

## **Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS melalui Implementasi Media Quizizz bagi Kelas VI Sekolah Dasar**

**Mufidatul Ulum<sup>1,\*</sup>, Reza Syehma Bahtiar<sup>2</sup>, Sudjarwo<sup>3</sup>**

<sup>1,2</sup>) Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, Jl. Dukuh Kupang XXV No.54 Surabaya

<sup>3</sup>) SDN Gunung Sari III/531 Surabaya, Jl. Pulosari III J No.26 Surabaya

<sup>\*)</sup> Email corresponding author: [mufidappg@gmail.com](mailto:mufidappg@gmail.com)

Received: 29/08/2024   Accepted: 21/11/2024   Published: 27/12/2024

### **Abstrak**

Penelitian tindakan kelas ini tujuannya adalah untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas VI-B SDN Gunung Sari III pada mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) melalui implementasi platform Quizizz. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keaktifan siswa dalam pembelajaran IPAS. Penelitian ini menggunakan model Penelitian Tindakan Kelas Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data keaktifan belajar siswa menggunakan instrumen observasi selama proses pembelajaran dan tes, dengan dianalisis secara deskriptif kualitatif. Penelitian ini menunjukkan hasil bahwa penggunaan media Quizizz dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas VI-B SDN Gunung Sari III pada mata pelajaran IPAS. Peningkatan ini terlihat dari meningkatnya partisipasi siswa dalam pembelajaran, seperti menjawab pertanyaan, memberikan tanggapan, menyelesaikan tugas mandiri dan berdiskusi dengan kelompok. Berdasarkan hasil penelitian ini, memperoleh kesimpulan bahwa platform Quizizz dapat menjadi salah satu pilihan strategi pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

**Kata kunci:** Quizizz; keaktifan belajar; IPAS; penelitian tindakan kelas.

### **Abstract**

*The purpose of this class action research is to increase the learning activity of students in grades VI-B of SDN Gunung Sari III in the subject of Science (Natural and Social Sciences) through the implementation of the Quizizz platform. This research is motivated by the low activity of students in learning science sciences. This study uses the Kemmis and McTaggart Class Action Research model which is carried out in two cycles, where each cycle consists of planning, implementation, observation, and reflection stages. Data on student learning activity using observation instruments during the learning process and tests, by analyzing them qualitatively descriptively. This study shows the results that the use of Quizizz media can increase the learning activity of students in grade VI-B SDN Gunung Sari III in science subjects. This increase can be seen from the increase in student participation in learning, such as answering questions, giving responses, completing independent assignments and discussing with groups. Based on the results of this study, it was concluded that the Quizizz platform can be one of the right learning strategy options to increase students' learning activity in science and science subjects.*

**Keywords:** Quizizz; learning activity; Science and Social Studies; classroom action research.

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan menurut Ki Hadjar Dewantara adalah suatu upaya untuk memajukan bertumbuhnya pendidikan budi pekerti (kekuatan batin dan karakter). Menurut Ki Hadjar Dewantara, pendidikan adalah proses memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan yang membentuk individu. Tujuan pendidikan terdiri dari tiga aspek, yaitu mengembangkan karakter yang baik, meningkatkan kecerdasan, dan menjaga kesehatan fisik. Untuk mencapai tujuan tersebut, pendidikan harus memiliki konsep yang jelas dan terintegrasi, yang tercermin dalam tiga prinsip: Ing Ngarsa Sung Tuladha, Ing Madya Mangun Karsa, dan Tut Wuri Handayani, yang dicetuskan oleh Ki Hadjar Dewantara sebagai semboyan pendidikan (Hajar, 2017).

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional, 2003). Jadi dapat diartikan bahwa Pendidikan adalah upaya yang dilakukan secara sadar untuk mempersiapkan siswa dengan pembekalan kemampuan/keterampilan di masa depan melalui bimbingan, pengajaran, dan atau pelatihan dengan tujuan membimbing semua potensi/kemampuan yang ada dalam diri siswa, sehingga pendidikan dapat membantu siswa menjadi manusia dan sebagai anggota masyarakat yang bermanfaat, mencapai tingkat keselamatan dan kebahagiaan tertinggi.

