

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *QUIZIZZ* TERHADAP HASIL BELAJAR
IPAS SISWA KELAS IV SD INPRES
PACCERAKKANG MAKASSAR**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Mempengaruhi Gelar Sarjana
Pendidikan Jurusan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar

Oleh
Nur Azisah

105401129921

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
2025**



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama Nur Azisah NIM 105401129921, diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor; 361 Tahun 1447 H/2025 M pada tanggal 10 Muharram 1447 H/05 Juli pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Rabu 09 Juli 2025.

Makassar, 10 Muharram 1447 H
03 Mei 2025 M

Panitia Ujian:

1. Pengawas Umum : Dr. Ir. H. Abdul Rokhim Nanda, S.T. M.T., IPU.
2. Ketua : Dr. H. Baharullah, M.Pd.
3. Sekretaris : Dr. H. Baharullah, M.Pd.
4. Dosen Penguji :
 1. Dr. Andi Husnati, M.Pd.
 2. Ernawati, S.Pd., M.Pd.
 3. Dr. Ma'ruf, M.Pd.
 4. Nurhidillah, S.Pd., M.Pd.

(.....)

(.....)

(.....)

(.....)

(.....)

(.....)

(.....)

Disahkan Oleh:

Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

Dr. H. Baharullah M.Pd.
NBM. 779 170



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD Inpres Paccerrakkang

Mahasiswa yang bersangkutan :

Nama : Nur Azisah
NIM : 105401129921
Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, maka Skripsi ini telah memenuhi persyaratan untuk diujikan.

Makassar, 10 Muharram 1447 H
09 Juli 2025 M



Pembimbing I

Dr. Ma'ruf M.Pd

Pembimbing II

Nurhidayah, S.Pd., M.Pd

Diketahui,

Dekan FKIP
Unismuh Makassar
Dr. H. Baharullah, M.Pd
NBM. 779 170

Ketua Prodi PGSD
Dr. Aliem Bahri S.Pd., M.Pd
NBM. 1148 913



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur Azisah
Nim : 105401129921
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis
Quizizz Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD
Inpres Paccerakkang Makassar

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan kepada tim penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun.

Demikian pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, Juli 2025

Yang membuat pernyataan

Nur Azisah



SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur Azisah
NIM : 105401129921
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Mulai penyusunan proposal sampai selesainya skripsi ini, saya menyusunnya sendiri tanpa dibuatkan oleh siapapun.
2. Dalam penyusunan skripsi ini saya selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing, yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (plagiat) dalam menyusun skripsi ini
4. Apabila saya melanggar pada butir 1, 2, dan 3, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Juli 2025

Yang membuat pernyataan

Nur Azisah

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

”Dan bersabarlah kamu. Sesungguhnya janji Allah adalah benar”

QS. Ar-Ruum:60

”Akan ada saatnya sesuatu itu akan melelahkan, tetapi jangan menyerah.
Bertahanlah sedikit lagi dan itu akan segera berakhir”

Lay-EXO

”mimpi-mimpi kamu, cita-cita kamu, keyakinan kamu, apa yang kamu mau, kejar.
Biarkan dia menggantung, mengambang, 5 cm di depan kening kamu”

Genta-5 cm

Dengan penuh rasa syukur dan cinta, aku persembakan karya ini kepada orang tuaku tercinta, mama dan bapak. Kalian adalah pahlawanku yang tanpa pamrih, yang tidak pernah lelah berjuang.

Aku menyaksikan dengan mata kepala sendiri bagaimana keringat kalian bercucuran setiap harinya, bekerja keras untuk memenuhi kebutuhan keluarga dan membiayai pendidikanku. Dibalik senyum kalian yang indah dan selalu hadir pasti ada doa-doa tulus yang kalian panjatkan setiap malam untukku.

Setiap tetes keringat kalian adalah bahan bakar semangatku untuk terus maju.

Kalian mengajarkanku arti perjuangan, kesabaran, dan ketulusan.

ABSTRAK

NUR AZISAH, 2025. *Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quizizz Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD Inpres Paccerakkang*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Bapak maruf dan Pembimbing II Ibu Nurfadillah.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Inpres Paccerakkang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Pre-Experimental Design* dengan pendekatan kuantitatif dan model *One Group Pretest-Posttest*. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV.A SD Inpres Paccerakkang berjumlah 29 siswa yang dipilih secara *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan tes hasil belajar dalam bentuk pilihan ganda sebanyak 33 nomor, yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan. Data di analisis secara deskriptif dan menggunakan *uji normalized gain* (N-Gain) untuk mengukur peningkatan hasil belajar. Hasil *pretest* menunjukkan rata-rata nilai siswa sebesar 60.66 sedangkan hasil *posttest* meningkat menjadi 86.97. Nilai rata-rata N-gain sebesar 0.68 berada pada kategori sedang, yang menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa setelah menggunakan media *Quizizz*. Selain itu, 93% siswa mencapai nilai di atas kriteria ketuntasan minimal (KKM) setelah perlakuan, meningkat dari hanya 17% pada tahap awal. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa

Kata kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Quizizz, Hasil Belajar, IPAS

KATA PENGANTAR



Assalamualaikum Warahatullahi Wabarakatuh.

Alhamdulillahirabbilalamin, puji syukur kita panjatkan khadiat Allah SWT atas berkah dan rahmatnya yang tiada henti-hentinya diberikan kepada kita semua. Tidak lupa salam dan shalawat tetap tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW beserta para keluarga, sahabat dan para pengikutnya.

Skripsi yang berjudul **"Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quizizz terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD Inpres Paccerakkang"** yang penulis buat ini bertujuan untuk memenuhi syarat dalam menyelesaikan Program Sarjana (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Muhammadiyah Makasar.

Ujian datang silih berganti, begitu banyak cobaan dalam proses menyelesaikan skripsi ini. Namun berkat doa, harapan, perhatian, dan, dukungan dari berbagai pihak terutama kedua orang tua saya dapat mengatasinya dengan baik. Penulis menyadari bahwa didalam penyusunan skripsi ini ada bantuan dan dorongan dan semangat yang diberikan oleh orang-orang tercinta.

Maka dari dengan rasa hormat dan penuh cinta, penulis menyampaikan apresiasi dan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada kedua orang tua penulis, Bapak Jamaluddin Syarifuddin dan Ibu Kartini M Thalib, dua orang yang luarbiasa yang telah menjadi sumber kekuatan. Kalimat ini tidak akan pernah cukup untuk membalas segala pengorbanan, cinta, dan ketulusan yang kalian berikan. Tidak terhingga saya mengucapkan terimakasih kepada kalian dan saya

sangat bersyukur memiliki orang tua seperti kalian. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan keberkahan, kesehatan, dan kebahagiaan dalam hidup kalian.

Selama proses penulisan skripsi penulis banyak mendapatkan bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak Dr. H. Abd Rahim, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar.
2. Bapak Dr. H. Baharullah, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.
3. Bapak Dr. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Makassar
4. Bapak Dr. Maruf, S.Pd., M.Pd dan Ibu Nurfadilah, S.Pd., M.Pd selaku pembimbing 1 dan pembimbing 2, atas segala bimbingan, arahan, waktu, tenaga, dan pikiran dalam membimbing serta mengarahkan penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dan semoga segala bimbingan dan arahan yang diberikan menjadi amal ibadah disisi Allah SWT.
5. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) yang telah memberikan ilmunya sehingga penulis mampu menyelesaikan perkuliahan dengan baik.
6. Bapak Muhammad Yunus Sunusi, S.Pd.,M.Pd selaku kepala sekolah SD Inpres Paccerakkang Kota Makassar, Kecamatan Biringkanaya, yang bersedia menerima penulis untuk melaksanakan penelitian.
7. Ibu Andi Wahidayah, S.Pd selaku wali kelas IV.a SD Inpres Paccerakkang

8. Terimakasih yang tulus saya sampaikan kepada sahabat saya di bangku kuliah untuk Zalzabila, Nurapida, Salmawati, dan Syamsinar. Kebersamaan kita bukan hanya tentang tugas dan skripsi, tapi tentang perjalanan panjang yang penuh tawa, air mata, dan semangat yang saling menguatkan. Semoga langkah kita hari ini menjadi pijakan menuju masa depan.

9. Adik-adik siswa kelas IV SD Inpres Paccerakkang atas semangat, antusias, dan kerja samanya selama proses penelitian.

10. Terimakasih juga saya sampaikan kepada seseorang yang hadir memberi semangat, doa, dan dukungan disetiap langkah perjuangan ini.

11. Terimakasih untuk kak Ildah sudah membantu kelancaran penyusunan skripsi ini.

12. Terimakasih yang mendalam kepada diri saya sendiri. Terimakasih telah bertahan sejauh ini, melewati hari-hari penuh rasa lelah, hari-hari yang dipenuhi keraguan, dan langkah-langkah yang kadang terasa berat. Perjalanan ini bukan hanya tentang menyelesaikan skripsi, tetapi tentang bagaimana belajar untuk tetap percaya saat segalanya terasa tidak pasti dan tetap melangkah meskipun tidak selalu kuat. Terimakasih telah memilih untuk tidak meyerah, hingga akhirnya titik ini tercapai.

Makassar, 27 Juni 2025

Penulis,

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
A. Kajian Teori.....	8
B. Penelitian Relevan.....	20
C. Kerangka Pikir	26
D. Hipotesis Penelitian.....	30
BAB III METODE PENELITIAN.....	31
A. Jenis Penelitian.....	31
B. Lokasi Penelitian.....	31
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	31
D. Desain Penelitian.....	32
E. Variabel Penelitian	32
F. Definisi Operasional Variabel.....	33
G. Prosedur Penelitian.....	34
H. Instrumen Penelitian.....	36
J. Teknis Analisis Data.....	37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	41

A. Hasil Penelitian	41
B. Pembahasan.....	48
BAB V PENUTUP.....	53
A. Simpulan	53
B. Saran	53
DAFTAR PUSTAKA	55
LAMPIRAN	61



DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Hasil Ulangan Harian Mata Pelajaran IPAS Kelas IV.a SD Inpres Paccerrakkang.....	2
Tabel 3. 1 Kriteria Gain Ternormalisasi	40
Tabel 4. 1 Statistik Skor Pretest-Posttest Siswa Kelas IV SD Inpres Paccerrakkang	42
Tabel 4. 2 Deskripsi hasil belajar Pretest-Posttest siswa kelas IV.a SD Inpres Paccerrakkang.....	45
Tabel 4. 3 Klasifikasi gain ternormalisasi pada siswa kelas IV.a SD Inpres Paccerrakkang.....	46
Tabel 4. 4 Rekapitulasi hasil rata-rata nilai LKPD siswa kelas IV.a SD Inpres Paccerrakkang.....	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Pikir	29
Gambar 3. 1 One Group Pretest-Posttest Design	32
Gambar 4. 1 Distribusi Frekuensi dan Kategori Skor Hasil Belajar (Pretest-Posttest) siswa kelas IV.a SD Inpres Paccerakkang	44



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Persuratan	59
Lampiran 2 Modul Ajar IPAS	61
Lampiran 3 Instrumen Penelitian	73
Lampiran 4 Hasil Analisis Deskriptif Statistik di Excel	80
Lampiran 5 Uji N-Gain	81
Lampiran 6 Kartu Kontrol Penelitian	82
Lampiran 7 Dokumentasi	83



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Media pembelajaran adalah salah satu strategi penting untuk menciptakan proses belajar yang efektif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan siswa. Peran media dalam proses pembelajaran memiliki posisi yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Ditengah era globalisasi, pendidikan dihadapkan pada tantangan untuk menggambarkan metode pembelajaran yang efektif dan menarik. Media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi, serta meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa terhadap pelajaran (Azzahra & Pramudiani, 2022). Penggunaan media pembelajaran dapat diterapkan dalam berbagai mata pelajaran di kelas, termasuk pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Agar proses pembelajaran berlangsung efektif, dibutuhkan media pembelajaran yang interaktif, karena pemilihan media yang tepat dan berpengaruh besar terhadap pemahaman materi dan hasil belajar siswa.

Minat belajar memiliki pengaruh besar terhadap meningkatkan hasil belajar dan prestasi belajar (Trygu, 2021). Minat belajar siswa berperan penting dalam proses belajar mengajar. Jika minat tersebut rendah, siswa akan kesulitan menyerap pelajaran dari guru, yang pada akhirnya membuat hasil belajarnya kurang optimal (Putri, dkk, 2022). Maka penggunaan media pembelajaran yang menarik dan memotivasi siswa meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang menarik dan memotivasi siswa untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran yaitu media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz*. Seiring berkembangnya teknologi,

berbagai media digital seperti *Quizizz* telah banyak digunakan untuk membantu proses pembelajaran. Menurut Firmansyah, dkk (2023) *Quizizz* adalah aplikasi kuis online yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran dengan konsep seperti permainan. Aplikasi ini menyediakan banyak sekali kuis dari berbagai bidang yang dapat diakses oleh siswa dan guru. Selain itu, *Quizizz* juga memungkinkan pengguna untuk membuat kuis sendiri. *Quizizz* juga menyediakan fitur *lesson* untuk menyampaikan materi secara interaktif.

Hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 4 Desember 2024, peneliti mewawancarai salah satu guru kelas 4 SD Inpres Paccerakkang. Guru tersebut menjelaskan bahwa media pembelajaran yang digunakan selama ini terbatas, hanya menggunakan media cetak yaitu, buku teks, dan media lingkungan yang disesuaikan pada materi pelajaran. Proses pembelajaran lebih banyak berpusat pada guru, sehingga siswa cenderung pasif dalam menerima materi. Pendekatan ini mampu memfasilitasi pemahaman siswa terhadap konsep-konsep abstrak dalam pelajaran IPAS, terutama pada materi mengubah bentuk energi. Dari hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS masih banyak yang dibawah KKM, sebagaimana terlihat dari dokumentasi nilai ulangan harian siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV.a sebagai berikut:

Tabel 1. 1 Hasil Ulangan Harian Mata Pelajaran IPAS Kelas IV.a SD Inpres Paccerakkang

No.	Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Presentase
1	< 77	Belum tuntas	20	69%
2	≥ 77	Tuntas	9	31%
Jumlah			29	100%

Sumber: SD Inpres Paccerakkang

Berdasarkan tabel, hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SD Inpres Paccerakkang menunjukkan 9 siswa yang mencapai KKM sedangkan 19 siswa lainnya belum mencapai KKM, dengan nilai KKM untuk mata Pelajaran IPAS adalah 77. Dalam presentase, 32% siswa sudah mencapai KKM, sementara 68% belum, kondisi ini menunjukkan perlunya upaya untuk meningkatkan pemahaman siswa. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini telah dilakukan untuk menerapkan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* terhadap hasil belajar IPAS karena hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran selama ini masih terbatas pada penggunaan media cetak, yang kurang efektif dalam membantu siswa memahami konsep astrak . selain itu nilai hasil belajar siswa masih rendah, dengan sebagian besar siswa belum mencapai KKM. *Quizizz* dipilih sebagai media pembelajaran karena memiliki fitur interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memberikan umpan balik langsung, serta menyajikan materi dalam bentuk kuis yang lebih menarik dibanding aplikasi lain dan juga *Quizizz* memiliki fitur lesson untuk menyampaikan materi secara interaktif dengan teks, gambar, dan video sebelum siswa mengerjakan kuis, fitur Leaderboard dapat meningkatkan motivasi siswa dengan menampilkan peringkat secara real-time.

Terkait dengan penelitian ini, dijelaskan dalam Al-Qur'an QS. Ar-Ra'd:11

إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّى يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ

Inna Allāha lā yugayyiru mā biqawmin ḥattā yugayyirū mā bi-anfusihim.

Artinya: “sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sebelum mereka mengubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri” (QS. Ar-Ra'd:11)

Ayat ini menjelaskan bahwa perubahan dalam kehidupan seseorang atau suatu kelompok tidak akan terjadi tanpa adanya usaha dan ikhtiar dari dalam diri mereka sendiri. Dalam konteks pendidikan, ini berarti bahwa peningkatan hasil belajar siswa tidak akan tercapai tanpa adanya perubahan pendekatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Maka, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi seperti Quizizz merupakan bentuk usaha untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, aktif, dan bermakna. Usaha ini diharapkan mampu mengubah kondisi awal siswa yang pasif dan memiliki hasil belajar rendah menjadi lebih semangat, aktif, dan meningkatkan pencapaiannya.

Terkait dengan penelitian ini, terdapat penelitian sebelumnya yang serupa dan relevan, yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Mawaddah, dkk, 2021) hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Quizizz* interaktif memberikan pengaruh dalam proses pembelajaran matematika dan dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa yang pada akhirnya siswa lebih fokus dan semangat dalam belajar sehingga hasil belajar siswa meningkat pada mata pelajaran matematika melalui daring di SDIT Al Ibrah Gresik. Konsep penelitian saya lebih menekankan pada mata Pelajaran IPAS, berbeda dengan penelitian sebelumnya yang meeliti pengaruh *Quizizz* pada hasil belajar matematika. Selain itu peneitian ini dilakukan dalam konteks pembelajaran luring. Hal ini menjadi perbedaan signifikan dibandingkan peneitian sebelumnya yang berfokus pada pembelajaran daring.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini telah dilakukan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* terhadap hasil belajar IPAS, khususnya pada siswa kelas IV.a SD Inpres Paccerrakkang.

Penelitian ini mengangkat judul "Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Quizizz* terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa SD Inpres Paccerakkang".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Seberapa besar hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Inpres Paccerakkang sebelum penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz*?
2. Seberapa besar hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Inpres Paccerakkang setelah penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz*?
3. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan pada saat sebelum dan setelah penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Inpres Paccerakkang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Inpres Pacerakkang sebelum penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz*
2. Untuk mengetahui hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Inpres Pacerakkang setelah penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz*
3. Untuk mengetahui perbedaan yang signifikan pada saat sebelum dan setelah penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Inpres Pacerakkang

D. Manfaat Penelitian

Setiap penelitian dapat memberikan manfaat baik dari segi teori maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Menambah wawasan dalam bidang pendidikan, khususnya terkait penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi dalam meningkatkan hasil belajar.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa: meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran IPAS melalui media interaktif berbasis *Quizizz*

- b. Bagi guru: memberikan alternatif media pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pelajaran IPAS
- c. Bagi sekolah: menjadi referensi dalam pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar
- d. Bagi peneliti lain: sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya yang berfokus pada media pembelajaran interaktif berbasis teknologi dalam meningkatkan hasil belajar siswa.



BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Kata "media" berasal dari bahasa latin, bentuk jamak dari "medium", yang secara harfiah berarti perantara atau penghubung. National Education Association (NEA) mendefinisikan media sebagai hal yang yang dapat dimanfaatkan, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan, beserta alat yang digunakan untuk keperluan tersebut (Nurfadhillah, 2021). Pendapat ini didukung oleh (Suciati, dkk, 2022) yang menyatakan bahwa media berfungsi sebagai alat penghubung untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima.

Fadilah, dkk. (2023) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat memperbaiki efektivitas dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sebagai alat penghubung yang membantu meningkatkan efektivitas proses belajar, mengurangi kebosanan siswa, dan mendorong partisipasi aktif mereka.

b. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Ikhsan (2022) media pembelajaran adalah sarana yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran sehingga peserta didik dapat aktif berpartisipasi dalam mengikuti proses pembelajaran.

