

PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN IPAS MELALUI MEDIA QUIZZIZ

Inggit Listi Tri Rahmahdianti¹, Sardulo Gembong², Arifin Priyo Utomo³

^{1,2}Universitas PGRI Madiun, ³SDN Duyung

¹inggitlisti@gmail.com, ²gembongretno@gmail.com, ³arifinsdnduyung@gmail.com

ABSTRACT

The aim of this study is to know the growth of IPAS students' learning through media called quizziz. Researcher do a classroom action research that focuses on quizziz as media of evaluating learning. The study population is all students class 4B of SDN Duyung. To know the growth of students learning researcher do the research was conducted in 2 process cycles, each cycle that consist of 4 stages, i. e. planning, implementing, observing, and reflecting. After all stages have been carried out, the research results are obtained as follows, the average value of student learning outcomes on first cycle was 51,43 which belongs to the sufficient category. Whereas the average for the second cycle, was 91,90 which belongs to the high category. Provable from cycle 1 and 2 were increased by 40,47. In conclusion, quizziz media can improve students' learning outcomes in IPAS learning on elementary school.

Keywords : IPAS learning, learning outcomes, quizziz media

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui peningkatan hasil belajar pada pembelajaran IPAS melalui media quizziz. Peneliti melakukan penelitian tindakan kelas yang memfokuskan game edukasi quizziz sebagai media evaluasi. Populasi yang diambil untuk penelitian yaitu seluruh peserta didik kelas 4B SDN Duyung. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peneliti melakukan sebanyak 2 proses siklus, dalam satu siklus dilaksanakan 1 pertemuan dalam mata pembelajaran. Terdapat 4 tahap yang harus dilakukan yakni perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Setelah semua tahap telah dilakukan diperoleh hasil penelitian sebagai berikut, nilai rerata pada siklus 1 diperoleh 51,43 dengan kategori cukup. Sedangkan rerata pada siklus 2 91,90 Termasuk dalam kategori tinggi. Dapat dibuktikan dari siklus 1 dan 2 terdapat peningkatan dari hasil belajar peserta didik sebanyak 40,47 Jadi, dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa penggunaan media quizziz dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS Sekolah Dasar.

Kata Kunci : pembelajaran IPAS, hasil belajar, media quizziz

A. Pendahuluan

Terdapat dua kegiatan utama yang tidak terlepas dari sebuah pendidikan yakni kegiatan belajar dan mengajar. Menurut Farid (2021) kegiatan mengajar merupakan suatu proses membimbing kegiatan belajar, sehingga dalam melaksanakan kegiatan mengajar hanya akan bermakna bila telah melaksanakan kegiatan belajar. Dengan demikian setiap pendidik perlu memahami mengenai proses belajar, agar dapat menyajikan suasana belajar maupun memberikan arahan yang terbaik untuk peserta didik. Melalui fenomena tersebut dapat disimpulkan bahwa seorang pendidik dituntut untuk mengemas pembelajaran supaya dapat mewujudkan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, sehingga berakibat meningkatnya keaktifan belajar dan hasil belajar. Hasil belajar dinyatakan sebagai kemampuan atau tingkat keberhasilan dalam mempelajari apa saja yang diajarkan guru di sekolah. (Susanto : 2013)

Menurut Hujair (2013) media pembelajaran merupakan sarana yang dapat membantu para pelaku pendidikan untuk mempertinggi efektifitas dan efisiseiensi proses

pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran menjadi mudah dicapai. Sebagian praktisi pendidikan menyadari bahwa penggunaan media pembelajaran sangat membantu mereka dalam kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di kelas maupun di luar ruang kelas. Mereka merasakan apabila proses pembelajaran berlangsung kondusif, efektif, efisien, nyaman dan menyenangkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. (Usman : 2002)

