



Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik Melalui Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Quizizz IPAS Kelas V SDN 8 Cakranegara

Yana Latifah^{1*}, I Wayan Merta², Nursiah³

¹Program Pendidikan Profesi Guru Prajabatan PGSD, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia.

²Sekolah Dasar Negeri 8 Cakranegara, Mataram, Indonesia.

DOI:

Article Info

Received: 11 September 2024

Revised: 29 September 2024

Accepted: 29 October 2024

Correspondence:

Phone: -

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas akibat metode pengajaran konvensional yang cenderung monoton dan membosankan, sehingga siswa kehilangan fokus. Untuk mengatasi hal ini, peneliti menggunakan media pembelajaran Quizizz sebagai alternatif guna meningkatkan keaktifan belajar siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPAS kelas V di SDN 8 Cakranegara melalui penggunaan Quizizz. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang melibatkan 21 siswa sebagai subjek. Keberhasilan penelitian diukur dengan indikator tercapainya tingkat keaktifan siswa minimal 70%. Tahapan penelitian meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada pertemuan pertama dan kedua siklus I, rata-rata nilai keaktifan siswa adalah 52,2% yang masuk dalam kategori cukup. Pada siklus kedua, terjadi peningkatan signifikan, di mana rata-rata keaktifan siswa pada pertemuan pertama dan kedua mencapai 73,81% yang masuk kategori tinggi. Dari hasil ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Quizizz dalam pembelajaran IPAS kelas V dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa secara signifikan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi panduan bagi guru dalam memanfaatkan media Quizizz untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa di kelas.

Kata kunci: keaktifan, media quizizz, IPAS

Citation: Latifah, Y., Merta, I, W & Nursiah. (2024). Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik Melalui Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Quizizz IPAS Kelas V SDN 8 Cakranegara. *Journal Pendidikan, Sains, Geologi dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 5 (4), 885-889

Pendahuluan

Pendidikan di sekolah berfokus pada aktivitas pembelajaran dengan tujuan mengubah perilaku peserta didik dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Untuk mencapai tujuan tersebut, peserta didik perlu menjadi pembelajar aktif, terlibat dalam proses pembelajaran, serta mampu berkomunikasi secara interaktif dengan pendidik. Keberhasilan pembelajaran dapat diukur melalui pemahaman konsep, penguasaan materi, dan prestasi belajar. Peserta didik dengan pemahaman konsep yang baik cenderung memiliki prestasi yang baik pula. Selain itu, pemilihan model dan media pembelajaran yang tepat juga menjadi faktor penting

dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Pendidik harus memahami metode pembelajaran yang sesuai dan manfaat dari penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat membantu mengarahkan perhatian peserta didik dan berpengaruh terhadap keaktifan belajar mereka (Saniah & Pujiastuti, 2021).

Proses pembelajaran yang kondusif, menyenangkan, dan tidak membosankan sangat penting dalam dunia pendidikan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Di era globalisasi teknologi yang semakin maju, guru dapat memperbarui kegiatan pembelajaran dengan menggunakan program-program interaktif.

Email: latifayana@gmail.com

Perkembangan Revolusi Industri 4.0 menuntut lembaga pendidikan untuk beradaptasi dengan kemajuan teknologi. Menurut penelitian (Annisa & Erwin, 2021), banyak pendidik masih mengalami kesulitan dalam memilih media pembelajaran yang sesuai untuk mendukung keaktifan siswa dalam pembelajaran. Tantangan ini mengharuskan guru menciptakan suasana belajar yang menarik, menyenangkan, dan mendorong keaktifan siswa. Salah satu media pembelajaran yang dapat membantu adalah Quizizz, yang menawarkan interaksi menarik bagi siswa. Namun, pemanfaatan Quizizz masih terbatas karena beberapa guru belum familiar dengan cara penggunaannya. Media berbasis Quizizz ini dapat diakses melalui perangkat teknologi seperti laptop atau smartphone, dan digunakan di mana saja selama terhubung dengan internet.

Media Quizizz adalah aplikasi pendidikan yang mengintegrasikan elemen permainan untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Quizizz merupakan platform digital berbasis gamifikasi yang memudahkan guru dalam menyelenggarakan pembelajaran dan penilaian yang interaktif bagi siswa. Pembelajaran berbasis permainan diakui sebagai media yang efektif karena mampu merangsang komponen kasual dan verbal. Secara keseluruhan, platform ini menawarkan pendekatan yang dinamis dan menarik dalam pendidikan dengan memadukan unsur permainan dan pembelajaran dalam format yang mudah digunakan dan menghibur. Dengan kata lain, pembelajaran menggunakan Quizizz dapat menciptakan suasana yang lebih menyenangkan bagi siswa dalam menyelesaikan setiap soal, serta mendorong mereka untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar (Loupaaty & Saragih, 2021).

