

**PENGARUH MEDIA QUIZIZZ TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS DI
KELAS IV MIN 1 LABUHANBATU SELATAN**



SKRIPSI

*Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

Oleh

**SITI ISTIQOMAH RITONGA
NIM. 20 20500080**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY

PADANGSIDIMPUAN

2024

**PENGARUH MEDIA QUIZIZZ TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS DI
KELAS IV MIN 1 LABUHANBATU SELATAN**



SKRIPSI

*Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

Oleh

**SITI ISTIQOMAH RITONGA
NIM. 20 20500080**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2024

**PENGARUH MEDIA QUIZIZZ TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS DI
KELAS IV MIN 1 LABUHANBATU SELATAN**



SKRIPSI

*Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

Oleh

**SITI ISTIQOMAH RITONGA
NIM. 20 20500080**



Pembimbing I

Dr. Zulhammi, M.Ag. M.Pd.

NIP. 197207021998032003

Pembimbing II

Syafrilianto, M.Pd.

NIP. 198704022018011001

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2024

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal : Skripsi
a.n. Siti Istiqomah Ritonga
Lampiran : 6 (Enam) Examplar

Padangsidempuan, 10 Juli 2024
Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan UIN Syekh Ali Hasan
Ahmad Addary Padangsidempuan
di-
Padangsidempuan

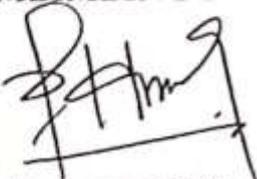
Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan sepenuhnya terhadap skripsi a.n Siti Istiqomah Ritonga yang berjudul "**Pengaruh Media Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Di Kelas IV MIN 1 Labuhanbatu Selatan**", maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar sarjana pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

Seiring dengan hal di atas, maka saudara tersebut dapat menjalani sidang munaqosyah untuk mempertanggung jawabkan skripsi ini. Demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

PEMBIMBING I



Dr. Zulhammi, M.Ag. M.Pd
NIP. 197207021998032003

PEMBIMBING II



Syafrilianto, M.Pd
NIP. 198704022018011001

SURAT PERNYATAAN KEABSAHAN DAN KEBENARAN DOKUMEN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siti Istiqomah Ritonga
NIM : 2020500080
Semester : VIII (Delapan)
Program Studi : SI- Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Alamat : Desa Aek Goti, Kec. Silangkitang, Kabupaten Labuhanbatu Selatan

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa segala dokumen yang saya lampirkan dalam berkas pendaftaran Sidang Munaqasyah adalah benar. Apabila dikemudian hari ditemukan dokumen-dokumen yang tidak benar atau palsu, maka saya bersedia dikenakan sanksi sesuai dengan peraturan dan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagai persyaratan mengikuti ujian Munaqasyah.

Padangsidempuan, 10 Juli 2024
Pembuat Pernyataan


Siti Istiqomah Ritonga
NIM. 2020500080

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siti Istiqomah Ritonga
NIM : 2020500080
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan teknologi dan seni, menyetujui untuk memberikan kepada pihak Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Hak Bebas Royalti Noneksklusif atas karya ilmiah Saya yang berjudul **“Pengaruh Media Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas IV MIN 1 Labuhanbatu Selatan”** bersama perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini pihak Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*data base*), merawat, dan mempublikasikan karya ilmiah Saya selama tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenarnya.

Padangsidempuan, 10 Juli 2024
Pembuat Pernyataan



Siti Istiqomah Ritonga
NIM. 2020500080

PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Dengan ini Saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis Saya, skripsi dengan judul **“Pengaruh Media Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Di Kelas IV MIN 1 Labuhanbatu Selatan”** adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik baik di UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan maupun diperguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian, dan rumusan Saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dicantumkan pada daftar rujukan.
4. Pernyataan ini Saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, Saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan, 10 Juli 2024
Pembuat Pernyataan



Siti Istiqomah Ritonga
NIM. 2020500080



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5SihitangKota Padangsidimpuan22733
Telephone (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Nama : Siti Istiqomah Ritonga
NIM : 20 205 000 80
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Pengaruh Media Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas IV MIN 1 Labuhanbatu Selatan