Menurut Amaliyah & Lismawati (2019) Game edukasi quizziz dapat memfasilitasi pendidik dan peserta didik pada saat melaksanakan pembelajaran di dalam kelas. *Platform* ini dijadikan sebagai alat maupun media yang pelaksanaannya diwajibkan untuk melibatkan peserta didik dan memotivasi seorang guru dalam menyajikan pembelajaran yang lebih menarik. Menurut Yana et al., (2020) terdapat banyak fitur yang disajikan dalam aplikasi quizziz, seperti pilihan ganda, isian, uraian, tema aplikasi, music pelengkap yang dapat menghibur para peserta didik unntuk mengikuti kuis yang dilaksanakan guru. Keunggulan yang diberikan dari aplikasi quizziz ini adalah 1) dapat mengetahui hasil

penilaian secara langsung; 2) dapat menampilkan jawaban benar maupun salah ketika selesai mengerjakan satu soal kuis; 3) terdapat fitur timer sehingga peserta didik menjadi lebih tertantang untuk menjawab soal sesuai dengan waktu yang diatur guru. Menurut pendapat dari Hamidah (2021) kelemahan yang timbul dalam penggunaan aplikasi quizziz dalam pembelajaran adalah 1) karena menggunakan internet, maka memakan banyak kuota; 2) *smartphone* maupun PC menjadi mudah panas karena penggunaan data; 3) memakan banyak waktu apabila memilih *paper mode* dalam menjalankan kuis (Nuramanah et al.,2020).

Yosela (2019) menjelaskan media quizziz dapat membangun pembelajaran efektif, efisien, dan interaktif bagi peserta didik karena mereka bersama-sama dengan teman dalam mengerjakan kuis yang dipandu guru, sehingga peserta didik dapat melihat jumlah skor yang dihasilkan oleh mereka. Melalui media ini pendidik dapat menerapkan sistem belajar sambil bermain. Sehingga media ini diharapkan dapat menjadi daya tarik bagi peserta didik dalam proses belajar.(Thobroni et al : 2011).

Berdasarkan observasi, peneliti menemukan masih banyak peserta didik yang memiliki permasalahan dalam aktivitas pembelajaran seperti peserta didik yang pasif/kurang aktif, materi yang kurang mengerucut karena *mindset* seorang guru dimana ranah pengetahuan (kognitif) menjadi patokan dalam keberhasilan belajar peserta didik tanpa menghiraukan keaktifan belajar peserta didik. Dengan demikian peneliti merasa hasil belajar perlu ditingkatkan dengan menggunakan media pembelajaran yang mengemas apa saja yang dibutuhkan peserta didik dalam pembelajaran, media yang mampu menjembatani peserta didik dalam memecahkan problematika untuk melatih berpikirnya. Berdasarkan fakta tersebut, peneliti melakukan penelitian berjudul "Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran IPAS Melalui Media Quizziz"

Merujuk latar belakang di atas, peneliti akan mengidentifikasi permasalahan penggunaan media yang bersifat monoton sehingga peneliti menemui tingkat keaktifan belajar peserta didik yang kurang. Selain itu, media quizziz belum pernah diaplikasikan pada pembelajaran yang

ada di kelas. Sehingga peserta didik tidak terbiasa memecahkan masalah yang berkaitan dengan materi. Merujuk pada identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka peneliti batasan masalah dalam penelitian ini, yakni hanya mengkaji peningkatan dari hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media quizziz dalam pembelajaran. Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang dihasilkan yaitu bagaimana penerapan media quizziz dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar?

Manfaat teoritis dari penelitian ini ialah dapat menambah wawasan baru mengenai pemanfaatan media quizziz pada pembelajaran IPAS sekolah dasar. Sedangkan manfaat praktis yang diperoleh dari penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS, memberikan kemudahan bagi guru dalam mengelola kelas, meningkatkan kualitas/mutu lembaga sekolah, mengenalkan serta dapat mengaplikasikan media baru dalam pembelajaran, dan sebagai alat untuk menciptakan pembelajaran yang optimal dan bermakna serta dapat memberikan motivasi kepada guru

agar selalu menambah dan memperbarui wawasan terhadap media-media yang efektif digunakan ketika pembelajaran.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan wujud penelitian yang dilaksanakan di dalam kelas dimana berupa aktivitas maupun tindakan memperbaiki hingga meningkatkan kegiatan pembelajaran. Menurut Farid (2021) hasil belajar diartikan sebagai bentuk perubahan tingkah laku seseorang yang dapat diamati dan diukur ke dalam bagian. Bagian yang dimaksud kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), serta psikomotorik (keterampilan). Perubahan tersebut memiliki makna yaitu terjadinya peningkatan maupun pengembangan yang semakin baik dari yang sebelumnya, dari yang tidak tahu menjadi tahu. Hasil belajar juga dapat diartikan sebagai pencapaian maksimum peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Hasil belajar tidak mutlak berupa angka/nilai, melainkan bisa berupa perubahan sikap, peningkatan keterampilan maupun perubahan-perubahan positif lainnya.

