

Penerapan Model Pembelajaran Inquiry Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD Negeri Tasikmadu 1

Siti Fatimatuzzahra, Slamet Widodo, Atika Maulidina Hs

Prodi PGSD STKIP AL Hikmah

Surabaya, Indonesia

✉ zahrafateemah2@gmail.com

Kata kunci: model pembelajaran, Inquiry, hasil belajar.

Tipe Artikel: Hasil penelitian Tindakan kelas

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa di Kelas IV SD Negeri Tasikmadu 1 Malang pada mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam Sosial). Berdasarkan data observasi, ditemukan bahwa hasil belajar siswa masih rendah, sebanyak 50% siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP). Kondisi tersebut disebabkan oleh metode pembelajaran yang digunakan oleh guru masih didominasi menggunakan metode ceramah. Oleh karena itu, diterapkan model pembelajaran Inquiry dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan model Inquiry diharapkan dapat memberikan hasil belajar yang lebih relevan dan memperbaiki kualitas pembelajaran yang ada. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model spiral Kemmis dan Taggart yang terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 27 siswa. Data dikumpulkan menggunakan teknik wawancara, observasi, tes, dan kuesioner. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Pada siklus pertama, 70% siswa mencapai nilai di atas KKTP, sementara pada siklus kedua, total capaian siswa meningkat menjadi 85%. Dengan demikian, penelitian ini membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran Inquiry mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

© 2025 SENTRATAMA

PENDAHULUAN

Penerapan model pembelajaran *inquiry* dalam mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial di kelas 4 SD Negeri Tasikmadu 1 bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hanafiah (2009), menjelaskan bahwa *inquiry* adalah serangkaian kegiatan belajar yang melibatkan semua potensi siswa secara maksimal untuk mencari dan menyelidiki dengan cara yang sistematis, kritis, dan logis, sehingga siswa bisa menemukan sendiri pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang mereka perlukan. Model pembelajaran *inquiry* juga mampu mendorong siswa untuk bersikap aktif, kreatif, dan inovatif dalam proses belajar. Dalam pembelajaran yang menggunakan model *inquiry*, siswa diberikan lebih banyak kesempatan untuk belajar secara mandiri, yang akhirnya dapat meningkatkan hasil pembelajaran (Edi, 2015).

Permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran IPS saat ini, terutama dari aspek siswa, adalah minimnya partisipasi siswa dalam kegiatan belajar. Hal ini disebabkan oleh model pembelajaran yang masih mengutamakan model ceramah, sehingga siswa hanya berperan sebagai pendengar dan pencatat informasi dari guru. Selain itu, siswa juga kurang

terstimulasi untuk belajar karena aktivitas pembelajaran yang ada tidak dapat meningkatkan ketertarikan mereka untuk belajar (Pada, 2020).

Menanggapi isu tersebut, sangat penting untuk segera menemukan solusi yang efektif. Salah satu model pembelajaran yang inovatif yang bisa mengatasi masalah ini adalah model pembelajaran *inquiry* (Hamdani, 2020). Model ini menekankan partisipasi aktif siswa dalam mencari dan menemukan informasi, menjadikan siswa sebagai individu utama dalam proses pembelajaran. Dengan model *inquiry*, siswa didorong untuk menemukan jawaban sendiri atas pertanyaan yang diajukan, dan dapat meningkatkan pemahaman serta membangun rasa percaya diri mereka. Model ini juga mengarahkan seluruh aktivitas siswa pada eksplorasi dan penemuan, yang pada akhirnya dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar mereka (Kurniawan, 2022).

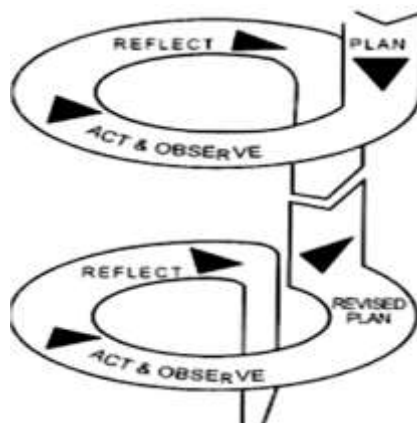
Sanjani (2020), mengungkapkan bahwa situasi ini berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa, yang mengakibatkan dalam pembelajaran IPAS menjadi kurang efektif. Hasil belajar berfungsi sebagai peranan penting dalam mendukung keberhasilan proses belajar, karena dapat memberi tahu guru tentang perkembangan siswa dalam mencapai sasaran belajar. Dan hal ini sangat bermanfaat untuk merencanakan aktivitas belajar berikutnya yang lebih efisien (Rahman, 2022).

Dalam proses belajar Ilmu Pengetahuan Sosial, para guru seringkali menghadapi tantangan dalam menentukan model atau strategi yang dapat meningkatkan semangat siswa dan memberikan dampak positif bagi mereka. Memilih model pembelajaran yang tepat sangatlah penting, sebab dapat membantu menyampaikan konsep materi dengan cara yang lebih sederhana dan mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, penerapan model yang tepat dan cara penyampaian materi yang menarik juga dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dan terlibat dalam proses belajar. Ketika pembelajaran dilaksanakan dalam suasana yang menyenangkan, hal ini bisa meningkatkan motivasi serta semangat belajar siswa, sehingga mereka akan lebih mampu mengatasi berbagai kesulitan yang dihadapi dalam belajar.

Tujuan penerapan model pembelajaran *inquiry* adalah untuk memperbaiki hasil belajar siswa agar mampu berpikir analitis, mencari informasi secara mandiri, dan memahami materi secara lebih efektif. Dengan model pembelajaran ini, proses belajar menjadi lebih menarik dan mendukung siswa dalam mencapai hasil yang maksimal. Untuk itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPAS 4 di SD Negeri Tasikmadu 1 melalui penerapan model *inquiry learning*.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK), PTK merupakan model penelitian yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas, menciptakan suasana belajar yang aktif, dan mendorong kreativitas siswa (Wijayanti, 2013). PTK bertujuan untuk memecahkan masalah yang muncul dalam pembelajaran dengan menerapkan tindakan yang nyata, kemudian melakukan evaluasi dan refleksi terhadap hasil tindakan untuk merencanakan langkah-langkah perbaikan di siklus selanjutnya. Menurut Sukardi (2011), ada empat langkah utama dalam PTK yang harus dilakukan secara berurutan, yaitu: (1) perencanaan (plan), (2) tindakan (act), (3) pengamatan (observe), dan (4) refleksi (reflect). Selain itu, Sukardi juga menyebutkan bahwa terdapat beberapa model PTK, di antaranya model Kemmis dan Taggart, Ebbut, Elliot, dan McKernan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model Kemmis dan Taggart, yang berfokus pada perbaikan pembelajaran melalui siklus yang saling berkaitan.



