

**MENINGKATKAN PEMAHAMAN BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN MEDIA
PRESENTASI BERBASIS QUIZZ PADA PEMBELAJARAN
IPAS KELAS IV SD**

Muhammad Sidik¹, Destrinelli², Muhammmad Sholeh³

¹PGSD, FKIP, Universitas Jambi

²PGSD, FKIP, Universitas Jambi

³PGSD, FKIP, Universitas Jambi

¹muhammadsidik200602@gmail.com , ²destrinelli@unja.ac.id,

³muhammad95sholeh@unja.ac.id

ABSTRACT

This research is motivated by the low level of students' learning comprehension in grade IV of SDN 55/I Sridadi in science learning. This is supported by the results of observations that have been made. The cause of the low level of students' learning comprehension in science learning is due to the learning media that is not interesting. This study aims to describe the use of presentation media based on Quizizz in improving students' learning comprehension in science material in grade IV of SDN 55/I Sridadi. This research was conducted at SDN 55/I Sridadi. The subjects of the study were 23 students in grade IV of SDN 55/I Sridadi, 12 males and 11 females. This study used a classroom action research methodology that was carried out in two cycles, each cycle consisting of two meetings with the following stages: planning, implementation, observation and reflection. The research data were analyzed qualitatively and quantitatively. The results showed that the application of presentation media based on Quizizz was able to improve students' learning comprehension levels according to the established criteria. In cycle I, the percentage of successful actions in the first meeting was 45.10%, which increased to 57.33% in the second meeting. While in cycle II, the percentage of success in the first meeting reached 72.28%, and increased to 83.42% in the second meeting.

Keywords: learning understanding, quizizz, science learning

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman belajar siswa kelas IV SDN 55/I Sridadi pada pembelajaran IPAS. Hal ini didukung dari hasil observasi yang telah dilakukan. Penyebab dari rendahnya pemahaman belajar siswa pada pembelajaran ipas kerena media pembelajaran yang kurang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan media presentasi berbasis

Quizizz dalam meningkatkan pemahaman belajar siswa pada materi IPAS Kelas IV SDN 55/I Sridadi. Penelitian ini dilakukan di SDN 55/I Sridadi. Subjek penelitian peserta didik kelas IV dari SDN 55/I Sridadi yang berjumlah 23 orang 12 laki laki dan 11 perempuan. Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian tindakan kelas yang dilakukan sebanyak dua siklus, tiap siklus terdiri dari dua pertemuan dengan tahapan: perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Data penelitian dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Penerapan media presentasi berbasis *Quizizz* mampu meningkatkan tingkat pemahaman belajar siswa sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Pada siklus I, persentase keberhasilan tindakan pada pertemuan pertama adalah 45,10%, yang meningkat menjadi 57,33% pada pertemuan kedua. Sementara pada siklus II, persentase keberhasilan pada pertemuan pertama mencapai 72,28%, dan meningkat menjadi 83,42% pada pertemuan kedua.

Kata Kunci: pemahaman belajar, quizizz, pembelajaran IPAS

A. Pendahuluan

Pemahaman belajar adalah aspek krusial dalam proses pembelajaran. Menurut Nuraeni (2020:62) pemahaman berasal dari kata 'mengerti', yang mencakup pengetahuan, pendapat, pemikiran, atau perspektif, serta pemahaman yang benar. Pemahaman termasuk dalam ranah kognitif, karena tingkat

kemampuan ini menuntut siswa untuk dapat memahami makna atau konsep, situasi, serta fakta yang mereka ketahui. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah salah satu mata pelajaran yang membutuhkan pemahaman menyeluruh dari para siswa. IPAS adalah pembelajaran tentang organisme hidup, benda mati, dan

keberadaan manusia sebagai entitas yang berhubungan dengan ekosistemnya. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah peneliti lakukan dengan guru kelas IV SDN 55/1 Sridadi, diperoleh permasalahan bahwa tingkat pemahaman belajar siswa masih rendah. Tampak melalui total 23 siswa di kelas IV, diperoleh 7 orang siswa yang memiliki pemahaman belajar yang baik pada materi IPAS, sedangkan 14 orang siswa lainnya kurang dalam pemahaman belajar. Penyebab rendahnya pemahaman belajar siswa dalam proses pembelajaran diantaranya adalah kurang menariknya pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Kurangnya media yang digunakan serta kurangnya pemanfaatan teknologi oleh guru sebagai sumber belajar dalam proses pembelajaran yang menimbulkan dampak siswa

akan merasa bosan atau jenuh dan tidak memperhatikan pembelajaran.

