

# PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA MATERI PERPINDAHAN KALOR MELALUI MEDIA *QUIZIZZ* PADA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Indah Safitri

Sekolah Dasar Negeri 3 Karangampel Kecamatan Kaliwungu Kabupaten Kudus, Indonesia

e-mail: indahsafitri@gmail.com

## Info Artikel

### Sejarah Artikel

Diterima : 1 April 2022

Revisi : 1 Agustus 2022

Disetujui : 4 Agustus 2022

Dipublikasikan : 10 Agustus 2022

### Keyword

*Learning outcomes*

*Media*

*Quizizz*

## Abstract

*This study aims to describe the Quizizz media as a learning evaluation application and improve learning evaluation results. This classroom action research was conducted in three cycles with one learning meeting in each cycle. Each cycle consists of planning, implementation, observation, and reflection. Every meeting, students work on learning evaluations through quizizz. The research subjects were 15 students of class V SD 3 Karangampel Kaliwungu Kudus. The results showed that Quizizz is a learning media for learning evaluation activities that make students feel motivated to do evaluations. Learning outcomes are shown from the increase in Quizizz results. In the first cycle, the number of students who completed was 47%. The results increased in the second cycle to 73% and in the third cycle the students' completeness reached 87%. Students are more motivated to be able to do quizizz so that learning outcomes increase.*

Artikel ini dapat diakses secara terbuka dibawah lisensi CC-BY-SA



## Pendahuluan

Pembelajaran yang berkualitas adalah pembelajaran yang mampu melibatkan peserta didik untuk aktif baik secara fisik, mental maupun sosial. Keaktifan peserta didik menunjukkan bahwa peserta didik mempunyai motivasi, semangat belajar dan rasa percaya diri dalam pembelajaran. Upaya guru dalam mengembangkan keaktifan belajar siswa sangatlah penting, sebab keaktifan belajar siswa menjadi penentu bagi keberhasilan pembelajaran yang dilaksanakan (Febriana et al., 2018). Keberhasilan proses pembelajaran dapat terlihat dari ketercapaian kompetensi belajar siswa. Kompetensi belajar meliputi proses dan hasil belajar.

Guru mempunyai peranan yang penting untuk menciptakan pembelajaran yang aktif di kelas. Pembelajaran yang aktif bisa direncanakan guru dengan menyesuaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Keaktifan peserta didik membuat pembelajaran berjalan sesuai dengan perencanaan pembelajaran yang sudah disusun oleh guru. Keaktifan peserta didik tersebut dapat dilihat pada aktivitas dirinya sendiri atau aktivitas dalam kelompok. Partisipasi aktif peserta didik sangat berpengaruh pada perkembangan berpikir, emosi, dan sosial. Beberapa upaya guru dalam meningkatkan keaktifan peserta didik adalah dengan menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, menggunakan media pembelajaran yang menarik dalam pembelajaran. Keterlibatan siswa dalam belajar, membuat anak secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti dalam proses pembelajaran di kelas menunjukkan bahwa pembelajaran masih bersifat konvensional, metode ceramah masih digunakan oleh guru, dalam hal ini guru menjadi pusat pembelajaran sedangkan siswa hanya mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru (Wibowo, 2016). Hal ini membuat siswa

menjadi pasif sehingga pembelajaran menjadi membosankan dan perkembangan aktivitas siswa belum bisa tercapai. Untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan sebuah upaya agar pembelajaran tidak lagi terkesan membosankan dan monoton sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Sejalan dengan Suwarno (2017) & Oktavianti et al. (2015) yang menyebutkan salah satu upaya meningkatkan hasil belajar adalah dengan pemilihan atau penggunaan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa dan mencapai tujuan belajar siswa.

Penerapan pembelajaran IPA di SD merupakan sarana untuk mempersiapkan para siswa agar mendapatkan pengetahuan tentang fenomena alam yang dapat dipergunakan dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPA di sekolah dasar berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis sehingga pembelajaran IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta, konsep, atau prinsip saja tetapi juga merupakan proses penemuan (Khamdun, 2015 & Ardianti, 2016). Salah satu permasalahan pada pembelajaran IPA di SD adalah kegiatan belajar mengajar yang belum berjalan optimal sehingga menyebabkan kemampuan siswa dalam menyerap materi masih kurang.

Riset yang dilakukan oleh Suratmi (2016); Wuryanto (2016); & Safii (2020) ditemukan penyebab rendahnya kemampuan siswa dalam memahami materi IPA adalah siswa kurang mendapatkan manfaat dari apa yang telah dipelajarinya sehingga, siswa hanya beranggapan bahwa apa yang telah dipelajarinya adalah hanya mengikuti kegiatan pembelajaran sebagai rutinitas biasa. Selain itu, dalam pembelajaran belum memanfaatkan media dan metode pembelajaran yang kurang bervariasi. Hal ini yang membuat anak kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Riset yang sama juga dilakukan Sari et al. (2020) hasilnya dipaparkan bahwa pada proses pembelajaran IPA di SDN belum sesuai yang diharapkan karena kemampuan berpikir kritis siswa ketika pembelajaran masih kurang sehingga berdampak pada hasil belajar siswa.