Benjamin S. Bloom indikator hasil belajar terbagi menjadi 3 ranah, yaitu : ranah kognitif (pengetahuan), ranah

afektif (sikap), dan ranah psikomotorik (keterampilan). Namun dalam penelitian ini hanya difokuskan pada ranah kognitif saja. Terdapat dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik, yaitu: faktor *intern* dan faktor *ekstern*. Faktor intern yang dimaksud adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik sedangkan faktor ekstern adalah lingkungan. Sesuai dengan pendapat Clark hasil belajar peserta didik 70% dipengaruhi oleh faktor intern (kemampuan dalam diri seseorang) sedangkan sisanya dipengaruhi oleh lingkungan. Selain faktor-faktor tersebut, terdapat faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar yakni : motivasi, minat, perhatian, gaya belajar, sikap dsb. Pada hakekatnya perbuatan belajar adalah perubahan tingkah laku secara sadar dalam diri peserta didik. Disini peserta didik perlu adanya kesadaran untuk selalu belajar dan berprestasi. Meskipun masih bergantung pada faktor lingkungan. Salah satu faktor lingkungan yang menentukan dan mempengaruhi hasil belajar ialah kualitas dari pengajaran.

Pembelajaran IPAS merupakan gabungan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dengan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Pembelajaran IPAS hanya diberikan pada kelas 4, sebab kurikulum merdeka hanya dibatasi pada kelas 1 dan 4 saja. Sedangkan kelas 2, 3, 5, dan 6 masih mengimplementasikan kurikulum 2013, sehingga pembelajaran masih menggunakan tema atau biasa disebut dengan pembelajaran tematik. Materi yang terdapat dalam pembelajaran IPAS terbagi menjadi beberapa bab dan terbagi menjadi beberapa topik dan subtopik. Setiap topik memiliki keterkaitan dengan topik sebelumnya. Sehingga penyajian materi pada kurikulum merdeka khususnya pembelajaran IPAS memudahkan peserta didik memahami hal yang sedang dipelajari.

Media quizziz merupakan sebuah aplikasi yang didesain untuk memudahkan para instruktur pendidikan dalam menyampaikan isi maupun konten pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dicapai. Menurut Purba (2019) quizziz merupakan aplikasi berbasis game yang digunakan dalam ranah pendidikan, aktivitas yang dimainkan sifatnya menyenangkan. Penerapan media quizziz ini bisa dimana saja, di rumah maupun di sekolah dengan menggunakan *smarthphone* maupun

laptop. Aplikasi quizziz ini tidak seperti aplikasi pendidikan lainnya, aplikasi ini menampilkan beberapa fitur seperti music, avatar, meme, dan tema yang beragam sehingga dengan banyaknya fitur yang disediakan dalam aplikasi quizziz dapat membuat peserta didik terhibur untuk mengikuti quiz yang sedang dijalankan. Aplikasi ini memungkinkan peserta didik untuk bersaing dengan teman-temannya karena setiap mengerjakan satu soal kuis peserta didik dapat mengetahui nilai yang dihasilkan dari hasil pengerjaannya. Sehingga dengan mengaplikasikan media quizziz ini dalam pembelajaran memungkinkan para peserta didik menjadi lebih aktif dan termotivasi untuk mengikuti semua proses pembelajaran. Menurut Dewi (2018) pembelajaran yang memiliki basis seperti permainan dapat meningkatkan dan merangsang kemampuan visual dan verbal peserta didik sehingga dapat menciptakan pembelajarann yang efektif.

Berdasarkan paparan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat hubungan sebab akibat yang terjadi antara variable dependen dan independen. Sehingga media quizziz dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran

IPAS. Dan hipotesis yang dirumuskan dalam penelitian adalah penggunaan media quizziz dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Duyung Kecamatan Takeran Kabupaten Magetan khususnya pada kelas 4B. Materi yang diberikan peneliti yaitu pada Bab 8 mengenai Norma dan Adat Istiadat di Sekitarku. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Maksud dari tahap siklus yang ke 2 yaitu sebagai perbaikan dan hasil dari refleksi siklus 1. Tahapan tindakan siklus yaitu perencanaan, pelaksanaan, evaluasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan angket dan observasi pembelajaran menggunakan media quizziz. Observasi hasil belajar memfokuskan pada pengamatan hasil pengerjaan kegiatan evaluasi peserta didik menggunakan media quizziz pada pembelajaran IPAS. Sedangkan observasi pelaksanaan pembelajaran memfokuskan pada aktivitas siswa dalam menggunakan media quizziz dalam proses pengerjaan aktivitas evaluasi. Selain itu angket dalam bentuk google form dimaksudkan