Gambar 1 Model PTK Kemmis dan Taggart

Penelitian ini dilaksanakan di 4 SD Negeri Tasikmadu 1 Malang, yang beralamat di Jl. Golf No. 71, Tasikmadu, Kecamatan Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur, dengan kode pos 65143. Penelitian ini melibatkan 27 siswa kelas IV.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari empat tahap, yaitu wawancara, observasi, tes, dan kuesioner. Wawancara digunakan untuk mengumpulkan informasi dari guru, sedangkan observasi dilakukan untuk mengamati hasil belajar siswa di kelas. Tes digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman atau pencapaian siswa terhadap materi pembelajaran yang diberikan. Kuesioner digunakan untuk memperoleh data terkait persepsi siswa terhadap pembelajaran yang dilakukan.

Teknik analisis ini menggunakan kuantitatif dan kualitatif dengan merujuk pada desain penelitian Kemmis dan Taggart, yang mencakup empat tahap, yaitu: perencanaan (planning), tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting). Kesimpulan penelitian ditarik berdasarkan hasil wawancara dengan guru, observasi terhadap hasil belajar siswa, serta data yang diperoleh dari kuesioner yang telah dibagikan kepada siswa.

Indikator keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran ini adalah nilai rata-rata klasikal harus mencapai 75 dengan minimal jumlah siswa tuntas mencapai 85% dari total jumlah siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan berdasarkan empat tahap, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan peneliti membuat modul ajar dan lembar tes hasil belajar IPAS dengan materi 'Magnet, Sebuah Benda Ajaib'. Langkah pertama yang dilakukan adalah menyusun modul ajar. Modul ajar disusun berdasarkan capaian pembelajaran Fase B. Dari capaian pembelajaran ini, dirumuskan tiga tujuan pembelajaran yang mencakup materi menjelaskan sifat magnet, mengenali benda-benda yang dapat ditarik dan tidak dapat ditarik magnet, serta penggunaan konsep magnet dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan pembelajaran pertama diterapkan pada siklus pertama, sedangkan tujuan kedua dan ketiga diterapkan pada siklus kedua. Pada modul ajar ini, model pembelajaran yang digunakan adalah *inquiry learning* yang mana siswa aktif mencari informasi untuk

menjawab pertanyaan atau memecahkan masalah. Siswa diajak berpikir kritis, bertanya, dan menarik kesimpulan berdasarkan apa yang mereka temukan, sehingga mereka bisa memahami materi dengan lebih baik. Modul ajar yang telah disusun kemudian divalidasi oleh ahli. Validasi ini melibatkan seorang ahli dalam bidang IPAS, yaitu dosen PGSD STKIP Al Hikmah Surabaya. Hasil validasi menunjukkan bahwa modul ajar tersebut layak digunakan dengan beberapa revisi sesuai dengan saran yang diberikan.

Modul ajar yang dibuat peneliti kemudian diimplementasikan pada siswa kelas 4 SD Negeri Tasikmadu 1 untuk meningkatkan hasil belajar IPAS yang mana berdasarkan hasil studi pendahuluan diketahui bahwa hasil belajar IPAS siswa kelas 4 SD Negeri Tasikmadu 1 masih rendah. Berikut hasil belajar Pada tahap prasiklus:

Tabel hasil belajar siswa prasiklus

Rata-Rata hasil belajar siswa	72,5
Jumlah siswa keseluruhan	27 Siswa
Jumlah siswa tuntas	14 Siswa
Jumlah siswa tidak tuntas	13 Siswa

Tabel ini menunjukkan bahwa 50% siswa berhasil mencapai nilai KKTP yang ditetapkan, sementara 50% siswa lainnya belum berhasil. Oleh karena itu perlu adanya implementasi model pembelajaran yang baru guna meningkatkan hasil belajar IPAS. Berikut hasil belajar IPAS siswa kelas 4 SD Negeri Tasikmadu 1 setelah mengimplementasikan modul ajar berbasis *inquiry learning*.

Tabel hasil belajar siswa Siklus I

Rata-Rata hasil belajar siswa	84,2
Jumlah siswa keseluruhan	27 Siswa
Jumlah siswa tuntas	18 Siswa
Jumlah siswa tidak tuntas	9 Siswa

Sebanyak 70% siswa berhasil menggunakan model *inquiry*, siswa jadi memahami materi dengan baik. Selain itu, jumlah siswa yang tuntas juga meningkat, hal ini menunjukkan

bahwa model pembelajaran yang diterapkan efektif dalam membantu siswa mencapai hasil KKTP yang ditetapkan.

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata dan persentase jumlah siswa tuntas di kelas tersebut meningkat 20%. Hasil dari siklus ini telah memenuhi kriteria keberhasilan penelitian yang mana rata-rata hasil belajar siswa sudah diatas 75 yaitu 84,2 dengan persentase jumlah siswa tuntas sudah lebih dari 50% yaitu 70%. Namun, peneliti tetap melakukan tindakan di siklus 2 karena persentase jumlah siswa tuntas pada siklus ini belum memenuhi kriteria keberhasilan yang ditetapkan peneliti yaitu 85%. Selain itu, berdasarkan hasil refleksi di siklus I ditemukan beberapa yang perlu diperbaiki, diantaranya:

1. Alokasi waktu untuk praktik yang dirasa terlalu singkat pada siklus I. Peneliti akan mengatur kembali pembagian alokasi waktu sehingga kegiatan praktik di siklus II dapat lebih panjang
2. Penambahan soal soal pada lembar tes untuk menguji pemahaman siswa secara lebih mendalam.

Adanya upaya perbaikan di siklus 2 dimaksudkan agar hasil optimal dari implementasi model *inquiry learning* bisa terlihat. Berikut nilai IPAS siswa kelas kelas 4 SD Negeri Tasikmadu 1 setelah mengimplementasikan modul ajar berbasis *inquiry learning* di siklus II.

Tabel hasil belajar siswa Siklus II

Rata-Rata hasil belajar siswa	88,1
Jumlah siswa keseluruhan	27 Siswa
Jumlah siswa tuntas	23 Siswa
Jumlah siswa tidak tuntas	4 Siswa

Berdasarkan informasi yang terdapat dalam tabel di atas, terlihat bahwa ada peningkatan yang signifikan pada rata-rata pencapaian belajar siswa di siklus II. Di siklus I, rata-rata pencapaian belajar siswa berada di angka 70%, dan di siklus II, angka tersebut naik menjadi 85%. Selain itu, jumlah siswa yang mencapai kelulusan juga menunjukkan pertumbuhan. Di siklus I, hanya ada 18 siswa yang dinyatakan lulus, sementara di siklus II, jumlah tersebut meningkat menjadi 23 siswa yang sukses melebihi nilai KKTP. Hasil pada siklus II ini telah memenuhi kriteria keberhasilan dalam penelitian ini, yang mana rata-rata klasikal telah memenuhi KKTP serta persentase jumlah siswa tuntas telah memenuhi kriteria minimal yaitu 85%. Kenaikan hasil belajar ini menunjukkan bahwa penerapan model *inquiry learning* di siklus II efektif dalam meningkatkan mutu pembelajaran serta hasil belajar siswa dengan signifikan.

