

## **Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Aplikasi *Quizizz* Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Bunyi dan Fungsi Bagian Telinga di Kelas 5 SDN 44 Cakranegara**

**Ahmad Taufiq Hidayat\*, Nur Hasanah, Efendi Harahap, Suharti Endang Pratiwi**

Bidang Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Program Studi Pendidikan Profesi Guru, FKIP, Universitas Mataram, Jl. Majapahit No. 62, Mataram NTB, 83125. Indonesia

\*Corresponding Author: [taufiqahm1@gmail.com](mailto:taufiqahm1@gmail.com)

### **Article History**

Received : December 18<sup>th</sup>, 2024

Revised : January 19<sup>th</sup>, 2025

Accepted : February 05<sup>th</sup>, 2025

**Abstract:** Teknologi informasi memberikan dampak yang sangat penting terhadap dunia Pendidikan terlebih pada proses belajar-mengajar. Kehadiran internet, komputer, smartphone, dan perangkat teknologi informasi lainnya kini semakin umum digunakan di berbagai lembaga pendidikan sebagai sarana pendukung dalam kegiatan pembelajaran. Tujuan dari penelitiann ini yaitu untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui aplikasi *Quizizz* pada mata Pelajaran IPAS materi bunyi dan fungsi bagian telinga di kelas 5 SDN 44 Cakranegara. Metode penelitian yang digunakan yaitu Teknik *pre-test* dan *post-test* dengan memanfaatkan aplikasi *Quizizz*. Hasil belajar peserta didik meningkat sejak aplikasi *Quizizz* digunakan sebagai media test hingga mencapai ketuntasan 78% dari 23 peserta didik. Selain itu, peserta didik juga mendapatkan nilai rata-rata sebanyak 80 skor. Dengan demikian Upaya yang dilakukan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui aplikasi *Quizizz* pada mata Pelajaran IPAS materi bunyi dan fungsi bagian telinga di kelas5 SDN 44 Cakranegara berhasil dilakukan.

**Keywords:** Aplikasi Quizizz, Hasil Belajar, IPAS

## **PENDAHULUAN**

Teknologi informasi memiliki peran penting bagi dunia Pendidikan terlebih pada aspek proses belajar-mengajar. Kehadiran internet, komputer, smartphone, dan perangkat teknologi informasi lainnya kini semakin umum digunakan di berbagai lembaga pendidikan sebagai sarana pendukung dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Abidin (2016), teknologi informasi tidak hanya mempercepat proses belajar, tetapi juga mempermudah penyampaian informasi secara efisien dan efektif. Teknologi informasi memiliki fungsi penting dalam dunia pendidikan antara lain; teknologi ini diharapkan mampu mendukung komunikasi yang lebih efektif, mendorong kerja sama antar siswa, serta membantu pengembangan meta-kognisi, yang mencakup kemampuan siswa dalam mengatur dan memonitor proses belajarnya sendiri.

Guru memiliki kemampuan dalam mengakses, memahami, serta menggunakannya dalam kegiatan belajar mengajar sebagai salah satu kompetensi yang wajib dimiliki di era global. Hal ini dikarenakan pendidikan modern membutuhkan pengintegrasian teknologi dalam metode pengajaran untuk meningkatkan

keterlibatan siswa dan memperkaya pengalaman belajar mereka. Society 5.0 memberikan tekanan bahwa pentingnya setiap orang sebagai pusat inovasi, di mana perkembangan teknologi digunakan sebagai upaya dala meningkatkan kualitas hidup, mendorong terbentuknya rasa tanggung jawab, serta sebagai bentuk dukungan terhadap Pembangunan yang berkelanjutan (Malida, 2020; Sumarno, 2019).