Berdasarkan kondisi yang ada, perlu diterapkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman belajar siswa. Salah satu media yang cocok diterapkan dalam penelitian ini adalah media presentasi berbasis *Quizizz*. Diharapkan dengan memanfaatkan *Quizizz* sebagai media presentasi, peningkatan pemahaman belajar meningsiswa dapat tercapai. Evaluasi keberhasilan belajar dapat diukur melalui perubahan yang terlihat sebelum dan setelah siswa mengikuti kegiatan pembelajaran.

Dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan pada pembelajaran IPAS. Berdasarkan uraian diatas peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul yang ajukan adalah "Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa Menggunakan Media Presentasi Berbasis *Quizizz* pada

Pembelajaran IPAS Kelas IV SDN 55/I Sridadi”.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman belajar siswa dengan menggunakan media presentasi berbasis *Quizizz*. Penelitian tindakan kelas ini . mengadopsi model dari Kemmis & Mc.Taggart yang terdiri mat tahap: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

Subjek penelitian ini yaitu siswa-siswi kelas IV dari SDN 55/I Sridadi yang berjumlah 23 orang, terdiri dari 12 laki laki dan 11 perempuan.

Teknik untuk mengumpulkan data digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang masalah yang sedang diselidiki. Data dikumpulkan untuk penelitian ini melalui observasi, wawancara, dokumentasi dan tes.

Data penelitian dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Berdasarkan observasi dan pengumpulan data pada siklus I pertemuan I dan II, terlihat sedikit peningkatan dalam pemahaman sebagian besar siswa, yang terlihat dalam setiap indikator. Meskipun demikian, hasil pengamatan menunjukkan bahwa persentase pemahaman belajar siswa pada pertemuan I adalah 45,10% untuk observasi dan 53,69% untuk tes, sedangkan pada pertemuan II meningkat menjadi 57,33% untuk observasi dan 63,36% untuk tes, namun angka tersebut belum mencapai kriteria keberhasilan yang ditetapkan sebesar 70%. Peneliti berencana memberikan solusi untuk kekurangan yang ada di siklus I dan akan menerapkan solusi tersebut

pada siklus II karena secara keseluruhan pembelajaran menggunakan media presentasi berbasis *Quizizz* belum terlaksana dengan baik. Sebagai berikut adalah hasil dari diskusi tentang tindakan siklus pertama.

Hasil pengamatan tentang pemahaman belajar siswa pada siklus II memperlihatkan kenaikan dari pada siklus sebelumnya, yaitu siklus I. Dalam pertemuan I, persentase keberhasilan siswa menggapai 72,28%, sementara dalam pertemuan II naik menjadi 83,42%, yang telah mencukupi ketentuan kesuksesan sebesar 70%. Oleh karenanya, bisa disintesis bahwa penggunaan media presentasi berbasis *Quizizz* berhasil meningkatkan pemahaman belajar siswa pada muatan IPAS di kelas IV SDN 55/I Sridadi. Pada pertemuan kedua ini, sebagian besar kekurangan dalam penelitian telah

berhasil diatasi dengan baik. Meskipun beberapa kriteria belum sepenuhnya sempurna namun pemahaman belajar siswa telah mencapai tingkat cukup tinggi. Di siklus II memperbaiki hampir semua kekurangan pada siklus I. Dari siklus II ini didapatkan pemahaman belajar siswa telah mencapai keberhasilan dan memenuhi kriteria keberhasilan setelah menggunakan media presentasi berbasis *Quizizz*.

Pembahasan

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilaksanakan siswa kelas IV SDN 55/I Sridadi. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa permasalahan mengenai pemahaman belajar siswa dalam aktivitas pembelajaran. Dengan adanya masalah ini, peneliti melakukan pengamatan pra siklus untuk menyaksikan pemahaman siswa sebelum adanya tindakan. Berdasarkan hasil pra siklus dapat

dilihat seluruh siswa belum memenuhi kriteria indikator pemahaman belajar. Hasil observasi pra siklus menunjukkan (1) dalam poin menjelaskan secara lisan, hanya 8 Mempresentasikan hasil diskusi dengan lancar, Mampu menguraikan kalimat presentasi menggunakan bahasa sendiri atau tanpa text book. (2) pada poin memberi contoh, hanya 10 siswa memberikan contoh sesuai konteks materi yang diajarkan, mengetahui tanda-tanda suatu konsep dan kemudian menerapkan ciri-ciri tersebut untuk membuat contoh. (3) pada poin menguraikan gagasan, hanya 7 siswa yang dapat mendeskripsikan lagi, atau memberikan penjelasan ulang materi pembelajaran. (4) pada poin membuat ringkasan, 8 siswa dapat menghubungkan informasi yang ada untuk membuat suatu kesimpulan. Situasi tersebut mengindikasikan bahwa pencapaian pemahaman

belajar yang diharapkan belum maksimal.