Ketua

Dr. Erna Ikawati, M.Pd.
NIP. 19791205 200801 2 012

Sekretaris

Ira Anjati, M.Pd.
NIP. 19900209 202012 2 004

Anggota

Dr. Erna Ikawati, M.Pd.
NIP. 19791205 200801 2 012

Ira Anjati, M.Pd.
NIP. 19900209 202012 2 004

Hj. Hamidah, M.Pd.
NIP. 19720602 20070 1 2029

Maulana Arafat Lubis, M.Pd.
NIPPPK.19910903 202321 1 026

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di : Ruang Sidang FTIK Lantai 2
Tanggal : 19 Juli 2024
Pukul : 13.30 WIB s/d Selesai
Hasil/Nilai : Lulus/83,25(A)
Indesk Prediksi Kumulatif : 3,87
Predikat : Pujian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang Kota Padangsidempuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

PENGESAHAN

Judul Skripsi : Pengaruh Media Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa
Pada Mata Pelajaran IPAS Di Kelas IV MIN 1
Labuhanbatu Selatan
Nama : Siti Istiqomah Ritonga
NIM : 2020500080
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan/ Pendidikan Guru Madrasah
Ibtidaiyah

Telah dapat diterima untuk memenuhi sebagian persyaratan
dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Padangsidempuan, 10 Juli 2024



Hilda, M.Si
20920 200003 2 002

ABSTRAK

Nama : Siti Istiqomah Ritonga
NIM : 2020500080
Judul : Pengaruh Media Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Di Kelas IV Min 1 Labuhanbatu Selatan

Penelitian dilakukan dengan latar belakang bahwa gaya belajar siswa yang berbeda-beda menyebabkan perbedaan media pembelajaran yang digunakan. Siswa memiliki gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik. Perbedaan gaya belajar ini menuntut guru untuk memilih salah satu media yang berkaitan dengan gaya belajar siswa. Namun, hasil belajar tetap kurang maksimal dikarenakan media pembelajaran belum mencakup seluruh gaya belajar siswa. Berawal dari masalah ini maka peneliti menggunakan media quizizz dalam penelitian. Media quizizz dapat memadukan ketiga gaya belajar siswa sehingga hasil belajar mendapatkan hasil yang maksimal. Rumusan masalah pada penelitian ini “Apakah media quizizz berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV MIN 1 Labuhanbatu Selatan?”. Maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media quizizz terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV MIN 1 Labuhanbatu Selatan. Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan prosedur statistik. Metode penelitian adalah metode penelitian eksperimen (*experimental research*). Penelitian ini juga menggunakan *Nonequivalent Control Group Design*, pada desain ini kelompok eksperimen akan dibandingkan dengan kelompok kontrol. Kelompok tersebut akan diberikan *pretest* kemudian diberi perlakuan, dan terakhir diberikan *posttest*. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap kelas kontrol dan kelas eksperimen maka terdapat pengaruh signifikan dalam penggunaan media quizizz terhadap hasil belajar IPAS di kelas IV MIN 1 Labuhanbatu Selatan. Nilai *posttest* rata-rata pada kelas kontrol yaitu sebesar 65,8 dan nilai *posttest* rata-rata pada kelas eksperimen sebesar 71,6.

Kata kunci: Media Quizizz; Hasil Belajar.

ABSTRACT

Name : Siti Istiqomah Ritonga
Number : 2020500080
Title : *The Influence of Quizizz Media on Student Learning Outcomes in Science and Social Subjects in Class IV MIN 1 Labuhanbatu Selatan*

The research was conducted with the background that different student learning styles cause differences in the learning media used. Students have visual, auditory, and kinesthetic learning styles. These differences in learning styles require teachers to choose one of the media related to the student's learning style. However, learning outcomes are still less than optimal because the learning media does not cover all student learning styles. Starting from this problem, the researcher used quizizz media in the study. Quizizz media can combine the three student learning styles so that learning outcomes get maximum results. The formulation of the problem in this study "Does quizizz media affect student learning outcomes in the subject of science in class IV MIN 1 Labuhanbatu Selatan?". So the purpose of this study is to determine the effect of quizizz media on student learning outcomes in the subject of science in class IV MIN 1 Labuhanbatu Selatan. This study uses a quantitative research type using statistical procedures. The research method is an experimental research method. This study also uses Nonequivalent Control Group Design, in this design the experimental group will be compared with the control group. The group will be given a pretest then given treatment, and finally given a posttest. Based on the results of the study conducted on the control class and the experimental class, there is a significant influence in the use of quizizz media on the results of learning science in class IV MIN 1 Labuhanbatu Selatan. The average posttest score in the control class is 65.8 and the average posttest score in the experimental class is 71.6.