Berbagai tantangan dan dinamika yang dihadapi pada era Siciety 5.0 ini, maka peserta didik diberikan bekal keterampilan dasar seperti membaca, menulis, dan berhitung. Mereka juga perlu dibekali dengan kompetensi yang relevan untuk beradaptasi dalam masyarakat global, yang sering disebut sebagai keterampilan abad ke-21 (Sugiono, 2021; Sumarno, 2019). Keterampilan ini mencakup tiga aspek utama: 1) keterampilan belajar dan inovasi, seperti *chritical thinking, creativity, communication, and collaboration* 2) keterampilan terkait pengetahuan, media, dan teknologi yang memungkinkan siswa untuk memahami dan memanfaatkan berbagai informasi digital; dan 3) keterampilan hidup dan karier, yang mencakup kemampuan beradaptasi, inisiatif, kemampuan sosial, serta keterampilan manajemen diri (P21, 2019). Semua ini

merupakan hal penting yang perlu diprioritaskan dalam upaya mengembangkan kurikulum dan strategi pembelajaran agar peserta didik memiliki kesempatan untuk mengembangkan diri di era yang semakin kompleks ini.

Hasil belajar merupakan penilaian yang dilakukan oleh guru dengan tujuan untuk menilai dan memahami Tingkat pemaahaan peserta didik terhadap materi yang diberikan pada pembelajaran berdasarkan kemampuan mereka pad akegiatan pembelajaran. Menurut Arikunto (2009), hasil belajar adalah hasil akhir yang dicapai oleh siswa setelah melalui proses pembelajaran. Arikunto menekankan bahwa perubahan tersebut dapat terlihat dalam bentuk perilaku atau tindakan yang dapat diamati serta diukur secara objektif. Pendapat ini sejalan dengan pandangan Sudjana (2013), yang menyatakan bahwa hasil belajar merupakan berbagai kemampuan atau kompetensi yang diperoleh peserta didik setelah mengalami proses belajar dan memperoleh pengalaman belajar. Sudjana menjelaskan bahwa kemampuan ini mencakup aspek-aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang berkembang sebagai hasil dari interaksi siswa dengan materi pembelajaran, guru, dan lingkungan belajar. Pandangan ini menegaskan bahwa hasil belajar bukan hanya sekedar pencapaian akademik, tetapi juga melibatkan perubahan yang menyeluruh dalam aspek-aspek kemampuan siswa yang diperoleh melalui pengalaman belajar. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) sebagai salah satu mata Pelajaran yang dipelajari pada setiap jenjang pendidikan. IPAS memiliki peran penting yang dapat membantu peserta didik dalam menanakan dan mengimplementasikan pemahaman serta keterampilan terkait aspek-aspek ilmiah dan sosial pada kehidupan sekitar, terlebih pada zaman serba digital ini. Pembelajaran IPAS membantu siswa memahami berbagai fenomena alam dan interaksi sosial yang kompleks, membekali mereka dengan pengetahuan yang relevan dan kemampuan berpikir kritis untuk menghadapi tantangan di dunia modern.

Hasil observasi menunjukkan bahwa ditemukan permasalahan umum yang dijumpai pada siswa di SD 44 Cakranegara adalah kurangnya respons peserta didik terhadap proses pembelajaran. Siswa cenderung pasif dan sering kali hanya mendengarkan ceramah dari guru tanpa berpartisipasi aktif. Hal ini menunjukkan bahwa hanya sekitar 11% dari total peserta didik terlibat aktif pada kegiatan belajar mengajar.

Berbagai upaya dilakukan dala meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata Pelajaran IPAS, salah satunya yaitu dengan memanfaatkan aplikasi Quizizz. Aplikasi ini mengimplementasikan pendekatan “bermain sambil belajar” yang dirancang untuk menarik minat peserta didik dalam memahami materi secara lebih mendalam, sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Quizizz berfungsi sebagai evaluasi pembelajaran berbasis E-learning yang dapat digunakan untuk membuat tugas harian, sarana penayangan bahan ajar presentasi atau sebagai sarana pemanasan sebelum pembelajaran dimulai, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Citra dan Rosy (2020) menyebutkan bahwa Quizizz merupakan aplikasi pendidikan berbasis permainan yang memungkinkan kegiatan multi-pemain di dalam kelas, sehingga menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif. Suhartatik (2020) juga menyatakan bahwa Quizizz merupakan kuis interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas, berfungsi untuk penilaian harian, penilaian tengah semester, serta penilaian akhir semester.

