

Penerapan Media Quizziz Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas IV SDS Katolik Budi Murni 2 Medan

Regina Kristin Manalu¹, Regina Sipayung²

Universitas Katolik Santo Thomas, Indonesia

Email: manaluregina77@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan di IV SDS Katolik Budi Murni 2 Medan, Jalan Kapiten Purba, Kecamatan Medan Tuntungan, kota Medan, Sumatera Utara. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik yang ada di kelas IV SDS Katolik Budi Murni 2 Medan sejumlah 32 dengan pengambilan sampel dengan menggunakan *Purpose Sampling*. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Pada siklus I diterapkannya media interaktif Quizziz dan dilakukan obsevasi keaktifan belajar mencapai 66,67 %, 2) Dari hasil kegiatan siklus II hasil keaktifan belajar siswa mencapai 87,67%. Dari hasil kegiatan Siklus I dan Siklus II yang telah dilakukan didapatkan bahwa Penerapan Media Quizziz dapat meningkatkan keaktifan siswa kelas IV SDS Katolik Budi Murni 2 Medan Tahun pelajaran 2024/2025.

Kata Kunci: Quizziz, Media Interaktif, Keaktifan Belajar

ABSTRACT

This research was conducted at IV SDS Katolik Budi Murni 2 Medan, Jalan Kapiten Purba, Medan Tuntungan District, Medan City, North Sumatra. The population in this study were students in class IV SDS Katolik Budi Murni 2 Medan totaling 32 with sampling using Purpose Sampling. Data analysis used in this study was quantitative descriptive. The results of the study showed that: 1) In cycle I, the implementation of interactive Quizziz media and observation of learning activity reached 66.67%, 2) From the results of cycle II activities, the results of student learning activity reached 87.67%. From the results of Cycle I and Cycle II activities that have been carried out, it was found that the Implementation of Quizziz Media can increase the activity of class IV students of SDS Katolik Budi Murni 2 Medan in the 2024/2025 academic year.

Keywords: Quizziz, Interactive Media, Learning Activity

PENDAHULUAN

Keberhasilan dalam pembelajaran sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor baik dari sekolah, lingkungan ataupun dari diri siswa itu sendiri. Pembelajaran yang

berlangsung di sekolah harus menunjukkan adanya perubahan yang sifatnya positif sehingga pada tahap akhir akan didapat keterampilan, kecakapan dan pengetahuan baru dari peserta didik. Belajar dan pembelajaran merupakan suatu kesatuan yang memiliki karakteristik secara terintegrasi, saling terkait, dan mempengaruhi untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Belajar merupakan suatu komponen pendidikan yang berhubungan dengan tujuan dan bahan acuan interaksi, baik yang bersifat eksplisit maupun tersembunyi (Sulistiyorini, 2012).

Belajar menghasilkan perubahan dari pengetahuan, sikap dan keterampilan yang relative bersifat konstan. Perubahan ini yang menjadi tanda dari keberhasilan dalam pembelajaran disekolah. Proses belajar memerlukan keterlibatan mental dan kinerja siswa itu sendiri. Kegiatan penjelasan yang dilakukan guru terhadap siswa selama proses belajar tidak dapat menciptakan hasil belajar yang maksimal kecuali melalui aktivitas yang menyenangkan, bersemangat, penuh gairah (Tarigan, 2022). Aktivitas belajar yang menyenangkan, bersemangat dan penuh gairah akan menciptakan situasi yang mendorong kreativitas dan situasi belajar yang menyenangkan. Situasi belajar yang membuat peran siswa menjadi aktif juga dapat mengembangkan potensi dan kreativitas yang dimiliki untuk membentuk kepribadiannya.

Media merupakan alat yang digunakan untuk memperjelas pelajaran yang diberikan oleh guru dengan tujuan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Pemilihan media yang sesuai dengan materi pembelajaran diharapkan membantu proses belajar mengajar menjadi efektif. Salah satu media interaktif yang dapat membantu proses belajar mengajar adalah Quizziz. Game edukasi quizz adalah aplikasi pendidikan yang menggabungkan beberapa aktivitas permainan untuk membuat pelatihan interaktif menjadi menyenangkan. Siswa dapat menggunakan perangkat elektronik mereka seperti smartphone dan laptop untuk terlibat dalam permainan edukasi kuis di rumah. Yang membedakan aplikasi ini dari yang lain adalah penggabungan karakter tema, meme, avatar, dan musik untuk menghibur siswa selama proses pembelajaran. Siswa dapat berlatih atau mengerjakan kuis secara mandiri, dan mereka juga dapat berkompetisi satu sama lain, sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan motivasi (Utami, 2023).

