
**PENERAPAN MEDIA QUIZIZZ MASTERY PEAK UNTUK MENINGKATKAN
KEAKTIFAN BELAJAR IPAS PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR**

Herni Savana Br Tanjung¹, Hizmi Wardani², Nurhafni Siregar³, Delpita Dola Br Sitepu⁴

^{1,2,3,4}Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan

Email: savanaherni36@gmail.com¹, hizmiwardani@umnaw.ac.id²,

nurhafni.siregar@umnaw.ac.id³, delpitadola25@gmail.com⁴

Abstrak: Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan media *quizizz Mastery Peak* dalam meningkatkan keaktifan belajar IPAS peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan di kelas V SD Negeri 060817 Medan. Tahap penelitian ini dimulai dari tahap pra siklus, kemudian tahap siklus 1, dan selanjutnya tahap siklus 2. Tahap pra siklus yaitu tahap mengobservasi keaktifan peserta didik sebelum melakukan penerapan media *quizizz Mastery Peak*. Tahap siklus 1, terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Tahap siklus 2 sama seperti siklus 1, namun lebih menyempurnakan pelaksanaan tindakan pada siklus 1. Teknik pengumpulan data ini melalui angket, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan keaktifan belajar IPAS peserta didik kelas V pada pra siklus terdapat skor rata-rata 57,50 dengan rentang 0-100. Pada siklus 1, peneliti melakukan penerapan media *quizizz Mastery Peak* pada pembelajaran IPAS dan terdapat kenaikan keaktifan belajar IPAS peserta didik kelas V menjadi 78,47 dengan rentang 0-100. Berdasarkan siklus 1, terdapat perbaikan peneliti dengan penambahan soal *quizizz Mastery Peak* dan penyempurnaan media *quizizz Mastery Peak* yang lebih variatif hingga keaktifan belajar IPAS peserta didik kelas V menjadi 84,22 dengan rentang 0-100. Sehingga penerapan media *quizizz Mastery Peak* dapat meningkatkan keaktifan belajar IPAS peserta didik kelas V SD Negeri 060817 Medan.

Kata Kunci: Quizizz, Keaktifan Belajar, IPAS, Sekolah Dasar.

Abstract: *This research aims to describe the application of quizizz media in increasing the active science learning of class V elementary school students. This type of research is classroom action research (PTK) which was carried out in class V of SD Negeri 060817 Medan. This research stage starts from the pre-cycle stage, then cycle 1 stage, and then cycle 2 stage. namely the stage of observing student activity before implementing quizizz media. Cycle stage 1 consists of planning, implementation, observation and reflection. Cycle 2 stages are the same as cycle 1, but further refine the implementation of actions in cycle 1. This data collection technique is through questionnaires, observation and documentation. The data analysis technique used is quantitative descriptive. The results of the research showed that class V students' learning activity in science and science in the pre-cycle had an average score of 57.50 with a range of 0-100. In cycle 1, researchers applied quizizz media to science learning*

and there was an increase in class V students' social science learning activity to 78.47 with a range of 0-100. Based on cycle 1, there were improvements by the researchers by adding quizizz questions and improving the quizizz media to be more varied so that the science learning activity of class V students became 84.22 with a range of 0 -100. So that the application of quizizz media can increase the activeness of learning science and science for class V students at SD Negeri 060817 Medan.

Keywords: *Quizizz Mastery Peak, Active Learning, IPAS, Elementary School.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya pemerintah guna mengembangkan potensi sumber daya manusia agar tidak tertinggal dengan negara-negara lainnya. Setiap warga Indonesia memiliki kesempatan mendapat pendidikan yang baik dan layak. Hal ini sejalan dengan UUD pasal 31 ayat 1 bahwa setiap warga negara Indonesia berhak memperoleh pendidikan bermutu yang diselenggarakan oleh pemerintah (Rakhmawati, 2020). Pendidikan berperan penting pada proses perkembangan peserta didik agar mereka dapat tumbuh menjadi manusia dewasa dalam berinteraksi secara individu maupun sosial. Hal ini sependapat dengan pernyataan Susilowati (2023) bahwa pada kurikulum merdeka belajar menginstruksikan penyelenggaraan pendidikan tidak hanya mencerdaskan intelektual peserta didik, tetapi juga harus mampu meningkatkan kecerdasan spiritual dan emosional mereka, Maka pendidikan diharapkan dapat membentuk karakter yang baik dan meningkatkan kecerdasan ilmu pengetahuan peserta didik pada peserta didik melalui proses pembelajaran.