Pendidikan tidak lepas dari kegiatan belajar dan pembelajaran. Belajar merupakan suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian (Ariani Hrp dkk, 2022). Belajar adalah untuk mengetahui suatu ilmu pengetahuan, aktivitas belajar dikelas melibatkan dua pihak utama yaitu guru dan siswa (Adawiyah & Bahtiar, 2024). Belajar adalah proses merubah pemikiran dari yang awalnya tidak tahu menjadi berpengetahuan, belajar bertujuan untuk memperoleh pengetahuan sehingga dengan pengetahuan tersebut dapat meningkatkan keterampilan yang dimiliki oleh setiap individu, dapat memperbaiki tingkah laku/sikap menjadi lebih baik serta dapat mengokohkan kepribadian yang dimiliki.

Pembelajaran menurut Asyar merupakan beberapa hal yang bisa menuntun, mengarahkan, serta memilah-milah informasi maupun pengetahuan dalam keterkaitan secara langsung anantara guru dan siswa (Sartika et al., 2022). Pembelajaran dapat dimknai komunikasi dua arah, dimana guru dan peserta didik saling berkomunikasi dan merespon terhadap materi pembelajaran yang diajarkan. Pembelajaran harus berlangsung secara efektif. Keberhasilan proses pembelajaran dapat diukur melalui keberhasilan siswa dalam kegiatan tersebut melalui peningkatan pemahaman siswa, penguasaan materi, dan prestasi mereka. Jika ini terjadi, tujuan pembelajaran akan tercapai, yang berarti siswa akan mengalami peningkatan prestasi belajar dan peningkatan kualitas.

Media pembelajaran adalah alat/bahan yang bisa digunakan oleh guru ketika kegiatan pembelajaran untuk menyampaikan informasi kepada siswa mereka. Menurut KBBI media adalah alat (sarana) komunikasi untuk menyampaikan suatu informasi. Media pembelajaran adalah sarana penyampaian informasi dari komunikator (guru) kepada komunikan (siswa) sebagai penerima (Saleh et al., 2023). Penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam kegiatan pembelajaran di era pendidikan abad 21 ini, guru dapat menggunakan berbagai alat/media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan belajar atau karakter yang dimiliki oleh peserta didik dengan mempertimbangkan sarana dan prasarana yang ada. Namun dalam menggunakan media pembelajaran, guru perlu kreatif dan inovatif agar penggunaan media tersebut membantu pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan, serta menarik keaktifan belajar peserta didik. Guru memainkan peran penting dalam proses pembelajaran di sekolah. Guru mempunyai tanggung jawab untuk membimbing, menjadi fasilitator,

mengarahkan dan memberikan pengajaran kepada siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Guru juga harus kreatif dalam mengelola kelas dan mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, guru harus kreatif dalam memilih dan menerapkan metode pembelajaran yang tepat untuk materi yang akan dipelajari yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan belajar siswa.

Dalam beberapa tahun terakhir, Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah berkembang dengan amat cepat dan telah diterapkan di banyak bidang, seperti pendidikan. Banyak media pembelajaran online yang mudah diakses dan mudah untuk dimanfaatkan oleh guru. Salah satu contoh penggunaan TIK dalam pendidikan adalah penggunaan media *Quizizz*. Media *Quizizz* adalah sebuah web yang bisa dimanfaatkan guru untuk pembuatan tes evaluasi mandiri berupa kuis kepada siswa, serta mengomunikasikan kemajuan siswa dalam menjawab kuis tersebut. Media ini dapat dimanfaatkan oleh guru dalam membuat soal evaluasi pembelajaran yang menarik dan interaktif sehingga diharapkan mampu menarik keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Guru dapat memanfaatkan web tersebut untuk menyampaikan materi, memberikan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik), memberikan soal evaluasi mandiri ataupun untuk pemberian asesmen baik formatif ataupun sumatif.