## METODE

Penelitian dan pengumpulan data dilakukan di kelas 5 SDN 44 Cakranegara pada bulan Agustus 2024. Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) ini menggunakan metode pengumpulan data *pre-test* dan *post-test* dengan penggunaan aplikasi *Quizizz*. Menurut Costa (2014) *Pre-Test* dan *Post-Test* adalah salah satu dari tiga alat penilaian yang sangat disarankan untuk digunakan karena merupakan evaluasi langsung yang ringkas dan efektif yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil pembelajaran siswa. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengatasi sebuah permasalahan yang dialami serta memperbaiki dan mengembangkan pembelajaran demi meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 5 dengan menggunakan aplikasi *Quizizz*. Pada penelitian ini pengumpulan data dengan *pre-test* dan *post-test* dengan aplikasi *Quizizz* dilakukan untuk memberikan pengalaman baru bagi peserta didik dalam menentukan hasil belajar. Setelah melakukan *pre-test* dan *post-test* peneliti akan melakukan analisis data dengan menggunakan metode kuantitatif yaitu mengukur perbandingan dan peningkatan hasil belajar peserta didik. Pada

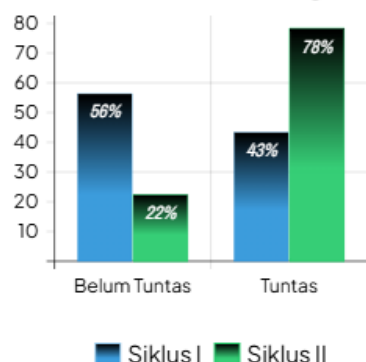
penelitian ini dilakukan dua kali tindakan sehingga didapatkan hasil yang maksimal. Tindakan tersebut dilakukan pada siklus I dan siklus II dengan menerapkan perlakuan yang sama. Peneliti dapat melakukan refleksi untuk mengetahui kekurangan dan kesalahan yang dilakukan pada pembelajaran sebelumnya sehingga dapat menentukan dan merencanakan perbaikan yang akan dilaksanakan pada pembelajaran selanjutnya atau siklusII sesuai dengan rencana yang telah disusun serta akan melakukan refleksi kembali.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian Tindakan Kelas dilakukan di kelas 5 SDN 44 Cakranegara dengan jumlah peserta didik sebanyak 23 orang. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung dapat dikatakan bahwa keaktifan peserta didik terbilang rendah. Hasil observasi menunjukkan bahwa sedikit dari peserta didik yang benar-benar memperhatikan guru. Banyak dari peserta didik yang bermain, mengobrol, hingga melakukan hal lainnya sehingga peserta didik kurang maksimal dala menerima pembelajaran. Suasana kelas yang kurang kondusif tentunya menjadi salah satu factor tercapainya sebuah tujuan pembelajaran yang berdampak pada hasil belajar peserta didik. Saat dilakukan ulangan harian hanya sekitar 2 peserta didik mendapatkan nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) dan 11 peserta didik dinyatakan belum tuntas. Berdasarkan permasalahan tersebut maka penelitian Tindakan Kelas ini memiliki 2 (dua) siklus yaitu siklus I dan siklus II. Pada tahap perencanaan, peneliti membuat modul ajar dan memanfaatkan media aplikasi Quizizz sebagai alternatif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Materi yang diajarkan pada pembelajaran yaitu terdapat pada mata Pelajaran IPAS tentang Bunyi dan Fungsi Bagian Telinga. Ketika rancangan pembelajaran sudah selesai dipersiapkan, selanjutnya peneliti masuk ke tahap Tindakan, yaitu melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rancangan pembelajaran yang sudah dibuat. Ada tahap Tindakan atau pelaksanaan pembelajaran ini, peneliti menggunakan aplikasi Quizizz sebagai media pemberian tes atau ulangan kepada peserta didik untuk mengetahui hasil belajar peserta didik. Emberian tes dengan aplikasi Quizizz tersebut dilakukan selama 2 kali siklus yakni pada ssiklusI dan siklus II. Adapun hasil yang didapatkan adalah sebagai berikut.