Pendapat ini sejalan dengan uraian Suciati (2022) media pembelajaran adalah alat bantu yang berfungsi sebagai perantara atau penyampai pesan berupa informasi pengetahuan baik visual maupun verbal yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan atau keterampilan peserta didik sehingga mendorong terjadinya proses pembelajaran.

Menurut Yamalia (2024) media pembelajaran dapat diartikan pada berbagai alat atau bahan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk mempermudah peserta didik dalam memahami dan menguasai materi. Media pembelajaran ini setara dengan materi ajar. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan dalam proses belajar mengajar, sehingga dapat menarik perhatian dan minat peserta didik untuk belajar (Rahman, dkk, 2021).

Berdasarkan beberapa pendapat dari para ahli, media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan materi dan informasi dalam proses belajar mengajar, dengan tujuan untuk menarik perhatian, minat, partisipasi peserta didik, dan memudahkan mereka dalam memahami dan menguasai materi.

c. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media berfungsi sebagai sarana pembelajaran yang menyampaikan informasi dengan melibatkan peserta didik secara aktif, baik melalui aktivitas langsung, sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan efektif (Cecep Kustandi, 2020)

Levie dan Lentz (1982) dalam buku Kustandi (2020) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

- 1) Fungsi atensi media visual berperan untuk menarik dan mengarahkan perhatian siswa, sehingga mereka dapat fokus pada materi pelajaran yang relevan dengan makna visual yang ditampilkan. Pada awal pembelajaran, seringkali siswa kurang tertarik dengan materi, sehingga perhatian mereka perlu dipancing melalui media visual.
- 2) Fungsi afektif media visual terlihat dari seberapa besar kenikmatan siswa belajar dengan teks gambar. Gambar atau simbol visual dapat memengaruhi emosi dan sikap siswa, terutama pada informasi yang berhubungan dengan isu sosial atau ras.
- 3) Fungsi kognitif media visual ditunjukkan oleh penelitian yang mengungkapkan bahwa gambar atau simbol visual dapat membantu siswa dalam memahami dan mengingat atau pesan yang disampaikan.
- 4) Fungsi kompensatoris media visual mendukung siswa yang mengalami kesulitan membaca dengan memberikan konteks yang memperjelas pemahaman teks. Media ini membantu siswa yang lebih lambat atau kesulitan dalam mengorganisir dan mengingat informasi yang disampaikan secara verbal atau melalui teks.

Sudjana dan Rivai (1992) dalam buku Kustandi (2020) menyebutkan empat manfaat media pembelajaran bagi siswa, yaitu:

- 1) Meningkatkan perhatian siswa: media pembelajaran membuat proses belajar lebih menarik, sehingga menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Memperjelas bahan ajar: media membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, memungkinkan mereka mencapai tujuan pembelajaran
- 3) Memvariasikan metode mengajar: media mencegah kebosanan siswa dan kelelahan guru dengan mengurangi dominasi komunikasi verbal.
- 4) Mendorong aktivitas belajar siswa: media memungkinkan siswa berpartisipasi lebih aktif melalui kegiatan seperti mengamati, mencoba, mendemonstrasikan, atau memerankan.

Dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk menarik perhatian, memengaruhi emosi, mempermudah, dan membantu siswa yang kesulitan, sekaligus memberikan manfaat berupa peningkatan motivasi, kejelasan materi, variasi metode pembelajaran, dan keterlibatan aktif siswa, sehingga menciptakan proses belajar yang lebih efektif dan bermakna.

d. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Setelah membahas fungsi dan manfaat media pembelajaran, kita beralih membahas tentang jenis-jenis media pembelajaran. Jenis media pembelajaran saat ini sangat beragam karena dipengaruhi oleh sifat dan karakteristiknya. Oleh karena itu, media perlu dikelompokkan sesuai

kebutuhan pelajaran dikelas. Guru perlu memahami dengan baik bagaimana memilih dan menggunakan media yang tepat agar pesan pembelajaran bisa disampaikan dengan jelas kepada siswa. Media pembelajaran yang sering digunakan antara lain: Media audio, media visual, dan media audio-visual yang bergerak (Fadilah Ninik Uswatun, 2021).

1) Media Audio

Menurut Rohmah (2021) media pembelajaran audio adalah media yang menggunakan suara sebagai alat utama. Sebelumnya, media ini memanfaatkan alat seperti tape recorder, kaset cd, laboratorium bahasa, dan lainnya. Proses perekaman cukup sulit sehingga tidak semua orang bisa melakukannya. Namun, saat ini media audio dapat dibuat dengan mudah, misalnya merekam menggunakan ponsel atau fitur voicenote di aplikasi WhatsApp. Adapun definisi media audio dari Prawesti & Mulyani (2024) adalah jenis media yang mengandalkan pendengaran dan memanfaatkan suara. Media ini digunakan untuk menyampaikan pesan verbal seperti ucapan atau kata-kata, dan pesan nonverbal seperti bunyi, musik, atau gumaman.

2) Media Visual

Media visual adalah media yang dinikmati melalui indra penglihatan. Media ini terbagi menjadi dua jenis, yaitu media visual tanpa proyektor dan media proyektor diam.

a) Media Visual Tanpa Proyektor

Media visual tanpa proyektor adalah media sederhana yang tidak membutuhkan proyektor untuk menampilkan konten. Contoh media visual tanpa proyektor adalah gambar diam (still picture); media grafis seperti grafik, sketsa, diagram, poster, bagan, papan flanel, dan papan buletin; bahan cetak seperti buku teks, modul, dan panduan belajar; media yang praktis dan aplikatif seperti flipchart, flashcard, flanelgraph, dan buletin board.

b) Media Visual Proyektor Diam

Media proyektor diam adalah media visual yang menampilkan pesan berupa tulisan, gambar, angka, atau grafik menggunakan alat proyektor. Berbeda dengan media grafis, media ini memerlukan proyektor agar pesan bisa dilihat, sementara media grafis bisa langsung dilihat dan digunakan. Kadang media ini dilengkapi suara, tapi ada juga yang hanya visual (Fadilah Ninik Uswatun, 2021)

3) Media Audio-Visual

Media audio-visual adalah gabungan dari teks, seperti slide dengan audio, video, atau film. Karena ada gambar dan suara, media ini jadi lebih menarik dan mudah dipahami (Sinaga, dkk, 2024)

2. Pembelajaran Interaktif Berbasis *Quizizz*

a. Pengertian Pembelajaran Interaktif

Firdausia, dkk. (2023) menyatakan bahwa pembelajaran interaktif adalah suatu cara pembelajaran yang digunakan oleh guru pada saat menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan edukatif.

Pembelajaran ini yaitu interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, serta dengan sumber pembelajaran dalam menunjang tercapainya tujuan belajar.

Pembelajaran interaktif merupakan salah satu metode pembelajaran melibatkan guru dan siswa dalam proses belajar. Metode pembelajaran interaktif adalah teknik pembelajaran atau suatu cara yang dapat guru gunakan dalam menyampaikan materi, dengan melibatkan siswanya untuk terlibat aktif. Metode pembelajaran ini juga menyisipkan unsur pembelajaran aktif di dalamnya karena siswa terlibat dalam kegiatan, seperti membaca, menulis, diskusi, atau pemecahan masalah yang mengintegrasikan analisis, sintesis, dan evaluasi kelas di dalam proses belajar mengajar (Aminatun, dkk, 2022)

b. Pengertian Quizizz

Quizizz adalah alat berbasis web yang digunakan untuk membuat kuis interaktif saat pembelajaran di kelas. Kuis ini dapat memiliki hingga 4 atau lebih pilihan jawaban, termasuk jawaban yang benar, dan bisa ditambahkan gambar pada latar belakang soal. Setelah kuis selesai dibuat, kode kuis dapat dibagikan kepada siswa, sehingga mereka bisa bergabung dan mengikuti kuis tersebut (Nurlina & Nurfadilah, 2024)

Aplikasi ini menyediakan banyak sekali kuis dari berbagai bidang yang dapat diakses oleh siswa dan guru. Selain itu *Quizizz* juga memungkinkan pengguna untuk membuat kuis sendiri (Firmansyah, dkk, 2023). Ini sejalan dengan pendapat Mawaddah, dkk (2021) bahwa *Quizizz* adalah aplikasi untuk membuat kuis interaktif yang dapat diakses melalui

berbagai perangkat elektronik. Penggunaan aplikasi ini menjadikan pembelajaran lebih kondusif, menarik, dan menyenangkan.

Quizizz memiliki dua fitur utama, yaitu *Lesson* dan *Quizizz*. Fitur *Lesson* digunakan untuk menyampaikan materi dengan teks, gambar, atau video, serta memberikan umpan balik seperti polling, jawaban singkat, pertanyaan terbuka, atau gambar. Sedangkan fitur *Quiz* digunakan untuk evaluasi pembelajaran melalui kuis, yang bisa dilakukan secara langsung atau tidak langsung (Maspupah & Wulan, 2021)

Kesimpulannya, *Quizizz* adalah aplikasi kuis online yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif dengan konsep seperti permainan/ aplikasi ini memungkinkan siswa dan guru mengakses berbagai kuis, membuat kuis sendiri, serta menggunakan fitur *lesson* untuk menyampaikan materi secara interaktif dan fitur kuis untuk evaluasi pembelajaran. Penggunaan *Quizizz* menjadikan pembelajaran lebih menarik, kondusif, dan menyenangkan.

3. Hasil Belajar IPAS

a. Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu proses aktif untuk mencapai perubahan perilaku baru secara menyeluruh karena pengalaman, yang diperoleh sebagai hasil dari pengalaman pribadi melalui interaksi dengan lingkungan (Henniwati, 2021). Definisi ini sejalan dengan pandangan Setiawan (2022) yang menyatakan bahwa belajar melibatkan aktivitas mental seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya, sehingga

menghasilkan perubahan pada pengetahuan, sikap dan keterampilan psikomotor.

Menurut Skinner dalam Mursyidi (2020) belajar adalah suatu proses adaptasi atau penyusunan tingkah laku yang berlangsung secara progresif. Skinner percaya bahwa adaptasi akan berlangsung maksimal jika diberikan dorongan berupa penguat (*Reinforcer*). Mursyidi (2020) mendefinisikan belajar adalah sesuatu yang tidak pernah terpisahkan dari kehidupan manusia. Dalam perjalanan hidup, belajar menjadi salah satu aspek yang mempengaruhi proses kehidupan manusia, sehingga melahirkan berbagai teori belajar yang berakar pada fitrah manusia di dunia ini.

Berdasarkan pandangan tersebut, belajar dapat diartikan sebagai proses aktif dan dinamis yang melibatkan interaksi individu dengan lingkungannya untuk mencapai perubahan yang signifikan dalam perilaku, pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Proses ini berlangsung secara bertahap, didorong oleh pengalaman pribadi, dan diperkuat oleh dukungan eksternal seperti penguat (*Reinforcer*). Selain itu, belajar merupakan bagian penting dari kehidupan manusia yang secara alami memengaruhi perjalanan hidupnya.

b. Pengertian Pembelajaran IPAS

IPAS adalah singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) berdasarkan permendikristek Nomor 008/H/KR/2022 adalah ilmu pengetahuan yang membahas dengan makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, juga membahas kehidupan manusia

sebagai individu serta sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya (Fatah, dkk, 2023).

Menurut Meylovia & Alfin Julianto (2023) IPAS merupakan mata pelajaran yang membahas makhluk hidup serta interaksinya dengan lingkungan dan alam semesta. Perpaduan antara IPA dan IPS bertujuan untuk mendorong siswa agar mampu mengelola lingkungan alam dan sosial disekitarnya.

Dapat ditarik kesimpulannya bahwa IPAS adalah perpaduan antara pelajaran ilmu alam dan sosial yang membahas makhluk hidup, benda mati, serta interaksinya di alam semesta, sekaligus membahas peran manusia dalam mengelola lingkungan alam dan sosial secara terpadu.

c. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar siswa adalah pencapaian akademis yang diraih melalui ujian, tugas, serta partisipasi aktif dalam bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung pencapaian tersebut (Somayana, 2020). Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti suatu materi tertentu dari mata pelajaran yang berupa kualitatif dan kuantitatif (Sutrisno, 2021).

Hasil belajar menurut Yandi, dkk (2023) adalah gambaran dari usaha siswa dalam belajar. Semakin baik usaha yang dilakukan, biasanya semakin baik juga hasil yang didapat. Karena itu, hasil belajar bisa menjadi salah satu cara untuk menilai keberhasilan pembelajaran siswa.

Hasil belajar siswa diukur berdasarkan empat indikator kognitif yang diadaptasi dari *taksonomi Bloom*, yaitu mengingat (C1), memahami (C2), mengaplikasikan (C3), menganalisis (C4).

Berdasarkan beberapa definisi diatas menurut pakarnya, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa mencerminkan pencapaian akademis yang diperoleh melalui usaha belajar, evaluasi, dan partisipaso aktif, serta menjadi indikator keberhasilan pembelajaran. Dalam peneltian ini hasil belajar diukur berdasarka empat indikator kognitif untuk digunakan menilai pencapaian siswa setelah mengikui pembelajaran dengan media interaktif berbasis *Quizizz*.

d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil peserta didik beragam karena kemampuan mereka tidak sama. Berbagai faktor dapat mempengaruhi tingkat keberhasilan masing-masing individu seperti dipengaruhi oleh faktor eksternal dari lingkungan serta faktor internal dari dalam diri mereka yang menjadi latar belakang dan menyebabkan perbedaan hasil belajar setiap peserta didik.

Menurut Mu'in (2024) faktor yang mempegaruhi hasil belajar siswa adalah:

- 1) Faktor internal mencakup aspek fisik dan psikologis;
 - a) Aspek fisik meliputi kondisi kesehatan dan fisik, seperti keberadaan cacat tubuh. Untuk mendukung proses belajar yang optimal, siswa perlu menjaga kesehatan tubuh dengan menerapkan gaya hidup sehat, seperti mengatur pola tidur, makan, olahraga, serta aktivitas lainnya.

b) Aspek psikologis mencakup berbagai hal yang mempengaruhi proses belajar, seperti kecerdasan, perhatian, minat, bakat motivasi, kematangan, kesiapan, dan tingkat kelelahan. Kelelahan dibagi menjadi dua jenis, yaitu kelelahan fisik dan kelelahan mental.

2) Faktor eksternal mencakup aspek keluarga dan lingkungan sekolah;

a) Aspek keluarga mencakup cara orang tua dalam mendidik, hubungan antara anggota keluarga, kondisi rumah, situasi ekonomi, peran orang tua, dan budaya keluarga.

b) Aspek sekolah meliputi peran guru dalam mengajar, metode pembelajaran yang digunakan, sarana belajar, kedisiplinan di sekolah, hubungan antara guru dan siswa, jadwal kegiatan belajar, serta tingkat kesulitan materi yang diajarkan

Berdasarkan pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa bervariasi karena dipengaruhi oleh faktor internal, seperti kesehatan fisik, kecerdasan, minat, dan motivasi, serta faktor eksternal, seperti pola asuh keluarga, kondisi ekonomi, budaya, peran guru, metode pembelajaran, dan fasilitas sekolah. Kombinasi faktor-faktor ini menciptakan perbedaan tingkat keberhasilan setiap siswa.

B. Penelitian Relevan

Berikut terdapat beberapa penelitian relevan sebagai berikut:

1. Mawaddah dkk, 2021 penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah media pembelajaran *Quizizz* dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran matematika melalui pembelajaran daring di SDIT Al Ibrah Gresik. Penelitian ini menggunakan metode *pre-eksperimental* dengan desain *One-Group Pretest-Posttest*, siswa akan diberikan tes awal sebelum menggunakan *Quizizz* dan tes akhir setelahnya. Data dikumpulkan melalui tes untuk melihat hasil belajar siswa dan angket sebagai data tambahan. Analisis data dilakukan dengan program SPSS versi 25, termasuk uji normalitas, uji homogenitas, dan uji t (Paired Sample t-test). Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa meningkat dari 65,19 pada pre-test menjadi 88,08 pada post-test, dengan nilai signifikan $0,000 < 0,05$. Ini membuktikan bahwa penggunaan *Quizizz* secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa
2. Firmansyah, dkk, 2023 penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas V di MIN 3OKU Timur pada mata pelajaran IPAS sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis game edukasi *Quizizz*. Penelitian juga ingin melihat apakah penggunaan media ini berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan desain Pre-Experimental dengan model One-Group Pre-test dan post-test design, Dimana hanya ada satu kelompok siswa yang diberikan tes sebelum dan sesudah menggunakan *Quizizz*. Data dikumpulkan melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengetahui hasil

belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Data analisis menggunakan Uji Paired Sample T-test dengan bantuan software SPSS untuk melihat apakah ada perbedaan yang signifikan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai pre-test siswa adalah 52,27 dan meningkat menjadi 75,90 pada post-test. Hasil uji T-Test menunjukkan nilai 0,000 (lebih kecil dari 0,05) yang berarti penggunaan *Quizizz* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa

3. Solikah, 2020 penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi teks peruasif di kelas VIII SMPN 5 Sidoarjo pada tahun pelajaran 2019/2020. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan membandingkan kelas yang menggunakan *Quizizz* (kelas eksperimen) dengan kelas yang tidak menggunakan (kelas kontrol). Data dikumpulkan melalui tes, angket, dan wawancara, lalu dianalisis dengan t-test menggunakan SPSS. Hasilnya menunjukkan bahwa motivasi siswa dikelas eksperimen meningkat dari 78,21% menjadi 89,64% dan hasil belajar mereka meningkat dari 79,00 menjadi 93,57, yang berarti penggunaan *Quizizz* memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

4. Arrahim & Rini Endah Sugiharti, 2022 penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR) dengan menganalisis 15 artikel ilmiah yang diterbitkan dalam rentang tahun 2020-2022. Data dikumpulkan melalui

pencarian artikel menggunakan kata kunci "Media Pembelajaran Quizizz", "hasil Belajar", dan Siswa Sekolah Dasar". Data dianalisis dengan melakukan sintesis temuan dari artikel-artikel tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran Quizizz efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam salah satu studi, nilai rata-rata siswa meningkat dari 71,0 pada kondisi awal menjadi 86,20 setelah dua siklus penerapan Quizizz. Selain itu, Quizizz juga meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar, menghilangkan rasa bosan, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Penelitian ini menyimpulkan bahwa Quizizz memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar.

5. Febriyanty, dkk, 2021 penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas VI SDN Semanan 08 Pagi Jakarta Barat selama pembelajaran matematika jarak jauh 2021. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain *pre-experimental (one-group pretest-posttest)*. Data yang dikumpulkan melalui angket dan tes *pretest-posttest*. Data analisis menggunakan uji *non-parametrik Wilcoxon Signed-Rank Test* karena data tidak berdistribusi normal. Analisis dilakukan dengan software SPSS. Hasil penelitiannya terdapat pengaruh antara penggunaan Quizizz terhadap motivasi belajar matematika peserta didik SDN Semanan 08 pagi Jakarta Barat, dengan hasil Uji Wilcoxon sebesar $Z_{hitung} > Z_{tabel} = 2.336 > 1.96$, dan nilai P-Value $(0.019) < \alpha (0.05)$ dimana H_a diterima dan H_o ditolak. Hasil penelitian pada hasil belajar tidak

terdapat pengaruh dengan penggunaan *Quizizz*, dengan hasil Uji Wilcoxon sebesar $= 0.890$ (Z_{hitung}) $<$ (Z_{tabel}) sebesar 1.96, dan nilai P-Value sebesar $(0.737) > 0.05$. sehingga H_0 diterima dan H_a ditolak.