Hasil beberapa riset tersebut masih relevan hingga kini. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara siswa pada Hari Sabtu 5 Maret 2022 terdapat permasalahan umum yang dijumpai pada mata pelajaran IPA di SD 3 Karangampel. Permasalahan tersebut meliputi (1) peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran terlihat siswa hanya diam ketika diberikan pertanyaan oleh guru dan hanya 33% peserta didik yang aktif dalam kegiatan pembelajaran; (2) guru masih menggunakan metode ceramah dan mengerjakan soal dari salah satu penerbit hal ini menyebabkan kebosanan pada peserta didik; dan (3) rendahnya minat belajar peserta didik terlihat pada pembelajaran IPA hanya 27% yang mencapai nilai KKM.

Berdasarkan analisis hasil penilaian harian diketahui bahwa hasil belajar peserta didik SD 3 Karangampel Kelas V tahun 2021/2022 dalam mapel IPA masih rendah. Hal tersebut ditunjukkan bahwa peserta didik yang memperoleh nilai di bawah KKM ada 73%, dan peserta didik yang memperoleh nilai di atas KKM ada 27%. Menurut hasil observasi peneliti menunjukkan selama melaksanakan proses pembelajaran keaktifan siswa dalam dalam pembelajaran masih rendah. Peserta didik yang aktif dalam pembelajaran 33 %, sedangkan 67% siswa masih cenderung pasif hanya mencatat dan mendengarkan guru tanpa memberikan respon dalam pembelajaran. Dengan demikian, menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan belum meningkatkan keaktifan siswa sehingga pembelajaran belum berjalan secara maksimal.

Tujuan dari setiap pembelajaran yang telah dilaksanakan adalah agar peserta didik mendapatkan hasil belajar yang baik. Akan tetapi, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa hasil belajar yang diperoleh peserta didik tidak semuanya mendapatkan hasil yang baik. Hasil belajar dikatakan baik apabila nilai yang diperoleh peserta didik melebihi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) satuan Pendidikan yang telah ditetapkan sebagai acuan

*Indah Safitri (Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Perpindahan Kalor...)*

keberhasilan proses pembelajaran. Hasil belajar siswa yang kurang optimal menjadi salah satu bentuk permasalahan dalam Pendidikan. Hasil belajar siswa menunjukkan kemampuan dan kualitas siswa sebagai dampak dari proses pembelajaran yang telah dilaluinya.

Melton (dalam Hendaridi, 2021) memaparkan bahwa hasil belajar merupakan tindakan dan pertunjukan yang mengandung dan mencerminkan kompetensi peserta didik yang berhasil menggunakan konten, informasi, ide-ide dan alat-alat dalam pembelajaran. Oleh karena itu, hasil belajar dapat didefinisikan sebagai kompetensi dan keterampilan yang dimiliki siswa setelah masa pembelajaran (Nurhasanah & Sobandi, 2016). Rendahnya hasil belajar peserta didik kelas V SD 3 Karangampel dalam pembelajaran dipengaruhi oleh banyak faktor. Faktor tersebut meliputi motivasi belajar yang rendah, kurangnya pemahaman saat mengerjakan soal-soal dan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran. Pemberian motivasi telah dilakukan guru sebelum pembelajaran dimulai, pemberian tugas-tugas di rumah juga telah diberikan tetapi hasilnya belum menunjukkan hasil yang maksimal.

Perbaikan pada proses pembelajaran merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. Perbaikan proses pembelajaran dapat dilakukan salah satunya dengan cara melakukan penilaian proses belajar. Penilaian proses belajar dapat dilihat dari perubahan yang terjadi dari keadaan sebelumnya. Penilaian hasil belajar merupakan komponen penting dalam kegiatan pembelajaran. Upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dapat ditempuh melalui peningkatan kualitas sistem penilaiannya. Instrumen pencapaian hasil belajar harus memperhatikan perkembangan dan kemampuan siswa. Kebanyakan guru menggunakan Penilaian berupa tes tulis. Dengan penggunaan tes, berakibat tidak berkesan oleh siswa sehingga hasil belajar siswa rendah.