Pada proses pembelajaran peserta didik diharapkan mampu memahami setiap muatan pelajaran, salah satunya yaitu muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) tentang konsep gelombang bunyi dan cahaya. Gelombang bunyi merupakan gelombang mekanik yang merambat melalui udara, air, atau benda padat. Sedangkan, gelombang cahaya merupakan gelombang elektromagnetik yang merambatnya melalui ruang hampa (R. I. Utami et al., 2024). Sehingga seorang guru perlu memunculkan kekreatifan dan inovatifnya dalam melaksanakan proses pembelajaran agar peserta didik mampu memahami materi-materi pelajaran dan aktif dalam proses pembelajaran terutama dalam pembelajaran IPAS, tetapi kenyataannya masih banyak guru yang memilih penggunaan media pembelajaran yang seadanya, bahkan guru jarang menggunakan media pembelajaran. Kenyataan yang terjadi tersebut membuat peserta didik menjadi mudah bosan dalam belajar yang dapat mengakibatkan rendahnya keaktifan belajar mereka.

Keaktifan belajar peserta didik merupakan salah satu pondasi keberhasilan proses pembelajaran. Pernyataan tersebut sependapat dengan Pour et al., (2018) bahwa keaktifan belajar berarti peserta didik berperan dan terlibat aktif secara intelektual dan emosional dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar yang mampu mengubah tingkah laku peserta didik. Faktor dalam belajar mencakup peserta didik, guru, fasilitas, materi, tempat, dan waktu (Payon et al., 2021). Peserta didik dikatakan aktif apabila mereka antusias seperti sering bertanya, disiplin mengerjakan tugas, berpartisipasi dalam diskusi kelas maupun kelompok, dapat menghadapi masalah secara kritis dan mandiri, dan mampu mengeksplorasi pengetahuan dan keterampilannya. Hal ini didukung dengan pernyataan (Pranoto, 2020) indikator keaktifan belajar antara lain mampu bekerja sama, mampu mengemukakan ide, mampu mengemukakan pendapat, dan mampu memecahkan masalah. Namun, realitanya banyak peserta didik kurang antusias mengikuti pembelajaran IPAS. Hal ini sejalan dengan temuan Astuti & Kristin (2017) bahwa pembelajaran IPA di SD N Tegalrejo 01 Kota Salatiga masih berpusat pada guru yang menyebabkan peserta didik tidak memiliki kesempatan berpendapat dan menggali kemampuannya. Guru hanya menjeleskan materi pelajaran di depan kelas, sedangkan peserta didik hanya pasif mendengarkan guru yang sedang menjelaskan materi pelajaran. Padahal seorang guru memiliki peran penting harus mampu menciptakan lingkungan belajar yang interaktif. Hal ini dapat dilakukan guru dengan penerapan media dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dibedakan dua macam yaitu alat peraga dan alat bantu. Alat peraga merupakan alat yang digunakan untuk memeragakan hal yang nyata berkaitan dengan materi yang diajarkan, sedangkan alat bantu merupakan alat yang memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran (Anggraini et al., 2020). Adapun salah satu media yang mendorong keaktifan belajar dalam kegiatan pembelajaran yaitu media *quizizz*.

Media *quizizz* merupakan aplikasi yang menggabungkan kegiatan permainan dan pembelajaran untuk membuat pelatihan interaktif yang mudah digunakan dan menyenangkan bagi peserta didik (M. D. Utami et al., 2023). Fitur di dalam media *quizizz* terdiri dari kuis, game, survey, game, dan diskusi (Dityaningsih et al., 2020). Penggunaan game *quizizz* ini dapat dimainkan dimana saja menggunakan smartphone atau laptop. Menurut Anggraini et al., (2020) game *quizizz* ini memberikan banyak manfaat karena tampilan dan permainannya menarik dan menumbuhkan semangat peserta didik untuk aktif belajar yang menyenangkan karena game edukasi ini mengakomodir berbagai gaya belajar baik visual, audio, maupun

kinestetik. Sehingga belajar menggunakan media *quizizz* dapat mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam belajar.