6. Husna, dkk, 2023 tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan *Quizizz* sebagai media evaluasi hasil belajar pembelajaran Matematika di kelas X.1 SMA Negeri 6 Maros. Penelitian ini menggunakan penelitian One-Group *Pretest-Posttest Design* dan pendekatan *Pre-Experimental Design* sehingga dilakukan dua kali pengujian, yaitu *Pretest* tanpa menggunakan *Quizizz* (Q1) dan *Posttest* dengan menggunakan *Quizizz* (Q2). Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh, sehingga seluruh siswa kelas X.1 SMA Negeri Maros yang berjumlah 24 orang dijadikan sebagai populasi. Instrumen yang digunakan berupa soal pilihan ganda. Data analisis menggunakan pendekatan statistik deskriptif untuk membandingkan hasil *Pretest* dan *Posttest* siswa. Hasil penelitian ini pada penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran Matematika di kelas X.1 SMA Negeri Maros meningkatkan hasil belajar siswa, dengan presentase ketuntasan naik dari 16,7% pada pre-test menjadi 41,7% pada *posttest* menunjukkan peningkatan sebesar 25%.

7. (Annisa & Erwin, 2021) penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV di SDN Sumur Batu 08 Jakarta Pusat. Penelitian menggunakan Quasi-Eksperimen dengan desain Non-Equivalent Control Group Design. Terdapat dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan aplikasi *Quizizz*

dan kelas kontrol yang menggunakan video pembelajaran. Data yang dikumpulkan adalah melalui tes *pretest* dan *posttest* berbentuk soal pilihan ganda yang sebelumnya diuji validitas dan reliabilitasnya. Sampel penelitian terdiri 55 siswa: 29 siswa di kelas eksperimen dan 26 siswa di kelas kontrol. Data diuji normalitas menggunakan uji *Liliefors*, menunjukkan distribusi normal pada kedua kelas. Uji homogenitas menggunakan uji Fisher menunjukkan data homogen. Uji hipotesis menggunakan uji-t dengan hasil $t_{hitung} = 3,289 > t_{tabel} = 2,000$ menunjukkan adanya pengaruh signifikan. Adapun hasil penelitian rata-rata nilai *posttest* siswa di kelas eksperimen meningkat menjadi 84,55 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang mencapai 75,84. Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz* memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV di SDN Sumur Batu 08 Jakarta Pusat.

8. Rahmawati, dkk, 2024 penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap hasil belajar materi interaksi sosial siswa kelas IV SD Negeri 5 Metseh. Peneliti menggunakan metode *Pre-experimental design* dengan penelitian yang digunakan yaitu *one group pretest-posttest design*. Data dikumpulkan dari data seluruh populasi kelas IV sebanyak 20 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan wawancara dan tes berbentuk pilihan ganda. Analisis yang digunakan adalah uji-t. Hasil analisis data pengujian hipotesis yang diterapkannya media pembelajaran *Quizizz* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

9. (Saripaini & Madaling, 2024) penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas VII Negeri 2 Panca Rijang, Kabupaten Sidenreng Rappang. Metode penelitian menggunakan metode eksperimen dengan desain *True Experiment*. Sampel terdiri dari 23 siswa kelas VII yang dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Data diperoleh melalui tes pilihan ganda untuk mengukur hasil belajar siswa dengan nilai maksimal 100. Teknik analisis data menggunakan rumus rata-rata (*mean*). Hasil penelitian pada kelompok eksperimen yang menggunakan aplikasi *Quizizz* memperoleh nilai total 757 dengan rata-rata 75,7 dan kelompok kontrol dengan metode konvensional memperoleh nilai total 812 dengan rata-rata 62,5.

10. Maharani, dkk, 2023 tujuan penelitian ini adalah untuk melihat efektivitas penggunaan aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar. Jenis pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode eksperimen. Bentuk penelitian ini yaitu *Pre-Experimental* dengan desain penelitian *One-Group-Pretest-posttest design*. Sampel penelitian merupakan siswa kelas IV SD IT Humairoh 2 Pekanbaru sebagai kelas eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* siswa adalah 50,00 sedangkan nilai rata-rata *posttest* meningkat menjadi 82,80. Uji hipotesis menghasilkan nilai signifikan (sig 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ yang berarti penggunaan aplikasi *Quizizz* dapat meningkatkan belajar IPS siswa kelas IV sekolah dasar. Berdasarkan uji N-Gain, peningkatan hasil belajar di kelas eksperimen mencapai 64,0% yang

termasuk kategori efektif. Selain itu, uji koefisien determinasi (R-Square) menunjukkan pengaruh sebesar 52,4%.

Dari penelitian sebelumnya, banyak yang menggunakan aplikasi *Quizizz* dipelajaran matematika, dan melaksanakanya secara daring. Selain itu, fokusnya lebih ke motivasi belajar, sementara penelitian saya diterapkan secara luring dan fokus ke hasil belajar berdasarkan indikator kognitif C1-C4.

C. Kerangka Pikir

Menurut Sugiyono dalam Andriani (2022) kerangka berpikir adalah gambaran atau model tentang bagaimana teori berhubungan dengan hal-hal penting yang ingin diteliti. Kerangka berpikir ini menjelaskan hubungan antara variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y), sehingga membantu peneliti ntuk memahami hubungan tersebut dan membuktikan apa yang ingin diteliti.

Kurikulum merdeka merupakan kurikulum yang beragam untuk pembelajaran intrakurikuler, memberikan ruang lebih luas kepada siswa untuk mengekspresikan konsep dan keterampilan secara optimal. Kurikulum merdeka yang memiliki kemunculan mata pelajaran IPAS serta adanya Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila, hal ini merupakan kebaruan bagi peserta didik (Rahmawati, dkk, 2023). (Rahmawati, dkk, 2023). Kurikulum Merdeka memberikan ruang untuk pembelajaran inovatif berbasis teknologi, salah satunya melalui mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Mata pelajaran IPAS merupakan mata pelajaran yang membahas makhluk hidup serta interaksinya dengan lingkungan dan alam semesta. Perpaduan antara IPA dan IPS bertujuan untuk mendorong siswa agar mampu mengelola lingkungan

alam dan sosial di sekitarnya secara terpadu (Meylovia & Alfin Julianto, 2023). Mata pelajaran ini dirancang untuk membantu siswa memahami hubungan antara makhluk hidup, benda mati, dan interaksi sosial serta lingkungannya. Dengan mendukung pembelajaran yang kontekstual dan terpadu, Kurikulum Merdeka bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan siswa. Proses pembelajaran IPAS yang efektif dapat didukung oleh penggunaan media pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dan mendorong kreativitas mereka. Oleh karena itu, saya memilih pakai media pembelajaran interaktif. Harapannya dengan media ini siswa bisa lebih paham sama materi yng diajarkan, dan kelas jadi lebih seru, aktif, dan menyenangkan.

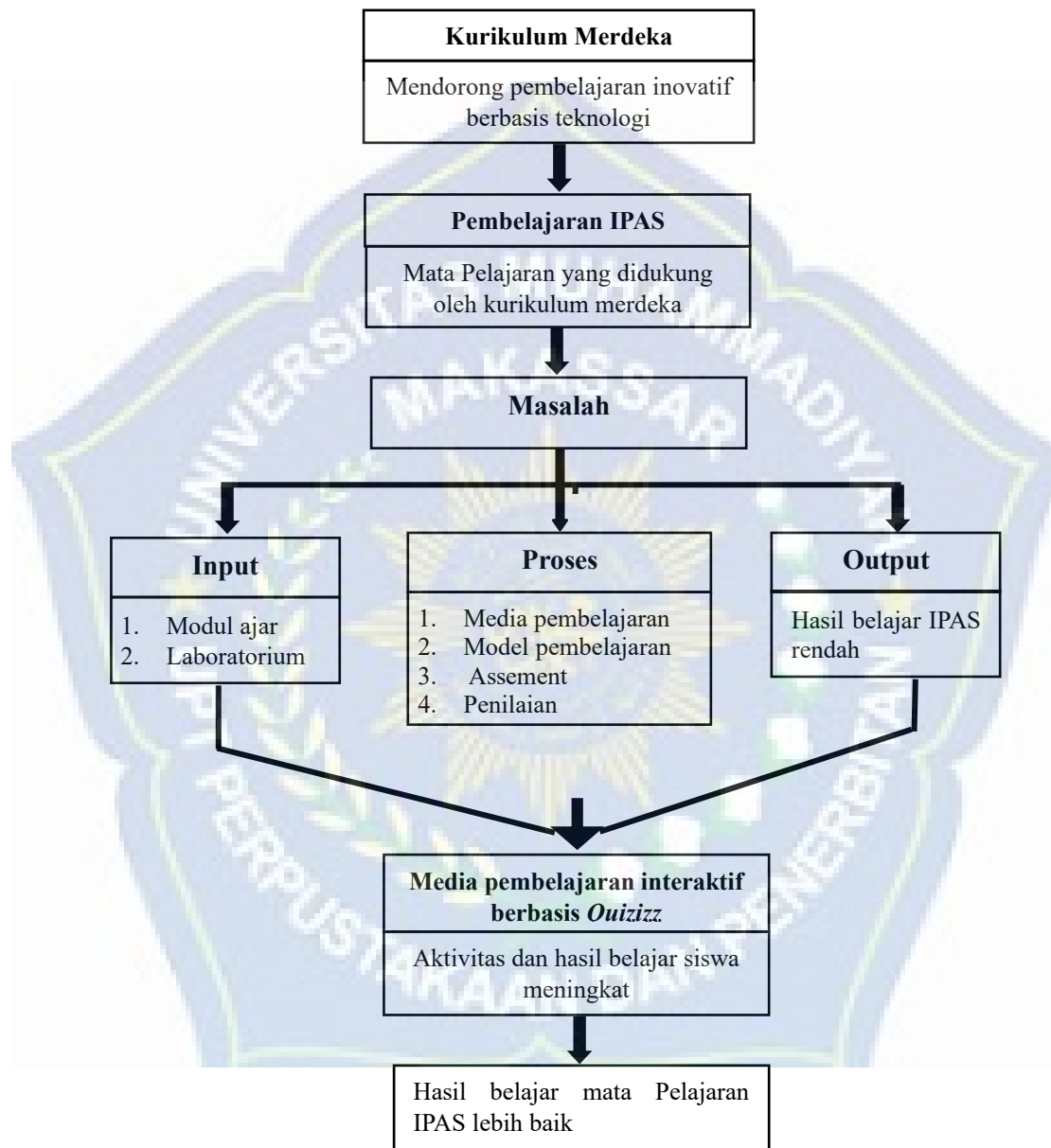
Hasil observasi awal di SD Inpres Paccerakkang menunjukkan ada masalah dalam pembelajaran IPAS. Masalah utamanya, nilai siswa belum memenuhi KKM. Selain itu, guru jarang memakai media pembelajaran yang menarik, jadi siswa sering merasa bosan.

Tidak adanya input seperti modul ajar yang dirancang sesuai kebutuhan siswa dan fasilitas laboratorium untuk mendukung eksperimen, menyebabkan pembelajaran IPAS kurang maksimal. Pada tahap proses pembelajaran, penggunaan media pembelajaran masih terbatas, dan model pembelajaran yang diterapkan kurang bervariasi. Media yang digunakan seperti buku teks atau alat sederhana tidak mampu menarik perhatian siswa, sedangkan asesmen dan penilaian dilakukan dengan cara konvensional juga yang kurang mampu mengukur pemahaman siswa secara menyeluruh. Ouput dari input dan proses tersebut adalah rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran IPAS. Siswa kesulitan memahami konsep abstrak seperti perubahan energi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi masalah yang terjadi pada siswa kelas IV SD Inpres Paccerakkang, yaitu rendahnya hasil belajar mereka dalam mata pelajaran IPAS. Masalah ini memotivasi penggunaan solusi yang lebih inovatif, yaitu penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* yang berperan dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan memberikan pengalaman belajar yang kontekstual.



Adapun kerangka pikir pada penelitian ini dapat dilihat pada gambar sebagai berikut.

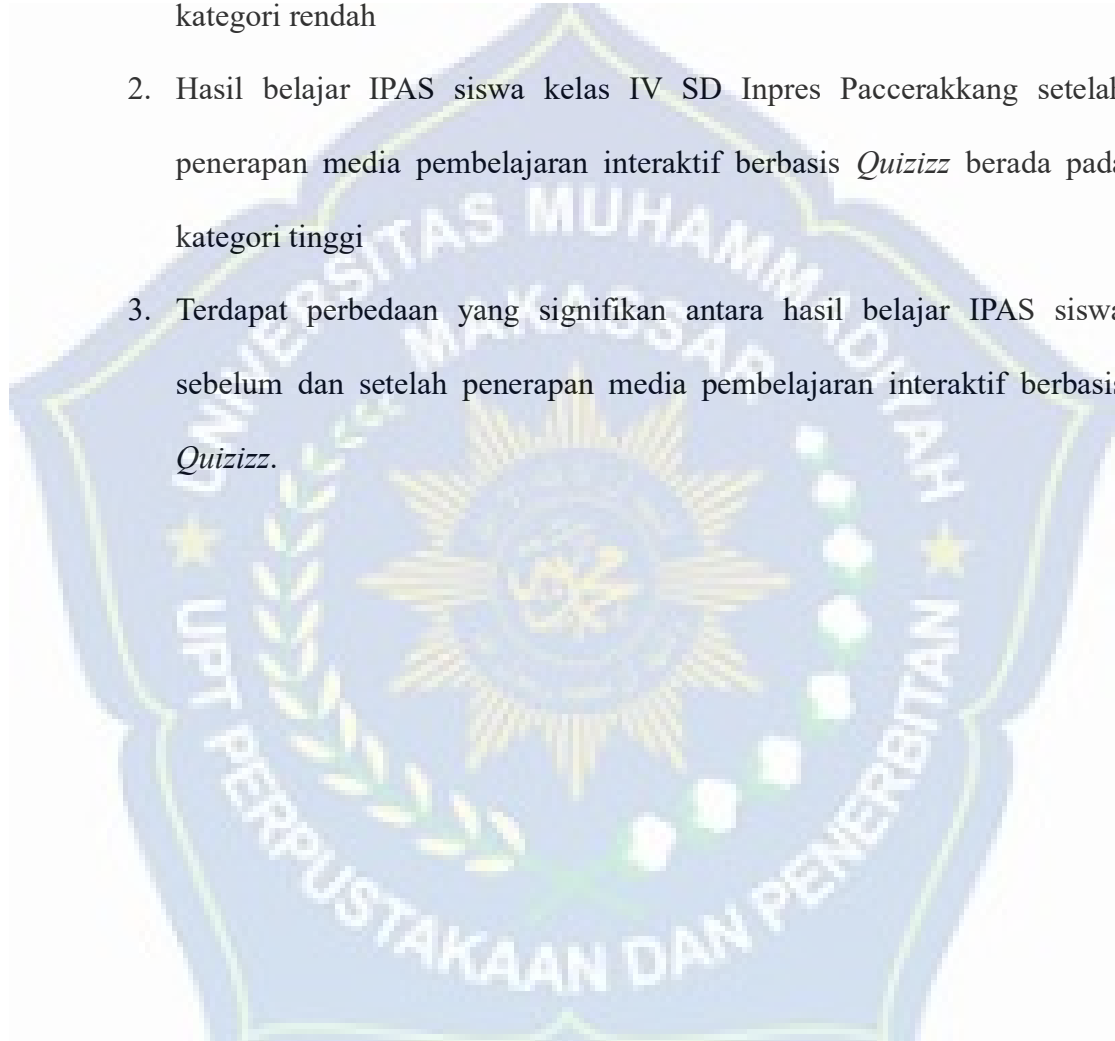


Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Pikir

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian ini, maka hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Inpres Paccerakkang sebelum penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* berada pada kategori rendah
2. Hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Inpres Paccerakkang setelah penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* berada pada kategori tinggi
3. Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar IPAS siswa sebelum dan setelah penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz*.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan Pre-Experimental dengan pendekatan kuantitatif. Peneliiian eksperimen adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk melihat pengaruh suatu perlakuan terhadap hasil belajar yang ditimbulkan oleh perlakuan tersebut (Arib, dkk, 2024).

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Inpres Paccerakkang yang berada di Kecamatan Biringkanaya, Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah adalah seluruh siswa kelas IV SD Inpres Paccerakkang yaitu, IV.a, IV.b, IV.c, IV,d

2. Sampel

Sampel dan penelitian ini adalah *purposive sampling* karena teknik penentuan sampel dengan pertimbangan atau kriteria tertentu. Pemilihan sampel dilakukan sesuai dengan kriteria atau syarat tertentu yang telah ditetapkan sebelumnya oleh peneliti. Kelas yang dijadikan sampel pada penelitian ini adalah kelas IV.A SD Inpres Paccerakkang yang berjumlah 29 orang dengan 13 orang laki-laki dan 16 orang perempuan. Diantara semua kelas IV SD Inpres Paccerakkang, hanya siswa kelas IV.a hasil belajar pada mata pelajaran IPAS yang dibawah KKM.

D. Desain Penelitian

Desain penelitian adalah rencana yang menggambarkan langkah-langkah yang akan diambil oleh peneliti dalam melaksanakan penelitian. Penelitian eksperimen ini menggunakan desain One Group Pre-test and Post-test Design, yang melibatkan satu kelas tanpa kelompok pembanding atau kontrol. Pertama, siswa diberi Pre-test untuk mengukur kemampuan awal mereka. Setelah itu, mereka diberi perlakuan berupa media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz*. Setelah perlakuan, siswa mengikuti post-test untuk melihat apakah ada perubahan dalam hasil belajar mereka setelah menggunakan media tersebut. Dengan cara ini, kita bisa mengetahui dampak dari perlakuan yang diberikan.

Berikut desain penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*

$$\boxed{O_1 \text{ X } O_2}$$

(Sugiyono, 2011)

Gambar 3. 1 One Group Pretest-Posttest Design

Keterangan:

O_1 : *Pretest* kelompok eksperimen

X : *treatment* berupa penerapan media pembelajaran kuis interaktif berbasis *Quizizz*

O_2 : *Posttest* kelompok eksperimen

E. Variabel Penelitian

Variabel penelitian ini, terdapat dua jenis variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* berfungsi sebagai variabel bebas (independen) yang mempengaruhi, sementara hasil belajar IPAS

merupakan variabel terikat (dependen) yang dipengaruhi oleh variabel bebas tersebut.

F. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Variabel Bebas (*Independen*)

Variabel bebas pada penelitian ini adalah media interaktif berbasis *Quizizz*. Media pembelajaran ini digunakan selama 8 kali pertemuan, yang terdiri 1 kali *pretest*, 6 kali *treatmean*, dan 1 kali *posttest*. Media ini diterapkan secara langsung oleh peneliti kepada siswa kelas IV.a SD Inpres Paccerrakkang.

Selama 6 kali pertemuan, peneliti menggunakan fitur *lesson* dari aplikasi *Quizizz* untuk menyampaikan materi secara interaktif. Materi disampaikan melalui slide yang dikendalikan langsung oleh peneliti dari laptop, tanpa menggunakan proyektor. Siswa mengakses pembelajaran melalui kode yang dibagikan, kemudian mengikuti pembelajaran dari perangkat masing-masing, dalam fitur *lesson* peneliti juga menyisipkan kuis disela-sela pembelajaran untuk menguji pemahaman siswa secara langsung.