Alternatif penggunaan Penilaian dapat berupa *Quizizz* sebagai stimulan yang bersifat “fun” tetapi tetap “learning” yang dapat menyegarkan ingatan, menarik, dan memberikan kesan yang baik dalam memori siswa. Dengan demikian, diharapkan penggunaan *Quizizz* sebagai instrumen penilaian dapat meningkatkan hasil belajar siswa. *Quizizz* merupakan sebuah *web tool* untuk membuat permainan kuis interaktif untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas anda misalnya saja untuk penilaian formatif. Lebih lanjut, Sofiyati et al. (2021) memaparkan *Quizizz* merupakan sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di kelas secara daring.

Sebelumnya, Purba (2019) juga memaparkan bahwa game *Quizizz* merupakan sebuah aplikasi pendidikan berbasis *game*, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan. Implementasi menggunakan Game *Quizizz* siswa dapat melakukan latihan di dalam kelas pada perangkat elektronik mereka. Tidak seperti aplikasi pendidikan lainnya, Game *Quizizz* memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik menghibur dalam proses pembelajaran. *Quizizz* juga memungkinkan siswa untuk saling bersaing dan memotivasi mereka belajar sehingga hasil belajar bisa meningkat. Siswa mengambil kuis pada saat yang sama di kelas dan melihat peringkat langsung mereka di papan peringkat. Instruktur atau guru dapat memantau prosesnya dan mengunduh hasilnya ketika kuis selesai untuk mengevaluasi kinerja siswa. Game *Quizizz* dapat membantu motivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar yang selama ini ujian pakai kertas (Noor, 2020). Dengan demikian, *Quizizz* dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung.

Beberapa hasil penelitian menunjukkan hasil positif dalam penggunaan media *Quizizz* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Pusparani (2020) yang berjudul “Media *Quizizz* sebagai aplikasi evaluasi pembelajaran kelas VI di SDN Guntur Kota Cirebon”. Hasil penelitian menunjukkan adanya hasil belajar ditunjukkan dari

*Indah Safitri (Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Perpindahan Kalor...)*

peningkatan hasil *Quizizz*. Pada siklus pertama pertemuan pertama, jumlah peserta didik yang tuntas sebanyak 37,5 %. Hasil ini meningkat pada siklus pertama pertemuan kedua menjadi 62,5 %. Pada siklus kedua pertemuan pertama, ketuntasan mencapai 87,5%, dan pada siklus kedua pertemuan kedua, ketuntasan mencapai 100%. Seluruh peserta didik dapat mencapai ketuntasan dalam evaluasi pembelajaran dikarenakan peserta didik semakin termotivasi untuk bisa mengerjakan *Quizizz* sehingga pemahaman materi peserta didik meningkat sehingga hasil belajar peserta didik meningkat.

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Utomo (2020) yang berjudul “Penerapan media *Quizizz* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pelajaran tematik siswa kelas IV SD Bukit Aksara Semarang”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas dari kondisi awal, siklus 1, dan siklus 2 terus meningkat. Pada kondisi awal siklus 1 dan siklus 2 persentase siswa yang keaktifannya dalam kategori rendah terus menurun yaitu 70%- 18,33% - 6,67%. Kategori sedang yaitu dari 20% - 56,67% - 50%. Sedangkan kategori tinggi yaitu dari 10% - 25% - 43,33%. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik melalui media *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka tujuan dari penelitian tindakan kelas ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPA materi Perpindahan Kalor melalui media *Quizizz* pada siswa kelas V SD SD 3 Karangampel Kaliwungu Kudus.

### Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari tiga siklus penelitian. Setiap siklusnya satu pertemuan terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi penelitian. Subyek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD 3 Karangampel yang berjumlah 15 peserta didik. Siswa perempuan berjumlah 5 anak, dan siswa laki-laki ada 10 anak. Penelitian ini diawali dengan perencanaan berupa skenario pembelajaran di setiap pertemuan, kemudian pelaksanaan penelitian sesuai dengan perencanaan. Setelah mendapatkan hasil, hasil tersebut diobservasi dan dilakukan refleksi. Hasil refleksi digunakan untuk perencanaan pertemuan selanjutnya. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa soal yang dikemas dalam aplikasi *Quizizz*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik tes menggunakan aplikasi *Quizizz*. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis data kuantitatif untuk mengukur keberhasilan peserta didik dalam tiga siklus penelitian.

### Hasil dan Pembahasan

Hasil temuan penelitian ini didapatkan bahwa media *Quizizz* merupakan aplikasi yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Aplikasi tersebut didapatkan melalui aplikasi *playstore* atau secara langsung dapat digunakan melalui web *Quizizz.com*. Berikut adalah berbagai fitur yang terdapat pada media *Quizizz*.