### Data Hasil Belajar

Kelas 5 SDN 44 Cakranegara

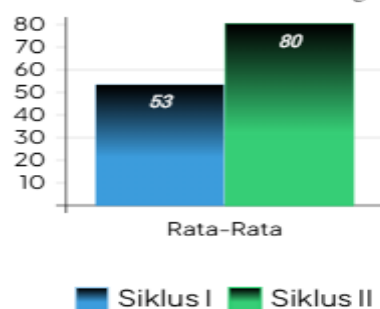


Gambar 1. Perbandingan Hasil Belajar Peserta Didik Setiap Siklus

Berdasarkan diagram di atas dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan hasil belajar pada ssiklus I dan siklus II. Pada siklus I peserta didik yang belum tuntas sesuai dengan KKM yang sudah ditentukan yakni sebanyak 56% dari keseluruhan peserta didik sedangkan yang tuntas hanya 43%. Pada siklus II jumlah peserta didik yang belum tuntas mengalami penurunan sebanyak 34% sehingga persentase peserta didik yang belum tuntas menjadi 22%. Dengan begitu jumlah persentase peserta didik yang sudah tuntas mengalami peningkatan sebanyak 35% sehingga peserta didik yang sudah tuntas menjadi 78% dari keseluruhan peserta didik yang sebanyak 23 peserta didik. Data lain juga dapat dilihat pada nilai rata-rata peserta didik berdasarkan data di bawah ini:

### Nilai Rata-Rata

Kelas 5 SDN 44 Cakranegara



Gambar 2. Perbandingan Nilai Rata-Rata Antara Siklus I dan Siklus II

Perlakuan menggunakan aplikasi Quizizz sudah dilakukan baik di siklus I maupun di siklus II naun pada siklus I peningkatan hasil belajar peserta didik belum signifikan dan belum

mencapai target ketuntasan sehingga diberlakukan Kembali pada siklus II. Berdasarkan diagram diatas bahwa perlakuan yang dilakukan pada siklus II mencapai keberhasilan dan peningkatan yang signifikan. Dapat dilihat pada siklus I bahwa nilai rata-rata peserta didik sebesar 53 skor yang memiliki arti bahwa banyak dari peserta didik yang belum mencapai tahap tuntas sesuai dengan yang dijelaskan pada Gambar 1. Sedangkan pada siklus II nilai rata-rata peserta didik sebesar 80 skor Dimana banyak dari peserta didik yang melebihi skor minimum. Dengan demikian perlakuan yang diberikan dengan menggunakan aplikasi Quizizz dapat dikatakan berhasil. Data yang nilai rata-rata peserta didik juga memiliki sinkronisasi dengan Gambar 1 yakni persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil analisis data yang sudah dilakukan menunjukkan bahwa dari kondisi awal, siklus I, hingga siklus II hasil belajar peserta didik mengalami kenaikan yang signifikan. Persentase hasil belajar dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan yang cukup berarti dan sudah mencapai bahkan melebihi target yang sudah ditentukan. Data-data tersebut menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan memiliki dampak bagi hasil belajar peserta didik. Data juga menunjukkan bahwa pada siklus I perlakuan belum maksimal sehingga persentase ketuntasan belum mencapai target sehingga pada siklus II disempurnakan target ketuntasan hasil belajar peserta didik dapat tercapai dengan maksimal. Dengan demikian proses pembelajaran yang sudah dilakukan dengan tujuan Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Aplikasi *Quizizz* Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Bunyi dan Fungsi Telinga Di Kelas 5 SDN 44 Cakranegara dapat dikatakan berhasil.