Berdasarkan hasil observasi di sekolah, didapatkan bahwa siswa banyak yang pasif selama pembelajaran IPAS. Hal ini dilihat ketika guru memberikan pertanyaan pemantik, hanya beberapa siswa yang mencoba menjawab. Kemudian rendahnya partisipasi siswa dalam menjawab dan mengajukan pertanyaan selama proses belajar mengajar. Dari hasil wawancara juga didapatkan bahwa penggunaan media berbasis game jarang dilakukan selama proses pembelajaran.

Berdasarkan masalah tersebut dapat diidentifikasi rendahnya keaktifan peserta didik selama pembelajaran membuat peserta didik kurang termotivasi dalam belajar. Berdasarkan paparan di atas, peneliti tertarik Melakukan penelitian dengan judul Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik Melalui Media Quiziz Dalam Pembelajaran IPAS Kelas IV.

TINJAUAN TEORITIS

Belajar dalam Kamus Besar Indonesia diartikan sebagai usaha mendapatkan ilmu, perubahan tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman. Belajar adalah kegiatan berproses yang merupakan unsur fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis jenjang pendidikan. Proses belajar dilakukan secara

sengaja ataupun tidak sengaja dan berlangsung sepanjang waktu untuk memperoleh perubahan pada diri.

Belajar adalah proses atau usaha yang dilakukan tiap individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan maupun sikap dan nilai yang positif sebagai pengalaman untuk mendapatkan sejumlah kesan dari bahan yang telah dipelajari (Martoyo, 2024).

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan perubahan baik dari pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Perubahan yang dimaksud adalah perubahan yang bersifat positif untuk diri sendiri.

Aktivitas belajar adalah kegiatan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah maupun di luar sekolah yang menunjang keberhasilan belajar siswa. Indikator aktivitas belajar dikemukakan oleh beberapa ahli seperti M. Dalyono, Nana sudjana, dan Paul B. Diedrich. Pada penelitian ini indikator aktivitas belajar yang digunakan berdasarkan Sahrol, (2021), adapun indikator aktivitas belajar yaitu: (1) Aktivitas visual, yang termasuk kedalamnya misalnya membaca, memperhatikan gambar dalam materi pelajaran yang diberikan, (2) Aktivitas lisan, seperti menanyakan, merumuskan, bertanya, memberikan saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan diskusi, (3) Aktivitas mendengar, seperti percakapan, penjelasan dan pidato, (4) Aktivitas menulis, seperti menuliskan cerita, menuliskan karangan, menuliskan laporan, membuat angket, dan menyalin materi (5) Aktivitas mental seperti menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, dan mengambil keputusan (6) Aktivitas emosi, seperti misalnya menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, dan tenang. Salah satu cara untuk menggabungkan unsur belajar dengan permainan adalah dengan menggunakan alat seperti Quizizz dalam pembelajaran berdiferensiasi. Menurut (Rizkika Eprina et al., 2023) Quizizz adalah media pembelajaran berbasis aplikasi online yang menggunakan format kuis. Aplikasi ini menawarkan pertanyaan interaktif dengan berbagai tema yang mencakup berbagai jenjang dan mata pelajaran, serta memungkinkan pendidik untuk membuat topik sesuai kebutuhan. Selain itu, Quizizz dapat dilengkapi dengan video pembelajaran, gambar, dan musik. Aplikasi ini berfungsi sebagai alat penunjang untuk membuat permainan kuis interaktif yang dapat dijalankan menggunakan perangkat elektronik. Penggunaan Quizizz dalam proses pembelajaran dapat menciptakan suasana yang kondusif, menarik, dan menyenangkan. Quizizz juga berfungsi sebagai alat evaluasi dengan fitur terbaru yang disebut Mode Kertas atau Paper Mode. Tampilan menarik dan interaktif dari Quizizz dapat meningkatkan semangat siswa dalam menyelesaikan tes, serta melatih kognitif dan konsentrasi mereka saat menjawab soal.