Menurut (Peraturan Pemerintah (PP) Tentang Pengelolaan Dan Penyelenggaraan Pendidikan, 2010) Pendidikan dasar adalah jenjang pendidikan pada jalur pendidikan formal yang melandasi jenjang pendidikan menengah, yang diselenggarakan pada satuan pendidikan berbentuk Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah atau bentuk lain yang sederajat serta menjadi satu kesatuan kelanjutan pendidikan pada satuan pendidikan yang berbentuk Sekolah Menengah Pertama dan Madrasah Tsanawiyah, atau bentuk lain yang sederajat. Lebih lanjut dalam peraturan ini di jelaskan bahwa Sekolah Dasar, yang selanjutnya disingkat SD, adalah salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan umum pada jenjang pendidikan dasar. Pendidikan dasar merupakan fondasi penting dalam membina karakter dan kemampuan/potensi siswa. Salah satu mapel di sekolah dasar (SD) adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), yang bertujuan untuk membantu siswa memahami konsep dasar pengetahuan mereka terhadap alam dan sosial. IPAS pada dasarnya menyelidiki masyarakat untuk membantu siswa dalam mendapatkan pemahaman tentang cara hidup manusia dan berbagai kegiatan yang terkait dengan menentukan dan memenuhi kebutuhan. Pelajaran IPAS mempunyai peran yang cukup penting dalam membentuk karakter peserta didik dalam hidup bermasyarakat dan hidup dilingkungan yang berdampingan dengan alam karena mata pelajaran ini dapat membantu siswa dalam berinteraksi dengan alam dan sosial yang ada di sekitar mereka. Oleh karena itu, untuk meningkatkan mutu pendidikan, berbagai upaya perlu dilakukan salah satu contohnya adalah menggunakan metode pembelajaran yang efektif dan interaktif. Namun dalam praktiknya, pembelajaran IPAS seringkali dihadapkan pada beberapa masalah seperti rendahnya keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, dimana hal ini mempengaruhi terhadap kemampuan siswa dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan. Sehingga diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran IPAS untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa.

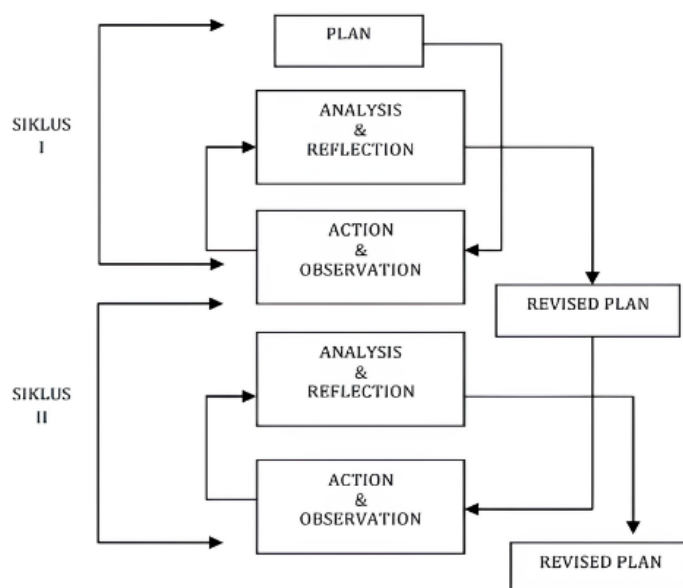
Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di kelas VI-B SDN Gunung Sari III, dalam mengikuti kegiatan pembelajaran IPAS peserta didik kurang aktif. Hal ini terlihat dari kurangnya respon terhadap penjelasan yang diberikan, kurangnya respon terhadap pertanyaan-pertanyaan yang serta rendahnya tingkat keaktifan dan keterlibatan siswa dalam melakukan tugas kelompok maupun individu. Oleh karena itu, perlu adanya upaya perubahan strategi pembelajaran yang dapat membantu merangsang dan meningkatkan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu rekomendasi untuk dapat mengatasi hal tersebut yaitu dengan menggunakan media *Quizizz*.