1. *Student-Paced* adalah fitur yang memudahkan pembelajaran karena pertanyaan dalam kuis ditampilkan langsung dilayar siswa. Dengan fitur tersebut siswa dapat memecahkan pertanyaan dengan cara mereka sendiri.
2. *Quizizz* adalah media yang dapat dioperasikan di smartphone, PC, Laptop, tablet. *Quizizz* diakses menggunakan browser dan dapat juga diakses dalam bentuk aplikasi pada Android dan iOS.
3. Memiliki banyak kuis yang telah disediakan, guru diberikan kemudahan untuk menggunakan kuis-kuis yang telah tersedia. Siswa pun dapat berlatih secara mandiri dengan mencari kuis sesuai dengan materi yang diinginkan.
4. *Quiz Editor* adalah fitur yang memberikan kemudahan guru untuk mengambil soal dari

*Indah Safitri (Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Perpindahan Kalor...)*

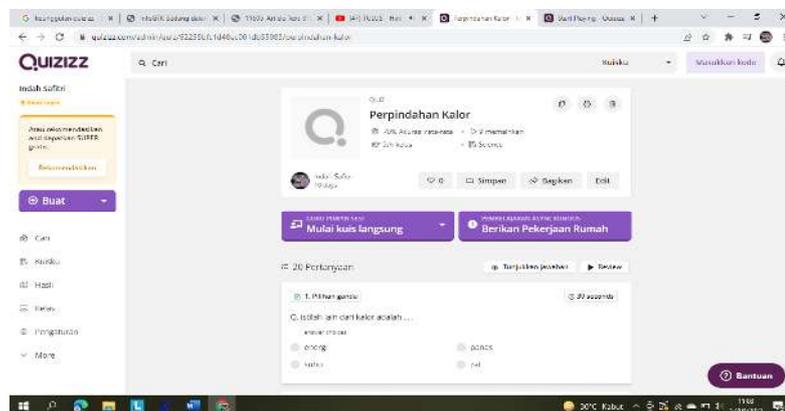
kuis yang telah disediakan dan bisa mengubah sesuai dengan kebutuhan dari guru. *Quizizz* juga dapat secara otomatis menyimpan soal yang telah dibuat.

5. *Quiz Report* adalah fitur laporan hasil mengerjakan kuis akan dikirim secara otomatis melalui email ke guru atau masing-masing siswa. Laporan kuis disertai analisis soal yang dikerjakan siswa. Dimana guru dapat melihat laporan secara terperinci.

Mulyati, S. dan Evendi, H. (2020:66) menyebutkan bahwa *Quizizz* memiliki keunggulan selama permainan berlangsung siswa dapat melihat peringkatnya melalui papan peringkat (*leaderboard*). Selain itu, *Quizizz* memiliki meme, avatar, tema, dan musik permainan berbagai macam karakteristik yang digunakan dalam permainan. Penggunaan media *Quizizz* membuat siswa tertarik dan termotivasi dalam menyelesaikan soal dengan sungguh-sungguh, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

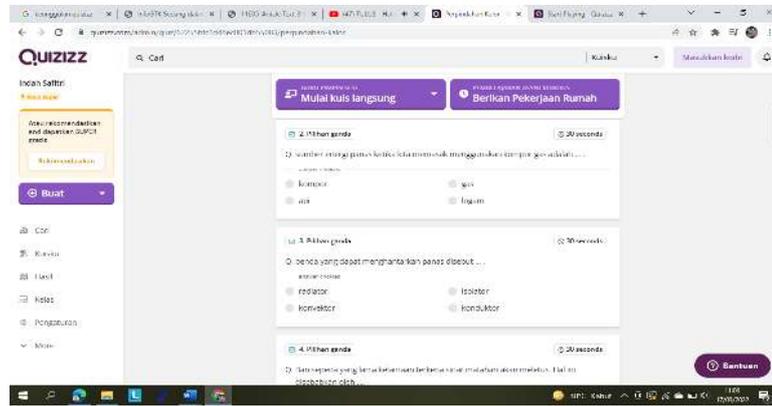
Berdasarkan uraian tersebut, disimpulkan media *Quizizz* merupakan aplikasi yang mudah diakses dan memiliki fitur yang lengkap. Penggunaan *Quizizz* memberikan kemudahan peserta didik mengerjakan soal kapanpun dan dimanapun. Selain itu, guru juga dapat mengambil kuis yang telah disediakan atau membuat kuis sendiri. Hasil analisis soal akan langsung muncul ketika kuis selesai dikerjakan, laporan tersebut bisa langsung dikirimkan kepada orang tua peserta didik melalui email. *Quizizz* dapat menciptakan evaluasi pembelajaran yang efektif dan efisien.