Adapun kelebihan quizziz menurut Mujahidin (2021):

Kelebihan Quiziz:

- a. Memudahkan dalam membuat soal, hal ini karena tampilan yang disajikan menarik, dan menyenangkan serta ada musik sebagai pengiring.
- b. Setiap siswa yang mengerjakan soal, siswa akan mengetahui skor nilainya.
- c. Memudahkan siswa dalam memahami materi dan ketika mengerjakan dapat mengetahui jawaban yang salah (karena ada pemberitahuan)
- d. Mendorong untuk lebih teliti dalam mengerjakan soal

Adapun Kelemahan Quiziz menurut Mujahidin (2021):

- a. Kecepatan dalam memilih jawaban menentukan skor nilai.
- b. Jaringan internet mempengaruhi pengerjaan soal.

c. Materi yang dibahas terbatas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Kondisi Awal

Sebelum tindakan dilakukan, proses pembelajaran IPAS di kelas IV SDS Budi Murni 2 Medan berlangsung secara konvensional. Guru lebih sering menggunakan metode ceramah dan penugasan. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru kelas, diketahui bahwa aktivitas dan partisipasi siswa masih rendah. Banyak siswa pasif, jarang bertanya, tidak antusias saat diskusi, dan hanya sedikit yang aktif menjawab pertanyaan. Hal ini berdampak pada keterlibatan siswa dalam memahami materi IPAS secara menyeluruh.

Hasil Siklus I

Perencanaan

Pada tahap ini, peneliti bersama guru kelas menyusun RPP yang memuat strategi media interaktif berbasis games melalui Quizziz. Materi yang digunakan adalah *Gaya Magnet* dari buku IPAS kelas IV. Peneliti juga menyiapkan instrumen observasi aktivitas siswa.

Pelaksanaan

Kegiatan pembelajaran dilaksanakan dalam 3 pertemuan. Guru memulai dengan penjelasan singkat materi, kemudian siswa mengikuti kuis melalui platform Quizziz. Dalam proses ini, siswa terbagi dalam kelompok kecil dan berlomba menyelesaikan soal-soal interaktif secara daring.

Observasi

Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan aktivitas siswa. Pada kegiatan visual diperoleh sebanyak 71,8%, kegiatan lisan rerata aktivitasnya 61,4%, kegiatan mendengarkan rerata aktivitasnya 67,7%, kegiatan menulis rerata aktivitasnya 50%, kegiatan motorik rerata aktivitasnya 79,1% dan kegiatan emotional rerata aktivitasnya 69,7%.

Refleksi

Beberapa kegiatan aktivitas belajar siswa belum memuaskan sehingga guru dan peneliti menyepakati untuk memperbaiki pendekatan di siklus II, seperti memberi kesepakatan kelas sebelum memulai pembelajaran dan pengarahan singkat tentang penggunaan Quizziz.

Hasil Siklus II

Perencanaan

RPP diperbaiki dengan penambahan sesi pengenalan Quizziz dan menambahkan kesepakatan kelas diawal pembelajaran. Guru juga menyiapkan kuis dengan tingkat kesulitan yang lebih variatif. Pendekatan kelompok juga diperkuat untuk siswa yang belum terbiasa dengan media digital.

Pelaksanaan

Pembelajaran kembali dilaksanakan dalam 3 pertemuan. Guru memandu sesi dengan lebih banyak ice breaking dan refleksi di akhir kuis. Siswa sudah lebih terbiasa menggunakan Quizziz.

Observasi

Terjadi peningkatan signifikan. Pada kegiatan visual diperoleh sebanyak 88,5%, kegiatan lisan rerata aktivitasnya 84,3%, kegiatan mendengarkan rerata aktivitasnya 89,5%, kegiatan menulis rerata aktivitasnya 81,25%, kegiatan motorik rerata aktivitasnya 90,6% dan kegiatan emotional rerata aktivitasnya 91,6%.

