong keterlibatan yang lebih besar dalam proses pembelajaran. 3. Meningkatkan proses umpan balik dengan lebih spesifik tentang kesalahan siswa dan menawarkan saran untuk perbaikan dan inspirasi. Intinya adalah agar anak-anak mengetahui bahwa membuat kesalahan adalah hal yang normal dan sehat; bukan alasan untuk menyalahkan diri sendiri atau menyerah. 4. Memastikan bahwa siswa didorong untuk berpikir kritis dan kreatif tanpa merasa kewalahan atau kehilangan semangat dengan membuat proyek yang menantang dan masuk akal. 5. Menaikkan standar untuk setiap tahap pembelajaran yang sebelumnya berhasil hingga tidak hanya memadai tetapi juga luar biasa.

Tujuan dari peningkatan ini adalah untuk membuat proses pembelajaran lebih efisien sekaligus membuatnya lebih menarik dan relevan bagi siswa. Jika dibandingkan dengan keadaan awal, hasil pembelajaran siswa pada siklus pertama dan kedua jauh lebih tinggi. Hasil dari hasil pembelajaran siklus kedua melampaui harapan, menurut statistik. Hal ini terutama berlaku pada indikator kinerja yang mewajibkan 80% siswa memenuhi KKM. Jelas terlihat bahwa upaya guru untuk mengubah proses pembelajaran telah membuahkan hasil yang lebih baik bagi siswa secara keseluruhan. Lebih jauh, ada peningkatan yang nyata ketika melihat data yang menganalisis aktivitas siswa. Mayoritas siswa telah menunjukkan peningkatan tingkat aktivitas, karena jumlah siswa yang tidak aktif menurun secara signifikan menjadi 6,67 persen pada siklus kedua. Keberhasilan ini memenuhi tujuan yang digariskan dalam indikator kinerja PTK, yaitu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran mereka sendiri.

Setelah membandingkan kedua siklus pembelajaran, jelas bahwa siklus kedua jauh lebih bermanfaat dan efisien. Hal ini menunjukkan bahwa upaya perbaikan yang dilakukan setelah refleksi siklus pertama memberikan dampak positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Studi ini menawarkan beberapa saran penting berdasarkan temuan penelitian untuk meningkatkan kemandirian pembelajaran IPAS dan memberikan siswa hasil belajar terbaik. Bukti menunjukkan bahwa kinerja akademis siswa meningkat saat mereka menggunakan *Quizizz*. Dengan gaya media yang menarik dan menghibur ini, siswa dapat mengambil peran aktif dalam pendidikan mereka sendiri dan mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang materi pelajaran. Pendidik harus memastikan untuk menggunakan media menarik yang

melengkapi pelajaran mereka dan menjaga perhatian siswa saat mereka belajar. Dengan memasukkan media menarik ke dalam proses pembelajaran, siswa dapat termotivasi untuk berpartisipasi aktif, yang pada gilirannya meningkatkan efektivitas dan kenikmatan pengalaman belajar. Tujuannya adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran tema dan hasil belajar bagi siswa dengan menerapkan saran-saran ini.

REFERENCES

- Al Mawaddah, A. W., Hidayat, M. T., Amin, S. M., & Hartatik, S. (2021). Pengaruh penggunaan media pembelajaran quizizz terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika melalui daring di sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3109-3116.
- Basuki, & Rahayu, Y. (n.d.). *Panduan Mudah Quizizz*. Azhar Publisher.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Menengah Umum, 13.
- Life, J. (2011). Motivation and EFL university students in North-East Asia. *Asian EFL Journal*, 13(3), 11-41.
- Rahmania, S., Soraya, I., & Hamdani, A. S. (2023). Pemanfaatan gamification Quizizz terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 11(2), 114-133.
- Rosiyanti, H., Widyasari, R., Ardiansyah, A. F., & Istiqomah, S. (2020, December). Pengaruh Pemberian Soal Pemahaman Berbantuan Media Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMP Labschool FIP UMJ. In *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ (Vol. 2020)*.
- Salam, M. Y., Mudinillah, A., & Agustina, A. (2022). Aplikasi Quizizz Berpengaruh Atau Tidak untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2738-2746.
- Salsabila, K., & Firdaus, A. H. (2018). Pendidikan Akhlak Menurut Syekh Kholil Bangkalan. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 6(1), 39. <https://doi.org/10.36667/jppi.v6i1.153>
- Tafonao, T. (2018). PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN THE ROLE OF INSTRUCTIONAL MEDIA TO IMPROVING. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114.
- Utomo, H. (2020). Penerapan media quizizz untuk meningkatkan hasil belajar siswa pelajaran tematik siswa kelas IV SD Bukit Aksara Semarang. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 1(3), 37-43.

- Widayanti, W., & Purrohman, P. S. (2021). Pengaruh media aplikasi quizizz terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA Kelas V. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 810-817.
- Wijayanti, R., Hermanto, D., & Zainudin, Z. (2021). Efektivitas penggunaan aplikasi quizizz pada matakuliah matematika sekolah ditinjau dari motivasi dan hasil belajar mahasiswa. *Jurnal Cendekia*, 5(1), 347-356