Penelitian terdahulu mengenai penggunaan media pembelajaran *Quizizz* yaitu telah dilakukan oleh (Nopriansyah & Ismanuar, 2024) yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar

Matematika Kelas VI Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz”. Penelitian ini menyimpulkan bahwa aplikasi Quizizz efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian lainnya yaitu dilakukan oleh (Ameliyah et al., 2024) dengan judul “Peran Teknologi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Quizizz Untuk Kelas IV SDN 1 Banyuroto Kabupaten Magelan”. Hasil dari penelitian ini ialah media Quizizz membantu guru dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajara siswa. Perbedaan penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian sebelumnya adalah terletak pada materi yang digunakan dalam penelitian, subjek penelitian serta model pembelajaran yang digunakan.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*action research*). Menurut Kemmis (1988), penelitian tindakan adalah suatu bentuk penelitian refleksi diri yang dilakukan oleh para partisipan dalam situasi-situasi sosial (termasuk pendidikan) untuk memperbaiki praktik yang dilakukan sendiri. Penelitian tindakan diawali oleh suatu kajian terhadap suatu masalah secara sistematis (Salim et al., 2020). Penelitian Tindakan Kelas ini menggunakan model yang dikembangkan oleh kemmis dan McTaggart karena peneliti menganggap lebih mudah dalam penerapannya dan mudah dipahami. Desain penelitian model ini terdiri dari beberapa siklus, dengan setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi (Wijaya et al., 2023). Tahap perencanaan melibatkan identifikasi masalah atau isu yang akan ditangani, penetapan tujuan, dan pengembangan rencana tindakan. Tahap tindakan melibatkan penerapan rencana yang sudah dirancang, sedangkan tahap observasi melibatkan pengumpulan data dan pengamatan dampak tindakan. Tahap refleksi melibatkan analisis data, mengidentifikasi apa yang berhasil yang perlu ditingkatkan dan apa yang tidak, dan merevisi rencana untuk siklus berikutnya.



Gambar 1. Siklus PTK Kemmis dan McTaggart.

Penelitian ini dilakukan di kelas VI-B SDN Gunung Sari III Surabaya. Waktu penelitian dilakukan pada bulan Agustus 2024 dengan sasaram penelitiannya yaitu 22 peserta didik tahun ajaran 2024/2025. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode kualitatif, dengan teknik pengumpulan datanya yaitu observasi, Tes, dan Wawancara. Pada pengumpulan data observasi menggunakan indikator keaktifan siswa dan pedoman penskoran sebagai berikut

Tabel 1. Pedoman Penskoran

| No | Skor     | Keterangan    |
|----|----------|---------------|
| 1. | 75 - 100 | Tinggi        |
| 2. | 51 - 74  | Sedang        |
| 3. | 25 - 50  | Rendah        |
| 4. | 0 – 24   | Sangat rendah |

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Panelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilakukan di kelas VI-B SDN Gunung Sari III, yang jumlah total peserta didiknya adalah 22 pada tahun ajaran 2024/2025. Berdasarkan observasi yang dilakukan, keaktifan peserta didik terhadap pembelajaran IPAS sebelum menggunakan media Quiziz yaitu 23% siswa berada pada keaktifan tinggi , 59% siswa berada pada keaktifan rendah, dan 18% siswa berada pada keaktifan sedang.

Tabel 2. Presentase Keaktifan Siswa pada Kondisi Awal

| No | Kategori Keaktifan | Presentase Kondisi Awal |
|----|--------------------|-------------------------|
| 1. | Tinggi             | 23%                     |
| 2. | Sedang             | 18%                     |
| 3. | Rendah             | 59%                     |
| 4. | Sangat rendah      | -                       |