Aplikasi pembelajaran *Quizizz* yang digunakan terdapat 5 jenis pertanyaan, yaitu pilihan ganda, isian, daftar cek, polling, dan uraian. Media ini memiliki tampilan desain yang menarik dan interaktif sehingga membuat peserta didik merasa senang ketika mengerjakan evaluasi pembelajaran. Citra & Rosy (2020) menjelaskan bahwa *Quizizz* memiliki kelebihan yaitu soal-soal yang disajikan memiliki batasan waktu. Dalam hal ini peserta didik diajarkan untuk berpikir secara tepat dan cepat dalam mengerjakan soal yang ada. Kelebihan lain yaitu jawaban dari soal yang ada akan ditampilkan dengan warna dan gambar serta terlihat pada komputer guru (sebagai operator) dan dalam perangkat peserta didik akan berganti secara otomatis sesuai dengan urutan soal yang disajikan. Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran termasuk soal yang sudah dibuat menggunakan *Quizizz*. Guru bisa mengatur permainan secara langsung, penugasan, individu, tim, maupun tes (hanya bisa dikerjakan satu kali). Berikut adalah soal *Quizizz* yang telah dibuat guru.



Gambar 1. Tampilan Aplikasi *Quizizz*

Indah Safitri (Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Perpindahan Kalor...)



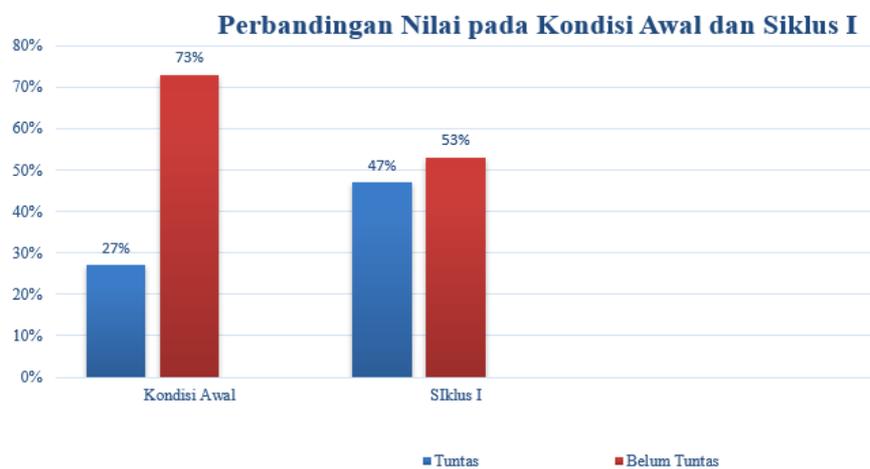
**Gambar 2. Tampilan Pertanyaan Aplikasi Quizizz**

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas V SD 3 Karangampel Jumlah keseluruhan siswa di kelas V adalah 15 siswa. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA menunjukkan hasil yang rendah, dilihat dari nilai penilaian harian ada 4 siswa (73%) yang memperoleh nilai dibawah KKM dan 11 siswa (27%) siswa yang memperoleh nilai di atas KKM.

Rencana tindakan pada siklus 1 untuk memperbaiki hasil belajar siswa dibuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk satu kali pertemuan. RPP dikembangkan dengan menerapkan media Quizizz sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran. Materi yang akan diajarkan dalam RPP ini adalah materi Perpindahan Kalor. Berdasarkan tes yang pelajaran IPA materi Perpindahan Kalor siswa yang mandapatkan nilai diatas KKM adalah 7 orang (47%) sedangkan siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM adalah 8 siswa ( 53%) dibandingkan dengan hasil belajar siswa pada kondisi awal, hasil belajar pada siklus 1 ini mengalami peningkatan. Dapat dilihat pada Tabel 1 dan Gambar 3.

**Tabel 1. Nilai Siswa Pada Kondisi Awal dan Siklus I**

No	Kategori Nilai	Kondisi awal	Siklus I
1	Belum Tuntas (<KKM)	73%	47%
2	Tuntas (>=>KKM)	27%	53%



**Gambar 3. Perbandingan Nilai pada Kondisi Awal dan Siklus 1**

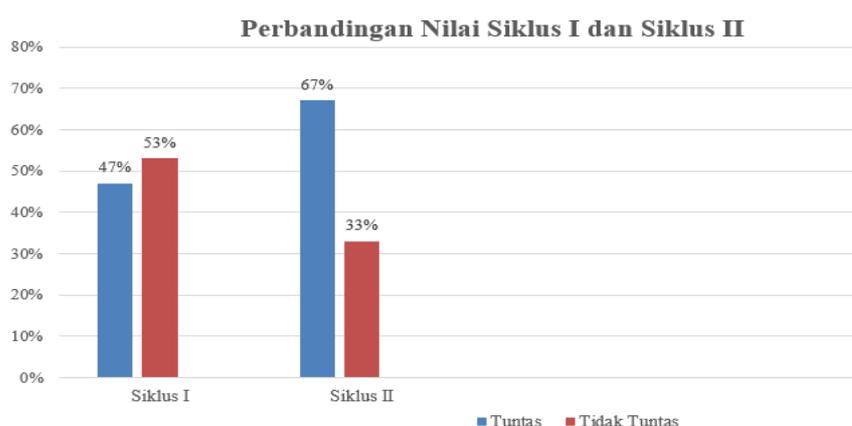
*Indah Safitri (Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Perpindahan Kalor...)*