Berikut peningkatan hasil belajar IPAS dari prasiklus hingga siklus II:

Komponen	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
Rata-rata hasil belajar klasikal	72,5	84,2	88,1
Persentase jumlah siswa tuntas	50 %	70 %	85 %

PEMBAHASAN

Masalah dari penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa kelas 4 SD Negeri Tasikmadu 1. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa pada prasiklus yang mana nilai siswa tidak memenuhi KKTP. Rendahnya hasil belajar ini salah satunya dipicu dari kurangnya minat dan partisipasi aktif siswa selama pembelajaran. Kurangnya minat dan partisipasi aktif siswa ini disebabkan karena guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional yang menyebabkan siswa hanya menjadi objek pasif selama pembelajaran. Selama pembelajaran, guru hanya menggunakan metode ceramah yang menyebabkan siswa hanya menjadi pasif hingga akhirnya merasa bosan. Siswa yang bosan tersebut kemudian mulai tidak tertarik dan tidak fokus sehingga siswa tidak dapat memahami materi dengan baik.

Selain menyebabkan siswa kurang aktif dan tidak berminat, model pembelajaran konvensional juga membuat pembelajaran menjadi kurang bermakna. Pembelajaran bermakna adalah Salah satu indikator kunci untuk mewujudkan pembelajaran bermakna adalah dengan menyesuakannya dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Berikut beberapa karakteristik siswa sekolah dasar khususnya di kelas tinggi yang kurang sesuai dengan diterapkannya model pembelajaran konvensional:

1. Berminat dengan objek yang konkrit dan berkenaan dengan kehidupan praktis sehari-hari
2. Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan ingin belajar
3. Senang merasakan/melakukan/memperagakan sesuatu secara langsung
4. Senang dengan kegiatan berkelompok dengan teman sebayanya
5. Senang bermain
6. Senang bergerak

Mengacu pada pendapat diatas, guru hendaknya mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan memberikan lebih banyak ruang bagi siswa untuk aktif sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Oleh karena itu, dalam penelitian ini dipilih model *Inquiry Learning* sebagai solusi.

Inquiry Learning adalah merupakan model pembelajaran yang melibatkan seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, logis, kritis dan analitis, sehingga mereka dapat menemukan suatu konsep secara mandiri. Model *Inquiry Learning* ini menekankan kepada aktivitas siswa secara maksimal untuk mencari dan menemukan suatu konsep melalui berbagai kegiatan. Model ini merupakan salah satu model yang dianjurkan

dalam Permendikbud Tahun 2016 Nomor 22 tentang Karakteristik Pembelajaran karena dinilai cocok dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Misalnya karakteristik siswa yang suka bergerak, bermain, bekerja secara kelompok dan senang dengan kegiatan merasakan/ melakukan/ memperagakan sesuatu secara langsung akan sangat terwadahi dengan model *Inquiry Learning* ini.

Pada siklus I, Penerapan model *inquiry learning* terbukti berhasil meningkatkan kualitas pembelajaran secara signifikan. Keberhasilan ini ditunjukkan melalui peningkatan rata-rata hasil belajar siswa dari semula 72,5 pada prasiklus menjadi 84,2 pada siklus I. Selain itu, peningkatan juga terjadi pada persentase jumlah siswa yang tuntas dari semula 50% pada prasiklus menjadi 70% di siklus I. Tidak hanya itu, berdasarkan data hasil observasi selama pembelajaran, siswa terlihat lebih aktif bertanya, memecahkan masalah secara mandiri, serta menunjukkan rasa percaya diri yang tinggi. Dengan model yang melibatkan eksplorasi, diskusi, dan pemecahan masalah, *inquiry learning* efektif dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna serta mendorong peningkatan hasil belajar siswa secara keseluruhan.

Walaupun terjadi peningkatan persentase jumlah siswa tuntas pada siklus ini, akan tetap dilakukan tindakan kembali pada siklus II. Hal ini karena persentase tersebut belum mencapai kriteria keberhasilan yang ditetapkan oleh peneliti. Kriteria keberhasilan ini merujuk pada teori (Trianto, 2012) yang menyebutkan bahwa hasil belajar suatu kelas dapat dikatakan tuntas klasikal jika sedikitnya terdapat 85% siswa tuntas. Oleh karena itu, pengulangan tindakan pada siklus II akan dilakukan dengan memperbaiki beberapa kekurangan yang dijumpai pada siklus I agar rata-rata dan persentase jumlah siswa tuntas dapat meningkat. Beberapa perbaikan yang dilakukan adalah menambahkan alokasi dan variasi soal soal pada lembar tes.

Pada Peningkatan kembali terjadi pada siklus II yang mana rata-rata hasil belajar pada siklus ini meningkat menjadi 88,1 dari yang semula 84,2 pada siklus I. Selain itu persentase jumlah siswa yang tuntas juga kembali meningkat dari yang semula 70% pada siklus I menjadi 85% di siklus II. Dari data di atas dapat dipahami bahwa model pembelajaran berbasis *inquiry* dapat memperbaiki hasil belajar karena model ini melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran. Dengan memberikan kesempatan siswa untuk mencari jawaban, menggali informasi, dan menyelesaikan masalah, mereka melatih kemampuan berpikir kritis secara mandiri. Model ini juga mendorong partisipasi siswa dalam berdiskusi, bertanya, dan berkolaborasi dengan teman temannya. Hal ini menjadikan proses belajar lebih bermakna, memperdalam pemahaman materi, dan mendorong siswa untuk terus belajar, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

Model *Inquiry Learning* telah banyak diteliti oleh beberapa peneliti dalam negeri maupun luar negeri. Salah satunya oleh Dr. John Hattie, seorang profesor dari University of Melbourne. Dr. Hattie, yang dikenal sebagai peneliti di bidang pendidikan dengan bukunya yang berjudul *Visible Learning*, dalam studinya mengungkapkan bahwa model *inquiry learning* memberikan dampak yang baik terhadap proses belajar, khususnya dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan menyelesaikan masalah di kalangan siswa. Selain itu, model ini juga memiliki manfaat dalam menumbuhkan rasa ingin tahu, aktif berkontribusi, dan keterampilan berpikir kritis para siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Pelaksanaan model pembelajaran *inquiry learning* di kelas 4 SD Negeri Tasikmadu 1 dalam mata pelajaran IPAS terbukti berhasil dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Model ini dapat merangsang partisipasi aktif siswa, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, serta menumbuhkan rasa ingin tahu mereka. Hal ini terlihat dari kenaikan rata-rata nilai belajar siswa dan banyaknya siswa yang mencapai keberhasilan belajar di setiap siklus. Dengan melibatkan siswa dalam kegiatan eksplorasi, analisis, dan penyelesaian masalah, proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

Saran yang diberikan yaitu, Guru disarankan untuk terus menggabungkan model pembelajaran *inquiry learning* dalam pelajaran IPAS, khususnya pada topik yang membutuhkan peningkatan kemampuan berpikir kritis dan eksplorasi. Di samping itu, model *inquiry learning* ini juga bisa dikembangkan dan diterapkan pada mata pelajaran yang lain guna memaksimalkan potensinya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di berbagai bidang.