Refleksi

Pelaksanaan penggunaan Quizziz sebagai media interaktif berbasis games dinilai berhasil. Guru menyatakan akan mempertimbangkan penggunaan rutin media seperti Quizziz.

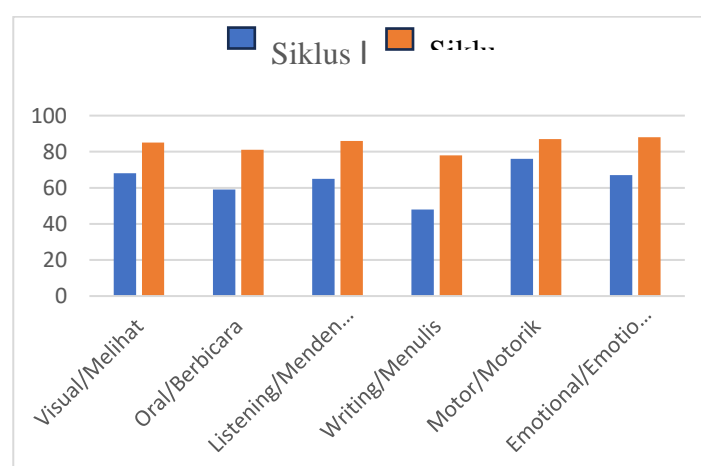
Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa

Aktivitas belajar siswa dapat diukur dengan cara mengamati kegiatan selama proses pembelajaran. Siswa diamati berdasarkan lembar observasi yang telah disiapkan, lembar observasi tersebut dinilai oleh 2 orang observer. Adapun jenis aktivitas yang diamati adalah: 1) Melihat, 2) Berbicara, 3) Mendengarkan, 4) Menulis, 5) Motorik, 6) Emosional.. Untuk lebih jelas perbedaan aktivitas belajar siklus I dan siklus II, dapat dilihat dari gambar dibawah ini.

Tabel 1 Perbedaan Aktivitas Belajar

Kegiatan	Siklus I	Siklus II
Visual/Melihat	68	85
Oral/Berbicara	59	81
Listening/Mendengarkan	65	86
Writing/Menulis	48	78
Motor/Motorik	76	87
Emotional/Emotional	67	88

Untuk lebih jelas dibawah ini diagram perbedaan hasil aktivitas belajar siswa pada Siklus I dan Siklus II.



Gambar 1 Perbedaan Siklus I dan Siklus II

Perbedaan Nilai Rata-rata Aktivitas siswa Adapun aktivitas yang diamati antara lain:

1. Aktivitas melihat Aktivitas melihat yaitu memperhatikan pembelajaran, siswa antusias terhadap pembelajaran dengan adanya interaksi timbal balik antara

guru dan siswa. Dari hasil perhitungan pada tabel di atas didapatkan nilai rata-rata aktivitas melihat siswa pada siklus I adalah 69 dan pada siklus II sebesar 59.

2. Aktivitas Berbicara Aktivitas berbicara yang diamati yaitu keberanian siswa untuk bertanya dan kemampuan siswa untuk menjawab pertanyaan yang disampaikan guru. Dari hasil perhitungan pada tabel di atas didapatkan nilai rata-rata aktivitas berbicara siswa pada siklus I adalah 59 dan pada siklus II sebesar 81.
3. Aktivitas mendengar Aktivitas mendengar yang diamati yaitu mendengarkan penjelasan dan melaksanakan arahan yang disampaikan. Dari hasil perhitungan pada tabel di atas didapatkan nilai rata-rata aktivitas mendengarkan siswa pada siklus I adalah 65 dan pada siklus II sebesar 86.
4. Aktivitas menulis Aktivitas menulis yang diamati yaitu siswa mencatat dan merangkum materi dengan sistematis. Dari hasil perhitungan pada tabel di atas didapatkan nilai rata-rata aktivitas menulis siswa pada siklus I adalah 48 dan pada siklus II sebesar 78.
5. Aktivitas motorik Aktivitas motorik yang diamati yaitu berdiskusi dengan kelompok, aktif dan bekerja sama dengan kelompoknya masing-masing. Dari hasil perhitungan pada tabel di atas didapatkan nilai rata-rata aktivitas motorik siswa pada siklus I adalah 76 dan pada siklus II sebesar 87.
6. Aktivitas Emosional Aktivitas emosional yang diamati yaitu keberanian siswa untuk maju dan mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya. Dari hasil perhitungan pada tabel di atas didapatkan nilai rata-rata aktivitas emosional siswa pada siklus I adalah 67 dan pada siklus II sebesar 88.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Penerapan media Quizziz Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas IV SDS Katolik Budi Murni 2 Medan. Hal ini sejalan penelitian Utami dan Fami (2024) yang menyatakan bahwa penerapan media quizziz dalam proses pembelajaran dapat memunculkan keterlibatan belajar pada peserta didik, khususnya pada muatan pelajaran IPAS. Begitu juga dengan penelitian Karmila,dkk (2022) mengatakan bahwa media game edukasi quizziz dapat meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran tema 4 karena dalam pelaksanaannya menampilkan aktivitas multi permainan dan membuat pembelajaran lebih interaktif serta menyenangkan sehingga setiap siswa dapat menguasai permainan yang bersifat memberi banyak pengetahuan dan berdampak pada hasil belajar