Fitur kuis (*Quizizz Live*) digunakan secara terpisah dalam pertemuan evaluasi, yaitu *pretest* dan *posttest*. Media ini ditetapkan pada dua topik dalam mata pelajaran IPAS, yaitu Bab 4: mengubah bentuk energi dan Bab 6: Indonesia Kaya Budaya.

2. Variabel Terikat (Dependen)

Variabel terikat (dependen) pada penelitian ini ialah skor hasil belajar IPAS yang diukur menggunakan tes hasil belajar. Selain itu, keberhasilan pembelajaran dinilai dari jumlah indikator yang berhasil dicapai siswa melalui soal pilihan ganda, yang dibuat untuk mengukur kemampuan dasar seperti mengingat atau mengenali informasi penting (C1), kemampuan memahami makna informasi yang dipelajari (C2), Kemampuan menggunakan informasi yang dipelajari dalam situasi tertentu (C3). Indikator ini menunjukkan sejauh mana siswa dapat menjawab soal-soal dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

G. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian adalah langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian. Prosedur penelitian ini terdiri dari tiga tahapan, diantaranya yaitu tahap awal, tahap pelaksanaan dan tahap akhir.

1. Tahap Awal

Tahap awal adalah tahap persiapan penelitian yang meliputi:

a. Identifikasi masalah:

Mengamati hasil belajar siswa kelas IV di SD Inpres Paccerakkang, terutama pada materi mengubah bentuk energi. Wawancara dengan guru untuk memahami kesulitan siswa.

b. Penyusunan Instrumen Penelitian:

Menyusun soal *pretest* dan *posttest* sesuai materi pembelajaran

c. Persiapan Media

Mendesain pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* sesuai dengan materi pembelajaran IPAS kelas IV.A

2. Tahap Pelaksanaan

a. *Pretest*

Memberikan tes awal kepada siswa untuk mengukur pemahaman awal mereka terhadap materi IPAS sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis *Quizizz*.

b. *Treatment*

Memberikan pembelajaran dengan menggunakan media kuis interaktif berbasis *Quizizz*.

c. *Posttest*

Memberikan tes akhir kepada siswa setelah pembelajaran menggunakan *Quizizz* untuk mengukur perubahan hasil belajar.

3. Tahap Akhir

a. Analisis Data

Menganalisis data hasil *pretest* dan *posttest* menggunakan statistic deskriptif dan inferensial untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa.

b. Kesimpulan

Menyimpulkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan memberikan saran yang bermanfaat untuk peneliti lainnya.

H. Instrumen Penelitian

Menurut sugiyono dalam Fauziyah (2023) instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam atau sosial yang sedang diteliti. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes.

Instrumen tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz*. Tes ini berupa soal pilihan ganda yang berjumlahkan 33 nomor yang dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan materi IPAS kelas IV.

I. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Tes

Tes digunakan untuk mengukur kemampuan siswa sebelum dan setelah mereka diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz*. Tes ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa tentang materi IPAS, seperti pengetahuan konsep atau kemampuan menjawab soal-soal terkait. *Pretest* diberikan di awal sebelum penggunaan media pembelajaran, untuk mengevaluasi perubahan dalam pemahaman atau keterampilan siswa. Tes ini diharapkan dapat menunjukkan apakah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* berdampak positif pada hasil belajar IPAS siswa.

2. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data dalam bentuk bukti visual atau tertulis yang mencatat aktivitas selama penelitian. Dalam

penelitian ini, dokumentasi bertujuan untuk merekam kegiatan pembelajaran yang menggunakan media interaktif berbasis *Quizizz*. Data yang dikumpulkan bisa berupa foto, video, atau catatan yang menunjukkan bagaimana media tersebut digunakan dalam kelas. Teknik ini juga meliputi dokumen lain yang relevan, seperti materi pembelajaran, catatan observasi, atau laporan mengenai interaksi antara siswa dan media pembelajaran. Dokumentasi ini berfungsi sebagai bukti yang mendukung analisis dan memberikan gambaran jelas tentang jalannya penelitian.

Ketiga teknik pengumpulan data ini saling melengkapi untuk memberikan gambaran yang lebih lengkap tentang pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz*. Tes mengukur perubahan yang terjadi pada siswa sebelum dan setelah perlakuan, observasi menilai keterlibatan dan respon siswa selama pembelajaran, sementara dokumentasi menyediakan bukti visual atau tertulis mengenai penerapan media tersebut di kelas. Dengan menggabungkan ketiganya, peneliti dapat memperoleh data yang lebih komprehensif mengenai dampak media pembelajaran terhadap hasil belajar IPAS.

J. Teknis Analisis Data

Pengolahan data hasil penelitian tentang pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* terhadap hasil belajar IPAS menggunakan dua teknik analisis, yaitu analisis data deskriptif dan uji Ngain

1. Analisis Deskriptif

Analisis statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan hasil belajar IPAS peserta didik yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest* di kelas

eksperimen setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz*. Data dalam penelitian ini disajikan dalam bentuk rata-rata (*mean*), maksimum, minimum, simpangan baku (standar deviasi), dan variasi (varians).

a. Rata-rata (*mean*)

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan :

$\sum x$ = jumlah nilai

$\bar{X}$ = *mean* (rata-rata)

N = jumlah sampel (peserta didik)

b. Maksimum

Tentukan nilai maksimum dengan cara mengidentifikasi nilai tertinggi dari data yang diperoleh.

c. Minimum

Tentukan nilai minimum dengan cara mengidentifikasi nilai terendah dari data yang diperoleh.

d. Simpangan baku (Standar deviasi)

Standar deviasi (s) untuk data tunggal

$$S = \sqrt{\frac{\sum (x_i - \bar{x})^2}{n - 1}}$$

Keterangan:

s: standar deviasi sampel

x_i : nilai individual dalam sampel

$\bar{x}$: rata-rata sampel

n: jumlah data dalam sampel

e. Variasi (Varians)

Penelitian ini menggunakan varians sampel untuk data tunggal

$$S^2 = \frac{\sum (x - \bar{x})^2}{n - 1}$$

Keterangan:

S^2 : varians sampel

X : nilai individual dari skor *pretest-posttest*

$\bar{x}$: rata-rata dari data tersebut

n : jumlah sampel



2. Uji N-Gain

”*Normalized gain*” kepanjangan dari “N-Gain” yang artinya peningkatan yang dinormalisasi, menyusun sebuah kerangka kerja. Untuk mengukur efektivitas suatu pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dapat menggunakan uji N-Gain. Karena pendekatan N-Gain mengukur perubahan relatif antara tingkat pemahaman peserta didik sebelum dan setelah suatu pembelajaran (Sukarelawan, dkk, 2024).

$$N - gain = \frac{(Posttest - Pretest)}{(Max\ score - Pretest)}$$

Keterangan:

Pretest adalah nilai yang diperoleh siswa sebelum perlakuan *Posttest* adalah nilai yang diperoleh siswa setelah perlakuan. Max score adalah skor maksimum yang dicapai pada tes.

Tabel 3. 1 Kriteria Gain Tenormalisasi

Nilai N-Gain	Interpretasi
$0,70 \leq g \leq 100$	Tinggi
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$0,00 < g < 0,30$	Rendah

(Sukarelawan, dkk, 2024)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil dan analisis data penelitian dibuat berdasarkan data yang diperoleh dari kegiatan penelitian tentang penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas iv SD Inpres Paccerakkang. Penelitian ini dilaksanakan selama 8 kali pertemuan dimana pertemuan pertama dilakukan *pretest*, pertemuan kedua-ketujuh digunakan untuk proses pembelajaran (*treatment*) dan pertemuan kedelapan digunakan untuk *posttest*, hasil penelitian yang didapatkan kemudian akan dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif dan Uji N-Gain

1. Hasil Analisis Statistik Deskriptif

Hasil analisis data statistik deskriptif menunjukkan tentang distribusi skor sesuai atas masalah yang dirumuskan dalam penelitian yaitu seberapa besar hasil belajar sebelum penerapan media *Quizizz* dan seberapa besar hasil setelah penerapan media *Quizizz* dan melihat apakah terdapat perbedaan yang signifikan pada penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Inpres Paccerakkang. Berikut ini peneliti mendeskripsikan hasil penelitian yang dilakukan di SD Inpres Paccerakkang yang berada di Kecamatan Biringkanaya, Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan.

a. Deskripsi Hasil *pretest* dan *posttest* pelajaran IPAS dengan Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Quizizz*

Untuk memberikan gambaran awal tentang hasil belajar IPAS siswa kelas IV yang dipilih sebagai objek penelitian. Berikut disajikan skor hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Inpres Pacerakkang, sebelum dan setelah perlakuan:

Tabel 4. 1 Statistik Skor Pretest-Posttest Siswa Kelas IV SD Inpres Pacerakkang

Statistik Deskriptif	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Jumlah sampel	29	29
Minimum	33	67
Maksimum	85	97
Mean	60.66	86.97
Varians	263.16	58.03
Standar Deviasi	16.22	7.62

Sumber: SD Inpres Pacerakkang

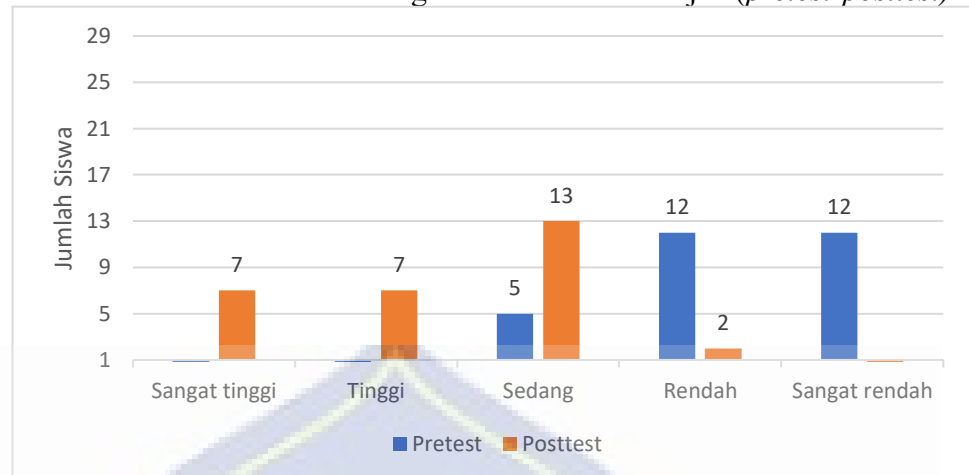
Hasil perhitungan tabel 4.1 diatas menggunakan Microsoft excel. Sebelum menerapkan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* terlebih dahulu dilaukan tes awal yang dalam bentuk pretest untuk mengetahui hasil belajar siswa tanpa media pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif diperoleh bahwa standar deviasi pada nilai *pretest* sebesar 16,22 sedangkan standar deviasi pada *posttest* sebesar 7,62. Nilai standar deviasi menunjukkan tingkat penyebaran atau variasi data dari rata-rata. Semakin besar standar deviasi, maka semakin tinggi tingkat variasi nilai antarsiswa. Nilai standar deviasi *pretest* yang cukup tinggi menunjukkan bahwa hasil belajar sebelum perlakuan masih sangat bervariasi, namun setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran interaktif

berbasis *Quizizz*, standar deviasi menurun menjadi 7,62. Penurunan ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa menjadi lebih merata.

Hal ini juga didukung oleh nilai minimum dan maksimum yang diperoleh. Pada saat *pretest*, nilai minimum sebesar 33 dan nilai maksimum 85, menunjukkan adanya selisih yang cukup besar antara siswa dengan nilai terendah dan tertinggi. Sedangkan pada saat *posttest*, nilai minimum meningkat menjadi 67 dan nilai maksimum menjadi 97, yang menunjukkan bahwa seluruh siswa mengalami peningkatan hasil belajar, dan selisih antara nilai terendah dan tertinggi menjadi lebih kecil. Dengan demikian penurunan standar deviasi menunjukkan bahwa penggunaan media *Quizizz* tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga berkontribusi terhadap pemerataan pemahaman siswa.

Peningkatan ini tidak terjadi secara kebetulan. *Quizizz* memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan dibandingkan pembelajaran konvensional. Fitur seperti *leaderboard*, umpan balik instan, dan desain gamifikasi memotivasi siswa untuk fokus dan lebih terlibat dalam pembelajaran. Selain itu, melalui fitur *lesson*, siswa mendapat penguatan konsep sebelum mengerjakan soal, yang dapat membantu mereka memahami materi dengan lebih baik.

Distribusi Frekuensi dan Kategori Skor Hasil Belajar (*pretest-posttest*)

Gambar 4. 1 Distribusi Frekuensi dan Kategori Skor Hasil Belajar (Pretest-Posttest) siswa kelas IV.a SD Inpres Paccerakkang

Berdasarkan gambar 4.1 diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar pada tahap *pretest* dengan menggunakan instrument tes dikategorikan sangat rendah. Dilihat dari seluruh siswa memperoleh skor dibawah KKM yang telah ditetapkan sekolah, 100% siswa menduduki kategori sedang, rendah, dan sangat rendah. Sementara kategori tinggi dan sangat tinggi belum tercapai.

Sedangkan pada tahap *posttest* dengan menggunakan instrumen tes telah mengalami perubahan yang cukup signifikan, kategori sangat rendah dan rendah sudah jauh berkurang dibandingkan pada saat *pretetst* yakni sudah tidak ada lagi siswa yang menduduki posisi sangat rendah dan posisi rendah hanya 2 orang. Sementara kategori sedang masih terdapat 13 orang siswa dan kategori tinggi dan sangat tinggi diduduki masing-masing 7 orang siswa. Melihat dari data tersebut dapat dikatakan bahwa peningkatan hasil belajar setelah menerapkan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* tergolong tinggi.

Peningkatan ini dapat dijelaskan karena pendekatan *Quizizz* tidak hanya menekankan pada penguasaan materi, tetapi juga aspek motivasi belajar. Fitur visual, interaktif, dan berbasis permainan membuat siswa lebih tertarik untuk memahami materi dan secara tidak langsung mengurangi kejenuhan dalam belajar.

b. Kategori Hasil Belajar *pretest-posttest* Siswa Kelas IV.a SD

Inpres Pacerakkang

Kategori hasil belajar *pretest* dan *posttest* siswa kelas IV.a SD Inpres Pacerakkang ditentukan berdasarkan skor yang diperoleh dalam tes yang diberikan berdasarkan topik pembelajaran IPAS yang diteliti. Penelitian ini tidak menilai hasil belajar secara keseluruhan, melainkan hanya pada topik tertentu yang telah diajarkan.

Tabel 4. 2 Deskripsi hasil belajar Pretest-Posttest siswa kelas IV.a SD Inpres Pacerakkang

Skor	Kategori	Pretest		Posttest	
		Frekuensi	%	Frekuensi	%
$0 \leq x < 77$	Tidak Tuntas	24	83%	2	7%
$77 \leq x \leq 100$	Tuntas	5	17%	27	93%
Jumlah		29	100%	29	100%

Sebelum menggunakan media *Quizizz* hanya 17% siswa yang mencapai KKM (≥ 77). Setelah penerapan, jumlah siswa yang mencapai KKM meningkat drastis menjadi 93%. Ini merupakan peningkatan sebesar 76% yang menunjukkan efektivitas media *Quizizz* dalam membantu siswa memahami materi.

Hal ini disebabkan karena media yang membuat siswa belajar melalui penguatan dan pengulangan, siswa tidak hanya menjawab soal,

tetapi juga belajar dari kesalahan mereka dengan umpan balik langsung terhadap jawaban yang diberikan.

2. Uji N-Gain

Data *pretest* dan *posttest* siswa selanjutnya dihitung dengan menggunakan rumus normailized gain. Tujuannya adalah untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas IV.a SD Inpres Paccerakkang setelah menerapkan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz*. Hasil pengolahan data yang telah digunakan menunjukkan hasil belajar normalized gain atau rata-rata gain ternormalisasi siswa setelah media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz*.

Berdasarkan hasil belajar IPAS sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan yaitu penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* selanjutnya dianalisis untuk mengetahui gain (peningkatan) ternormalisasi hasil belajar IPAS dengan cara membandingkan hasil *pretest* dan hasil *posttest* yang telah diperoleh.

Tabel 4. 3 Klasifikasi gain ternormalisasi pada siswa kelas IV.a SD Inpres Paccerakkang

Nilai Gain Ternormalisasi	Kategori	frekuensi	%
$0,77 \leq g \leq 100$	Tinggi	8	28
$0,30 \leq g < 0,77$	Sedang	20	69
$0,00 < g < 0,30$	Rendah	1	3
Rata-rata gain = 0.68		29	100

Berdasarkan tabel kriteria gain diatas, menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* efektif diterapkan karena dari 29 siswa yang mengikuti *pretest-posttest*, 20 siswa yang memperoleh skor dalam kriteria sedang, 8 siswa dengan kriteria tinggi dan 1 siswa dengan

kriteria rendah. Maka dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* pada pembelajaran IPAS siswa kelas IV.a SD Inpres Paccerakkang untuk diterapkan karena hasil belajar IPAS terbukti mengalami peningkatan setelah penerapan dengan penyampaian materi yang lebih visual, interaktif, dan kompetitif, siswa lebih fokus dan bersemangat selama pembelajaran, yang berdampak langsung pada peningkatan hasil belajar mereka.

3. Data Analisis LKPD

Tabel 4. 4 Rekapitulasi hasil rata-rata nilai LKPD siswa kelas IV.a SD Inpres Paccerakkang

Rentang nilai rata-rata	Kategori	Jumlah siswa	Presentase
≥ 86	Sangat tinggi	17	54.8%
71-85	Tinggi	11	35.5%
56-70	Sedang	0	0%
41-55	Rendah	1	3,2%
≤ 40	Sangat rendah	2	6,5%

Berdasarkan hasil analisis terhadap rata-rata nilai LKPD yang diberikan kepada 29 siswa selama enam kali pertemuan, diperoleh pencapaian hasil belajar siswa dalam lima kategori tingkat penguasaan. Seperti ditunjukkan pada tabel 4.6 mayoritas siswa berada pada kategori sangat tinggi sebanyak 17 (54.8%). Selanjutnya, terdapat 11 siswa (35,5%) yang berada pada kategori tinggi. Kedua kategori ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah memperoleh hasil belajar yang melampaui KKM yang ditetapkan, yaitu 77.

Sementara itu, terdapat 1 siswa (3.2%) yang berada dalam kategori rendah dan 2 siswa (6,5%) dalam kategori sangat rendah, sedangkan kategori sedang tidak ada yang mendudukinya.

Fitur-fitur dalam *Quizizz* seperti soal berbasis konteks nyata, gambar, dan timer turut membantu siswa lebih berfokus saat belajar, serta memperkuat keterampilan berpikir kritis dalam memahami dan menerapkan materi.

B. Pembahasan

Penelitian dengan judul "Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Quizizz* terhadap hasil belajar IPAS Kelas IV SD Inpres Paccerakkang" bertujuan untuk mendeskripsikan hasil belajar IPAS siswa tanpa menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz*, mendeskripsikan hasil belajar IPAS siswa yang diajar dengan menerapkan media pembelajarsn interaktif berbasis *Quizizz*, dan menganalisis perbedaan hasil belajar IPAS siswa sebelum dan setelah diterapkannya media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz*.