Tabel 1 di atas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah dilakukan tindakan. Persentase siswa yang belum tuntas mengalami penurunan dari kondisi awal ke siklus 1 (dari 73% menjadi 53%). Persentase siswa yang sudah tuntas mengalami kenaikan dari kondisi awal ke siklus 1 (dari 27% menjadi 44%). Indikator keberhasilan dari penelitian ini adalah jika persentase siswa yang nilai hasil belajarnya sudah tuntas mencapai minimal 80%. Dari tabel menunjukkan bahwa persentase siswa yang nilainya tuntas baru mencapai 60%, maka penelitian harus dilanjutkan pada siklus II.

Pada siklus II dari hasil penilaian harian menunjukkan bahwa persentase siswa yang belum tuntas 5 siswa (33%) dan persentase siswa yang sudah tuntas terdapat 10 siswa (67%).

**Tabel 2. Nilai Siswa pada Kegiatan Siklus I dan II**

Kategori Nilai	Siklus I	Siklus II
Belum Tuntas (<KKM)	53%	33%
Tuntas (>=>KKM)	47%	67%



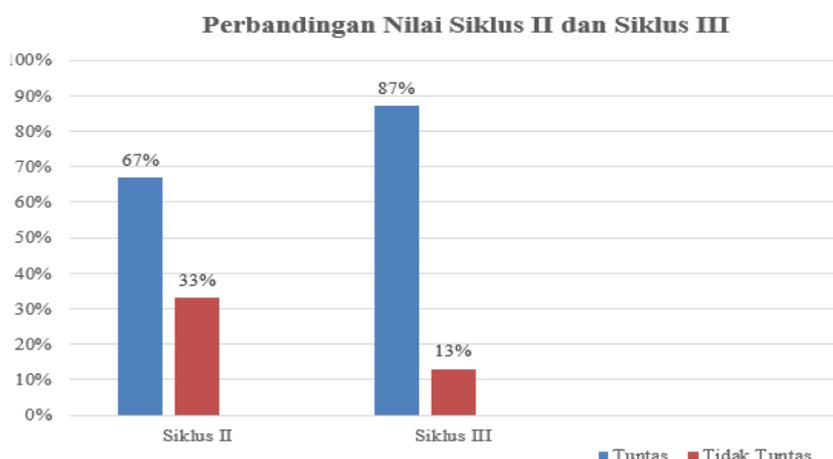
**Gambar 4. Perbandingan Nilai pada Siklus I dan Siklus II**

Tabel 2 menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah dilakukan tindakan. Persentase siswa yang belum tuntas mengalami penurunan dari siklus 1 ke siklus II (dari 53% menjadi 33%). Persentase siswa yang sudah tuntas mengalami kenaikan dari siklus 1 ke siklus 2 (dari 47% menjadi 67%). Indikator keberhasilan penelitian ini adalah jika persentase siswa yang nilai hasil belajarnya sudah tuntas mencapai minimal 80%. Dari tabel menunjukkan bahwa persentase siswa yang nilainya tuntas sudah belum mencapai 80%, maka penelitian dilanjutkan ke siklus III.

Pada siklus III dari hasil penilaian harian menunjukkan bahwa persentase siswa yang belum tuntas 2 siswa (13%) dan persentase siswa yang sudah tuntas ada 13 siswa (87%).

**Tabel 3. Nilai Siswa pada Kegiatan Siklus II dan III**

Kategori Nilai	Siklus II	Siklus III
Belum Tuntas (<KKM)	33%	13%
Tuntas (>=>KKM)	67%	87%



**Gambar 5. Perbandingan Nilai pada Siklus II dan Siklus III**

Tabel 3 menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah dilakukan tindakan. Persentase siswa yang belum tuntas mengalami penurunan dari siklus II ke siklus III (dari 33% menjadi 13%). Persentase siswa yang sudah tuntas mengalami kenaikan dari siklus II ke siklus III (dari 67% menjadi 87%). Indikator keberhasilan penelitian ini adalah jika persentase siswa yang nilai hasil belajarnya sudah tuntas mencapai minimal 80%. Dari tabel menunjukkan bahwa persentase siswa yang nilainya tuntas sudah mencapai 80%. Dengan demikian, penelitian dapat disimpulkan bahwa penelitian sudah berhasil.