Berdasarkan observasi pra siklus pada pembelajaran IPAS di kelas V SD Negeri 060817 Medan menunjukkan bahwa terdapat 13 peserta didik masih terlihat kurang aktif mengikuti pembelajaran IPAS, sedangkan 23 peserta didik lainnya sudah terlihat aktif dalam belajar IPAS. Peneliti menemukan terdapat beberapa masalah yang membuat peserta didik kurang aktif yaitu kegiatan belajar mengajar masih berpusat pada guru dan guru jarang memanfaatkan media saat proses pembelajaran.

Pemaparan di atas menunjukkan pentingnya kreativitas dan inovatif guru dalam menggunakan media pada proses pembelajaran. Maka perlu dilakukan peningkatan keaktifan belajar pada peserta didik kelas V SD Negeri 060817 Medan melalui penerapan media *quizizz*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 060817 Medan yang berada di kecamatan Medan Kota Penelitian pada tanggal 28 dan 29 Mei 2025. Subjek penelitian ini adalah semua peserta didik kelas V berjumlah 36 orang. Jenis metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK merupakan pendekatan dengan melakukan perubahan terhadap Pendidikan dan pembelajaran sebagai dampak terjadi perubahan untuk meningkatkan pendidikan (Dwi Susilowati, 2018). PTK yang dilakukan ini yaitu peneliti bertindak sebagai guru. Peneliti menerapkan media *quizizz* untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Tahap penelitian ini dimulai dari pra siklus, kemudian tahap siklus 1, selanjutnya tahap siklus 2. Tahap pra siklus yaitu tahap mengobservasi keaktifan peserta didik sebelum melakukan penerapan media *quizizz*. Tahap siklus 1, terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Tahap siklus 2 sama seperti tahap siklus 1, namun lebih menyempurnakan pelaksanaan tindakan pada siklus 1. Pengumpulan data penelitian ini dilakukan melalui 1) angket, berisi beberapa pertanyaan yang digunakan untuk mengetahui seberapa keaktifan belajar pada peserta didik di kelas V SD Negeri 060817 Medan, 2) observasi, kegiatan mengamati pelaksanaan belajar mengajar di kelas V SD Negeri 060817 Medan dan dokumentasi, berupa perangkat pembelajaran, nama-nama peserta didik, dan foto pelaksanaan selama pembelajaran. Adapun analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilakukan pada kelas V di SDN 060817 Medan tahun pelajaran 2024/2025 dengan tujuan untuk mengetahui keaktifan belaja peserta didik. Tahap penelitian dimulai dari tahap pra siklus, kemudian tahap siklus 1, selanjutnya tahap siklus 2. Tahap pra siklus dilakukan melalui pembagian angket yang berisi pertanyaan-pertanyaan terkait keaktifan belajar yang diisi oleh semua peserta didik. Perolehan hasil angket tersebut dianalisis untuk mengetahui keaktifan belajar mereka sebelum diterapkannya media *quizizz*. Adapun perolehan hasil angket pada pra siklus sebagai berikut.

Tabel 1. Keaktifan Belajar Peserta Didik Pra Siklus

| No | Interval | Kategori | Frekuensi | Prosentase (%) |
|---------------|----------|--------------|-----------|----------------|
| 1 | 76 - 100 | Sangat aktif | 0 | 0 |
| 2 | 51 – 75 | Aktif | 13 | 36,11% |
| 3 | 26 - 50 | Kurang Aktif | 23 | 63,89% |
| 4 | >25 | Tidak Aktif | 0 | 0 |
| Jumlah | | | 36 | 100% |

Berdasarkan hasil pra siklus yang dibuktikan pada tabel 1, dapat dikatakan bahwa peserta didik yang memperoleh skor 51-75 hanya 13 peserta didik (36,11%) dengan kategori aktif, sedangkan yang memperoleh skor 26-50 sebanyak 23 peserta didik (63,89%) dengan kategori kurang aktif. Data tersebut menunjukkan masih banyak peserta didik kelas V di SD Negeri 060817 Medan yang kurang aktif dalam mengikuti kegiatan belajar IPAS. Hal tersebut terjadi karena guru hanya menggunakan media terbatas yang membuat mereka kurang antusias. Berdasarkan data tersebut, maka perlu tindak lanjut untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.