untuk mengetahui respon peserta didik setelah menggunakan aplikasi quizziz. Terakhir wawancara dan dokumentasi, peneliti melakukan wawancara kepada peserta didik dan guru kelas mengenai proses pembelajaran berbantuan media quizziz. Dalam langkah dokumentasi, peneliti menggunakan silabus, RPP, daftar nilai, soal evaluasi, daftar nama peserta didik dan foto kegiatan selama pembelajaran menggunakan quizziz di kelas.

Dalam pelaksanaannya peneliti menggunakan media quizziz secara offline, yakni berbentuk *paper mode* (mode kertas). Sehingga para peserta didik tidak perlu menggunakan data internet untuk menjalankan sebuah kuis. Disini hanya guru saja yang menggunakan data internet untuk memindai jawaban dari peserta didik melalui sebuah kertas. Mode jenis ini membantu guru untuk tetap melaksanakan pembelajaran menarik dan menyenangkan meskipun tidak memakai internet. *Paper mode* juga tidak kalah seru dengan jenis kuis lainnya. Karena meskipun *paper mode* peserta didik menjawab kuis secara mandiri. Dan tetap memiliki kesempatan bersaing dengan teman - temannya.

Teknik analisis data yang digunakan peneliti adalah reduksi data, maknanya aktivitas pemilihan, penyederhanaan, serta transformasi data. Data disusun, diatur dan diringkas dalam bentuk deskriptif naratif supaya mudah dipahami. Semua tahapan tersebut harus dilakukan supaya dapat ditarik sebuah kesimpulan. Selanjutnya, menjamin pemantapan dan keaslian data digunakan triangulasi. Triangulasi merupakan teknik pengumpulan suatu data dengan cara menggabungkan berbagai teknik pengumpulan data dengan sumber data yang ada.

Analisis sebuah data digunakan untuk mengetahui bagaimana hasil belajar yang berpatokan pada lembar observasi dari kegiatan evaluasi (Siyoto & Sodik :2015). Penilaian tersebut diketahui dari perolehan skor dalam lembar observasi. Perolehan persentase diperoleh dari skor pada lembar observasi dan selanjutnya dikualifikasikan guna menentukan ketuntasan dari hasil belajar pada peserta didik. Persentase tiap-tiap siklus diperoleh dari nilai rata-rata persentase hasil belajar pada peserta didik. Berikut adalah hasil dari data observasi yang telah dianalisis dan dilengkapi dengan kriterianya :

Tabel 1. Kriteria ketuntasan hasil belajar peserta didik

Persentase	Kriteria
75% - 100%	Sangat Tinggi
50% - 74 %	Tinggi
25% - 49%	Sedang
0% - 24%	Rendah

Menurut Sugiyono (2019 : 81) cara mengukur persentase hasil belajar peserta didik yang berpedoman pada lembar observasi yaitu :

Persentase

$$= \frac{\text{Skor keseluruhan yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}}$$

× 100%

Analisis angket terdiri dari 5 butir pertanyaan dengan menjawab Ya maupun Tidak. Berikut langkah-langkah bagaimana mengukur persentase dari angket respon (Sugiyono : 2019 : 81)

Persentase

$$= \frac{\text{Skor keseluruhan yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}}$$

× 100%

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan pada hasil observasi dan skor hasil belajar yang dilaksanakan di dua siklus terdapat peningkatan kecenderungan variabel.

Kondisi tersebut muncul karena dipengaruhi oleh proses refleksi yang dilakukan pada tahapan akhir dari masing-masing siklus. Sehingga keadaan ini memungkinkan terjadinya peningkatan perlakuan dan observasi hasil belajar peserta didik.

Hasil observasi yang telah dilakukan peneliti mengacu pada pengamatan langsung ketika menggunakan media quizziz pada pembelajaran. Peneliti menggunakan modul ajar sebagai pedoman pembuatan soal pada kegiatan evaluasi. Dengan berpedoman pada hal tersebut, sehingga dapat disimpulkan peneliti telah sesuai dalam membuat membuat soal evaluasi berdasarkan capaian pembelajaran. Capaian pembelajaran memuat tiga aspek yakni aspek kognitif (pengetahuan), aspek afektif (sikap), psikomotorik (keterampilan). Namun penggunaan media quizziz hanya ditujukan untuk menilai satu aspek saja, yaitu aspek kognitif (pengetahuan), karena kegiatan evaluasi yang peneliti sajikan hanya berkaitan dengan pemberian soal yang sesuai dengan capaian pembelajaran pembelajaran pada modul ajar.