Penelitian ini juga mendukung hasil studi sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif mampu meningkatkan keaktifan siswa di tingkat dasar. Strategi ini memberikan variasi dalam metode pembelajaran dan mendorong pembelajaran yang lebih menyenangkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Pada siklus I yaitu dengan menerapkan media Quizziz didapatkan pada kegiatan melihat sebanyak 71,8%, kegiatan lisan rerata aktivitasnya 61,4%, kegiatan mendengarkan rerata aktivitasnya 67,7%, kegiatan menulis rerata aktivitasnya 50%, kegiatan motorik rerata aktivitasnya 79,1% dan kegiatan emotional rerata aktivitasnya 69,7%.

2. Selanjutnya dilakukan perbaikan atas siklus I, yakni siklus II, didapatkan peningkatan yaitu pada kegiatan visual diperoleh sebanyak 88,5%, kegiatan lisan rerata aktivitasnya 84,3%, kegiatan mendengarkan rerata aktivitasnya 89,5%, kegiatan menulis rerata aktivitasnya 80,21%, kegiatan motorik rerata aktivitasnya 90,6% dan kegiatan emotional rerata aktivitasnya 91,6%.
3. Pembelajaran IPAS dengan menerapkan media Quizziz telah terbukti dapat meningkatkan keaktifan siswa – siswa kelas IV SDS Katolik Budi Murni 2 Medan.

DAFTAR PUSTAKA

- Karmila,dkk (2022), Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz pada Kelas IV SDN Karangsari 05. *Journal of Teacher Professional*, 1(3), 2723-1631.
- Martoyo, T. (2024). Pengertian: Jurnal Pendidikan Indonesia (PJPI). 2(1), 137-144
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprillia, W. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran daring (quizizz, sway, dan wordwall) kelas 5 di sd Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 1(2), 552-560.
- Riyani, F., & Siregar, Z. A. (2022). Application of Jigsaw Cooperative Learning Model to Improve Student's Learning Outcomes in Human Excretion System Materials in SMA Private Kemala Bhayangkari-2 Rantauprapat. *Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal): Humanities and Social Sciences*. 5(1), 4327-4334.
- Sahrol, S., Akbar, K., & Atmaja, N. M. K. (2021). Upaya meningkatkan hasil belajar guling depan dalam senam lantai dengan metode bermain pada siswa kelas V SDN 1 KANCONG TANAH PINOH BARAT. *Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi(Penjaskesrek)*, 8(1), 30-35.
- Sulistiyorini, S. (2012). Belajar dan Pembelajaran: Meningkatkan Mutu Pembelajaran Sesuai Standar Nasional. Yogyakarta: Teras.
- Tarigan, H. (2022). Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran *Picture and Picture* Siswa Kelas XI SMK PP Negeri Saree. *Indonesian Journal of Educational Development*, 3(2), 292-302.
- Utami dan Fahmi (2024), Penerapan Media Quizizz Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Ipas Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *JTIEE*. 8(1), 34-42
- 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.