Pada siklus 1, peneliti melakukan tindak lanjut dengan penerapan media *quizizz* untuk merangsang keaktifan belajar peserta didik. Pada siklus ini peneliti menerapkan modul ajar IPAS yang telah disusun ke dalam kegiatan belajar mengajar. Kemudian peneliti membagikan angket keaktifan peserta didik di akhir pembelajaran untuk mengetahui perkembangan keaktifan peserta didik setelah penerapan media *quizizz*. Adapun hasil angket pada siklus1

sebagai berikut.

Tabel 2. Keaktifan Belajar Peserta Didik Siklus 1

| No | Interval | Kategori | Frekuensi | Prosentase (%) |
|---------------|----------|--------------|-----------|----------------|
| 1 | 76 - 100 | Sangat aktif | 16 | 44,4% |
| 2 | 51 – 75 | Aktif | 20 | 55,56% |
| 3 | 26 - 50 | Kurang Aktif | 0 | 0 |
| 4 | >25 | Tidak Aktif | 0 | 0 |
| Jumlah | | | 36 | 100% |

Berdasarkan hasil siklus 1 yang dibuktikan pada tabel 2, dapat dikatakan bahwa peserta didik yang memperoleh skor 76-100 sebanyak 16 orang (44,44%) dengan kategori sangat aktif, sedangkan yang memperoleh skor 51-75 sebanyak 20 orang (55,56%) dengan kategori aktif. Data tersebut menunjukkan sudah mengalami peningkatan keterlibatan aktif pada kegiatan belajar IPAS pada peserta didik kelas V. Namun, dalam pelaksanaan siklus 1 masih terdapat beberapa kendala. Oleh sebab itu, maka perlu refleksi untuk mengoreksi hambatan pada siklus 1 yang kemudian mencari solusi untuk diimplementasikan pada siklus 2 dengan harapan hasil siklus 2 mengalami kenaikan. Sehingga pada siklus 2 akan dilaksanakan penyempurnaan pada media *quizizz* agar mereka lebih aktif mengikuti kegiatan belajar IPAS.

Pada siklus 2, peneliti melakukan penyempurnaan terkait penerapan media *quizizz* pada kegiatan pembelajaran IPAS di kelas V dengan menjelaskan ulang cara menggunakan media *quizizz* yang dipaparkan menggunakan layar proyektor dan speaker, menambahkan musik di dalam media *quizizz*, serta menambahkan soal pada media *quizizz*. Kemudian peneliti membagikan angket tentang keaktifan belajar di akhir pembelajaran untuk mengetahui perkembangan keaktifan belajar peserta didik setelah penyempurnaan media *quizizz*. Adapun hasil perolehan angket pada siklus2 dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Keaktifan Belajar Peserta Didik Siklus 2

| No | Interval | Kategori | Frekuensi | Prosentase (%) |
|---------------|----------|--------------|-----------|----------------|
| 1 | 76 - 100 | Sangat aktif | 32 | 88,89% |
| 2 | 51 – 75 | Aktif | 4 | 11,11% |
| 3 | 26 - 50 | Kurang aktif | 0 | 0 |
| 4 | >25 | Tidak aktif | 0 | 0 |
| Jumlah | | | 36 | 100% |