Penelitian Pranoto (2020) menunjukkan adanya perbedaan signifikan dalam keaktifan belajar siswa saat menggunakan media Quizizz dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, hasil penelitian Nurhayati (2020) mengungkapkan bahwa penggunaan media Quizizz berhasil meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran. Dari kedua penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Quizizz terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa. Selain itu, Ariyanto et.al (2023) dalam penelitiannya menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan melalui aplikasi quizizz merupakan metode yang efektif dalam pengajaran, terutama dalam menjaga motivasi siswa untuk terus belajar.

Dari hasil observasi yang dilakukan, peneliti menemukan bahwa banyak peserta didik cenderung

pasif selama pembelajaran IPAS. Hal ini tampak ketika guru mengajukan pertanyaan, namun hanya sedikit siswa yang merespon. Selain itu, perhatian dan motivasi siswa dalam menyelesaikan lembar kerja yang diberikan dalam waktu yang ditentukan juga rendah. Partisipasi siswa dalam menjawab atau mengajukan pertanyaan ketika ada materi yang belum dipahami juga minim. Jika kondisi ini dibiarkan, akan menghambat proses pembelajaran dan berdampak pada pemahaman serta hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, masalah yang diidentifikasi dalam pembelajaran IPAS adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran, yang menyebabkan motivasi siswa rendah. Akibatnya, siswa cenderung pasif, sehingga proses pembelajaran terhambat dan hasil belajar mereka menjadi rendah. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik Melalui Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Quizizz pada Mata Pelajaran IPAS". Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran IPAS.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu model penelitian yang dikembangkan di kelas. Tujuannya adalah memperbaiki pembelajaran secara bertahap dan berkelanjutan selama penelitian berlangsung. PTK melibatkan siklus pelaksanaan yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, refleksi, dan revisi, berbeda dengan penelitian biasa yang tidak menggunakan siklus tersebut. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 8 Cakranegara, Kota Mataram, dengan tujuan meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran IPAS melalui penggunaan Quizizz. Subjek penelitian adalah 21 siswa kelas V. Keberhasilan penelitian diukur dengan mencapai tingkat keaktifan belajar minimal 70%, yang dianggap sebagai kriteria "baik" dalam pedoman konversi keaktifan belajar. Pengukuran dilakukan melalui observasi selama pembelajaran menggunakan lembar observasi dengan tiga kriteria: (1) keaktifan bertanya, (2) memperhatikan penjelasan guru, dan (3) menyelesaikan tugas secara mandiri. Data keaktifan belajar, yang bersifat kuantitatif, dihitung dengan menjumlahkan skor setiap pertanyaan dan membaginya dengan skor maksimal, kemudian dikalikan 100% untuk mendapatkan persentase keaktifan. Hasil persentase tersebut

kemudian dibandingkan antar siklus untuk melihat perubahan dalam keaktifan belajar siswa dan menentukan apakah ada peningkatan keaktifan dari siklus ke siklus.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dimulai dengan tahap prasiklus, yaitu tahap di mana media pembelajaran baru belum diterapkan. Tujuan dari prasiklus adalah untuk mengetahui sejauh mana keaktifan dan kemampuan peserta didik dalam pembelajaran IPAS sebelum penggunaan media Quizizz. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari dua pertemuan. Pada siklus I, pertemuan pertama meliputi: (1) perencanaan, dengan menyiapkan lembar observasi dan menyusun soal kuis; (2) pelaksanaan, di mana soal diberikan kepada peserta didik dan mereka dibimbing dalam pengerjaannya; (3) observasi, yang melibatkan pengoreksian hasil pekerjaan peserta didik; dan (4) refleksi. Tahapan ini juga diterapkan pada pertemuan kedua. Hasil observasi menunjukkan bahwa pada pertemuan pertama, hanya 9 dari 21 peserta didik (42,85%) yang aktif, berdasarkan pengumpulan tugas kuis 1. Pada pertemuan kedua, jumlah peserta didik yang aktif meningkat menjadi 13 (61,90%) saat mengerjakan kuis 2. Secara keseluruhan, keaktifan rata-rata pada siklus I untuk kedua pertemuan adalah 52,2%. Menurut Suhirno et al. (2022), keaktifan belajar peserta didik dapat dilihat dari partisipasi mereka dalam kegiatan pembelajaran.