Hasil dari penelitian tiga siklus dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan media *Quizizz* sebagai aplikasi kegiatan evaluasi pembelajaran. Peningkatan hasil belajar peserta didik menunjukkan bahwa pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran meningkat. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *Quizizz* sebagai aplikasi kegiatan evaluasi pembelajaran dinyatakan efektif dan efisien digunakan. Hal ini sejalan dengan penelitian dari Mulyati & Evendi (2020) yang menyebutkan bahwa media *Quizizz* layak digunakan sebagai aplikasi evaluasi pembelajaran karena dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain mudah digunakan, *Quizizz* dapat menyajikan hasil penilaian dengan cepat.

Fazriyah et al. (2020) menyebutkan bahwa penerapan *Quizizz* sebagai aplikasi *mobile learning* dapat meningkatkan keterampilan guru dalam mengajar. Kemudian, ketika aplikasi tersebut diterapkan pada kelas tinggi membuat peserta didik menjadi lebih semangat belajar serta memudahkan guru dalam mengevaluasi peserta didik. Media *Quizizz* sebagai aplikasi evaluasi pembelajaran dinyatakan efektif karena mampu meningkatkan hasil belajar dan pemahaman materi peserta didik. Media tersebut dinyatakan efisien karena menghemat penggunaan kertas, praktis digunakan oleh guru maupun peserta didik, dan hasilnya dapat dikirim langsung ke orang tua peserta didik sebagai laporan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan beberapa penelitian sebelumnya yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar IPA setelah guru menggunakan variasi model pembelajaran dan media interaktif. Beberapa penelitian tersebut seperti yang dilakukan oleh Masrokhah (2021) yang menemukan adanya peningkatan hasil belajar IPA materi alat pernapasan manusia melalui penerapan metode eksperimen berbantuan media puzzle picture pada siswa kelas 5A SD Negeri Bintoro 5. Presentase ketuntasan siswa juga mengalami peningkatan dari 10 siswa (26%) pada pra siklus menjadi 22 siswa (66%) pada siklus I dan 36 siswa (95%) pada siklus II. Selanjutnya, Rusmayani (2021) dengan menggunakan model yang interaktif 7E (*elecition phase, engagement phase, exploration phase, explanation phase, elaboration phase,*

*Indah Safitri (Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Perpindahan Kalor...)*

*evaluation phase, dan extentioan phase*) juga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA pada materi sistem pencernaan manusia. Temuan Dewi (2021) menunjukkan bahwa media slide interaktif yang diterapkan pada Pembelajaran IPA materi substansi genetik dapat meningkatkan aspek kognitif siswa. Dalam hal ini menjadikan siswa tidak bosan dalam pembelajaran karena siswa dapat berinteraksi secara langsung dengan media pembelajaran tersebut.

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran IPA siswa di kelas V SD 3 Karangampel Kaliwungu Kudus pada materi perpindahan panas dengan menggunakan media *Quizizz*. Media *Quizizz* yang digunakan memiliki banyak fitur yang dapat dimanfaatkan guru untuk mengevaluasi pembelajaran. Fitur yang dimiliki *Quizizz* di antaranya adalah terdapat 5 jenis pertanyaan interaktif yaitu pilihan ganda, isian, uraian, polling, dan daftar ceklis. *Quizizz* dapat dimainkan secara individu maupun kelompok. Aplikasi ini juga dapat dimainkan secara langsung maupun dapat sebagai tugas/ pekerjaan rumah. Aplikasi *Quizizz* memudahkan guru untuk melakukan analisis soal dan jawaban peserta didik, serta dapat mengirimkan hasil *Quizizz* kepada orang tua peserta didik melalui e-mail. Peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media *Quizizz* pada siklus I, yakni dari 27 % meningkat menjadi 47% pada siklus pertama. Selanjutnya, terjadi peningkatan pada siklus II dari 47% menjadi 67%. Hasil belajar semakin meningkat pada siklus III dari 67% menjadi 87%. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *Quizizz* sebagai aplikasi kegiatan evaluasi pembelajaran dinyatakan efektif karena mampu meningkatkan hasil belajar dan pemahaman siswa. Selain itu, media *Quizizz* dinyatakan efisien bagi guru dan peserta didik karena mudah digunakan, lebih hemat dalam penggunaan kertas (*paperless*), dan dapat dikerjakan dimana pun dan kapan pun.