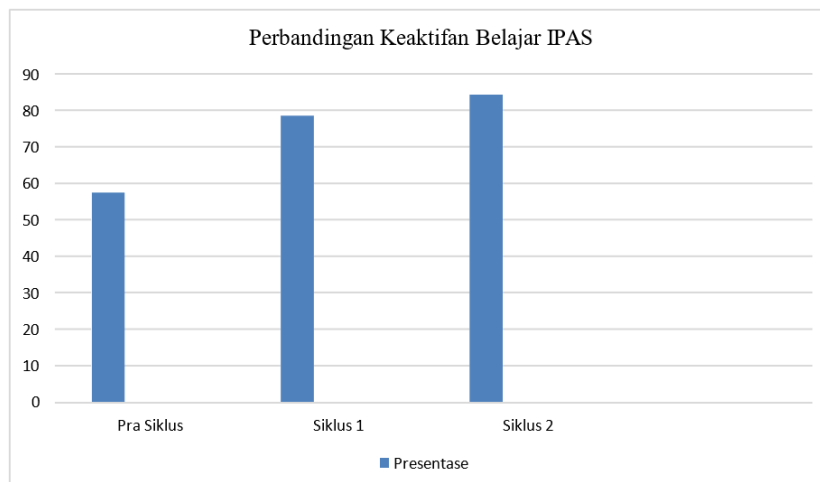
Berdasarkan hasil siklus 2 yang dibuktikan pada tabel 3, peserta didik yang memperoleh skor 76 - 100 sebanyak 32 orang (88,89%) dengan kategori sangat aktif, sedangkan yang memperoleh skor 51-75 sebanyak 4 orang (11,11%) dengan kategori aktif,. Data tersebut menyatakan bahwa peserta didik kelas V SD Negeri 060817 Medan semakin mengalami peningkatan keaktifan belajar yang sangat baik setelah dilakukannya penyempurnaan media pembelajaran *quizizz* yang diimplementasikan dalam pembelajaran IPAS.

Berikut tabel perbandingan keaktifan peserta didik kelasV SDN 060817 Medan dalam pembelajaran IPAS mulai pra siklus, siklus 1, dan siklus 2.

Tabel 4. Perbandingan Keaktifan Belajar IPAS Pada Pra Siklus, Siklus 1, dan Siklus 2

| Tahapan | Pra siklus | Siklus 1 | Siklus 2 |
|-------------------------|------------|----------|----------|
| Keaktifan peserta didik | 57,50 | 78,47 | 84,22 |

Perbandingan keaktifan peserta didik kelas V SDN 060817 Medan dalam pembelajaran IPAS di atas, juga dapat digambarkan pada grafik sebagai berikut.



Tahap-tahap penelitian yang sudah dilaksanakan menunjukkan keantusiasan belajar IPAS peserta didik kelas V pada pra siklus terdapat 23 peserta didik yang kurang antusias, sedangkan 13 peserta didik terlihat antusias mengikuti pembelajaran IPAS. Pada siklus 1, peneliti melakukan penerapan media *quizizz* pada pembelajaran IPAS diharapkan dapat mendorong partisipasi belajar peserta didik dan hasilnya terdapat peningkatan keaktifan belajar IPAS peserta didik kelas V yaitu 20 orang sudah terlihat antusias, sedangkan 16 peserta didik lainnya sudah sangat antusias. Kemudian pada siklus 2, peneliti melakukan penyempurnaan siklus 1 hingga keaktifan belajar peserta didik kelas V menjadi 4 peserta didik aktif dan 32 peserta didik lainnya sudah sangat aktif mengikuti pembelajaran IPAS.

Pembahasan

Pembelajaran yang ideal yaitu kegiatan belajar mengajar yang mampu memunculkan interaksi guru dengan peserta didik, keaktifan belajar, dan partisipasi peserta didik (Maryani & Marsianti, 2021). Maka seorang guru memiliki peran penting menciptakan komunikasi interaksi dalam proses pembelajaran. Hal ini sependapat dengan pernyataan (Purwati, 2020) bahwa guru memiliki peran tidak hanya menyampaikan pengetahuan, keterampilan, dan sikap, tetapi guru juga memiliki peran mampu mendorong keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Namun kenyataannya, guru belum mampu melibatkan keaktifan peserta didik. Hal ini terlihat ketika pembelajaran guru hanya menyampaikan isi materi, sedangkan peserta didik pasif dan tidak antusias menjawab pertanyaan yang diberikan guru.

Tahap pra siklus yaitu tahap peneliti mengobservasi keaktifan peserta didik saat belajar. Hasil pra siklus menyatakan bahwa peserta didik kelas V SD Negeri 060817 Medan banyak

yang kurang aktif mengikuti kegiatan belajar IPAS. Hal tersebut terjadi karena guru hanya menyampaikan materi pelajaran kemudian memberikan tugas individu dan guru jarang memanfaatkan media dalam pembelajaran sehingga mereka kurang terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Namun, permasalahan yang terjadi tersebut dapat diatasi dengan penerapan media pembelajaran untuk memunculkan antusias belajar peserta didik. Pernyataan tersebut sejalan dengan Utami *et al.*, (2023) bahwa media pembelajaran yang menarik dapat mendorong keterlibatan peserta didik. Media yang dapat mendorong partisipasi aktif peserta didik misalnya *media quizizz*. *Media quizizz* merupakan aplikasi bermain berbasis pendidikan digunakan untuk menyampaikan materi dan sarana evaluasi pembelajaran yang memuaskan (Salsabila *et al.*, 2020). Sehingga *media quizizz* memberikan banyak pengetahuan melalui permainan. Oleh karena itu, peneliti menerapkan *media quizizz* untuk meningkatkan keaktifan belajar IPAS peserta didik kelas V yang akan dilaksanakan pada siklus 1.