### Siklus I

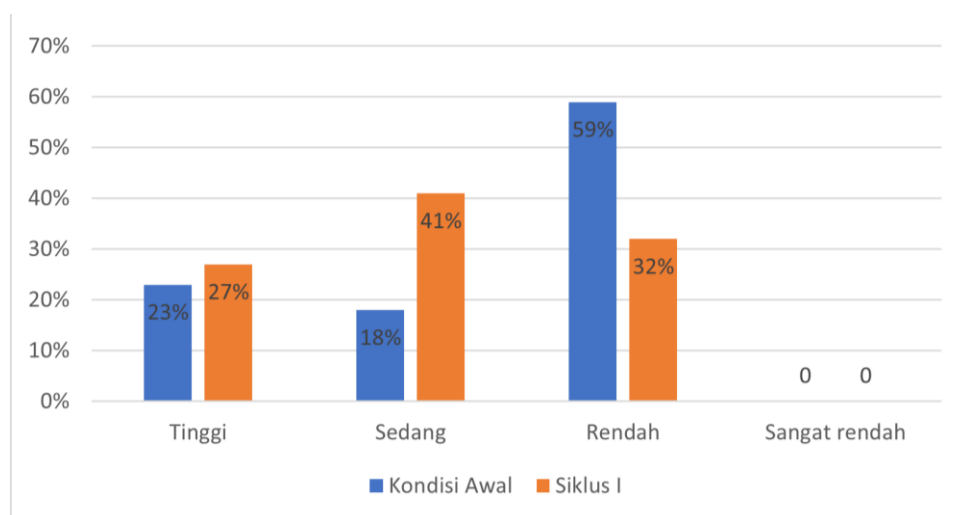
Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada pra siklus yang memperoleh hasil rendahnya keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, maka peneliti memutuskan menggunakan media pembelajaran *Quizizz* pada mata pelajaran IPAS yang mencakup empat tahapan sebagaimana berikut :

1. Tahapan Perencanaan. Peneliti menyusun modul ajar terkait materi mata pelajaran IPAS yang akan dilaksanakan, merancang materi berupa video pembelajaran yang bersumber dari Youtube yang ditayangkan melalui proyektor, membuat soal tes formatif yang akan dilaksanakan melalui *Quizizz*, menyiapkan instrumen pengumpulan data keaktifan siswa kelas VI-B selama pembelajaran.
2. Tahapan Pelaksanaan. Peneliti berperan sebagai guru model sekaligus sebagai pengamat, dalam tahap ini peneliti menerapkan media pembelajaran berupa *Quizizz* yang telah disusun sebelumnya.
3. Tahapan Pengamatan. Pada tahap ini, peneliti mengamati keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan indikator keaktifan siswa yang telah disusun pada tahap perencanaan. Pada tahap observasi ada perubahan keaktifan siswa dalam mengikuti tahapan pembelajaran, sebagian besar peserta didik tingkat keaktifannya sudah tinggi hingga mencapai 27%, hal ini mengalami peningkatan 24% dari pada kondisi awal saat belum dilaksanakannya siklus I. sedangkan peserta didik yang ada pada keaktifan sedang mencapai 41% mengalami peningkatan sebanyak 18% dari kondisi awal dan siswa yang pada keaktifan rendah mengalami peningkatan yang pada awalnya sebanyak 59% menjadi 32%. Dari pelaksanaan siklus I dapat dilihat pada tabel dibawah:

Tabel 3. Presentase Keaktifan Siswa pada Siklus I

| No | Kategori Keaktifan | Kondisi Awal | Siklus I |
|----|--------------------|--------------|----------|
| 1. | Tinggi             | 23%          | 27%      |
| 2. | Sedang             | 18%          | 41%      |
| 3. | Rendah             | 59%          | 32%      |
| 4. | Sangat rendah      | -            | -        |

4. Tahapan Refleksi. Pada tahapan ini peneliti merefleksikan tindakan siklus I yang telah dilaksanakan. Dari hasil pelaksanaan tindakan pada siklus I, diperoleh hasil bahwa peserta didik kelas VI-B dalam keaktifan mengikuti pembelajaran meningkat secara signifikan yang disajikan dalam diagram sebagai berikut:



Gambar 1. Diagram Presentase Keaktifan Siswa pada Siklus I

Dari hasil data di atas, meskipun menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan, akan tetapi masih diperlukan lagi tindakan siklus berikutnya supaya siswa jauh lebih aktif lagi dalam mengikuti pembelajaran, sehingga dibutuhkan tindakan dengan perlakuan yang berbeda pada siklus ke II.