Berdasarkan hasil diskusi dan kerjasama antara peneliti dan wali kelas, guna mengatasi masalah rendahnya pemahaman belajar siswa, maka tindakan yang digunakan adalah dengan menggunakan media presentasi berbasis *Quizizz*. Media ini dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar, membangkitkan rasa ingin tahu, menumbuhkan belajar penuh antusiasme serta membantu siswa mengingat materi dengan mendorong mereka untuk kreatif dan berfikir kritis serta menyenangkan dengan memberikan peluang kepada siswa untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi.

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I dan siklus II dengan menggunakan media presentasi berbasis *Quizizz* untuk meningkatkan pemahaman belajar siswa di kelas IV

Sekolah Dasar, dapat dicatat bahwa terjadi peningkatan di tiap siklus, dan peningkatannya berlangsung secara konsisten di setiap pertemuan. Beberapa temuan dari tindakan yang dilakukan antara lain:

1. Penggunaan media presentasi berbasis *Quizizz* mampu meningkatkan pemahaman belajar siswa. Hasil menunjukkan bahwa penggunaan media presentasi berbasis *Quizizz* guna meningkatkan pemahaman belajar Siswa berlangsung dengan lancar dengan adanya perbaikan di tiap siklusnya serta dapat memenuhi standar kriteria penelitian. Di siklus I Siswa berpartisipasi secara langsung dalam proses pembelajaran dengan memunculkan rumusan masalah menjadi dasar pokok guna penerapan media presentasi berbasis *Quizizz*

dalam proses belajar. Adanya penggunaan media presentasi berbasis *Quizizz* dengan tujuan agar siswa terbiasa dengan metode belajar yang diharapkan. Langkah-langkah yang diambil dalam hal ini adalah untuk membangkitkan rasa ingin tahu Siswa pada aktivitas pembelajaran. Guru menyajikan contoh nyata yang menyenangkan kepada siswa tentang materi. Guru memberikan kuiz yang dapat dilihat langsung hasilnya secara individu maupun kelompok sehingga menumbuhkan perhatian dan antusiasme siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat DePorter (2013) yang menyatakan lingkungan belajar memiliki dampak signifikan terhadap keberhasilan proses pembelajaran.

2. Media presentasi berbasis *Quizizz* menitikberatkan dalam konteks permasalahan kehidupan nyata yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru dari pelajaran mereka sambil meningkatkan kemampuan mereka untuk kritis dalam berfikir. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang mengungkapkan media presentasi berbasis *Quizizz* mampu menjadikan proses pendidikan lebih menarik dan menyenangkan. Aplikasi *Quizizz* merupakan alat edukasi yang membuat latihan di kelas menjadi hidup dan menyenangkan, menurut penjelasan Purba dalam Marunung & Nurhairani (2020).

Media presentasi berbasis *Quizizz* ini tidak hanya siswa belajar sendiri namun juga

bekerja sama di dalam kelompok sehingga siswa dapat saling bertukar pendapat dalam mengatur strategi yang paling tepat dalam menyelesaikan permasalahan. Hal ini didukung dengan pendapat Suhartatik (2020), *Quizizz* adalah ujian interaktif yang dapat digunakan untuk ujian akhir, tengah semester, dan harian. Aplikasi *Quizizz* merupakan alat edukasi yang membuat latihan di kelas menjadi hidup dan menyenangkan, menurut penjelasan Purba dalam Marunung & Nurhairani (2020), yang memberikan penguatan pada pendapat tersebut. Memanfaatkan program ini sebagai alat pengajaran memiliki potensi untuk meningkatkan pemahaman siswa. Media presentasi berbasis *Quizizz* ini juga melalui

aktivitas yang menantang namun menyenangkan, memungkinkan siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung dan interaktif, memperkuat pemahaman konsep-konsep yang diajarkan.

D. Kesimpulan

Penerapan media presentasi berbasis *Quizizz* mampu meningkatkan tingkat pemahaman belajar siswa kelas IV SDN 55/I Sridadi sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan.