Tahap siklus 1 meliputi 1) Perencanaan, dimana peneliti menyusun perangkat pembelajaran, yang meliputi modul ajar, media belajar, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), soal evaluasi, dan angket keaktifan belajar. 2) Pelaksanaan, dimana peneliti menerapkan perangkat pembelajaran yang telah disusun dalam proses pembelajaran, 3) Observasi, tahap ini peserta didik diminta mengisi lembar observasi diri sendiri (angket) pada akhir pembelajaran. 4) Refleksi, tahap dimana peneliti melakukan analisis keberhasilan dan kekurangan yang sudah dilaksanakan pada siklus 1 yang kemudian diperbaiki pada siklus berikutnya.

Pelaksanaan siklus 1 berjalan dengan lancar. Peserta didik masuk dalam *room quizizz* melalui *link* yang dibagikan dan peserta didik dapat melihat posisi peringkatnya secara langsung, kemudian guru memantau permainan dan mengunduh hasil permainan saat permainan sudah selesai guna mengevaluasi pemahaman peserta didik (Utomo, 2020). Pada siklus 1 banyak peserta didik mengajukan pertanyaan, menyampaikan pendapat, berdiskusi kelompok menyelesaikan LKPD, dan mampu memecahkan masalah dengan baik. Kemudian di akhir pembelajaran, peneliti membagikan angket terkait keaktifan belajar IPAS peserta didik. Adapun hasil analisis angket menunjukkan partisipasi belajar IPAS peserta didik mengalami kenaikan dari pra siklus. Namun pada saat dilakukan refleksi, masih ada yang perlu perbaikan pada siklus 1 yaitu beberapa peserta didik tersebut masih bingung dengan cara menggunakan *media quizizz* karena belum terbiasa menggunakan *media quizizz* dan beberapa peserta didik kurang puas dengan jumlah kuis yang terdapat dalam *media quizizz*. Sehingga

pada siklus 2 akan dilaksanakan penyempurnaan agar mereka lebih aktif mengikuti pembelajaran IPAS.

Tahap siklus 2 hampir sama seperti tahap siklus 1, tetapi tindakan pada siklus 2 merupakan penyempurnaan siklus 1 agar pada pelaksanaan siklus 2 terdapat peningkatan dari siklus 1. Adapun penyempurnaan yang dilakukan yaitu menjelaskan kembali cara menggunakan media *quizizz* dengan memaparkan menggunakan layar proyektor dan speaker agar peserta didik lebih mengerti cara menggunakan media *quizizz*, memberikan musik yang menarik perhatian peserta didik, dan menambahkan jumlah kuis agar peserta didik lebih antusias dengan penerapan media *quizizz*. Game *quizizz* memiliki karakteristik di dalam permainannya seperti avatar, meme, tema yang menarik, dan musik menghibur dalam proses pembelajaran (Mulyati & Evendi, 2020).