## Siklus II

Berdasarkan hasil tindakan yang dilakukan oleh peneliti pada saat siklus I yang memperoleh hasil perkembangan keaktifan siswa yang cukup signifikan namun masih banyak yang berada pada tingkat keaktifan sedang, maka peneliti memutuskan melakukan tindakan di siklus ke II dengan tindakan yang sama yaitu dengan menggunakan media pembelajaran *Quizizz* pada mata pelajaran IPAS namun dengan perlakuan yang berbeda yang mencakup empat tahapan sebagaimana berikut :

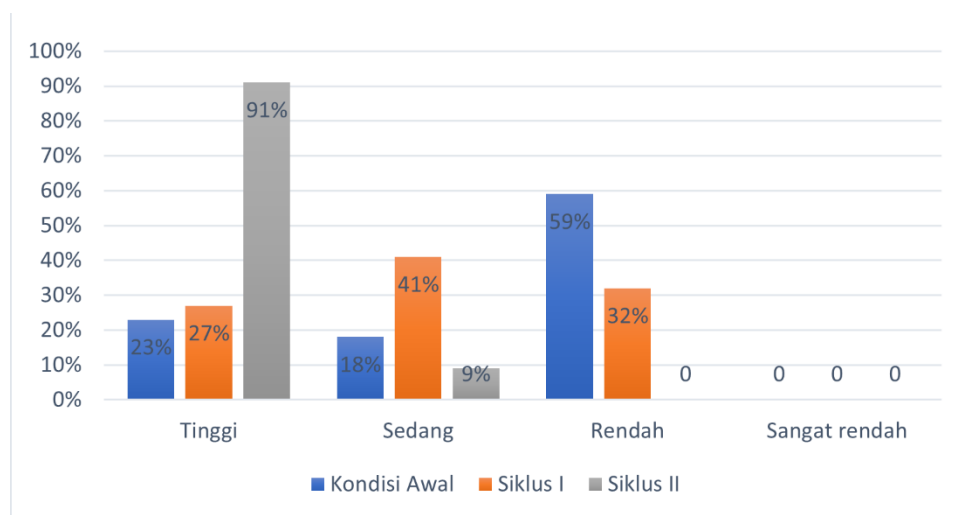
1. Tahapan Perencanaan. Peneliti merencanakan perlakuan yang berbeda dengan fokus meningkatkan siswa yang ada pada keaktifan sedang dan rendah dengan menyusun modul ajar terkait materi mata pelajaran IPAS yang akan dilaksanakan, merancang materi yang mudah dipahami berupa video pembelajaran yang bersumber dari Youtube yang ditayangkan melalui proyektor namun diulas ulang oleh peneliti, membuat soal tes formatif yang akan dilaksanakan melalui *Quizizz* dengan menyediakan soal berupa gambar dan jawaban singkat, soal terdiri dari dua macam yaitu soal kelompok dan individu dimana pada siklus I soal kelompok diberikan

- dalam bentuk tes tulis menggunakan kertas. Terakhir menyiapkan instrumen pengumpulan data keaktifan siswa kelas VI-B selama pembelajaran siklus II.
2. Tahapan Pelaksanaan. Peneliti berperan sebagai guru model sekaligus sebagai pengamat, dalam tahap ini peneliti menerapkan media pembelajaran sebagai media asesmen formatif berupa *Quizizz* yang telah disusun sebelumnya.
  3. Tahapan Pengamatan. Pada tahap ini, peneliti mengamati keaktifan siswa dalam pembelajaran IPAS, dengan menggunakan indikator keaktifan siswa yang telah disusun pada tahap perencanaan. Hasil dari tahap observasi ini yaitu ada peningkatan keaktifan peserta didik dari siklus I dalam mengikuti pembelajaran, mayoritas peserta didik tingkat keaktifannya sudah tinggi hingga mencapai 91%, hal ini mengalami peningkatan yang sangat pesat dari siklus I yang hanya 24%. sedangkan peserta didik yang ada pada keaktifan sedang mencapai 9%, sedangkan pada tingkat keaktifan rendah dan sangat rendah adalah 0. Hal ini menunjukkan bahwa hampir keseluruhan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran sudah sangat aktif dan partisipatif. Dari pelaksanaan siklus II dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4. Presentase Keaktifan Siswa pada Siklus II

| No | Kategori Keaktifan | Kondisi Awal | Siklus I | Siklus II |
|----|--------------------|--------------|----------|-----------|
| 1. | Tinggi             | 23%          | 27%      | 91%       |
| 2. | Sedang             | 18%          | 41%      | 9%        |
| 3. | Rendah             | 59%          | 32%      | -         |
| 4. | Sangat rendah      | -            | -        | -         |