DAFTAR PUSTAKA

Aghni, Rizqi Ilyasa. (2018). Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1), 98-107

Agustina, Nora. 2018. *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta. Deepublish.

Ahmad. (2014). Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Pelajaran IPS Melalui Model Pembelajaran Picture. *Jurnal Pendidikan*, 1(2), 34–41

Alex Sobur. (2011). *Psikologi Umum*. Bandung: Pustaka Setia.

Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT rajagrafindo Persada

Aslam, N., Khanam, A., Fatima, H. G., Akbar, H., & Muhammad, N. (2017) "Study of the impact of scaffold instructions on the learning achievements of post-graduate students," *Journal of Arts and Social Sciences*, 4(1), hal. 71–78.

Fatria Fita Listari.(2017). "Penerapan Media Pembelajaran Google Drive Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia". *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia*.Volume 2. Nomor 1.(hlm 142).

Febriani, M. 2021. *IPS Dalam Pendekatan Konstruktivisme (Studi Kasus Budaya Melayu*

- Jambi). Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal, 7(1), 61-66.
- Fitria, D., Lestari, M., Aisyah, S., Renita, R., Dasmini, D., & Safrudin, S. (2021) "Meta-Analysis Pendekatan Pembelajaran Konstruktivisme dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Sekolah Dasar," *Jurnal Simki Economic*, 4(2), hal.192–199.
- Jamun, Yohannes Maryono. 2016. "Desain Aplikasi Pembelajaran Peta NTT Berbasis Multimedia". *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio*, Vol. 8, No. 1: 144– 150
- Kumala (2016) 'Pembelajaran IPA SD', *journal of Chemical Information and Modeling*, 8(9), p. 43.
- Kuswana, W. S. (2012). *Taksonomi Kognitif Perkembangan Ragam Berpikir*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Kuswana, W. S. (2012). *Taksonomi Kognitif Perkembangan Ragam Berpikir*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- M. Andi Setiawan. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Sidoarjo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Manurung, I. F. U., & Nurhairani, N. (2020) Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Mengidentifikasi Hasil Belajar Mahasiswa PGSD. *JS (Jurnal Sekolah)*, 4(2), 298.
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). *Belajar Dan Pembelajaran*. FITRAH:Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman, 3(2), 333.
- Pittariawati. (2020). Penggunaan Model Pembelajaran Inside-Outside Circle Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas IX Pada Materi Teks Prosedur. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 4(1): 73-81.
- Simanjuntak, K., & Siregar, R. S. (2022). Perkembangan Kognitif Peserta Didik dan Implementasi dalam Kegiatan Pembelajaran. *Jurnal*

- Pendidikan Islam, 1(1), 111-124.
- Slameto, Belajar & Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010), hal. 54-71
- Subron, A. N., & Bayu, R. (2019). Persepsi siswa dalam studi pengaruh daring learning terhadap minat belajar ipa. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme*, 1(2), 30-38.
- Suhartatik, T. (2020). *Best Practice Implikasi Media Quizizz Berbasis Android Terhadap Kualitas Pembelajaran Dalam Mencetak Siswa Berprestasi Di Tingkat Nasional*. Malang: Ahlimedia Press.
- Suhelayanti, Syamsiah Z., et al. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*. Yayasan Kita Menulis, 2023.
- Susanti, E. (2018) *Konsep Dasar IPS*. Medan: Widya Puspita.
- Susanti, S., & Zulfiana, A. (2018). *Jenis–Jenis Media Dalam Pembelajaran*. Jenis–Jenis Pendidikan Islam, 1(1), 111-124.
- Media Dalam Pembelajaran, 1-16.
- Susanto, H. A. (2015). *Pemahaman Pemecahan Masalah Berdasar Gaya Kognitif*(1st ed.). Yogyakarta: DEPUBLISH.
- Syaiful Bahari Djamarah Dan Aswan Zain. 2020. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Syaiful Bahari Djamarah Dan Aswan Zain. 2020. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Trianto. (2014) “Model Pembelajaran Terpadu. Konsep Strategi dan Implementasinya dalam KTSP,” Jakarta: Bumi Aksara.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003
- Uno, H.B, Muhamad, N. (2014). *Belajar dengan Pendekatan Paikem*. Jakarta. PT Bumi Aksara.
- Wijayanti, R., Hermanto, D., & Zainudin, Z. (2021). *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Matakuliah Matematika Sekolah Ditinjau dari Motivasi*

dan Hasil Belajar Mahasiswa.

Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, 5(1), 347–356.

Zhao, F. (2019). Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom. *International Journal of Higher Education*, 8(1), 37- 43.