DAFTAR PUSTAKA

- Hanafiah, Suhana. (2009) penerapan belajar IBL (Inquiry based learning) untuk meningkatkan hasil belajar
- Sani, (2014) peningkatan hasil belajar siswa kelas 4 SD melalui model pembelajaran inquiry
- Gulo, (2009) pembelajaran inquiry terbimbing meningkatkan keaktifan dan hasil belajar
- Umar, (2009) peningkatan hasil belajar IPS menggunakan model pembelajaran Inquiry based learning kelas 5
- Erna wijayanti, (2013) peningkarhan hasil belajar IPS melalui strategi INQUIRY di kelas 5
- Afandi, (2014) bimbingan teknis penelitian tindakan kelas (PTK)
- Kusumah, Dwitagama. (2009) Mengkaji masalah kelas melalui PTK
- Sanjani, (2020) Dampak model pembelajaran Inquiry pada hasil belajar siswa
- Mince tonja meja, (2017) penerapan model pembelajaran inquiry mapel ips kelas 5 SD
- Adiputra, Dede Kurnia. "Pengaruh metode pembelajaran inkuiri terbimbing dan keterampilan proses sains terhadap hasil belajar ipa kelas vi di sd negeri cipete 2 kecamatan curug kota serang." *Jurnal Pendidikan Dasar Setiabudhi* 1.1 (2017): 22-34.
- Kelana, Jajang Bayu, and Duhita Savira Wardani. *model pembelajaran IPA SD*. Cirebon: Edutrimedia Indonesia, 2021.
- Putri, Clarissa Diktrianisa, Parji Parji, and Heny Kusuma Widyaningrum. "Penerapan Model Inkuiri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Sekolah Dasar." *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar 5* (2024): 577-587.
- Widodo, Sigit. "Pengembangan keterampilan berpikir kritis peserta didik dengan

menggunakan model pembelajaran berbasis masalah (problem based learning) melalui isu-isu sosial ekonomi pasca penggenangan Waduk Jatigede dalam pembelajaran IPS di SMPN 2 Wado Kabupaten Sumedang kelas VIII C." *International Journal Pedagogy of Social Studies* 1.2 (2016): 275-288.



PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR IPAS MELALUI QUIZZZ UNTUK SISWA KELAS V SD ISLAM AL-ILLIYIN

Arif Luqman Hakim¹, Adhy Putri Rilianti², M. Misbachul Huda³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Al Hikmah Surabaya

Surabaya, Indonesia

✉ : arifluqmanhakim0742@gmail.com

Abstrak

Kata Kunci: motivasi

belajar, IPAS,

Quizizz

Tipe Artikel:

Hasil penelitian

Hasil observasi menunjukkan bahwa motivasi belajar IPAS siswa Kelas V SD Islam Al-Illiyin masih rendah. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar mata pelajaran IPAS khususnya muatan IPA melalui Quizizz untuk siswa kelas V SD Islam Al-Illiyin. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pengumpulan data menggunakan teknik observasi terhadap keterlaksanaan pembelajaran dan angket untuk mengukur tingkat motivasi siswa serta didukung dengan wawancara. Instrumen yang digunakan yaitu lembar observasi, lembar angket, dan pedoman wawancara. Data kemudian dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Penelitian ini terdiri dari 2 siklus dengan masing-masing siklus dilaksanakan dalam 2 pertemuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa meningkat melalui penerapan pembelajaran dengan Quizizz pada siswa Kelas V SD Islam Al-Illiyin. Hasil tersebut berdasarkan triangulasi data dari observasi, angket, dan wawancara yang dilakukan pada Siklus I dan Siklus II.

© SENTRATAMA 2025

PENDAHULUAN

Pendidikan tingkat sekolah dasar memiliki peran yang sangat penting bagi peserta didik dalam proses pembelajaran karena pendidikan tingkat sekolah dasar merupakan penerapan berbagai keterampilan yang menjadi pondasi awal pengetahuan peserta didik. Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat Jannah, et al (2021) yang mengemukakan bahwa pendidikan memiliki peran sangat penting didalam kehidupan manusia. Hasil pendidikan salah satunya dapat dilihat dari hasil belajar siswa.

Hasil belajar IPAS Kelas V SD Islam Al-Illiyin sangat penting untuk ditingkatkan, karena sebagai persyaratan naik kelas. Berdasarkan hasil observasi di kelas V SD Islam Al-Illiyin pada Bulan Oktober 2024, siswa kurang merespon penugasan yang diberikan oleh guru. Beberapa siswa juga jarang mengerjakan tugas. Terdapat 60% siswa yang tidak mengumpulkan penugasan IPAS yang diberikan pada beberapa asesmen yang dilakukan. Hal ini menunjukkan kurangnya motivasi belajar siswa untuk menyelesaikan asesmen pada pembelajaran IPAS yang dilakukan.

Mata pelajaran IPAS merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan di SD. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya (Kemdikbudristek, 2022). Mata pelajaran tersebut merupakan gabungan antara konsep Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pembelajaran IPA pada jenjang Pendidikan Sekolah Dasar merupakan dasar bagi pengembangan untuk mata pelajaran tersebut pada jenjang selanjutnya (Khoerunnisa & Amirudin, 2020). Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah ilmu pengetahuan mengenai alam yaitu penguasaan teori, bukti nyata, gambaran, prinsip serta melakukan (Annisa, R., & Erwin, 2021). Ramadhani, D. P., et al. (2021) menambahkan bahwa pembelajaran IPA merupakan suatu kajian tentang makhluk hidup, makhluk tak hidup dan hubungan antara keduanya. Melalui pembelajaran IPA, siswa dapat memahami peristiwa-peristiwa alam di sekitarnya sehingga dapat dengan bijak mengelola alam.

Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa sekolah dasar pada pembelajaran IPAS masih rendah. Kondisi ini terungkap dalam penelitian yang dilakukan oleh Widayanti & Purrohman (2021), Khoerunnisa. T & Amirudin (2020), Yasa. I. K. D. C., Agung. A. A. A., & Simamora. A. H (2021), Salam. M. Y., Mudinillah. Agustina. A (2022) rendahnya motivasi belajar pada siswa kemungkinan karena adanya beberapa faktor, salah satunya seperti masih minimnya penggunaan media pembelajaran kreatif dan inovatif pada pembelajaran IPAS. Rendahnya persentase siswa yang mengerjakan tugas harian disebabkan oleh cara belajar yang kurang serius. Ketika guru menjelaskan siswa ramai sendiri, tidak fokus, dan beberapa justru mengganggu temannya. Hal ini sejalan dengan Prananda, G., & Hadiyanto (2019) yang mengalami bahwa siswa tidak memiliki keseriusan dalam mengerjakan *assessment* yang diberikan, banyak diantara mereka yang meminta bantuan temannya untuk menjawab tugas yang diberikan bahkan ada yang terlihat mengeluh saat diberikan tugas.