### Daftar Pustaka

- Ardianti, S. D. (2016). Pengaruh Modul Tematik Inquiry-Discovery Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Metabolisme Pembentuk Bioenergi. *Refleksi Edukatika*, 5(2), 1–6. <https://doi.org/10.24176/re.v5i2.584>
- 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>
- Dewi, A. P. (2021). Penggunaan Slide Interaktif Pada Pembelajaran Daring Materi Substansi Genetik Untuk Meningkatkan Aspek Kognitif Siswa. *WASIS : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 55–61. <https://doi.org/10.24176/wasis.v2i1.6037>
- Fazriyah, N., Carton, C., & Awangga, R. M. (2020). Pelatihan Aplikasi Pembelajaran *Quizizz* di Sekolah Dasar Kota Bandung. *ETHOS: Jurnal Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 8(2), 199–204. <https://doi.org/10.29313/ethos.v8i2.5429>
- Febriana, M., Al, H., Subali, B., & Rusilowati, A. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Inquiry Pictorial Riddle untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Keilmuan (JPFK)*, 4(2), 6–12. <https://doi.org/10.2572/jpfk.v4i2.1879>

*Indah Safitri (Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Perpindahan Kalor...)*

- Hendardi, D. (2021). Pengaruh Komitmen Organisasi dan Keaktifan Siswa Terhadap Minat Belajar Siswa di SMA Negeri 3 Babelan. *ACADEMIA : Jurnal Inovasi Riset Akademik*, 1(2), 239–246. <https://doi.org/10.51878/academia.v1i2.716>
- Khamdun. (2015). Peningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Inkuiri Terbimbing Pada Siswa Sdn I Ngembalrejo Bae Kudus. *Refleksi Edukatika*, 4(2), 1–9. <https://doi.org/10.24176/re.v4i2.417>
- Masrokhah, M. (2021). Penerapan Metode Eksperimen Berbantu Puzzle Picture Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Organ Pernapasan Manusia. *WASIS : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(2), 103–109. <https://doi.org/10.24176/wasis.v2i2.6539>
- Noor, S. (2020). Penggunaan *Quizizz* dalam Penilaian Pembelajaran Pada Materi Ruang Lingkup Biologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati*, 6(1), 1–7. <https://doi.org/https://doi.org/10.33654/jph.v1i1.927>
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128. <https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264>
- Oktavianti, I., & Santoso. (2015). Penerapan Cooperative Learning Tipe STAD dan Snowball Drilling Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Prestasi Belajar IPS. *Refleksi Edukatika*, 4(2), 1–8. <https://doi.org/10.24176/re.v4i2.413>
- Pusparani, H. (2020). Media *Quizizz* Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas VI di SDN Guntur Kota Cirebon. *Tunas Nusantara*, 2(2), 269–279. <https://doi.org/10.34001/jtn.v2i2.1496>
- Rusmayani, P. E. (2021). Penerapan Model Siklus Belajar 7E untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Siswa SMP. *JIRA: Jurnal Inovasi dan Riset Akademik*, 2(7), 1114–1124. <https://doi.org/10.47387/jira.v2i7.193>
- Safii, A. (2020). Peningkatan Hasil dan Keaktifan Siswa Kelas Vi Materi Planet dalam Tata Surya Melalui Partner Card. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(2), 172–177. <https://doi.org/10.24176/re.v10i2.4444>
- Sari, Y., MS, Z., Iasha, V., & Kalengkongan, J. (2020). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Model Auditory, Intellektualy, Repatition (Air) Berbantuan Komik IPA di Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(1), 121–126. <https://doi.org/10.24176/re.v11i1.5045>
- Sofiyati, S., Suad, S., & Surachmi, S. (2021). Manajemen Pembelajaran dari Rumah dengan Menggunakan Media Video Pembelajaran dan *Quizizz* Pada Siswa Kelas VI SD N Karangasem 1. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 4(2), 253–259. <https://doi.org/10.24176/jpp.v4i2.7251>
- Suratmi. (2016). Meningkatkan Prestasi Belajar IPA dengan Menerapkan Metode Student  
*Indah Safitri (Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Perpindahan Kalor...)*

- Teams Achievement Divisions Berbantuan CD Pembelajaran Pada Siswa Kelas IV Semester 1 di SD N Karangtowo. *Refleksi Edukatika*, 7(1), 1–10. <https://doi.org/10.24176/re.v7i1.903>
- Suwarno, A. (2017). Penerapan Metode Inquiry Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu dalam Materi Keragaman Flora dan Fauna di Indonesia di Kelas VII SMP Negeri 1 Tebas. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 11–15. <https://doi.org/10.24176/re.v7i1.1805>
- 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. <http://repository.unpas.ac.id/id/eprint/31004>
- Wibowo, N. (2016). Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar di SMK Negeri 1 Saptosari. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 1(2), 128–139. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v1i2.10621>
- Wuryanto. (2016). Meningkatkan Prestasi Belajar IPA dengan Media Video dan Metode STAD Semester 1 Kelas IV SDN Babadan Tahun 2015/2016. *Refleksi Edukatika*, 6(2), 187–195. <https://doi.org/10.24176/re.v6i2.610>