Dengan menggunakan media quizziz dalam pembelajaran IPAS, peneliti menemukan bahwa tidak ada pengeluaran modal maupun biaya untuk sarana dan prasarana. Sedangkan waktu yang digunakan dalam satu kali kegiatan evaluasi disesuaikan dengan banyaknya soal yang diberikan. Kelebihan dari media quizziz lainnya yaitu terdapat estimasi waktu pengerjaan yang dapat ditentukan oleh peneliti, sehingga penggunaan media ini tidak memakan banyak waktu. Perintah bagaimana menggunakan dan mengerjakan soal pada kegiatan evaluasi pembelajaran media quizziz disampaikan secara langsung oleh peneliti, dengan tujuan supaya peserta didik tidak mengalami kebingungan dalam mengerjakan soal evaluasi.

Kelebihan media quizziz yakni terdapat penskoran. Penskoran didapat ketika para peserta didik telah menyelesaikan soal yang diberikan peneliti pada kegiatan evaluasi. Sehingga memudahkan peneliti dalam mengoreksi jawaban peserta didik. Karena kebanyakan guru mengalami kewalahan ketika mengoreksi hasil jawaban dari peserta didik. Karena beragamnya tulisan siswa, tidak sedikit dari jawaban siswa yang sulit

dibaca, sehingga akan memerlukan begitu banyak waktu dalam proses pengoreksian sehingga quizziz dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif yang digunakan guru dalam proses evaluasi. Selain hal tersebut, kegiatan observasi yang dilakukan peneliti juga menemukan kendala-kendala yang ditemui ketika menggunakan media quizziz di kelas. Kendala tersebut dapat dianalisis menjadi dua aspek, yakni aspek internal dan aspek eksternal. Aspek internal ini meliputi kesiapan menggunakan media quizziz, kemampuan pengoperasian, dan penyajian konten yang menarik. Mengenai kesiapan penggunaan media quizziz para peserta didik mengetahui bagaimana cara mengoperasikannya, mengerjakan perintah-perintah yang disajikan di dalam media. Selain itu perlu memiliki kemampuan dan keterampilan dalam mengoperasikan. Mengoperasikan disini memiliki makna, yakni menggunakan fitur-fitur yang disajikan dalam aplikasi. Fitur-fitur tersebut telah diatur untuk mempermudah guru mengoperasikan media quizziz. Fitur-fitur tersebut dapat dijadikan sebagai daya tarik agar para peserta didik semangat dan aktif dalam kegiatan evaluasi pembelajaran. Berbagai fitur yang

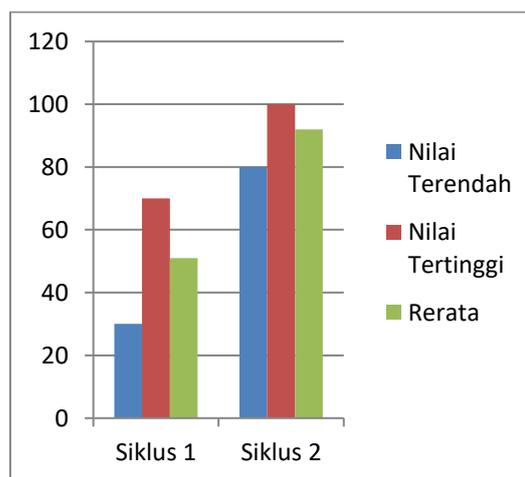
disajikan dalam media quizziz bertujuan untuk mengemas soal-soal evaluasi supaya lebih menarik dan menyenangkan. Selain aspek internal, terdapat aspek eksternal yaitu, ketika menggunakan sebuah media yang menggunakan sebuah data internet dalam pengoperasiannya, amka kendala yang ditemukan adalah berkaitan dengan jaringan internet dan alat yang digunakan untuk mengaksesnya.