Sardiman, A. M. (2016) mengemukakan bahwa motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin keberlangsungan dari kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek dapat tercapai. Hal yang sama menurut Krismoni, N. P.A., Parmiti, D. P., & Japa, I. G. N. (2020) Motivasi merupakan dorongan dari dalam diri untuk melakukan suatu hal agar tercapainya tujuan yang diinginkan.

Aspek motivasi yang dipakai sebagai acuan pada penelitian ini yakni aspek motivasi belajar dari Chernis dan Goleman (Pramita, C.V., & Sudibyo, E., 2023). Berikut adalah aspek dan indikator motivasi belajar pada penelitian ini dijabarkan dalam Tabel 1.

Tabel 1. Aspek dan Indikator Motivasi Belajar

Aspek Motivasi Belajar	Indikator motivasi belajar
Dorongan mencapai sesuatu	<ul style="list-style-type: none"> ● Tertarik dengan kegiatan metode pembelajaran. ● Adanya kegiatan yang menarik dalam pembelajaran
Komitmen	<ul style="list-style-type: none"> ● Memiliki kesadaran untuk mengerjakan atau berdiskusi dengan satu kelompok. ● Melakukan Upaya untuk berhasil dari awal hingga akhir pembelajaran
Inisiatif	<ul style="list-style-type: none"> ● Kesegeraan mengerjakan tugas terlebih dahulu ● Keinginan untuk belajar IPA yang lebih besar menggunakan media pembelajaran yang digunakan
Optimisme	<ul style="list-style-type: none"> ● Tidak mudah putus asa dalam belajar Ketika menghadapi suatu rintangan

Aspek Motivasi Belajar	Indikator motivasi belajar
	<ul style="list-style-type: none"> Memiliki rasa semangat dan kompetitif untuk menang

(Pramita, C.V., & Sudiby, E., 2023)

Quizizz merupakan sebuah *platform online* yang menyajikan berbagai soal kreatif dan melibatkan siswa secara penuh di dalam pembelajaran sehingga hal ini dijadikan sebagai *platform online* yang dapat menghasilkan motivasi pembelajaran oleh Guru. Salam, M. Y., Mudinillah, A., & Agustina, A., (2022) dalam penelitiannya menyatakan bahwa guru dapat membuat beberapa pertanyaan yang ingin diberikan oleh guru, kemudian cara pembuatan soal pada aplikasi atau media pembelajaran menggunakan Quizizz sangat mudah sekali. Salah satu media digital *Quizizz* yaitu media berbasis *online* yang didalamnya terdapat kuis interaktif yang dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi yang telah dijelaskan sebelumnya (Degirmenci, 2021). Kuis ini berbasis digital dengan terdapat gambar, suara dan animasi serta terdapat fitur *rangking* di dalamnya sehingga mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa (Widayanti., & Purohman, P. S, 2021).

Hadiprasetyo, K., Ariyanto, T. P., & Harsan, T. (2023), kegiatan evaluasi pembelajaran berbasis daring dengan perantara aplikasi Quizizz secara virtual digital karena dapat meningkatkan motivasi semangat belajar siswa. Penelitian Annisa & Erwin (2021) mendapatkan hasil bahwa penggunaan aplikasi Quizizz memberi murid mempunyai keaktifan karena ada pembelajaran dimana menampilkan teks serta gambar yang menarik dan pemberian latihan atau kuis berbasis permainan yang menyenangkan. Penelitian Pramita & Sudiby (2023) juga menghasilkan pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media games digital Quizizz ini bisa dijadikan media inovatif dalam *assessment* siswa sehingga siswa merasa termotivasi dalam melakukan penilaian harian, tidak tegang dan tidak takut jika diberitahu bahwa akan dilakukan penilaian sumatif.

Pemanfaatan asesmen berbasis *Quizizz* menjadikan kegiatan belajar mengajar menarik dan melalui sarana yang praktis untuk diterapkan, jadi siswa termotivasi dan mudah memahami materi dan dapat meraih hasil yang sesuai dengan yang diharapkan. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, perlu diadakan penelitian untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar IPAS melalui Quizizz untuk siswa Kelas V SD Islam Al-Illiyyin.

METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi penelitian ini dirancang untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS di SD Islam Al-Illiyyin melalui penggunaan platform Quizizz. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif untuk memberikan gambaran menyeluruh. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilakukan dalam dua siklus, dengan setiap siklus mencakup satu pembelajaran IPAS menggunakan Quizizz.

Menurut Jannah, D.M., Hidayat, M.T., Ibrahim, M., & Kasiyun, S. (2021), tahapan penelitian adalah tata cara yang digunakan ketika melakukan penelitian atau langkah-langkah menjalankan penelitian. Tahapan penelitian ini adalah tahapan perencanaan yang dilakukan dengan cara mengidentifikasi pada mata pelajaran IPAS siswa kelas V SD Islam Al-Illiyyin, dengan jumlah siswa sebanyak 5 siswa. Tahapan pelaksanaan/ tindakan meliputi uji coba instrumen di kelas. Tahap observasi dilakukan dengan pengamatan langsung di kelas, Tahap refleksi dilakukan dengan mengevaluasi efektivitas tindakan yang dilakukan dan merancang perbaikan untuk selanjutnya.

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 1 Oktober 2024 hingga 14 Desember 2024 semester ganjil tahun ajaran 2024/2025 di SD Islam Al-Illiyyin. Subjek pada penelitian ini adalah seluruh siswa Kelas V SD Islam Al-Illiyyin, sebanyak 5 Siswa.

Data dikumpulkan melalui angket, observasi, dan dokumentasi. Angket digunakan untuk mengukur motivasi belajar siswa. Selain itu, motivasi belajar juga didukung dengan observasi motivasi belajar siswa. Observasi pembelajaran digunakan untuk mengambil data keterlaksanaan pembelajaran IPAS menggunakan Quizizz. Dokumentasi digunakan untuk mendukung data-data yang sudah yaitu hasil skor kuis dari Quizizz, foto kegiatan, dan catatan lapangan.

Instrumen Penelitian yang digunakan meliputi lembar angket, panduan observasi, dan pedoman wawancara. Lembar angket motivasi belajar menggunakan skala Likert 5 poin. Lembar observasi berisi indikator motivasi belajar seperti partisipasi aktif, antusiasme, dan konsistensi dalam menyelesaikan tugas.

Lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran berisi Kriteria keterlaksanaan pembelajaran berdasarkan pendapat Huda, Susilo, & Sa'dijah (2017) meliputi sangat kurang (≤ 20), kurang (21-40), cukup (41-60), baik (61-80), sangat baik (81-100).