Berdasarkan analisis data deskriptif yang telah dilakukan menunjukkan *Pretest* hasil belajar peserta didik kelas IV.a meannya yaitu 60.66 dengan standar deviasi 16.22 bahwa penyebaran nilai masih cukup tinggi dan hasil belajar siswa belum merata. Setelah diberikan perlakuan berupa media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz*, nilai *mean* meningkat *mean* 86,97 dengan standar deviasi menurun menjadi 7,62. Penurunan standar deviasi dan varian dari 263,16 menjadi 58,03 menunjukkan bahwa selain terjadi peningkatan nilai, juga terdapat penyamarataan pemahaman siswa terhadap materi. Penurunan varians dari 263,16 menjadi 58,03 menunjukkan bahwa nilai siswa lebih homogen dan stabil setelah pembelajaran menggunakan *Quizizz*.

Berdasarkan hasil analisis uji N-Gain terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV.a SD Inpres Paccerakkang yang diajarkan menggunakan media

pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz*, diperoleh nilai rata-rata N-Gain sebesar 0.68 yang termasuk dalam kategori sedang

Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah media visual interaktif yang dinikmati melalui indra penglihatan. Media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* merupakan salah satu media digital yang mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik. *Quizizz* adalah platform berbasis aplikasi dan website yang dapat untuk membuat kuis interaktif yang dilengkapi dengan berbagai fitur menarik seperti leaderboard, poin, dan feedback langsung. Selain fitur kuis, *Quizizz* juga menyediakan fitur *Lesson*, yaitu presentasi interaktif yang dapat disisipkan pertanyaan didalamnya. Media ini mudah diakses melalui laptop maupun handphone, sehingga mendukung fleksibilitas dalam proses pembelajaran.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Maspupah & Wulan, 2021) yang menunjukkan bahwa *Quizizz* memiliki dua fitur utama, yaitu *Lesson* dan *Quizizz*. Fitur *Lesson* digunakan untuk menyampaikan materi dengan teks, gambar, atau video, serta memberikan umpan balik seperti polling, jawaban singkat, pertanyaan terbuka, atau gambar. Sedangkan fitur *Quizizz* digunakan untuk evaluasi pembelajaran melalui kuis, yang bisa dilakukan secara langsung atau tidak langsung.

Penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat pada hasil tes peserta didik, dimana data kemampuan awal yang digunakan dalam penelitian ini adalah data dari tes awal (*pretest*) siswa sebelum diberikan perlakuan. Nilai maksimum untuk *pretest* ini diperoleh sebesar 85 dan minimum adalah 33 dan data setelah diberikan

perlakuan yaitu *posttest* diperoleh nilai maksimum 97 dan nilai minimumnya yaitu 65. Hasil *pretest-posttest* pada kelas IV.a SD Inpres Paccerakkang ini mengalami peningkatan dari segi nilai tertinggi dan nilai terendah.

Maka dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian yang dilakukan terdapat peningkatan dalam hasil belajar siswa. Seperti yang telah ditemukan dalam penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Mawaddah dkk., 2021) pada tes awal hasil belajar siswa mendapatkan skor minimum 15 dan skor maksimum 100, sementara pemberian tes akhir mendapatkan skor minimum 70 dan skor maksimum sebesar 100.

Berdasarkan hasil N-gain dalam penelitian ini menunjukkan rata-rata gain sebesar 0,68 yang termasuk dalam kategori sedang. Hasil N-gain menunjukkan bahwa mayoritas siswa (97%) mengalami peningkatan hasil belajar dengan kategori sedang hingga tinggi setelah menggunakan media pembelajaran *Quizizz*.

Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* sebagai media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Santoso, dkk (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif *Quizizz* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa SMK Negeri 2 Tebo. Hasil penelitian yang dilakukan Nurfadilah, dkk (2021) juga mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Fisika.

Dengan demikian, penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* berdampak terhadap hasil belajar siswa berdasarkan perbedaan nilai *pretest* dan *posttest* pada mata pelajaran IPAS di kelas IV.a SD Inpres Paccerakkang. Media

ini dapat dijadikan alternatif dalam proses pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan meningkatkan keterlibatan siswa.

Dampak positif penggunaan *Quizizz* tidak hanya tercermin dari hasil belajar, tetapi juga berkaitan erat dengan motivasi belajar siswa. Fitur-fitur gamifikasi seperti *point*, *leaderboard*, dan umpan balik langsung berperan penting dalam membangun suasana belajar yang kompetitif namun menyenangkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Nurfadilah, dkk (2025) unsur gamifikasi dalam media pembelajaran mampu menciptakan pengalaman belajar yang impresif, meningkatkan keterlibatan emosional siswa, serta mendorong motivasi intrinsik mereka untuk belajar secara mandiri, dengan begitu, siswa tidak hanya fokus pada nilai tetapi juga termotivasi oleh proses belajar itu sendiri.

Berdasarkan hasil-hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* memiliki dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Selama proses penelitian berlangsung, peneliti juga menanggapi masalah yang ada di lapangan.

Selama pelaksanaan penelitian di kelas IV.a SD Inpres Paccerrakkang, peneliti menghadapi beberapa kendala yang cukup menantang. Salah satu kendala utama adalah keterbatasan perangkat yang dimiliki oleh siswa, karena tidak semua siswa membawa atau memiliki hp untuk mengakses aplikasi *Quizizz*. Untuk mengatasi hal tersebut, peneliti meminjamkan ponsel pribadi dan ponsel milik orang tua peneliti kepada beberapa siswa yang tidak memiliki perangkat. Selain itu, terdapat pula siswa yang mengikuti pembelajaran dengan melihat langsung perangkat temannya secara bergantian, sehingga tetap dapat terlibat dalam proses pembelajaran berbasis *Quizizz*. Kendala lainnya adalah kondisi jaringan internet

yang tidak selalu stabil selama proses pembelajaran berlangsung. Meskipun demikian, pembelajaran tetap dilakukan secara langsung melalui aplikasi *Quizizz* yang diakses oleh siswa menggunakan perangkat masing-masing atau perangkat yang dipinjamkan. Peneliti tetap menggunakan fitur Lesson di dalam aplikasi *Quizizz*, dan siswa mengakses pembelajaran melalui kode yang telah diumumkan di setiap pertemuan.

Selain itu, pada awal pelaksanaan, beberapa siswa tampak belum terbiasa menggunakan aplikasi berbasis digital, namun hal ini dapat diatasi dengan pendampingan langsung oleh peneliti di setiap sesi pembelajaran. Seiring berjalannya waktu, siswa mulai terbiasa dan bahkan menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran.

Penelitian dapat berjalan dengan lancar dan sesuai rencana meskipun terdapat berbagai kendala teknis dan keterbatasan sarana, Hasilnya siswa menunjukkan partisipasi aktif, antusiasme, serta berdampak positif dengan hasil belajar siswa setelah penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz*.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan, dan hasil penelitian yang didasarkan pada analisis data deskriptif dan N-gain, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil belajar IPAS siswa sebelum penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* berada pada kategori rendah, dengan nilai rata-rata *pretest* 60,66
2. Hasil belajar IPAS siswa setelah penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* dengan nilai rata-rata *posttest* sebesar 86,97
3. Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz*, yang ditunjukkan oleh rata-rata N-Gain sebesar 0,68 yang berada dikategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa dari 29 siswa, sebanyak 20 siswa berada pada kategor sedang, 8 siswa pada kategori tinggi, dan 1 siswa pada kategori rendah.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dalam penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti menyarankan sebagai berikut:

1. Bagi pembaca, media *Quizizz* dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar.
2. Bagi guru, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* dapat menjadi salah satu cara yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa

3. Bagi siswa, diharapkan lebih aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung
4. Bagi peneliti, dapat menjadi salah satu referensi dalam melakukan penelitian terkait media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* untuk melihat hasil belajar siswa.



DAFTAR PUSTAKA

- Al Ikhsan, I. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Pokok Bahasan Bangun Ruang Sisi Datar untuk Kemampuan Penalaran Matematis*.
- Al Mawaddah, A. W., Hidayat, M. T., Amin, S. M., & Hartatik, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3109–3116.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1288>
- Aminatun, D., Alita, D., Rahmanto, Y., & Putra, A. D. (2022). Pelatihan Bahasa Inggris Melalui Pembelajaran Interaktif Di SMK Nurul Huda Pringsewu. *Journal of Engineering and Information Technology for Community Service*, 1(2), 66–71. <https://doi.org/10.33365/jeit-cs.v1i2.141>
- Andriani, S. (2022). Pengaruh Electronic Word of Mouth (E-Wom) Terhadap Keputusan Pembelian. *Journal Ekonomi Dan Manajemen*, 1–23.
- Anisa Fauziyah, D. (2023). INSTRUMEN TES DAN NON TES PADA PENELITIAN. *Teknik Pengumpulan Data Kuantitatif Dan Kualitatif Pada Metode Penelitian*, 2(6), 784–808.
- Annisa, R., & Erwin, E. (2021). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3660–3667. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1376>
- Arib, M. F., Rahayu, M. S., Sidorj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). Experimental Research Dalam Penelitian Pendidikan. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 5497–5511. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/8468>
- Arrahim, Rini Endah Sugiharti, H. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(2), 208–218.
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.497>

- Azzahra, M. D., & Pramudiani, P. (2022). Pengaruh Quizizz sebagai Media Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 3203–3213. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1604>
- Cecep Kustandi, D. D. (2020). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN.pdf* (1st ed.). Kencana.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Fadilah Ninik Uswatun. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN*. 13(Ii), 166–173.
- Fatah, R. P., Kisai, A. A., & Labudasari, E. (2023). Peningkatan Hasil Belajar IPAS melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) pada Siswa Kelas IV SDN 1 Cirendang Kecamatan Kuningan Kabupaten Kuningan. *El-Muhbib: Jurnal Pemikiran & Penelitian Pendidikan*, 7(1), 29–40. <https://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jil/article/view/101/117>
- Febriyanty, A. I., Suryaningsih, T., & Iska, Z. N. (2021). Pengaruh Penggunaan QUIZZZ Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar pada Pembelajaran Jarak Jauh Siswa Sekolah Dasar. *Elementar : Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 264–281. <https://doi.org/10.15408/elementar.v1i2.23811>
- Firdausia, S., Setiawan, I. P., & Maulidnawati, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Interaktif (Explicit Instruction) Terhadap Karakter Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Murid. *ALENA : Journal of Elementary Education*, 1(1), 1–14. <https://doi.org/10.59638/jee.v1i1.8>
- Henniwati, H. (2021). Efektifitas Metode Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pokok Bahasan Determinan Dan Invers Matriks Pada Siswa Kelas X Mm1 Smk Negeri 1 Kabanjahe Di Semester Genap Tahun Pelajaran 2019/2020. *Serunai : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(1), 83–88. <https://doi.org/10.37755/sjip.v7i1.424>
- Husna, A., Fauzan, F., Akram, Nasir, & Nurwahida. (2023). Pengaruh

Penggunaan Quizizz Sebagai Media Evaluasi Hasil belajar Pembelajaran Matematika Kelas X.1 SMA Negeri 6 Maros. *Jurnal Kependidikan Media*, 12(3), 165–171.

Ikke Yamalia. (2024). *Pemanfaatan media sosial sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman materi pembelajaran*. 7(1), 53–60.

Irma Sukarelawan, Toni Kus Indratno, S. M. A. (2024). *N-Gain vs Stacking* (1st ed.). Surya Cahya.

M. Andi Setiawan. (2022). *Belajar dan Pembelajaran.pdf*. Uwais Inspirasi Indonesia.

Maharani, F., Erlisnawati, & Alpusari, M. (2023). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 2(1), 1–8. <https://doi.org/10.33578/kpd.v2i1.133>

Maspupah, A., & Wulan, S. R. (2021). Peningkatan Keterlibatan Peserta Didik pada Pembelajaran Jarak Jauh dengan Menggunakan Fitur Lesson Quizizz. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 8(6), 439. <https://doi.org/10.30865/jurikom.v8i6.3761>

Meylovia, D., & Alfin Julianto. (2023). Inovasi Pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka Belajar di SDN 25 Bengkulu Selatan. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan*, 4(1), 84–91. <https://doi.org/10.69775/jpia.v4i1.128>

Mu'in. (2024). *Langkah Tepat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Video Pembelajaran* (p. 77). <https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=oB0EEQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=latihan+sepakbola+multimedia+interaktif&ots=yeGfSHgYAE&sig=BuFaehF-CANMbnbKmRp2ysq0OCQ>

Mursyidi, W. (2020). Kajian Teori Belajar Behaviorisme Dan Desain Instruksional. In *Almarhalah* (Vol. 3, Issue 1). <https://doi.org/10.38153/almarhalah.v3i1.30>

Nurfadilah, Bancong, H., Saad, R., & Fiskawarni, T. H. (2025). Direction of

Gamification in Science Education: Literature Review and Indexed Bibliography. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 24(4), 568–591. <https://doi.org/10.26803/ijlter.24.4.26>

Nurfadilah, N., Putra, D. P., & Riskawati, R. (2021). Pembelajaran Daring Melalui Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Fisika. *Jurnal Literasi Digital*, 1(2), 108–115. <https://doi.org/10.54065/jld.1.2.2021.14>

Nurlina, S. S., & Nurfadilah, S. P. (2024). Game Edukasi Quizizz Berbasis Daring Dalam Pembelajaran Fisika. *Digilibadmin.Unismuh.Ac.Id*, December. https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/33836-Full_Text.pdf

Prawesti, adi nugroho, mulyani, erna. siti, kiki, Ija, dkk. (2024). *Media Pembelajaran* (Andriyanto (ed.); 1st ed.). Lakeisha.

Putri, D. J., Angelina, S., Claudia, S., & Mujazi, R. M. (2022). *Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa di kecamatan larangan tangerang*. 9.

Rahman, N., Mayasari, A., Arifudin, O., & Wahyu Ningsih, I. (2021). Pengaruh Media Flashcard Dalam Meningkatkan Daya Ingat Siswa Pada Materi Mufrodat Bahasa Arab. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 99–106. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.296>

Rahmawati, D. Y., Wening, A. P., Sukadari, S., & Rizbudiani, A. D. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka pada Mata Pelajaran IPAS Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 2873–2879. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.5766>

Rahmawati, E., Mushafanah, Q., & Fajriyah, K. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 5 Meteseh Kecamatan Boja*. 4(24), 242–251. <https://doi.org/10.26877/ijes.v4i1.17810>

Redi Firmansyah, Kholidin, N., Pariyem, P., & Enggar Kencana Dewi, S. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa MIN. *Finger: Journal of Elementary School*, 2(2), 57–64. <https://doi.org/10.30599/finger.v2i2.658>

Rohmah, N. (2021). Media Pembelajaran Masa Kini: Aplikasi Pembuatan dan Kegunaannya. *Awwaliyah: Jurnal PGMI*, 4(2), 177–181.

<https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v4i2.771>

Santoso, J. T. B., Prabawati, A., & Octavianto, S. N. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Interaktif Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK Negeri 2 Tebo. *Business and Accounting Education Journal*, 4(3), 329–336.

<https://doi.org/10.15294/baej.v4i3.78256>

Saripaini, A. kahar, & Madaling. (2024). *Pengaruh Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas VII SMP Negeri 2 Panca Rijang Kabupaten Sidendreg Rappang*. 09(04).

septy Nurfadhillah. (2021). *Media Pembelajaran.pdf*.

[https://books.google.co.id/books?id=VJtIDwAAQBAJ&pg=PR4&dp=buku+media+pembelajaran+april+2017&hl=id&sa=X&ved=2ahUKEwjJ16Wp4czsAhVw7XMBHVxwAgsQ6AEwAHoECAMQAg#v=onepage&q=buku+media+pembelajaran\\$20april+2017&f=false](https://books.google.co.id/books?id=VJtIDwAAQBAJ&pg=PR4&dp=buku+media+pembelajaran+april+2017&hl=id&sa=X&ved=2ahUKEwjJ16Wp4czsAhVw7XMBHVxwAgsQ6AEwAHoECAMQAg#v=onepage&q=buku+media+pembelajaran$20april+2017&f=false)

Sinaga, W. T. M., Sihombing, L. N., & Napitupulu, R. P. (2024). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 1804–1812. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7486>

Solikhah, H. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019 / 2020. *Bapala: Jurnal Mahasiswa UNESA*, 7(3), 1–8.

<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/34508>

Somayana, W. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Metode PAKEM. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(03), 283–294.

<https://doi.org/10.59141/japendi.v1i03.33>

Suciati, Hajerina, Dewi, Wahyuni, N. (2022). *MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA.pdf* (A. Hapsan (ed.); 1st ed.). CV. Ruang Tentor.

Sutrisno. (2021). Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar TIK Materi Topologi

Jaringan Dengan Media Pembelajaran. In *Ahlimedia Press*.

Trygu. (2021). *Menggagas Konsep Prestasi Belajar Matematika* (Guepedia (ed.); Cetakan ke). GUEPEDIA.

<https://books.google.co.id/books?id=ZddUEAAAQBAJ>

Yandi, A., Nathania Kani Putri, A., & Syaza Kani Putri, Y. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13–24.

<https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>





Lampiran 1: Persuratan

1. Permohonan Izin Penelitian LP3M Unismuh Makassar



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**
LEMBAGA PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp. 866972 Fax (0411) 865580 Makassar 90221 e-mail: lp3m@unismuh.ac.id

Nomor : 6802/05/C.4-VIII/IV/1446/2025 25 April 2025 M
 Lamp : 1 (satu) Rangkap Proposal 27 Syawal 1446
 Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth,
 Bapak Gubernur Prov. Sul-Sel
 Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal & PTSP Provinsi Sulawesi Selatan
 di -
 Makassar

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Berdasarkan surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, nomor: 0357/FKIP/A.4-II/IV/1446/2025 tanggal 24 April 2025, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : NUR AZISAH
 No. Stambuk : 10540 1129921
 Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Jurusan : Pendidikan Guru dan Sekolah Dasar
 Pekerjaan : Mahasiswa

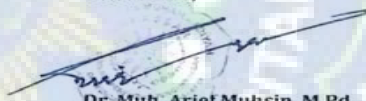
Bermaksud melaksanakan penelitian/pengumpulan data dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul :

"PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS QUIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS IV SD INPRES PACCERAKKANG"

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 28 April 2025 s/d 28 Juni 2025.