Setelah hasil siklus I diperoleh, dilakukan refleksi untuk mengidentifikasi kelemahan dan kendala yang muncul, kemudian dicari solusi yang akan diterapkan pada siklus II dengan harapan hasilnya meningkat. Pada siklus I, penerapan media Quizizz menghadapi beberapa kendala, sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai sepenuhnya. Salah satu kelemahannya adalah beberapa siswa tidak menyelesaikan soal yang diberikan, sehingga waktu pengerjaan habis dan mereka tidak dapat menjawab soal. Akibatnya, mereka tidak mendapatkan nilai dari soal yang terlewatkan. Pada siklus II, guru mengikuti langkah-langkah yang sama seperti pada siklus I, namun dengan perbaikan berdasarkan refleksi dari siklus sebelumnya. Pada pertemuan pertama siklus II, sebanyak 14 siswa (66,67%) aktif mengerjakan kuis, sementara pada pertemuan kedua jumlah siswa aktif meningkat menjadi 17 (80,95%).

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Observasi Keaktifan Siswa

| No | Siklus | Pertemuan 1 | Pertemuan 2 | Rata-rata | Kategori |
|----|--------|-------------|-------------|-----------|----------|
| 1 | I | 42,85% | 61,90% | 52,2% | Cukup |
| 2 | II | 66,67% | 80,95% | 73,81% | Tinggi |

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa setiap pertemuan dalam satu siklus menunjukkan peningkatan persentase. Namun, sekitar 14,81% (4 siswa) tidak menunjukkan peningkatan dalam keaktifan pembelajaran IPAS melalui media Quizizz. Kesimpulan dari tabel tersebut menunjukkan bahwa keaktifan belajar siswa semakin membaik dan mencapai indikator keberhasilan setelah penerapan media Quizizz. Temuan ini konsisten dengan penelitian oleh Utami et al. (2023), yang menyatakan bahwa media game edukasi Quizizz dapat meningkatkan keaktifan siswa, karena game ini menghadirkan aktivitas permainan yang beragam dan membuat pembelajaran lebih interaktif serta menyenangkan, sehingga siswa dapat menguasai materi dengan baik dan berdampak positif pada hasil belajar. Penelitian serupa oleh Tiana et al. (2021) pada peserta didik kelas III SD Kanisius Kintelan tahun pembelajaran 2020/2021, yang melibatkan 18 siswa (11 laki-laki dan 7 perempuan), juga menunjukkan bahwa media Quizizz memberikan dampak positif dengan meningkatkan motivasi siswa. Siswa menunjukkan antusiasme dalam mengerjakan soal yang disajikan dalam bentuk game dan berusaha mencapai skor tertinggi, yang berdampak pada hasil belajar mata pelajaran Matematika, khususnya materi pecahan.

Menurut Mukharomah (2021), platform Quizizz dapat digunakan untuk penilaian formatif siswa melalui video atau game yang telah disiapkan pada akhir penggunaannya. Quizizz memiliki beberapa kelebihan, seperti batas waktu untuk soal yang dapat diatur oleh guru, sehingga siswa dapat menyelesaikan soal dengan baik, dan jawaban siswa ditampilkan dengan warna yang interaktif, menjadikannya menarik bagi guru dan siswa (Citra & Rosy, 2020). Selain itu, Quizizz juga memberikan hasil jawaban siswa dengan data dan statistik terperinci dalam format Excel (Salsabila et al., 2020). Namun, ada beberapa kelemahan pada platform Quizizz, seperti kemungkinan masalah dengan jaringan internet, kendala pada alat elektronik guru, dan kemungkinan siswa mencari jawaban menggunakan media lain (Salsabila et al., 2020). Meskipun demikian, fitur-fitur yang ada pada Quizizz dapat membantu siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Menurut Nurmala Ayu Desy dan Naswan (2020), tingkat aktivitas belajar seseorang dipengaruhi oleh motivasi diri. Namun, masalah ini dapat diatasi dengan bantuan media pembelajaran. Supriyono (2018) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan minat dan perhatian siswa, sehingga mereka menjadi lebih aktif dalam proses belajar. Rifa'ie (2020) juga menambahkan bahwa media pembelajaran memberikan fleksibilitas dalam pelaksanaannya dan dapat mendorong kemandirian serta motivasi siswa untuk lebih aktif. Dari uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa keaktifan siswa dalam pembelajaran bisa terlihat melalui penggunaan media pembelajaran. Quizizz, sebagai media permainan edukasi, terbukti meningkatkan keaktifan siswa, seperti yang ditemukan oleh Nurhayati (2020) dalam penelitiannya, yang menunjukkan bahwa Quizizz membuat pembelajaran lebih interaktif. Media pembelajaran yang interaktif, seperti Quizizz, dapat mendorong keaktifan siswa dengan fitur-fitur yang menarik perhatian mereka, sehingga siswa lebih fokus dan aktif mengikuti instruksi guru, dan hasil belajar mereka pun meningkat. Utami (2023) dalam penelitiannya juga menemukan bahwa aplikasi quizizz dapat secara bertahap meningkatkan hasil belajar siswa.