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kuantitatif dan kualitatif. Data angket motivasi belajar siswa dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk melihat rata-rata skor motivasi sebelum dan sesudah tindakan. Data observasi dan dokumentasi dianalisis menggunakan secara kualitatif untuk memastikan validitas temuan. Tabel 2 berikut menjelaskan kategori tingkat motivasi belajar siswa.

Tabel 2. Kategori Persentase Motivasi Belajar Siswa

Kategori	Skor
Sangat tinggi	81% - 100%
Tinggi	61% - 80%
Sedang	41% - 60%
Rendah	21% - 40%
Sangat rendah	0% - 20 %

(Pramita, C.V., & Sudibyo, E., 2023)

Indikator keberhasilan penelitian ini adalah peningkatan skor rata-rata motivasi belajar siswa di kategori tinggi yang diambil dari data angket dan observasi motivasi belajar siswa. Selain itu, penelitian juga dikatakan berhasil jika keterlaksanaan pembelajaran pada kategori.

Diharapkan dari hasil penelitian yang dilakukan menggunakan asesmen berbasis Quizizz pada mata pelajaran IPAS terjadi peningkatan motivasi belajar siswa kelas V SD Islam Al-Illiyyin.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa IPAS menggunakan Quizizz Kelas V SD Islam Al-Illiyyin, di Desa Sumberwaru Kecamatan Wringinanom Kabupaten Gresik. Pengambilan data dilaksanakan untuk memperoleh data

proses pembelajaran IPAS menggunakan Quizizz dan data tingkat motivasi belajar siswa. Data proses pembelajaran didapatkan dari lembar observasi sedangkan data motivasi belajar siswa didapatkan dari lembar angket. Penelitian ini terdiri dari dua siklus dengan masing-masing prosedur sebagai berikut.

Siklus I

- Perencanaan: Penyusunan Modul Ajar berbasis Quizizz dan pembuatan akun untuk siswa.
- Pelaksanaan: Pembelajaran IPAS dengan menggunakan Quizizz sebagai media evaluasi interaktif.
- Observasi: Mencatat aktivitas siswa selama pembelajaran.
- Refleksi: Menganalisis hasil siklus I untuk perbaikan pada siklus II.

Siklus II:

- Perencanaan ulang berdasarkan refleksi siklus I.
- Pelaksanaan: Pengulangan metode dengan penyesuaian dari siklus sebelumnya.
- Observasi: Peningkatan partisipasi dan motivasi siswa dibandingkan dengan siklus I.
- Refleksi akhir: Evaluasi keseluruhan hasil penelitian.

Deskripsi Data

Sebelum dilaksanakan tindakan, siswa menunjukkan motivasi belajar yang cukup rendah, dengan rata-rata skor motivasi 40%. Setelah penggunaan Quizizz selama dua siklus, terlihat adanya perubahan signifikan pada skor motivasi siswa. Skor motivasi siswa meningkat menjadi 65% pada Siklus I, kemudian mencapai 85% pada akhir Siklus II. Data observasi juga mendukung hasil angket, yaitu saat kegiatan pembelajaran IPAS menggunakan Quizizz berlangsung, siswa tampak lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti pelajaran.

Tabel 3. Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa pada Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

No	Nama Siswa	Pra Siklus	Siklus 1	Siklus 2
1	Siswa A	45%	75%	95%
2	Siswa B	40%	65%	85%
3	Siswa C	35%	60%	80%
4	Siswa D	35%	55%	75%
5	Siswa E	45%	70%	90%

No	Nama Siswa	Pra Siklus	Siklus 1	Siklus 2
Rata-rata	-	40%	65%	85%

Data hasil kuis yang dikerjakan melalui platform Quizizz juga menunjukkan perubahan positif. Sebelum menggunakan Quizizz, rata-rata nilai siswa pada ujian IPAS adalah 70, sedangkan setelah penggunaan Quizizz, nilai rata-rata meningkat menjadi 82. Ini menunjukkan bahwa tidak hanya motivasi belajar yang meningkat, tetapi hasil belajar juga mengalami perkembangan yang signifikan.

Secara keseluruhan, deskripsi data ini menunjukkan adanya perubahan positif dalam motivasi dan keaktifan belajar siswa kelas V SD Islam Al-Iliyin setelah menggunakan Quizizz. Penelitian ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran.

Analisis dan Pembahasan Hasil Penelitian

Tabel 4. Perbandingan Nilai Rata-Rata Kuiz Sebelum dan Setelah Penggunaan Quizizz

Waktu Pengukuran	Rata-rata Nilai Kuiz	Deskripsi
Sebelum Penggunaan Quizizz	70	Rata-rata nilai siswa dalam ujian IPAS konvensional cukup standar dan tidak menunjukkan variasi yang signifikan.
Setelah Penggunaan Quizizz	82	Rata-rata nilai kuis siswa meningkat, mencerminkan pemahaman yang lebih baik terhadap materi yang diajarkan.

Selain itu, aspek kompetitif yang terdapat dalam Quizizz juga berperan penting dalam meningkatkan motivasi. Siswa yang memiliki skor rendah berusaha untuk memperbaiki diri pada kesempatan berikutnya, sementara siswa yang mendapatkan skor tinggi merasa bangga dan semakin termotivasi untuk mempertahankan prestasinya. Hal ini menciptakan suasana yang lebih menyenangkan dan mendukung bagi siswa dalam proses pembelajaran.

Namun, meskipun terdapat peningkatan yang signifikan, tidak semua siswa merasakan dampak yang sama. Beberapa siswa yang kurang familiar dengan teknologi atau memiliki kesulitan dalam mengoperasikan perangkat, cenderung merasa kesulitan mengikuti kegiatan tersebut. Oleh karena itu, diperlukan dukungan tambahan dari guru dan orang tua

untuk memastikan semua siswa dapat mengakses dan memanfaatkan teknologi dengan maksimal.

Tabel 5. Hasil Observasi Peningkatan Motivasi Belajar IPAS Melalui Quizizz

No	Nama Siswa	Siklus 1 (Motivasi Awal)	Siklus 2 (Motivasi Akhir)	Peningkatan (%)
1	Siswa A	65%	85%	20%
2	Siswa B	60%	80%	20%
3	Siswa C	70%	90%	20%
4	Siswa D	55%	75%	20%
5	Siswa E	80%	90%	10%
Rata-rata	-	66%	84 %	18%

Berdasarkan tabel yang disajikan, terlihat adanya peningkatan signifikan dalam motivasi belajar siswa kelas V SD Islam Al-Illiyyin setelah penerapan Quizizz dalam pembelajaran IPAS. Pada Siklus 1, motivasi siswa rata-rata sebesar 66%, sementara pada Siklus 2 meningkat menjadi 84%, dengan rata-rata peningkatan sebesar 18%. Setiap siswa menunjukkan peningkatan yang konsisten, dengan sebagian besar siswa mengalami kenaikan motivasi sekitar 20%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa, mendorong mereka untuk lebih aktif dalam pembelajaran, dan memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar mereka.