4. Tahapan Refleksi. Pada tahapan ini peneliti merefleksikan tindakan siklus II yang telah dilaksanakan. Dari hasil data pelaksanaan tindakan pada siklus II, diperoleh hasil bahwa peserta didik kelas VI-B dalam keaktifan mengikuti pembelajaran meningkat sangat pesat yang disajikan dalam diagram sebagai berikut:



Gambar 2. Diagram Presentase Keaktifan Siswa pada Siklus II

Berdasarkan hasil data tindakan siklus II ini peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan media *Quizizz* dapat dijadikan strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas VI-B SDN Gung Sari III pada mata pelajaran IPAS.

Berdasarkan data peningkatan keaktifan siswa yang secara signifikan dari siklus I dan siklus II dibandingkan dengan kondisi awal dari hasil penelitian pada kegiatan prasiklus

menunjukkan tingkat keaktifan siswa masih sangat rendah tidak mencapai 50%. Siswa masih pasif dan tidak responsif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, hanya ada 5 dari 22 siswa yang aktif dan partisipatif dalam kegiatan pembelajaran. Namun pada tindakan di siklus I menunjukkan perkembangan yang cukup signifikan dengan tingkat keaktifan siswa yang berada pada tingkat tinggi mencapai 27%, hal ini mengalami peningkatan dari 24%. Sedangkan peserta didik yang ada pada keaktifan sedang mencapai 41% mengalami peningkatan dari kondisi awal yang hanya 18% dan siswa yang pada keaktifan rendah mengalami peningkatan yang pada awalnya sebanyak 59% menjadi 32%. Selanjutnya pada siklus II peserta didik tingkat yang keaktifannya sudah tinggi mencapai 91%, hal ini menunjukkan peningkatan yang sangat pesat dari siklus I yang hanya 24%. Sedangkan peserta didik yang ada pada keaktifan sedang mencapai 9%, dan pada tingkat keaktifan rendah dan sangat rendah adalah 0. Dengan hasil data yang meningkat secara pesat tersebut maka peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan media *Quizizz* dalam pembelajaran dapat membantu peserta didik aktif dan partisipatif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, hal ini dapat berpengaruh terhadap kualitas pembelajaran di kelas. Platform *Quizizz* dalam pembelajaran dapat dimanfaatkan sebagai media pemberian asesmen formatif yang mana hal ini bertujuan untuk mengetes atau mengetahui pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan oleh guru, penggunaan *Quizizz* ini tidak hanya digunakan sebagai tes mandiri saja, namun bisa dimanfaatkan untuk pemberian tes secara kelompok karena fitur-fitur yang tersedia dalam platform ini cukup lengkap dan sangat membantu dalam pemberian kuis, media ini juga sangat membantu guru dalam memberikan asesmen karena sesuai dengan kondisi abad 21 dimana kemajuan teknologi menyentuh segenap usia, dan *Quizizz* ini sangat digemari oleh siswa karena interaktif, menyenangkan dan membuat pembelajaran di dalam kelas lebih aktif.

Kelebihan dari penelitian ini yaitu hasil dari penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada keaktifan peserta didik dalam pembelajaran setelah menggunakan media *Quizizz*, penelitian ini menyajikan data yang mudah dipahami dengan penyajian data melalui tabel, diagram dan dijelaskan secara naratif. Namun kekurangan dari penelitian ini yaitu peneliti hanya berfokus pada satu kelas saja yaitu kelas VI-B SDN Gunung Sari III yang berjumlah 22 siswa, yang tidak mewakili seluruh sekolah atau populasi siswa.