Pelaksanaan siklus 2 juga berjalan dengan baik dan lancar. Tahap siklus 2 dilaksanakan setelah dilakukannya perbaikan dari siklus sebelumnya. Kemudian di akhir pembelajaran siklus 2 juga dibagikan angket terkait keaktifan belajar. Berdasarkan hasil analisis angket menyatakan terdapat kenaikan keaktifan belajar IPAS peserta didik dari siklus 1 dengan skor rata-rata 78,47 kemudian pada siklus 2 dilakukann penyempurnaan yang membuat peningkatan skor rata-rata menjadi 84,22. Hal ini sejalan dengan penelitian Nurhayati (2020) bahwa media *quizizz* dapat menaikkan antusias belajar IPS selama masa pencegahan Covid-19 karena memberikan aktivitas permainan dan menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan sehingga memberikan banyak pengetahuan kepada peserta didik melalui permainan. Maka melalui penerapan media *quizizz* dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik, salah satunya pada pembelajaran IPAS.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan di kelas V SD Negeri 060817 Medan tahun pelajaran 2024/2025 dapat disimpulkan bahwa penerapan media *quizizz* dalam proses pembelajaran dapat memunculkan keterlibatan belajar pada peserta didik, khususnya pada muatan pelajaran IPAS. Hal ini karena media *quizizz* membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan dan dapat digunakan dimanapun. Pernyataan ini dapat dibuktikan pada saat penerapan media *quizizz* di siklus 1 dan penyempurnaan media *quizizz* di siklus 2. Penyempurnaan tersebut dilakukan melalui penjelasan ulang cara penggunaan media *quiziz*, memberikan musik yang menarik, dan menambahkan jumlah kuis dapat meningkatkan

keaktifan belajar peserta didik. Maka perlu adanya media *quizizz* yang bervariasi untuk peningkatan keaktifan belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, W., Santi, A. U. P., & Gery, M. I. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz untuk Tematik dalam Pembelajaran Jarak Jauh Kelas III Di SDN Kebayoran Lama Utara 07 Pagi. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*.
- Dityaningsih, D., Astriyani, A., & Eminita, V. (2020). Pengaruh Game Edukasi Quizizz Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 1–8.
- Maryani, & Marsianti, A. (2021). *Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Daring IPA Berbantuan Media Quiziz*. 6, 1–6.
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). PEMBELAJARAN MATEMATIKA MELALUI MEDIA GAME QUIZIZZ UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SMP 2 BOJONEGARA. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 03 No.01, Mei 2020, 03(01), 64–73. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30656/gauss.v3i1.2127>
- Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Jurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 7(3), 145–150. <https://doi.org/http://ojs.ikipmataram.ac.id/index.php/pedagogy/index>
- Payon, F. F., Andrian, D., & Mardikarini, S. (2021). FAKTOR YANG MEMPENGARUHI KEAKTIFAN BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS III SD. *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL*, 2(02), 53–60. <https://doi.org/https://doi.org/10.46772/kontekstual.v2i02.397>
- Pranoto, S. E. (2020). PENGGUNAAN GAME BASED LEARNING QUIZIZZ UNTUK MENINGKATKAN SMA DARUL HIKMAH KUTOARJO. *Habitus: Jurnal Pendidikan Sosiologi Dan Antropologi*, 4(1), 25–38. <https://doi.org/https://doi.org/10.20961/habitus.v4i1.45758>
- Purwati, R. P. (2020). UPAYA PENINGKATAN KEAKTIFAN BELAJAR PESERTA DIDIK DENGAN PENDEKATAN DISCOVERY LEARNING MENGGUNAKAN GOOGLE CLASSROOM. 4(1), 202–212.
- Rakhmawati, E. M. (2020). Analisis Faktor Pendukung Hasil Pembelajaran Daring pada Anak

- Berkebutuhan Khusus. *Prosiding Seminar Nasional* .
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., & Amanah, I. L. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4, 163–172. <https://doi.org/https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Susilowati, Diah. (2023). *Peningkatan keaktifan belajar peserta didik melalui implementasi metode eksperimen pada mata pelajaran ipas*. 17(1), 186–196. <https://doi.org/10.30595/jkp.v17i1.16091>
- Utami, M. D., Subroto, W. T., & Hendratno. (2023). *Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik melalui Media Quiziz dalam Pembelajaran IPS Kelas V*. 4(3), 2420–2425.
- Utami, R. I., Anggraini, F. W., Ningsi, S. W., Hanif, D. A., & Kurniawat, W. (2024). Pendalaman Materi Bunyi dan Cahaya (Studi Kasus Penerapan Bunyi dan Cahaya Dalam Kehidupan Sehari - hari). *Konstanta : Jurnal Matematika Dan Ilmu Pengelatuan Alam*, 2(1), 284–295. <https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.59581/konstanta.v2i1.2410>
- Utomo, H. (2020). Penerapan media quizizz untuk meningkatkan hasil belajar siswa pelajaran tematik siswa kelas IV SD Bukit Aksara Semarang. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 1(3), 37–43.