Sehubungan dengan maksud di atas, kiranya Mahasiswa tersebut diberikan izin untuk melakukan penelitian sesuai ketentuan yang berlaku.
 Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan Jazakumullahu khaeran

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Ketua LP3M,

 Dr. Muh. Ariel Muhsin, M.Pd.
 NBM-1127761

 Dipindai dengan CamScanner

2. Surat Izin Penelitian



PEMERINTAH KOTA MAKASSAR
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Jl. Jendral Ahmad Yani No. 2 Makassar 90171
Website: dpmptsp.makassar.go.id



SURAT KETERANGAN PENELITIAN Nomor: 070/5246/SKP/SB/DPMPTSP/5/2025

DASAR:

- Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2018 tentang Penerbitan Keterangan Penelitian.
- Peraturan Daerah Nomor 8 Tahun 2016 tentang Pembentukan Organisasi Perangkat Daerah
- Peraturan Walikota Nomor 4 Tahun 2023 tentang Penyelenggaraan Perizinan Berbasis Resiko, Perizinan Non Berusaha dan Non Perizinan
- Keputusan Walikota Makassar Nomor 954/503 Tahun 2023 Tentang Pendelegasian Kewenangan Perizinan Berusaha Berbasis Resiko, Perizinan Non Berusaha dan Non Perizinan yang Menjadi Kewenangan Pemerintah Daerah Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Makassar Tahun 2023
- Surat Kepala Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Sulawesi Selatan nomor 8386/S.01/P/STSP/2025, Tanggal 25 April 2025
- Rekomendasi Teknis Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Makassar nomor 5245/SKP/SB/BKBP/V/2025

Dengan Ini Menerangkan Bahwa :

Nama	: NUR AZISAH
NIM / Jurusan	: 105401129921 / Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Pekerjaan	: Mahasiswa (S1) / Universitas Muhammadiyah Makassar
Alamat	: Jl. Sultan alauddin no. 259 Makassar
Lokasi Penelitian	: Terlampir,
Waktu Penelitian	: 02 Mei 2025 - 02 Juni 2025
Tujuan	: Skripsi
Judul Penelitian	: PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS QUIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS IV SD INPRES PACCERAKKANG

Dalam melakukan kegiatan agar yang bersangkutan memenuhi ketentuan sebagai berikut:

- Surat Keterangan Penelitian ini diterbitkan untuk kepentingan penelitian yang bersangkutan selama waktu yang sudah ditentukan dalam surat keterangan ini.
- Tidak dibenarkan melakukan penelitian yang tidak sesuai / tidak ada kaitannya dengan judul dan tujuan kegiatan penelitian.
- Melaporkan hasil penelitian kepada Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Makassar melalui email bidangekososbadkesbangpolmks@gmail.com.
- Surat Keterangan Penelitian ini dicabut kembali apabila pemegangnya tidak menaati ketentuan tersebut diatas.



Ditetapkan di Makassar

Pada tanggal: 09 Mei 2025



Otentikasi secara elektronik oleh
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL
DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
KOTA MAKASSAR

HELMIY BUDIMAN, S.STP., M.M.

Lampiran 2: Modul ajar

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

IPAS SD KELAS IV

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Nama penyusun	: Nur Azisah
Nama Sekolah	: SD Inpres Pacerakkang
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
Kelas/Semester	: IV.a/2
BAB 4	: Mengubah Bentuk Energi
Topik	: A. Transformasi Energi di Sekitar Kita B. Energi yang Tersimpan C. Energi yang Bergerak
Alokasi Waktu	: 3 Pertemuan
B. Kompetensi awal	
Siswa telah mengenal konsep dasar energi dan sumber energi dalam kehidupan sehari-hari dan pernah melakukan aktivitas yang melibatkan perubahan energi, seperti: menyalakan lampu, menggunakan kipas angin, atau memasak dengan kompor gas.	
C. Profil Pelajar Pancasila	
1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia 2. Berkebinekaan global 3. Bergotong royong 4. Mandiri 5. Bernalar kritis 6. Kreatif	
D. Sarana dan Prasarana	
1. Perangkat elektronik 2. Wifi 3. Ruang kelas 4. Papan tulis 5. Media pembelajaran 6. LKPD	
E. Peserta didik	
28 orang	
F. Model pembelajaran	
Model pembelajaran: Problem Based Learning	
Metode pembelajaran: diskusi	
KOMPENEN INTI	
A. Tujuan Pembelajaran	
Setelah mengikuti pembelajaran ini, siswa mampu:	
1. Mengidentifikasi ragam transformasi energi pada kehidupan sehari-hari 2. Mengidentifikasi macam-macam energi potensial	

3. Mengidentifikasi macam-macam bentuk energi yang termasuk dalam energi kinetik
4. Menjelaskan proses perubahan energi dari satu bentuk ke bentuk lainnya
5. Menjelaskan konsep energi yang tersimpan dan energi yang bergerak
6. Mengidentifikasi manfaat transformasi energi, energi yang tersimpan, dan energi yang bergerak dalam kehidupan sehari-hari
7. Meningkatkan hasil belajar siswa berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* melalui model pembelajaran problem based learning dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz*

B. Capaian Pembelajaran

Siswa mampu memahami dan menerapkan konsep perubahan energi, mengidentifikasi berbagai bentuk energi dan proses transformasinya, serta menunjukkan peningkatan hasil belajar melalui *Quizizz*

C. Alur Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mengidentifikasi ragam transformasi energi dalam kehidupan sehari-hari
2. Siswa mengidentifikasi macam-macam energi potensial dalam kehidupan sehari-hari
3. Siswa mengidentifikasi macam-macam bentuk energi yang termasuk dalam energi kinetik
4. Siswa menjelaskan proses perubahan energi dari satu bentuk ke bentuk lainnya
5. Siswa menjelaskan konsep energi yang tersimpan dan energi yang bergerak
6. Siswa mengidentifikasi manfaat transformasi energi, energi yang tersimpan, dan energi yang bergerak dalam kehidupan sehari-hari
7. Siswa menunjukkan peningkatan hasil belajar berdasarkan *pretest* dan *posttest* melalui model pembelajaran PBL dengan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz*

D. Pemahaman Bermakna

Siswa memahami perubahan bentuk energi terjadi dalam berbagai aktivitas sehari-hari dan berperan penting dalam kehidupan manusia. Energi dapat tersimpan dalam berbagai bentuk, seperti energi kimia dalam makanan atau baterai, serta dapat bergerak dalam bentuk energi kinetik dan listrik. Memahami proses transformasi energi membantu siswa mengenali manfaat dan dampaknya dalam kehidupan, serta menggunakannya secara bijak untuk keberlanjutan lingkungan dan teknologi.

E. Pertanyaan pemantik

Pertemuan 1: Transformasi energi di sekitar kita

1. Coba kalian menggosokkan kedua telapak tangan kalian dan setelah beberapa saat, apa kalian merasakan telapak tangan kalian terasa hangat.

Pertanyaan: menurut kalian, mengapa telapak tangan kita bisa hangat setelah di gosokkan?

Jawaban: karena saat kita menggosokkan kedua telapak tangan kita terjadi gesekan antara kedua telapak tangan kita. Gesekan ini mengubah energi gerak menjadi energi panas.

2. Saat sudah malam, kalian mengantuk dan ingin tidur jadi kalian ke kamar masing-masing tetapi kamar kalian gelap, jadi kalian menekan saklar dan

tiba-tiba ruangan menjadi terang. Apakah kalian penasaran bagaimana bisa lampu bisa menyala dengan cepat setelah saklar ditekan?

Pertanyaan: dari mana lampu mendapatkan energi untuk menyala?

Jawaban: lampu mendapatkan energi listrik saat saklar ditekan, aliran listrik mengalir ke lampu dan mengubah energi listrik menjadi energi cahaya.

Pertemuan 2: energi yang tersimpan

1. Siti ingin menonton upin-ipin. Ia mengambil remote dan menekan tombolnya, tetapi tv tidak menyala. Setelah dicek, ternyata baterainya tidak ada.

Pertanyaan: mengapa remote Tv bisa bekerja saat ada baterai, tetapi tidak bisa saat tidak ada baterainya?

Jawaban: baterai menyimpan energi listrik. Jadi ketika remote tidak ada baterainya maka remote tidak mempunyai energi.

Pertemuan 3: energi yang bergerak

1. Ayu sedang bermain balon, ia meniup balon sampai besar lalu melepaskannya tanpa mengikat balon tersebut. Balon langsung terbang ke segala arah sebelum akhirnya jatuh ke lantai.

Pertanyaan: mengapa balon bisa terbang setelah dilepas?

Jawaban: udara didalam balon keluar dengan cepat, mendorong balon ke arah yang berlawanan. Ini adalah contoh bagaimana energi udara diubah menjadi energi gerak

F. Kegiatan Pembelajaran

1. Pertemuan pertama: transformasi energi di sekitar kita
2. Pertemuan kedua: energi yang tersimpan
3. Pertemuan ketiga: energi yang bergerak

G. Langkah-langkah Pembelajaran

Pertemuan 1: Transformasi Energi di Sekitar Kita

1. Pendahuluan (15 menit)
 - a. **Orientasi terhadap Masalah:**
 - 1) Guru masuk kelas dengan senyuman dan menyapa siswa dengan salam
 - 2) Guru meminta salah satu siswa memimpin doa dan diikuti oleh siswa lainnya
 - 3) Guru mengecek kehadiran siswa
 - 4) Guru menanyakan kabar siswa dan membangun suasana kelas yang nyaman
 - 5) Ice breaking biar siswa semangat memulai pembelajaran
 - 6) Guru menyuruh seluruh siswa menggosokkan tangan hingga hangat
 - 7) Guru mengajukan pertanyaan pemantik dengan fenomena tersebut
2. Kegiatan inti (50 menit)
 - a. **Organisasi pembelajaran (10 menit)**
 - 1) Guru menjelaskan bahwa siswa akan bekerja dalam kelompok untuk mencari tahu berbagai bentuk transformasi energi
 - 2) Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok dan membagikan LKPD yang berisi pertanyaan tentang transformasi energi
 - 3) Dalam LKPD tersebut ada 7 soal dan masing-masing anggota kelompok mengerjakan 1 soal

- 4) Guru mengawasi diskusi, memberikan arahan, dan meluruskan jika ada yang kurang tepat
 - b. Penyidikan mandiri (25 menit)**
 - 1) Siswa mengakses Lesson di *Quizizz* yang berisi: penjelasan tentang berbagai bentuk energi dan proses transformasinya
 - 2) Kuis singkat untuk menguji pemahaman siswa
 - 3) Istirahat sebentar dan menyanyikan lagu edukasi sebelum memulai langkah selanjutnya
 - c. Pengembangan dan Penyajian hasil (15 menit)**
 - 1) Siswa mengerjakan LKPD di kelompoknya masing-masing
 - 2) Siswa mempresentasikan hasil diskusi mereka di depan kelas
 - 3) Guru memberikan umpan balik dan meluruskan konsep yang kurang tepat
 3. Penutup (5 menit)
 - a. Analisis dan evaluasi pemecahan masalah (5 menit)**
 - 1) Guru dan siswa Bersama-sama menyimpulkan konsep energi yang bergerak
 - 2) Siswa merefleksikan bagaimana perubahan energi memengaruhi kehidupan mereka
 - 3) Penutupan dengan doa dan apresiasi terhadap keaktifan siswa
- Pertemuan ke-2: Energi yang Tersimpan**
1. Pendahuluan (15 menit)
 - a. Orientasi terhadap Masalah**
 - 1) Guru masuk kelas dengan senyuman dan menyapa siswa dengan salam
 - 2) Guru meminta salah satu siswa memimpin doa dan diikuti oleh siswa lainnya
 - 3) Guru mengecek kehadiran siswa
 - 4) Guru menanyakan kabar siswa dan membangun suasana kelas yang nyaman
 - 5) Ice breaking agar siswa semangat memulai pembelajaran
 - 6) Guru melakukan review singkat materi pertemuan sebelumnya tentang transformasi energi di sekitar kita
 - 7) Guru menunjukkan dua remote Tv, satu dengan baterai dan satunya tanpa baterai
 - 8) Guru mengajukan pertanyaan pemantik: mengapa remote bisa bekerja saat ada baterai, tetapi tidak bisa saat tidak ada baterainya?
 2. Kegiatan inti (50 menit)
 - a. Organisasi pembelajaran (10 menit)**
 - 1) Guru menjelaskan bahwa siswa akan bekerja dalam kelompok yang sama seperti pertemuan sebelumnya untuk memahami konsep energi yang tersimpan
 - 2) Guru membagikan LKPD yang berisi pertanyaan tentang energi yang tersimpan tetapi jangan dikerjakan dulu
 - 3) Dalam LKPD tersebut ada 7 nomor, dan masing-masing anggota kelompok mengerjakan 1 nomor
 - 4) Guru mengawasi diskusi, memberikan arahan dan meluruskan jika ada yang kurang tepat

b. Penyidikan Mandiri (25 menit)

- 1) Siswa mengakses lesson di *Quizizz* Yang berisi penjelasan tentang energi yang tersimpan
- 2) Setiap ada kuis didalam lesson tersebut siswa menjawab
- 3) Dalam slide tersbut ada eksperimen kecil dengan menghidupkan senter menggunakan baterai dan mencoba tanpa baterai lalu catat di kertas selembaran
- 4) Setelah siswa mengakses Lesson di *Quizizz*, siswa menyanyikan lagu edukasi sebelum memulai langkah selanjutnya

c. Pengembangan dan penyajian hasil (15 menit)

- 1) Siswa mengerjakan LKPD di kelompoknya masing-masing
- 2) Siswa mempresentasikan hasil LKPD nya dan eksperimen meyalakan senter
- 3) Guru memberikan umpan balik dan meluruskan kosep yang kurang tepat

3. Penutup (5 menit)

a. Analisis dan Evaluasi Pemecahan Masalah (5 menit)

- 1) Guru dan siswa Bersama-sama menyimpulkan konsep energi yang tersimpan
- 2) Siswa merefleksikan bagaimana energi yang tersimpan berperan dalam kehidupan sehari-hari
- 3) Penutupan dengan doa dan apresiasi terhadap keakifan siswa

Pertemuan ke-3: Energi yang Bergerak

1. Pendahuluan (15 menit)

a. Orientasi terhadap Masalah

- 1) Guru masuk kelas dengan senyuman dan menyapa siswa dengan salam
- 2) Guru meminta salah satu siswa memimpin doa dan diikuti oleh siswa lainnya
- 3) Guru mengecek kehadiran siswa
- 4) Guru menanyakan kabar siswa dan membangun suasana kelas yang nyaman
- 5) Ice breaking agar siswa semangat memulai pembelajaran
- 6) Guru melakukan review singkat materi pertemuan sebelumnya tentang energi yang tersimpan
- 7) Guru menyuruh salah satu siswa meniup balon dan melepaskannya untuk menunjukkan energi yang bergerak
- 8) Guru mengajukan pertanyaan pemantik: mengapa balon bisa terbang setelah dilepas?

2. Kegiatan inti (50 menit)

a. Organisasi Pembelajaran (10 menit)

- 1) Guru menjelaskan bahwa siswa akan bekerja dalam kelompok yang sama lagi
- 2) Guru membagikan LKPD yang berisi pertanyaan tentang energi yang bergerak
- 3) Dalam LKPD tersebut ada 7 nomor dan masing anggota kelompok mengerjakan 1 nomor soal
- 4) Guru mengawasi diskusi, memberikan arahan, dan meluruskan jika

ada yang kurang tepat

b. Penyidikan Mandiri (25 menit)

- 1) Siswa mengakses Lesson di *Quizizz* yang berisi penjelasan tentang energi yang bergerak
- 2) Siswa akan menjawab kuis singkat yang ada di lesson tersebut
- 3) Salah satu slide tersebut ada kegiatan percobaan dengan mobil mainan bertenaga pegas untuk melihat bagaimana energi tersimpan diubah menjadi energi gerak
- 4) Siswa mencatat hasil percobaan tersebut dan bagaimana energi dapat berpindah dari satu bentuk ke bentuk lainnya
- 5) Setelah itu siswa istirahatkan otak dan menyanyikan lagu edukasi sebelum memulai langkah selanjutnya

c. Pengembangan dan Penyajian Hasil (15 menit)

- 1) Siswa mengerjakan LKPD di kelompoknya masing-masing
- 2) Siswa mempresentasikan hasil LKPD nya dan hasil percobaan tadi
- 3) Guru memberikan umpan balik dan meluruskan konsep yang tepat

3. Penutup (5 menit)

- 1) Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan konsep energi yang bergerak
- 2) Siswa merefleksikan bagaimana energi yang bergerak mempengaruhi kehidupan sehari-hari
- 3) Penutupan dengan doa dan apresiasi terhadap keaktifan siswa.

Refleksi Pendidik

1. Apakah *Quizizz* berjalan lancar dan mudah digunakan oleh siswa?
2. Apakah siswa lebih aktif dalam diskusi dan eksplorasi materi?
3. Bagaimana peningkatan skor dari *pretest* ke *posttest*?
4. Apa yang bisa diperbaiki untuk pembelajaran berikutnya?

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Nama Penyusun	: Nur Azisah
Nama Sekolah	: SD Inpres Paccerrakkang
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
Kelas/Semester	: IV.a/2
BAB 6	: Indonesia Kaya Budaya
Topik	: A. Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku B. Kekayaan Budaya Indonesia C. Manfaat Keberagaman dan Melestarikan Keberagaman Budaya
Alokasi Waktu	: 3 Pertemuan
B. Kompetensi Awal	
Siswa telah mengenal berbagai bentuk kegiatan masyarakat di lingkungan sekitar, seperti kebiasaan, pakaian adat, makanan khas, dan upacara adat. Siswa juga sudah terbiasa berinteraksi dengan teman-teman dari latar belakang budaya yang berbeda	
C. Profil Pelajar Pancasila	
1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia 2. Berkebinekaan global 3. Bergotong royong 4. Mandiri 5. Bernalar kritis, dan 6. Kreatif	
D. Sarana dan Prasarana	
1. Perangkat elektronik 2. Wifi 3. Ruang kelas 4. Papan tulis 5. Media pembelajaran 6. LKPD	
E. Peserta didik	
28 orang	
F. Model Pembelajaran	
Model pembelajaran: Discovery Learning	
Metode Pembelajaran: Diskusi	
KOMPETENSI INTI	
A. Tujuan Pembelajaran	
Setelah mengikuti pembelajaran ini, siswa mampu:	
1. Mengidentifikasi keunikan kebiasaan masyarakat di sekitar tempat tinggalnya	

2. Menyebutkan beragam budaya yang ada di Indonesia
3. Menjelaskan manfaat dari keberagaman budaya di Indonesia
4. Menunjukkan sikap menghargai dan menjaga keberagaman budaya
5. Menyampaikan hasil pengamatan atau wawancara tentang budaya lokal
6. Meningkatkan hasil belajar berdasarkan *pretest* dan *posttest* melalui penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz

B. Capaian Pembelajaran

Siswa mampu memahami dan menjelaskan bentuk keberagaman budaya di Indonesia, mengidentifikasi keunikan masyarakat sekitar, serta menunjukkan peningkatan hasil belajar melalui kegiatan eksplorasi budaya dan penggunaan Quizizz

C. Alur Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mengamati dan menjelaskan keunikan kebiasaan masyarakat sekitar
2. Siswa mengidentifikasi berbagai bentuk budaya di Indonesia (pakaian, tarian, rumah adat, dll)
3. Siswa memahami pentingnya melestarikan budaya
4. Siswa menunjukkan sikap menghargai perbedaan budaya
5. Siswa menunjukkan hasil belajar melalui *pretest* dan *posttest* dengan Quizizz

D. Pemahaman Bermakna

Indonesia memiliki banyak budaya yang unik dan menarik. Setiap daerah memiliki kebiasaan, makanan, dan tradisi yang berbeda-beda. Keberagaman ini adalah kekayaan bangsa yang harus dijaga dan dilestarikan bersama. Dengan memahami budaya sekitar, siswa belajar untuk hidup rukun, saling menghargai, dan bangga menjadi bagian dari Indonesia

E. Pertanyaan Pemantik

Pertemuan 1: Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku

Kasus: Rina dan Dina berteman tetapi Rina orang Makassar dan Dina orang Jawa. Saat lebaran keluarga Rina makan buras dan ayam, sementara Rina bersiara ke rumah Dina saat lebaran makannya ketupat dan opor.

Soal: Rina bingung dan bertanya kepada ibu Dina, mengapa makanan hari raya lebaran membuat ketupat dan opor, kenapa berbeda dengan saya yang tiap lebaran ibu saya masak buras.