## KESIMPULAN

Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik pada mata Pelajaran IPAS materi Bunyi dan Fungsi Telinga di kelas 5 SDN 44 Cakranegara mengalami peningkatan yang signifikan. Hal tersebut tidak terlepas dari peran peneliti dalam Menyusun rancangan pembelajaran dan menggunakan aplikasi Quizizz sebagai media untuk menentukan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu diharapkan kedepannya bahwa guru terus melakukan inovasi yang berarti dalam

mencapai keberhasilan suatu pembelajaran dikelas.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada SDN 44 Cakranegara yang sudah memberikan kesempatan bagi peneliti untuk melaksanakan PPL dan penelitian di sekolah. Terima kasih juga kepada Dosen pembimbing lapangan dan guru pamong yang sudah memberikan arahan kepada peneliti sehingga penelitian ini berhasil dengan maksimal. Terima kasih kepada para siswa yang terlibat yakni kelas 5 SDN 44 Cakranegara yang selalu bersemangat dalam pembelajaran. Terima kasih juga kepada rekan-rekan yang terlibat pada penelitian yang sudah membantu sebaik mungkin.

## REFERENSI

- Abidin, Y. (2016). Revitalisasi penilaian pembelajaran dalam konteks pendidikan multiliterasi abad ke- 21. Refika Aditama.
- Arikunto, S. (2009). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bloom, B. S. (1956). *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals*. New York: Longman.
- Brophy, J. (2020). *Using Technology in the Classroom for Interactive Learning*. London: Routledge.
- Brown, S., Smith, T., & Adams, R. (2020). *The Impact of Gamified Learning on Student Retention*. *Journal of Educational Technology*, 18(2), 112-125.
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi quizizz terhadap hasil belajar teknologi perkantoran siswa kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261-272.
- Dabbagh, N., & Kitsantas, A. (2012). *Personal Learning Environments, Social Media, and Self-Regulated Learning: A Natural Formula for Connecting Formal and Informal Learning*. *The Internet and Higher Education*, 15(1), 3-8.
- Dick, W., & Carey, L. (1996). *The Systematic Design of Instruction*. New York: HarperCollins.

- Fletcher, H. (1995). *Speech and Hearing in Communication*. New York: Krieger Publishing.
- Gagne, R. M. (1985). *The Conditions of Learning and Theory of Instruction*. New York: Holt, Rinehart, and Winston.
- Guyton, A. C., & Hall, J. E. (2011). *Textbook of Medical Physiology*. Philadelphia: Elsevier.
- Halliday, D., & Resnick, R. (2013). *Fundamentals of Physics*. New York: Wiley.
- Harrow, A. J. (1972). *A Taxonomy of the Psychomotor Domain: A Guide for Developing Behavioral Objectives*. New York: David McKay Company.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2002). *Instructional Media and Technologies for Learning*. Columbus, OH: Merrill Prentice Hall.
- Jiang, H. (2019). *Interactive Platforms for Education: The Rise of Digital Learning Tools*. New York: Educational Press.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Mayer, R. E. (2014). *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Moore, B. C. J. (2003). *An Introduction to the Psychology of Hearing*. San Diego: Academic Press.
- Pickles, J. O. (2012). *An Introduction to the Physiology of Hearing*. Leiden: Brill.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Standring, S. (2016). *Gray's Anatomy: The Anatomical Basis of Clinical Practice*. London: Elsevier.
- Sudjana, N. (2013). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Sweeney, T. (2021). *Gamification in Learning: Strategies for Engaging Students*. San Francisco: TechEd Publications.