Temuan penelitian ini memiliki manfaat atau dampak terhadap praktik kegiatan pembelajaran, dimana dalam penelitian ini menunjukkan bahwa *Quizizz* dapat menjadi media yang efektif dalam meningkatkan keaktifan dan partisipasi siswa. Platform *Quizizz* dapat membantu guru untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif. Penelitian ini dapat memberikan informasi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan perkembangan lingkungan pendidikan abad 21 yang menggabungkan teknologi dalam pembelajaran. Kebaruan dari penelitian ini yaitu terletak pada fokusnya pada penggunaan media *Quizizz* sebagai media pemberian asesmen/tes formatif untuk meningkatkan keaktifan siswa kelas VI-B mata pelajaran IPAS tahun ajaran 2024/2025.

## KESIMPULAN

Hasil penelitian tindakan kelas (PTK) terhadap peningkatan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPAS melalui implementasi media *Quizizz* di kelas VI-B SDN Gunung Sari III Surabaya mengalami peningkatan yang secara terus-menerus pada setiap siklusnya. Hasil tindakan dalam siklus 1 belum sepenuhnya dikatakan berhasil karena masih ada beberapa siswa yang masih sedikit kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran, Persentase keaktifan siswa siklus I dengan penerapan penggunaan media *Quizizz* yaitu siswa dengan keaktifan tingkat tinggi 27%, keaktifan sedang mencapai 41% dan pada keaktifan rendah yaitu 32%. Selanjutnya pada siklus II peserta didik tingkat yang keaktifannya sudah tinggi mencapai 91%, hal ini mengalami peningkatan yang sangat pesat dari siklus I, sedangkan peserta didik pada keaktifan sedang mencapai 9%, dan pada tingkat keaktifan rendah dan sangat rendah tidak ada. Dari hasil data



tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan platform Quizizz dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang dapat membantu dalam meningkatkan keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran IPAS kelas VI-B SDN Gunung Sari III Surabaya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, A., & Bahtiar, R. S. (2024). Penggunaan Media Animasi untuk Meningkatkan Kemampuan Bercerita dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa. *Sistem-Among : Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(1), 7–12. <https://doi.org/10.56393/sistemamong.v4i1.1967>
- Ameliyah, N., Yusnanto, T., Setyowati, D. T., Indraningsih, A., Atutdiniya, A., & Dwi Rahmawati, N. (2024). Peran Teknologi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Quizizz Untuk Kelas IV SDN 1 Banyuroto Kabupaten Magelang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Mandiri (JPMM)*, 2(2), 72–78. <https://www.mandycmm.org/index.php/jpmm/article/view/712>
- Ariani Hrp, N., Masruro, Z., Zahara Saragih, S., Hasibuan, R., Suharni Simamora, S., & Toni. (2022). *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*. Widina Bhakti Persada. <https://doi.org/10.21070/2022/978-623-464-043-4>
- Budi Sartika, S., Sri Untari, R., Vanda, R., & Iffatur Rochmah, L. (2022). *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*. UMSIDA Press.
- Ibnu Hajar. (2017). *Reinkarnasi Pemikiran Ki Hadjar Dewantara dalam Paradigma Baru Pendidikan Indonesia*. Deepublish.
- Nopriansyah, U., & Ismanuar, D. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Kelas VI Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 11(1), 1–15. <https://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/article/view/22311>
- Peraturan Pemerintah (PP) Tentang Pengelolaan Dan Penyelenggaraan Pendidikan, Pub. L. No. 17 (2010).
- Saleh, M. S., Syahrudin, Syahrul Saleh, M., Aziz, I., & Sahabuddin. (2023). Media Pembelajaran. *Eureka Media Aksara*, 1–77. <https://repository.penerbiteurka.com/media/publications/563021-media-pembelajaran-4f080fa4.pdf>
- Salim, Rasyid, I., & Haidir. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas*. Perdana Publishing.
- Undang-Undang (UU) Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pub. L. No. 20 (2003). <https://peraturan.bpk.go.id/Details/43920/uu-no-20-tahun-2003>
- Wijaya, H., Amir, A., Riyanti, D., Claudia Setiana, S., & Sari Somakila, R. (2023). *Siklus Kemmis dan McTaggart : Contoh dan Pembahasan* (Issue September). IAIN Pontianak Press.