Jawaban: karena setiap daerah punya budaya dan kebiasaan sendiri dalam merayakan hari besar seperti lebaran. Rina kan asli orang Bugis-Makassar sudah biasa membuat buras yang dari beras dimasak dengan santan dan dibungkus daun pisang. Sementara keluarganya Dina orang Jawa berarti beda budaya Bugis-Makassar dan Jawa. Ketupat punya makna khusus sebagai simbol lebaran dan sudah jadi bagian dari budaya.

Pertemuan 2: Kekayaan Budaya Indonesia

Soal: setiap rumah adat punya bentuk dan cara membangun yang berbeda-beda. Menurut kalian, mengapa rumah adat di Indonesia bisa berbeda-

beda?

Jawab: rumah adat berbeda-beda karena dipengaruhi oleh lingkungan, bahan yang tersedia, dan kebiasaan masyarakat di daerah tersebut. Misalnya rumah adat dari daerah yang banyak pohonnya mungkin terbuat dari kayu contohnya: rumah adat tongkonan dari daerah toraja (sulawesi selatan), sementara rumah adat dari daerah pantai bisa terbuat dari bambu atau bahan lainnya, contohnya: rumah adat banua tadaa dari daerah pulau buton (sulawesi tenggara)

Pertemuan 3: Manfaat Keberagaman dan Melestarikan Keberagaman Budaya

Kasus: udah mau 17 agustus kan. Bayangkan pas acara 17 agustus di sekolah, setiap kelas diminta menampilkan tarian daerah. Tapi semua kelas hanya menampilkan tarian yang sama.

Pertanyaan: Menurut kalian, apa yang akan kalian rasakan? Lebih seru atau justru kurang seru? Kenapa ya?

Jawaban: kalau semua kelas menampilkan tarian yang sama, acaranya jadi kurang seru dan membosankan. Tapi kalau setiap kelas menampilkan tarian dari daerah yang berbeda-beda, acaranya jadi lebih menarik dan kita bisa belajar budaya dari berbagai daerah di Indonesia. Keberagaman bikin acara lebih berwarna dan menyenangkan.

F. Kegiatan Pembelajaran

1. Pertemuan pertama: Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku
2. Kekayaan Budaya Indonesia
3. Manfaat Keberagaman dan Melestarikan Keberagaman Budaya

G. Langkah-langkah Pembelajaran

Pertemuan 1: Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku

1. Pendahuluan (15 menit)
 - a. Guru masuk kelas dengan senyuman dan menyapa siswa dengan salam
 - b. Guru meminta salah satu siswa memimpin doa dan diikuti oleh siswa lainnya
 - c. Guru mengecek kehadiran siswa
 - d. Guru menanyakan kabar siswa dan membangun suasana kelas yang nyaman
 - e. Ice breaking agar siswa semangat memulai pembelajaran
 - f. Guru menunjukkan gambar tentang kebiasaan unik dari beberapa daerah
 - g. Guru mengajukan pertanyaan pemantik
2. Kegiatan inti (50 menit)

Stimulation (Pemberian Rangsangan)

- a. Guru memberi pengantar: "hari ini kita akan menjelajahi budaya Indonesia dengan cara yang menyenangkan yaitu melalui media *Quizizz*
- b. Siswa membuka hp dan mengakses melalui kode yang dibagikan guru
- c. Guru memandu siswa menelusuri Lesson

Problem Statement (Identifikasi Masalah)

Setelah belajar menggunakan *Quizizz*, guru bertanya:

- a. Apa saja budaya yang kalian lihat tadi?
- b. Kenapa setiap daerah punya kebiasaan sendiri-sendiri?
- c. Menurut kalian, apa manfaat dari semua keberagaman itu?

Data Collection (Pengumpulan Data)

- a. Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok
- b. Masing-masing kelompok menerima LKPD
- c. Siswa berdiskusi dan mencatat jawaban di LKPD berdasarkan pengetahuan dari Lesson Quiziz dan diskusi kelompok.

Data Processing (Pengolahan Data)

Setiap kelompok menyusun hasil diskusinya menjadi poin-poin yang akan di presentasikan

Verification (pembuktian)

Salah satu perwakilan kelompok melakukan presentasi singkat hasil diskusi

Generalize (Penarikan Kesimpulan)

Guru dan siswa menyimpulkan bersama:

"Budaya Indonesia sangat beragam dan unik. Dengan mengenal budaya, kita bisa saling menghargai dan menjaga kebersamaan

3. Penutup (5menit)

- a. Refleksi: "apa budaya yang paling menarik buat kalian
- b. Penutupan dengan doa dan apresiasi terhadap keaktifan siswa

Pertemuan 2: Kekayaan Budaya Indonesia

1. Pendahuluan (15 menit)

- a. Guru menyapa siswa dengan senyuman
- b. Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin doa belajar dan di ikuti oleh siswa lainnya
- c. Guru mengecek kehadiran siswa
- d. Guru menanyakan kabar siswa dan membangun suasana kelas yang nyaman
- e. Guru melakukan Ice breaking singkat
- f. Guru menunjukkan gambar untuk rasa ingin tahu siswa
- g. Guru mengajukan pertanyaan pemantik

2. Kegiatan Inti (50 menit)

Stimulation (pemberian rangsangan)

- a. Guru membagikan kode akses untuk membuka fitur lesson *Quizizz*
- b. Siswa mengakses lesson yang berisi materi dan kuis singkat
- c. Guru membimbing siswa untuk mengamati dan memahami konten dalam *Quizizz* secara mandiri dan aktif

Problem Statement (Identifikasi masalah)

Guru mengajak siswa mengidentifikasi masalah dari materi

- a. Kira-kira ini yah, kita kan tinggal dimakassar, apa kita punya kebiasaan

yang sama tidak dengan orang papua? Emangnya kebiasaan di papua apa yah?

Data Collection (Pengumpulan Data)

- a. Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok sama dengan kelompok kemarin
- b. Masing-masing kelompok mendapatkan LKPD

Data Processing (Pengolahan Data)

Kelompok menyiapkan jawaban untuk di presentasikan

Verification (Pembuktian)

Masing-masing perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusinya

Kelompok lain memberikan pertanyaan

Generalization (Penarikan Kesimpulan)

Guru dan siswa menarik kesimpulan bersama;

”Keberagaman budaya adalah kekayaan bangsa yang harus dijaga dan sikap menghargai budaya orang lain adalah bentuk cinta tanah air”

3. Penutup (5 menit)

- a. Guru memberikan tugas rumah:
Tuliskan budaya daerah favorit kalian (makanan, rumah, pakaian, atau tarian) dan tulis alasannya mengapa kamu pilih daerah tersebut. Sertakan gambarnya
- b. Mengapresiasi terhadap keaktifan siswa dan penutupan dengan membaca doa

Pertemuan 3: Manfaat Keberagaman dan Melestarikan Keberagaman Budaya

1. Pendahuluan (10 menit)

- a. Guru menyapa siswa dengan senyuman
- b. Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin doa belajar dan di ikuti oleh siswa lainnya
- c. Guru mengecek kehadiran siswa
- d. Guru menanyakan kabar siswa dan membangun suasana kelas yang nyaman
- e. Guru melakukan Ice breaking singkat
- f. Guru membrikan pertanyaan pemantik

2. Kegiatan inti (50 menit)

Stimulation (Pemberian Rangsangan)

- a. Guru membagikan kode akses untuk membuka fitur lesson *Quizizz*
- b. Siswa mengakses lesson yang berisi materi dan kuis singkat
- c. Guru membimbing siswa untuk mengamati dan memahami konten dalam *Quizizz* secara mandiri dan aktif

Problem Statement (Identifikasi Masalah)

Setelah belajar tadi dari *Quizizz* fitur Lesson, guru mengajak siswa merenung:

- a. Apa yang terjadi kalau kita tidak menghargai budaya orang lain?
- b. Kenapa kita perlu tahu budaya dari tempat lain juga, bukan Cuma budaya kita sendiri?

Data Collection (Pengumpulan Data)

- a. Siswa dibagi ke dalam kelompok seperti kemarin
- b. Masing-masing siswa menampilkan tugas rumah mereka
- c. Dalam kelompok, siswa saling berbagi cerita dari tugas rumah mereka

Data processing (pengolahan data)

tiap kelompok menyusun hasil diskusi menjadi:

- a. Ringkasan manfaat keberagaman budaya
- b. Ide kreatif pelestarian budaya (misalnya: membuat acara hari budaya, lomba budaya antar kelas, dll)
- c. Menyiapkan presentasi dan semua anggota kelompok naik

Verification (Pembuktian)

- a. Kelompok mempresentasikan di depan kelas
- b. Kelompok lain memberikan pertanyaan/komentar dan mengapresiasi

Generalization (Penarikan Kesimpulan)

Guru dan bisa siswa bersama menyimpulkan:

- a. Keberagaman budaya membuat hidup kita lebih kaya dan berwarna

3. Penutup (10 menit)

- a. Guru mengapresiasi atas hal kerja siswa selama 3 pertemuan.
- b. Guru menutup pelajaran dengan pesan moral dan doa:
Cintai budayamu, kenali budayanya, dan jaga budayanya

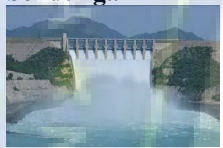
Refleksi Pendidik

1. Apakah *Quizizz* berjalan lancar dan mudah digunakan oleh siswa?
2. Apakah siswa lebih aktif dalam diskusi?
3. Bagaimana peningkatan skor dari *pretest* ke *posttest*?

Lampiran 3: Instrumen Soal dan Kunci Jawaban *Pretest-Posttest*

No	Tujuan Pembelajaran	Indikator	Soal	Pilihan jawaban	Tingkat kognitif
1.	Mengidentifikasi ragam transformasi energi dalam kehidupan sehari-hari	Menjelaskan contoh perubahan energi di sekitar	Rina merasa kedinginan di pagi hari dan memutuskan untuk menggosokkan kedua tangannya. Setelah beberapa saat, ia merasakan hangat. Apa yang menyebabkan tangannya menjadi hangat?	a. Udara disekitarnya menjadi lebih panas b. Gesekan antara tangan yang menghasilkan energi panas c. Panas berasal dari dalam tubuh d. Udara mengalir ke telapak tangan	C2 memahami
2.	Menjelaskan proses perubahan energi dari satu bentuk ke bentuk lainnya	Mengidentifikasi sumber energi dan perubahan bentuknya	Budi menekan saklar lampu di rumahnya, dan lampu langsung menyala. Perubahan energi apa yang terjadi pada peristiwa ini?	a. Energi listrik menjadi energi cahaya b. Energi gerak menjadi energi panas c. Energi cahaya menjadi energi listrik d. Energi kimia menjadi energi gerak	C2 memahami
3	Menyebutkan keunikan kebiasaan masyarakat sekitar	Mengidentifikasi kebiasaan masyarakat dari daerah tertentu	Pada hari raya idul fitri, apakah menu masakan utama masyarakat makassar?	a. Ketupat b. Buras c. Rendang d. Gudeg	C1 mengingat
4	Mengidentifikasi budaya lokal	Memahami kebiasaan antar daerah	Rina makan buras, sedangkan Dina makan ketupat saat lebaran. Hal ini menunjukkan bahwa...	a. Mereka tidak rukun b. Mereka berbeda ekonomi c. Mereka berbeda budaya d. Mereka tidak saling kenal	C2 memahami
5	Mengidentifikasi ragam transformasi energi pada kehidupan sehari-hari	Menyebutkan alat yang menggunakan energi listrik	Sumber energi utama yang digunakan di rumah adalah... Jawab: b. Listrik	 a.  b.  c. d.	C1 mengingat
6	Menyebutkan budaya indonesia	Memahami perbedaan pakaian adat	Mengapa pakaian adat di setiap daerah berbeda-beda?	a. Karena warna kesukaan berbeda b. Karena cuaca dan budaya berbeda	C2 memahami

				c. Karena ukuran tubuh berbeda d. Karena jumlah penduduk berbeda	
7	Menjelaskan kekayaan budaya Indonesia	Menghubungkan budaya dengan lokasi geografis	Rumah adat dari daerah pantai biasanya terbuat dari...	a. Kayu keras b. Batu bata c. Bambu d. Semen	C2 memahami
8	Mengidentifikasi macam-macam energi kinetik dalam kehidupan sehari-hari	Menerapkan konsep energi kinetik dalam kejadian sehari-hari	Ani sedang bermain perosotan di taman. Energi apa yang terjadi ketika ani meluncur ke bawah?	a. Energi potensial berubah menjadi energi kinetik b. Energi kimia berubah menjadi energi panas c. Energi listrik berubah menjadi energi bunyi d. Energi cahaya berubah menjadi energi listrik	C3 Menerapkan
9	Menyebutkan budaya Indonesia	Mengingat contoh rumah adat Indonesia	Rumah adat tompkonan berasal dari daerah mana?	a. Bali b. Toraja c. Jawa d. Papua	C1 mengingat
10	Menyebutkan manfaat keberagaman budaya	Menyebutkan satu manfaat dari keberagaman	Keberagaman budaya di Indonesia membuat kita...	a. Bermusuhan b. Tidak saling mengenal c. Mudah bertengkar d. Saling menghargai	C1 mengingat
11	Mengidentifikasi ragam transformasi energi dalam kehidupan sehari-hari	Menjelaskan contoh perubahan energi dalam kehidupan sehari-hari	Siti sedang mengisi daya ponselnya menggunakan charger. Setelah beberapa saat, ia merasakan charger menjadi hangat. Mengapa hal ini bisa terjadi?	a. Energi listrik berubah menjadi energi cahaya b. Energi listrik berubah menjadi energi bunyi c. Energi listrik diubah menjadi energi panas pada charger d. Tenaga listrik hilang tanpa perubahan	C2 memahami
12	Menjelaskan proses perubahan energi dari satu bentuk ke bentuk lainnya	Mengidentifikasi perubahan energi dari sumbernya	Dodi bermain diluar rumah dan melihat kincir angin sedang bergerak. Apa bentuk perubahan energi yang terjadi pada kincir angin?	a. Energi angin menjadi energi gerak b. Energi listrik menjadi energi panas c. Energi kimia menjadi energi gerak d. Energi gerak menjadi energi listrik	C2 memahami
13.	Menjelaskan manfaat keberagaman	Menjelaskan pentingnya memahami budaya daerah lain	Mengapa pemahaman terhadap budaya dari berbagai daerah penting untuk diketahui, bukan hanya	a. Agar bisa meniru semua budaya b. Agar bisa membandingkan c. Agar bisa menghargai dan	C2 memahami

			budaya kita sendiri?	hidup rukun d. Agar bisa menolak budaya asing	
14.	Mengidentifikasi macam-macam energi potensial dalam kehidupan sehari-hari	Memberikan contoh energi potensial dalam kehidupan sehari-hari	Beikut ini yang merupakan contoh energi potensial, ditunjukkan pada gambar... Jawab: d. Air yang tertampung di bendungan	a. Kipas angin yang menyala  b. Mobil yang sedang berjalan  c. Lampu menyala yang  d. Air yang tertampung di bendungan 	C1 mengingat
15.	Menunjukkan sikap menghargai keberagaman	Menentukan sikap yang tepat	Saat temanmu menari tarian daerah berbeda denganmu, sikapmu sebaiknya...	a. Menertawakannya b. Menyuruh ganti tarian c. Menghargai dan mendukung d. Tidak peduli	C2 memahami
16	Menunjukkan sikap menghargai budaya	Menerapkan sikap menghargai dalam kegiatan sekolah	Saat sekolahmu mengadakan hari budaya dan kamu diminta pakai baju adat lain, kamu akan...?	a. Menolak karena bukan budaya sendiri b. Memakai dengan bangga dan belajar budaya tersebut c. Marah karena tidak suka d. Pulang saja	C3 menerapkan
17	Melestarikan keberagaman budaya	Menerapkan kegiatan pelestarian budaya	Salah satu cara yang dapat dilakukan siswa untuk melestarikan budaya daerah di lingkungan sekolah adalah...	a. Menonton video budaya dari luar negeri setiap hari b. Membeli pakaian adat hanya untuk dipajang di rumah c. Menampilkan tarian tradisional	C3 menerapkan

				saat acara sekolah d. Menyimpan alat musik tradisional tanpa digunakan	
18	Menjelaskan konsep energi yang tersimpan dan energi yang bergerak	Memahami perbedaan energi yang tersimpan dan energi yang bergerak	Apa perbedaan utama antara energi potensial dan energi kinetik?	a. Energi potensial selalu besar dari energi kinetik b. Energi potensial adalah energi yang tersimpan karena posisi atau kondisi suatu benda, sedangkan energi kinetik adalah energi benda yang bergerak c. Energi kinetik tidak bisa berubah menjadi energi lain d. Energi potensial selalu ada bersama energi kinetik	C2 memahami
19	Mengidentifikasi manfaat transformasi energi dalam kehidupan sehari-hari	Menerapkan pemahaman tentang perubahan energi untuk menyelesaikan masalah sederhana	Kamu melihat temanmu menyalakan kipas angin menggunakan kabel yang rusak, lalu kipas tidak berputar. solusi untuk kipas bisa berfungsi kembali adalah...	a. Menyemprot kipas dengan air agar dingin b. Mengganti kabel rusak agar energi listrik bisa mengalir c. Memukul kipas agar bergerak d. Mengisi baterai kipas dengan air	C3 menerapkan
20	Menjelaskan budaya Indonesia	Menghubungkan budaya dengan identitas bangsa	Mengapa kita harus bangga dengan budaya Indonesia?	a. Karena budaya luar tidak bagus b. Karena budaya hanya untuk orang tua c. Karena budaya mencerminkan jati diri bangsa d. Karena budaya bisa dijual	C2 memahami
21	Menjelaskan proses perubahan energi dari satu bentuk ke bentuk lainnya	Mengidentifikasi perubahan energi yang terjadi pada jam dinding baterai	Jam dinding yang menggunakan baterai mengalami perubahan energi dari...	a. energi listrik menjadi energi cahaya b. energi kimia menjadi listrik, menjadi energi gerak c. energi gerak menjadi energi panas d. energi panas menjadi energi listrik	C2 memahami