Tabel 6. Hasil Observasi Peningkatan Motivasi Belajar melalui Quizizz pada Setiap Siklus (2 Pertemuan per Siklus)

No	Nama Siswa	Siklus 1 - Pertemuan 1 (Motivasi Awal)	Siklus 1 - Pertemuan 2 (Motivasi Akhir Siklus 1)	Siklus 2 - Pertemuan 1 (Motivasi Awal Siklus 2)	Siklus 2 - Pertemuan 2 (Motivasi Akhir Siklus 2)	Peningkatan Siklus 1	Peningkatan Siklus 2
1	Siswa A	65%	75%	75%	85%	10%	10%
2	Siswa B	60%	70%	70%	80%	10%	10%
3	Siswa C	70%	80%	80%	90%	10%	10%
4	Siswa D	55%	65%	65%	75%	10%	10%
5	Siswa E	80%	85%	85%	90%	5%	5%
Rata-rata	-	67%	75%	75%	84%	8%	8%

Dan akhirnya, penerapan Quizizz dalam pembelajaran IPAS di kelas V SD Islam Al-Iliyin terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan mampu merangsang minat siswa untuk belajar lebih baik dan aktif, yang pada akhirnya berpengaruh positif terhadap hasil belajar mereka.

Faktor-faktor ini bekerja bersama-sama untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan efektif bagi siswa.

Tabel 7. Persentase Siswa yang Mengalami Peningkatan Motivasi Berdasarkan Respons Kualitatif

Aspek yang Diperhatikan	Sebelum Penggunaan Quizizz (%)	Setelah Penggunaan Quizizz (%)
Keterlibatan dalam pembelajaran	50%	90%
Kesenangan belajar	40%	85%
Rasa percaya diri	40%	80%
Keinginan untuk belajar lebih banyak	50%	85%

Berdasarkan temuan yang dilakukan peneliti dengan siswa tentang pembelajaran IPAS yang dilakukan dengan Quizizz menunjukkan bahwa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, mudah dipahami, dan meningkat. kejadian ini menunjukkan semangat, yakni semangat yang baik dalam belajar, sikap disiplin, dan tanggung jawab yang sebelumnya belum ada pada diri siswa (Sabarudin, Ayyubi, Rohmatulloh, & Indriyani, 2023; Yamin, Basri, & Suhartini, 2023).

Peningkatan Motivasi Belajar melalui Quizizz

Peningkatan motivasi belajar siswa melalui penggunaan Quizizz terlihat jelas dari perbandingan data sebelum dan setelah penerapan platform ini dalam pembelajaran. Pada tahap awal penelitian, motivasi siswa untuk belajar IPAS cenderung rendah, dengan banyak siswa merasa bosan dan kurang tertarik mengikuti pelajaran. Pembelajaran yang masih didominasi oleh ceramah dan penugasan konvensional tidak mampu memotivasi mereka untuk belajar dengan semangat. Namun, setelah Quizizz diperkenalkan, suasana kelas menjadi lebih dinamis. Fitur-fitur seperti pilihan soal yang variatif dan waktu terbatas membuat siswa merasa lebih tertantang dan lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran. Motivasi siswa meningkat yang terlihat dari antusiasme yang lebih besar dalam mengikuti setiap kuis yang diberikan.

Peningkatan motivasi ini didukung oleh temuan yang mengungkapkan bahwa siswa merasa lebih terlibat dalam proses pembelajaran saat menggunakan Quizizz. Banyak siswa yang merasa tertantang untuk mendapatkan skor yang lebih tinggi, yang pada gilirannya meningkatkan rasa percaya diri mereka dalam memahami materi pelajaran. Selain itu, format kuis yang menyenangkan dan kompetitif memotivasi siswa untuk belajar lebih giat.

Quizizz menyediakan elemen permainan yang membuat siswa merasa lebih santai namun tetap fokus pada materi. Proses belajar yang interaktif ini memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain, yang pada akhirnya meningkatkan motivasi mereka. Banyak siswa yang mengungkapkan bahwa mereka lebih tertarik dengan pembelajaran menggunakan Quizizz dibandingkan dengan metode konvensional yang lebih monoton.

Dengan adanya umpan balik langsung setelah setiap kuis, siswa dapat melihat kemajuan mereka dan segera memperbaiki kesalahan. Hal ini memperkuat motivasi siswa untuk terus belajar dan meningkatkan hasil belajar mereka, baik dari segi pemahaman materi maupun skor yang diperoleh. Data ini jelas menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Secara keseluruhan, penggunaan Quizizz tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Penerapan media pembelajaran digital seperti ini memiliki dampak positif yang signifikan terhadap tingkat partisipasi dan keberhasilan siswa dalam belajar. Secara umum, penelitian ini menunjukkan bahwa Quizizz dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas V SD Islam Al-Illiyyin. Penerapan teknologi dalam pembelajaran, khususnya Quizizz, memberikan dampak positif terhadap keterlibatan siswa, serta meningkatkan minat dan prestasi mereka dalam materi pelajaran IPAS. Hal ini juga sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Namun, terdapat beberapa tantangan yang perlu diperhatikan, seperti kesulitan siswa yang kurang berpengalaman dengan teknologi. Untuk itu, guru perlu memberikan bimbingan lebih lanjut agar semua siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan optimal. Selain itu, dukungan dari orang tua juga penting untuk menciptakan lingkungan yang mendukung pembelajaran berbasis teknologi di rumah.

Penggunaan Quizizz juga menunjukkan bahwa pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dapat membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar, meskipun materi yang dipelajari mungkin terasa sulit atau membosankan. Oleh karena itu, penggunaan media digital dalam pembelajaran dapat menjadi alternatif yang efektif untuk menggantikan metode konvensional yang cenderung monoton.

Secara keseluruhan, penerapan Quizizz berhasil menciptakan perubahan positif dalam motivasi dan hasil belajar siswa. Kedepannya, aplikasi serupa bisa dikembangkan lebih lanjut untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa di berbagai tingkatan dan materi.

Jurnal ini memberikan bukti bahwa teknologi, jika diterapkan dengan tepat, dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap proses pembelajaran, menjadikannya lebih menarik, efisien, dan menyenangkan bagi siswa.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SD Islam Al-Illiyyin dalam mata pelajaran IPAS. Peningkatan ini tercermin dari data yang menunjukkan kenaikan signifikan pada skor motivasi siswa, yang meningkat dari rata-rata 40% menjadi 85%. Selain itu, hasil kuis yang dikerjakan siswa juga menunjukkan perbaikan, dengan nilai rata-rata yang meningkat dari 70 menjadi 82 setelah penggunaan Quizizz.

Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis teknologi terbukti berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan kompetitif, yang membuat siswa

lebih termotivasi untuk mengikuti pelajaran. Fitur umpan balik langsung yang diberikan setelah setiap kuis juga mempercepat proses pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Meskipun demikian, perlu adanya perhatian terhadap siswa yang kurang familiar dengan teknologi, karena hal tersebut dapat mempengaruhi efektivitas penggunaan Quizizz.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, berikut beberapa saran yang dapat dipertimbangkan untuk meningkatkan efektivitas penggunaan Quizizz dalam pembelajaran di SD Islam Al-Illiyyin:

1. **Peningkatan Penggunaan Teknologi:** Guru diharapkan untuk lebih mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran, tidak hanya menggunakan Quizizz, tetapi juga platform pembelajaran lainnya yang interaktif untuk memperkaya pengalaman belajar siswa.
2. **Pelatihan Penggunaan Teknologi:** Untuk siswa yang kurang familiar dengan penggunaan teknologi, disarankan agar pihak sekolah memberikan pelatihan dasar tentang penggunaan aplikasi pembelajaran digital, termasuk Quizizz, agar mereka dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan lebih baik.
3. **Pemantauan dan Evaluasi:** Perlu adanya pemantauan dan evaluasi berkelanjutan terhadap penggunaan Quizizz dalam pembelajaran untuk memastikan bahwa siswa dapat memanfaatkan platform ini secara optimal dan untuk mengetahui apakah ada kesulitan teknis yang dihadapi oleh siswa.
4. **Penerapan dalam Berbagai Mata Pelajaran:** Penggunaan Quizizz tidak hanya terbatas pada mata pelajaran IPAS, tetapi juga dapat diterapkan pada mata pelajaran lain untuk meningkatkan motivasi belajar secara keseluruhan di sekolah.
5. **Kolaborasi dengan Orang Tua:** Orang tua juga diharapkan turut mendukung penggunaan teknologi pembelajaran di rumah dengan memberikan bimbingan dan mengawasi kegiatan belajar anak, sehingga siswa dapat memperoleh manfaat maksimal dari pembelajaran berbasis teknologi.

Dengan memperhatikan saran-saran tersebut, diharapkan penggunaan Quizizz dan media pembelajaran digital lainnya dapat semakin optimal dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di SD Islam Al-Illiyyin.

DAFTAR PUSTAKA

- Annisa, R., & Erwin. (2021). Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3660-3667. DOI:[10.31004/basicedu.v5i5.1376](https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1376)
- Degirmenci, R. (2021). *The use of Quizizz in language learning and teaching from the teachers' and students' perspectives: A literature review article info abstract. Language education and technology (LET Journal)*, 1(1), 1-11 Ernawati., Nurwahidin,

- M., & Yulianti, D. (2023). Pemanfaatan *Quizizz* Sebagai Media Penilaian Peserta Didik. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2)339-346. DOI:[10.33394/jtp.v8i2.6462](https://doi.org/10.33394/jtp.v8i2.6462)
- Hadiprasetyo, K., Ariyanto, T. P., & Harsan, T. (2023). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Melalui Aplikasi *Quizizz* Dalam Kegiatan Evaluasi Pembelajaran. *Journal of Education Research*. 5(1). 1-13. DOI:[10.36654/educatif.v5i1.135](https://doi.org/10.36654/educatif.v5i1.135)
- Huda, Susilo, & Sa'dijah (2017). PENERAPAN PEMBELAJARAN RECIPROCAL TEACHING DIPADU THINK PAIR SHARE UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian dan Pengembangan*. 2(10). 1356-1368. DOI:[10.17977/jptpp.v2i10.10075](https://doi.org/10.17977/jptpp.v2i10.10075)
- Jannah, D.M., Hidayat, M.T., Ibrahim, M., & Kasiyun, S. (2021). Pengaruh Kebiasaan Belajar dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3378-3384. DOI:[10.31004/BASICEDU.V5I5.1350](https://doi.org/10.31004/BASICEDU.V5I5.1350)
- Khoerunisa, T., & Amirudin. (2020). Pengaruh Ice Breaking Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas III Sekolah Dasar Islam Terpadu Nuurusshiddiiq Kedawung Cirebon. *Journal Of Basic Education*, 1(1), 64-74. DOI:[10.47453/edubase.v1i1.47](https://doi.org/10.47453/edubase.v1i1.47)
- Prananda, G., & Hadiyanto. (2019). Korelasi Antara Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(3), 909-915. DOI:[10.31004/BASICEDU.V3I3.181](https://doi.org/10.31004/BASICEDU.V3I3.181)
- Pravita, C.V., & Sudiby, E. (2023). Penerapan Tipe Pembelajaran *Team Games Tournament* Dengan Memanfaatkan Media *Quizizz* Untuk Menumbuhkan Motivasi Belajar. *Pensa E-Jurnal : Pendidikan Sains*, 11(2), 122-126. DOI:[10.31004/joe.v6i1.2913](https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2913)
- Ramadhani, D. P., et al. (2021). Analisis Penerapan Asesmen Formatif dalam pembelajaran IPA dan Fisika: *Literature Review*. *Lensa (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 11(2), 110-120. DOI:[10.24929/lensa.v11i2.172](https://doi.org/10.24929/lensa.v11i2.172)

-
- Rilianti, A. P. (2013). Peningkatan Kemandirian Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Prawirotaman dalam Pembelajaran IPA Melalui Penerapan Strategi Pembelajaran *Active Learning*. 42
- Salam, M. Y., Mudinillah, A., & Agustina, A., (2022). Aplikasi *Quizizz* Berpengaruh Atau Tidak Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2738-2746. DOI:[10.31004/basicedu.v6i2.2467](https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2467)
- Sabarudin, M., Ayyubi, I. I. A., Rohmatulloh, R., & Indaryani, S. (2023). *The Effect Of Contextual Teaching and Learning Models on Al-Quran and Hadith Subjects. At-Tadzkir: Islamic Education Journal*, 2(2), 129-142. DOI:[10.59373/attadzkir.v2i2.43](https://doi.org/10.59373/attadzkir.v2i2.43)
- Sardiman, A. M. (2016). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta. Rajawali Pers.
- Uno, H.B., & Koni, S. (2012). *Assessment Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widayanti., & Purrohman, P. S. (2021). Pengaruh Media Aplikasi *Quizizz* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas V. *Jurnal Educatio*, 7(3), 810-817. DOI:[10.31004/basicedu.v5i5.1376](https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1376)
- Yamin, M., Basri, H., & Suhartini, A. (2023). Learning Management in Salaf Islamic Boarding Schools. *At-Tadzkir: Islamic Education Journal*, 2(1), 25–36. DOI:[10.59373/attadzkir.v2i1.10](https://doi.org/10.59373/attadzkir.v2i1.10)
- Yasa., I. K. D. C., Agung. A. A. A., & Simamora. A. H. (2021). Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Melalui Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 104-111. DOI:[10.23887/jeu.v9i1.32523](https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32523)