Proses evaluasi belajar menggunakan media quizziz pada pembelajaran IPAS telah mengacu pada capaian pembelajaran, dan materi pada pembelajaran IPAS kelas IV. Kegiatan evaluasi menggunakan media quizziz dapat mengefisiensi waktu dan biaya yang dikeluarkan. Selain hal tersebut, soal yang ditampilkan dalam media quizziz telah termuat perintah dan pernyataan yang jelas, selain itu terdapat skoring jawaban peserta didik yang mampu menggantikan pemberian nilai oleh guru. Berikut adalah hasil rekapitulasi dari hasil belajar yang dilakukan pada 2 siklus :

Tabel 2. Rekapitulasi hasil belajar kedua siklus

No	Uraian	Siklus	
		1	2
1	Nilai Terendah	30,00	80,00
2	Nilai Tertinggi	70,00	100,00
3	Rerata	51,43	91,90

Berdasarkan tabel 2 yang berkaitan dengan rekapitulasi hasil belajar kedua siklus, maka dapat diketahui dengan jelas peningkatan yang signifikan dalam diagram batang berikut



Gambar 1. Diagram batang hasil rekapitulasi hasil belajar siklus 1 dan 2

Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan media quizziz pada pembelajaran IPAS. Diketahui bahwa hasil belajar peserta didik telah muncul sejak siklus 1. Penggunaan media quizziz memiliki kelebihan yakni dapat merangsang kemampuan

berpikir kritis peserta didik, dapat memecahkan masalah dengan kegiatan menyenangkan sehingga dapat merangsang kemampuan dalam mengungkapkan ide maupun gagasan yang berakibat pada peningkatan keaktifan dan hasil belajarnya. Media quizziz merupakan solusi yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran IPAS peserta didik sekolah dasar. Penggunaan media quizziz pada siklus 1 diketahui perolehan skor rata-rata sebanyak 51,43 sedangkan pada siklus 2 diketahui peningkatan perolehan skor rata-rata sebanyak 91,90. Dengan demikian dapat disimpulkan media quizziz ii menjadi salah satu solusi yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran IPAS sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil observasi terhadap penggunaan media quizziz dalam pembelajaran IPAS sekolah dasar terdapat peningkatan yang signifikan pada kedua siklus. Siklus 1 memperoleh skor rata-rata sebesar 51,43 sedangkan pada siklus 2 memperoleh skor rata-rata sebesar 91,90. Dengan demikian berdasar hasil perolehan diatas dapat

disimpulkan bahwa penggunaan media quizziz sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS sekolah dasar. Pihak sekolah perlu inovasi pembelajaran berdasarkan kebutuhan peserta didik dan berkesinambungan memperbaiki pembelajaran, meningkatkan kualitas kemampuan dalam pembelajaran. Penggunaan media quizziz menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Amaliyah, S., & Lismawati. (2019). Pengaruh Implementasi Aplikasi Quizziz Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 32 Jakarta. *Prosiding Seminar Nasional Penguatan Riset*, 842-849. <https://doi.org/10.22236/SEMNAS/11842-849235>
- Basyirudin, U.(2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Cutat Pers
- Farid, A.N.R. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa saat Daring Melalui Aplikasi Quizziz di Kelas III MI/SD. *Prosiding Seminar Nasional Kependidikan Sekolah Dasar dan Menengah*, 2020, 1-19
- Hamidah, M. H., & Wulandari, S..S. (2021). Pengembangan

- Instrumen Penilaian Berbasis Hots Menggunakan Aplikasi "Quizziz." *Efisiensi: Kajian Ilmu Administrasi*, 18(1), 105-124. <https://doi.org/10.21831/efisiensi.v18i1.36997>
- Kusuma, Yosela Alvi. Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizziz dalam Pembelajaran Daring (Online) Fisika pada Materi Usaha dan Energi Kelas X MIPA Di SMA Masehi Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020. *Skripsi*. Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta, 2020.
- Nuramanah, S. A., Iwan, C.D., & Selamat, S. (2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizziz Terhadap Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Bestari | Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 17(1), 117. <https://doi.org/10.36667/BE STARI.VI711.474>
- Purba, L.S.L. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizziz pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12 (1), 29-39. <http://repository.uki.ac.id/2628/1/PENINGKATANKONSENTRASIBELAJARMAHASISWA.pdf>
- Sanaky & Hujair. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif- Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara
- Siyoto, S., & Sodik, A. (2015) *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Thobroni, M & Mustofa, A. (2011) *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media
- Yana, A. U., Antasari, L., & Kurniawan, B.R. (2020). Analisis Pemahaman Konsep Gelombang Mekanik Melalui Aplikasi Online Quizziz. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 7(2), 143-152. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v7i2.14284>