22	Mengidentifikasi ragam transformasi energi dalam kehidupan sehari-hari	Menyebutkan perubahan energi pada panel surya	Perhatikan gambar dibawah ini! Panel surya mengubah energi matahari menjadi... 	a. energi panas b. energi kimia c. energi listrik d. energi gerak	C1 mengingat
23	Menjelaskan konsep energi yang tersimpan dan energi yang bergerak	Menerapkan konsep energi potensial dan kinetik dalam kegiatan sehari-hari	Aldi berdiri di papan lompat setinggi 3 meter saat pelajaran olahraga. Ia bersiap-siap melompat ke dalam kolam. Sebelum ia melompat, energi apa yang paling besar terdapat pada tubuh Aldi dan mengapa?	a. Energi panas, karena suhu tubuhnya meningkat b. Energi kinetik, karena ia sedang bergerak c. Energi potensial, karena posisinya di tempat tinggi d. Energi bunyi, karena ia mendengar teriakan teman-temannya	C3 menerapkan
24	Menjelaskan keberagaman	Menjelaskan akibat tidak menghargai budaya	Jika kita tidak menghargai budaya orang lain, maka...	a. Hubungan jadi rukun b. Tidak terjadi masalah c. Semua budaya menjadi satu d. Bisa terjadi konflik	C2 memahami
25	Menjelaskan manfaat keberagaman	Menjelaskan manfaat dari keragaman tarian daerah	Saat setiap kelas menampilkan tarian daerah yang berbeda, maka acara akan terasa...	a. berwarna dan menarik b. Menegangkan c. membosankan d. Sepi	C2 memahami
26	Menjelaskan pelestarian budaya	Menjelaskan cara melestarikan budaya	Salah satu cara melestarikan budaya daerah adalah...	a. Meniru budaya asing b. Menghindari budaya lokal c. Memperkenalkan budaya lewat pentas seni d. Membiarkan budaya hilang	C2 memahami
27	Menjelaskan keunikan budaya	Memberi contoh keunikan budaya lokal	Upacara Mappasili merupakan salah satu keunikan budaya masyarakat makassar menjelang pernikahan. berdasarkan jenisnya, Mappasili termasuk ke dalam...	a. Makanan b. Rumah adat c. Tradisi d. Pakaian	C2 memahami
28	Mengidentifikasi macam-macam	Menghubungkan konsep energi	Ayu meniup balon hingga besar lalu	a. Udara di dalam balon keluar dengan	C2 memahami

	bentuk energi yang termasuk energi kinetik	yang bergerak dalam kehidupan sehari-hari	melepaskannya tanpa mengikat. Balon langsung bergerak ke segala arah sebelum jatuh kelantai. Mengapa hal tersebut bisa terjadi?	cepat dan mendorong balon ke arah berlawanan b. Udara diluar balon masuk ke dalam balon c. Balon memiliki energi panas yang membuatnya terbang d. Balon menyerap energi dari sekitarnya	
29	Menjelaskan konsep energi yang tersimpan dan energi yang bergerak	Memahami proses peubahan energi dalam kehidupan sehari-hari	Mengapa makanan yang kita konsumsi dapat menjadi sumber energi energi bagi tubuh?	a. Karena makanan menghasilkan listrik b. Karena makanan memiliki energi kinetik c. Karena makanan dapat berubah menjadi cahaya d. Karena makanan mengandung energi kimia yang diubah menjadi energi gerak dan panas di dalam tubuh	C2 memahami
30	Mengidentifikasi macam-macam bentuk energi yang termasuk energi kinetik	Menghubungkan konsep energi yang bergerak dalam kehidupan sehari-hari	Ketika sepeda di rem mendadak, bagian rem terasa panas. Apa yang menyebabkan fenomena ini terjadi?	a. Energi listrik berubah menjadi energi cahaya b. Gesekan antara rem dan roda mengubah energi gerak menjadi energi panas c. Energi potensial berubah menjadi energi listrik d. Energi panas diserap dari udara sekitar	C2 memahami
31	Menyampaikan hasil pengamatan budaya lokal	Menerapkan hasil wawancara dalam kehidupan	Setelah mewawancarai tetua adat tentang pakaian adat, apa yang sebaiknya kamu lakukan?	a. Menyimpannya sendiri b. Membagikan hasilnya ke teman c. Membuangnya d. Tidak perlu dilanjutkan	C3 menerapkan
32	Mengidentifikasi macam-macam energi potensial dalam kehidupan sehari-hai	Memberikan contoh energi yang tersimpan	Siti ingin menonton TV, tetapi setelah menekan tombol remote, Tvnya tidak menyala. Setelah dicek, ternyata baterai remote tidak ada. Mengapa remote tidak berfungsi tanpa baterai?	a. Baterai menyimpan energi Listrik untuk remote b. Remote hanya bisa digunakan saat siang hari c. Tv perlu diperbaiki d. Remote tidak membutuhkan energi	C2 memahami
33	Menghubungkan	Menerapkan	Di lingkungan tempat	a. Menghindar	C3

	budaya dan toleransi	budaya dalam kehidupan sehari-hari	tinggalmu ada upacara adat yang tidak kamu kenal. Bagaimana kamu menyikapinya?	b. Membenci karena berbeda c. Bertanya dan belajar dari orang yang tahu d. Menertawakan	menerapkan
--	----------------------	------------------------------------	--	--	------------



Lampiran 4: Hasil olah Data Deskriptif

Hasil Belajar IPAS *Pretest* dan *Posttest*

Descriptive

PRETEST		Statistic	POSTTEST	
Mean	60.66		Mean	86.97
Standard Error	3.01		Standard Error	1.41
Median	64		Median	85
Mode	64		Mode	97
Standard Deviation	16.22		Standard Deviation	7.62
Sample Variance	263.16		Sample Variance	58.03
Kurtosis	-0.81		Kurtosis	0.13
Skewness	-0.29		Skewness	-0.36
Range	52		Range	30
Minimum	33		Minimum	67
Maximum	85		Maximum	97
Sum	1759		Sum	2522
Count	29		Count	29

Lampiran 5: Hasil Uji N-Gain

PERHITUNGAN N-GAIN SCORE						
No	Pre test	Post-test	Post-Prest	Skor ideal (100-Pre)	N Gain Score	N Gain Score (100)
1	85	97	12	15	0.80	80.00
2	42	82	40	58	0.69	68.97
3	55	85	30	45	0.67	66.67
4	58	85	27	42	0.64	64.29
5	64	88	24	36	0.67	66.67
6	36	79	43	64	0.67	67.19
7	42	85	43	58	0.74	74.14
8	42	67	25	58	0.43	43.10
9	33	79	46	67	0.69	68.66
10	55	88	33	45	0.73	73.33
11	64	85	21	36	0.58	58.33
12	85	97	12	15	0.80	80.00
13	67	88	21	33	0.64	63.64
14	85	97	12	15	0.80	80.00
15	70	97	27	30	0.90	90.00
16	76	85	9	24	0.38	37.50
17	67	88	21	33	0.64	63.64
18	79	85	6	21	0.29	28.57
19	61	85	24	39	0.62	61.54
20	70	94	24	30	0.80	80.00
21	64	97	33	36	0.92	91.67
22	58	79	21	42	0.50	50.00
23	33	79	46	67	0.69	68.66
24	64	88	24	36	0.67	66.67
25	52	82	30	48	0.63	62.50
26	73	97	24	27	0.89	88.89
27	82	97	15	18	0.83	83.33
28	33	76	43	67	0.64	64.18
29	64	91	27	36	0.75	75.00
MEAN	60.66	86.97	26.31	39.34	0.68	67.83

Lampiran 6: Kartu Kontrol Penelitian



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

KONTROL PELAKSANAAN PENELITIAN

Nama Mahasiswa : Hur Azisrah f NIM: 10540.11299.21 f

Judul Penelitian : PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS QUIZ122
TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA
KELAS IV SD INPRES PACCEBAKANG

Tanggal Ujian Proposal : 17 Feb 2025 f

Pelaksanaan kegiatan penelitian:

No.	Tanggal	Kegiatan	Paraf Guru Kelas
1.		Mengantar surat	<u>ds</u>
2.		Pretest	<u>ds</u>
3.		Pertemuan 1	<u>ds</u>
4.		Pertemuan 2	<u>ds</u>
5.		Pertemuan 3	<u>ds</u>
6.		Pertemuan 4	<u>ds</u>
7.		Pertemuan 5	<u>ds</u>
8.		Pertemuan 6	<u>ds</u>
9.		Posttest	<u>ds</u>
10.			

Makassar, 14 Mei 2025

Ketua Prodi Dr. Aliem Bahri, S. Pd., M. Pd.
NBM. 1148913

Mengetahui,
Kepala SD INPRES PACCEBAKANG
Muhammad Yurus Sunusi, S. Pd., M. Pd.
NIP. 19710511 199501 1 003

Catatan:
Penelitian dapat dilaksanakan setelah selesai ujian proposal.
Penelitian yang dilaksanakan sebelum ujian proposal dinyatakan batal dan harus dilakukan penelitian ulang.

Lampiran 7: Dokumentasi

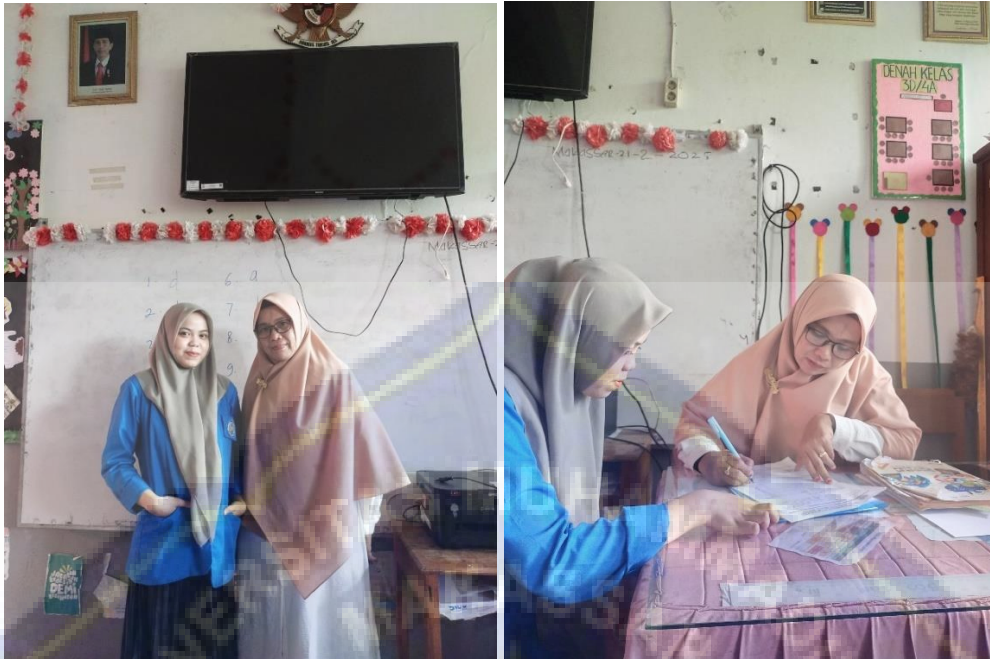
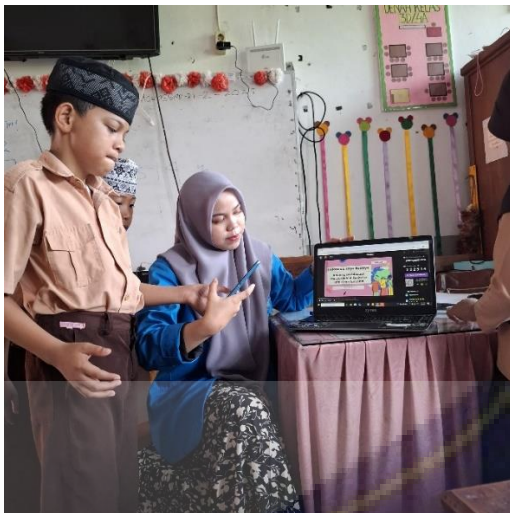


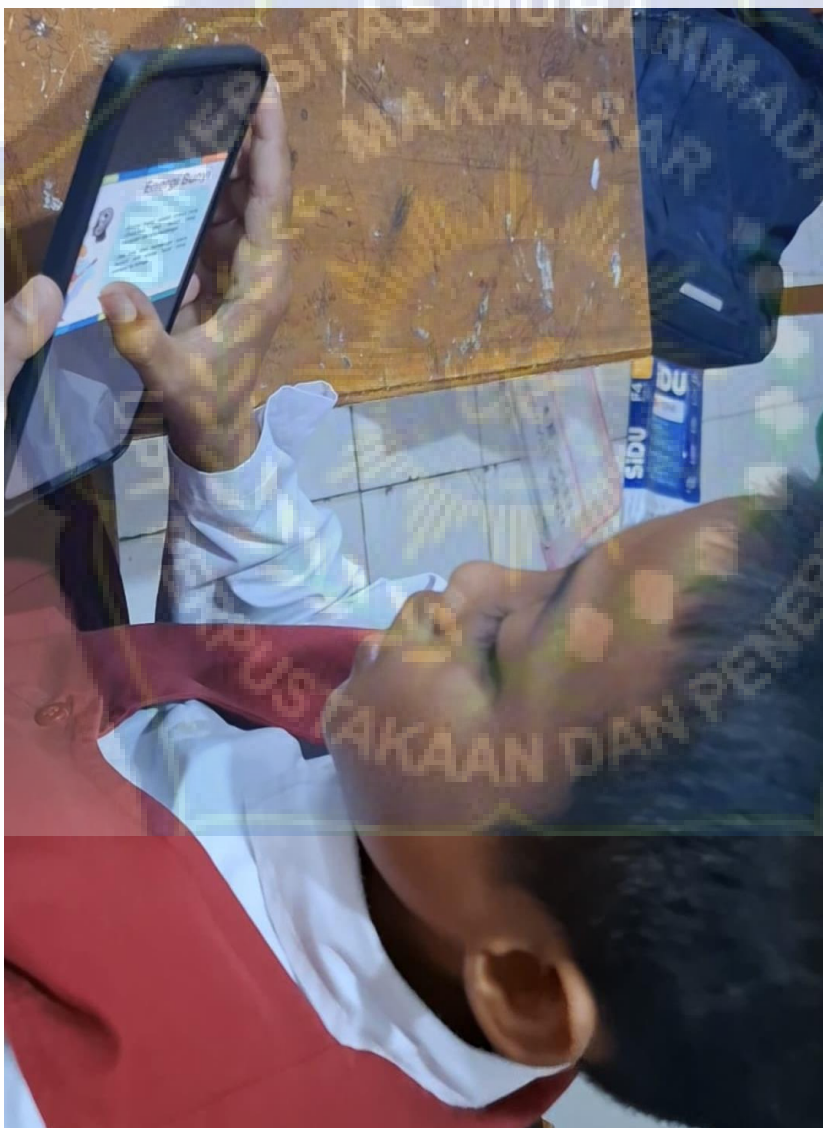
Foto Bersama wali kelas IV.a SD Inpres Paccerrakkang

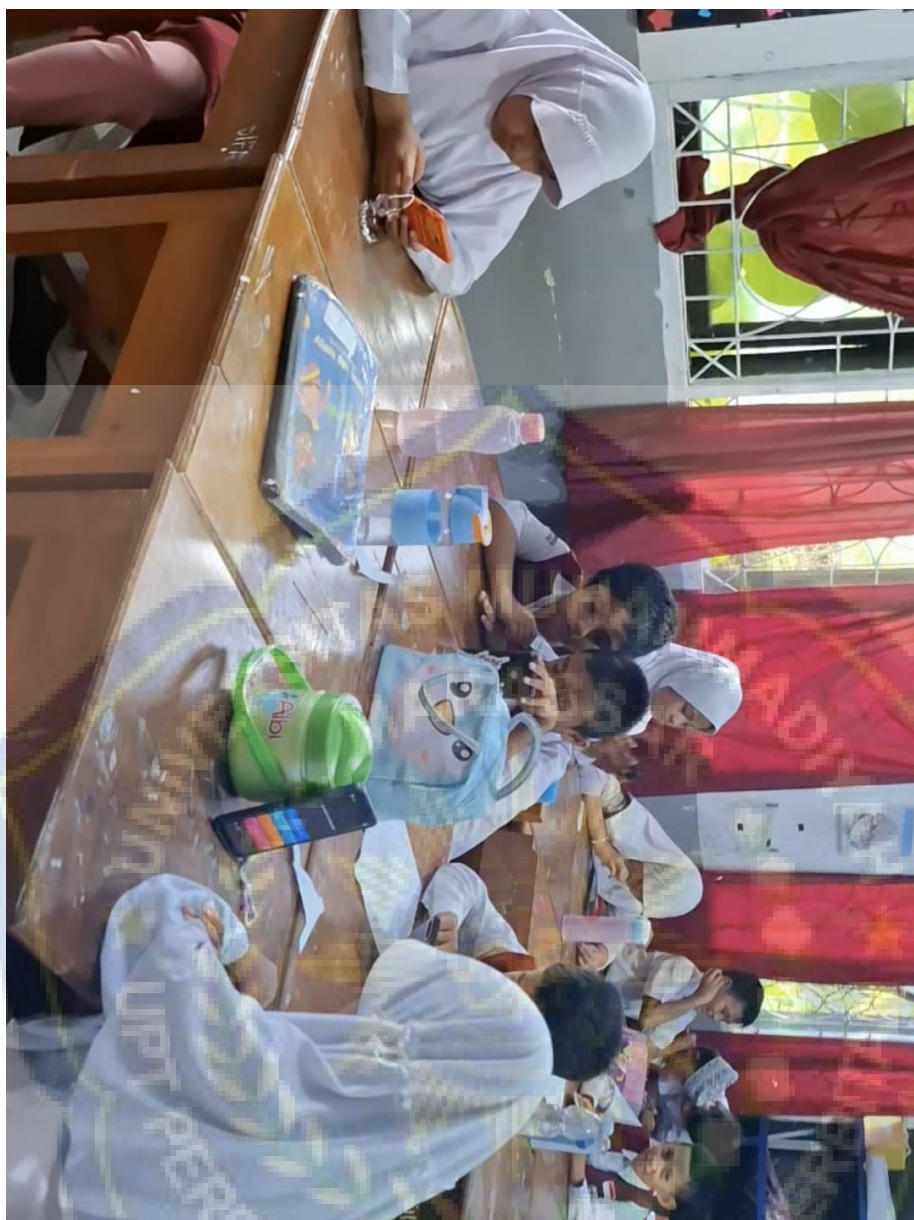


pretest menggunakan *Quizizz* pada siswa kelas IV.a SD Inpres Paccerrakkang



Treatmean dengan menggunakan fitur Lesson di Quizizz







**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN**

Alamat kantor: Jl. Sultan Alauddin No.259 Makassar 90221 Tlp.(0411) 866972,881593, Fax.(0411) 865588

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

**UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,
Memerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:**

Nama : Nur Azisah

Nim : 105401129921

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	6%	10 %
2	Bab 2	9%	25 %
3	Bab 3	3%	10 %
4	Bab 4	4%	10 %
5	Bab 5	0%	5 %

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Makassar, 08 Juli 2025

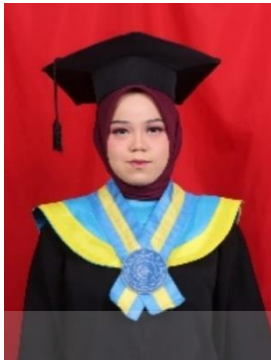
Mengetahui,

Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,


Nursyah Supriyanti, M.I.P.
NBM. 964 591

Jl. Sultan Alauddin no 259 makassar 90222
Telepon (0411)866972,881 593, fax (0411)865 588
Website: www.library.unismuh.ac.id
E-mail : perpustakaan@unismuh.ac.id

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nur Azisah. Dilahirkan di Kecamatan Sungai Kunyit, Kota Pontianak, Provinsi Kalimantan Barat pada tanggal 08 September 2002. Anak kedua dari pasangan Ayahanda Jamaluddin dan Ibu Kartini M Thalib. Perjalanan hidup penulis tercermin melalui riwayat pendidikannya berikut

ini: Penulis pertama kali menempuh pendidikan pada tahun 2008 di TK Ros Angraeny dan tamat pada tahun 2009. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan pada tahun 2009 di SD Negeri Beroanging dan tamat pada tahun 2015. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 7 Makassar dan tamat tahun 2018. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 4 dan tamat pada tahun 2021. Kemudian penulis melanjutkan pendidikannya di perguruan tinggi Universitas Muhammadiyah Makassar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dan terdaftar sebagai mahasiswa jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) program Strata (SI).