Quizizz adalah aplikasi permainan pendidikan yang bersifat naratif dan fleksibel. Selain berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, Quizizz juga dapat digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan (Salsabila et al., 2020). Aplikasi ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tetapi juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Temuan penelitian ini konsisten dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi Quizizz efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Zhao, 2019). Dengan demikian, analisis penelitian dan dukungan dari penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa aplikasi Quizizz dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dan berdampak positif pada hasil belajar mereka.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan di SDN 8 Cakranegara dan pembahasan hasil temuan, dapat disimpulkan bahwa aplikasi Quizizz mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa dan mempengaruhi hasil atau nilai dalam mata pelajaran IPAS kelas V SDN 8 Cakranegara, dengan demikian aplikasi quizizz yang digunakan sebagai media dalam pembelajaran mampu

meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V.

Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terimakasih kepada dosen pembimbing Bapak Drs. I Wayan Merta, M.Si atas bimbingan yang telah diberikan agar jurnal ini dapat penulis selesaikan. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada Ibu Kepala Sekolah SDN 8 Cakranegara, Ibu Hj. Dzumrah, S.Pd yang telah memberikan izin dan dukungan untuk penulis melaksanakan PPL II untuk melakukan penelitian tindakan kelas. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada guru pamong selama melaksanakan kegiatan PPL II di SDN 8 Cakranegara, yaitu Pak Nursiah, S.Pd yang telah memberikan bimbingan selama kegiatan PPL dan pelaksanaan penelitian tindakan kelas di sekolah. Ucapan terimakasih terakhir, tak lupa penulis sampaikan pada keluarga besar PPL SDN 8 Cakranegara, Mahasiswa PPG Prajabatan Prodi PGSD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram dan kepada seluruh pihak yang telah ikut serta dalam menyelesaikan pelaksanaan penelitian tindakan kelas.

Daftar Pustaka

- Annisa, R., & Erwin, E. (2021). Pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar IPA siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3660-3667.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1376>
- Ariyanto, T. P., Harsan, T., & Hadiprasetyo, K. (2023). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas-IV Melalui Aplikasi Quizizz Dalam Kegiatan Evaluasi Pembelajaran. *Educatif Journal of Education Research*, 5(1), 1-13.
<https://doi.org/10.36654/educatif.v5i1.135>
- 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.
<https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p261-272>
- Loupaty, F. D., & Saragih, M. J. (2021). Pemanfaatan Media Quizizz Pada Latihan Soal Untuk Mendorong Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Daring [The Utilization Of Quizizz Media In Problems To Improve Students'learning Activeness In Online Learning]. *Johme: Journal of Holistic*

- Mathematics Education*, 5(2), 260-278.
<http://dx.doi.org/10.19166/johme.v5i2.2841>
- Mukharomah, N. (2021). Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Media Penilaian Berbasis Daring di MI Al Muqorrobiyah. *Waniambey*, 2(1), 12-20. [10.53837/waniambey.v2i1.52](https://doi.org/10.53837/waniambey.v2i1.52)
- Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran daring melalui media game edukasi quiziz pada masa pencegahan penyebaran covid-19. *Jurnal Paedagogy*, 7(3), 145-150.
<https://doi.org/10.33394/jp.v7i3.2645>
- Nurmala, D. A., Tripalupi, L. E., Suharsono, N., & Ekonomi, J. P. (2014). Pengaruh motivasi belajar dan aktivitas belajar terhadap hasil belajar akuntansi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 4(1), 1-10.
- Pranoto, S. E. (2020). Penggunaan game based learning quizizz untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi materi globalisasi kelas xii IPS SMA Darul Hikmah Kutoarjo. *Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi, & Antropologi*, 4(1), 25-38.
<https://doi.org/10.20961/habitus.v4i1.45758>
- Prasetyo, A. D., & Abduh, M. (2021). Peningkatan keaktifan belajar siswa melalui model discovery learning di sekolah dasar. *Jurnal basicedu*, 5(4), 1717-1724.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.991>
- Rifa'ie, M. (2020). Fleksibilitas Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 Flexibility of Online Learning During Covid-19 Pandemic. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 5(2), 197-205.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran ditengah pandemi pada siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4(2), 163-173.
<https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Saniah, S. L., & Pujiastuti, H. (2021). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Di SD Bakung III. *Jurnal Sosialisasi*, 8(2), 76-80.
- Utami, M. D., Subroto, W. T., & Hendratno, H. (2023). Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik Melalui Media Quiziz Dalam Pembelajaran IPS Kelas V. *Journal of Education Research*, 4(4), 2420-2425.
<https://doi.org/10.37985/jer.v4i4.646>
- Zhao, F. (2019). Using Quizizz to integrate fun multiplayer activity in the accounting classroom. *International Journal of Higher Education*, 8(1), 37-43.