Keywords: *Quizizz Media; Learning Outcomes.*

الاسم : سيتي استقامة ريتونجا

نيم : ٢٠٢٠٥٠٠٠٨٠

العنوان : تأثير وسائط الاختبار على نواتج تعلم الطلاب في مواد نظام التقييم المتكامل في الصف الرابع الابتدائي في لابوهانباتو سيلاتان ١ الصف الرابع الابتدائي

تم إجراء البحث على خلفية أن أنماط التعلم المختلفة للطلاب تسبب اختلافات في وسائط التعلم المستخدمة فالطلاب لديهم أنماط تعلم بصرية وسمعية وحركية وحركية. يتطلب هذا الاختلاف في أساليب التعلم من المعلمين اختيار إحدى الوسائط المتعلقة بأساليب تعلم الطلاب. ومع ذلك، تظل مخرجات التعلم أقل من المستوى الأمثل لأن وسائط التعلم لم تغط جميع أنماط تعلم الطلاب. وانطلاقاً من هذه المشكلة، استخدم الباحثون وسائط الكوييز في البحث. يمكن لوسائط كوييز أن تجمع بين أنماط التعلم الثلاثة للطلاب بحيث تحصل نتائج التعلم على أقصى قدر من النتائج. إن صياغة المشكلة في هذه الدراسة هي "هل تؤثر وسائط الكوييز على نتائج تعلم الطلاب في مواد نظام تقييم الطلاب الدولي في الصف الرابع الابتدائي في الصف الرابع الابتدائي ١ لابوهانباتو سيلاتان؟ لذلك كان الغرض من هذه الدراسة هو تحديد تأثير وسائط الكوييز على نواتج تعلم الطلاب على مواد نظام تقييم الأداء في الصف الرابع من الصف الرابع ماين ١ لابوهانباتو سيلاتان. في هذه الدراسة باستخدام نوع من البحوث الكمية باستخدام الإجراءات الإحصائية. طريقة البحث هي طريقة البحث التجريبي. تستخدم هذه الدراسة أيضاً تصميم المجموعة الضابطة غير المتكافئة، وفي هذا التصميم ستنم مقارنة المجموعة التجريبية بالمجموعة الضابطة غير المتكافئة. وستخضع المجموعة لاختبار قبلي ثم تعطى المجموعة التجريبية علاجاً، وأخيراً تعطى المجموعة التجريبية اختباراً بعدياً. استناداً إلى نتائج البحث الذي أجري على الفصل الضابطة والفصل التجريبي، هناك تأثير كبير في استخدام وسائط الاختبار على نتائج تعلم نظام تقييم الأداء لابوهانباتو سيلاتان. بلغ متوسط قيمة الاختبار البعدي I في الفصل الرابع من الصف الرابع من الصف الرابع الابتدائي في الفصل الضابطة ٦٥,٨ ومتوسط قيمة الاختبار البعدي في الفصل التجريبي ٧١,٦.

الكلمات المفتاحية: كوييز ميديا؛ نواتج التعلم

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb

Alhamdulillah, segala puji syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT, yang memberikan kasih dan sayang-Nya kepada peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian dan penulisan skripsi yang berjudul **“PENGARUH MEDIA QUIZIZZ TERHADAP HASIL BLAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS DI KELAS IV MIN 1 LABUHANBATU SELATAN”**. Shalawat serta salam kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang mana beliaulah menjadi panutan sampai akhir zaman.

Penulisan skripsi ini dimaksud untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan. Dalam penyusunan skripsi ini banyak kendala yang dihadapi oleh peneliti. Namun berkat bantuan, bimbingan, dan dorongan dari dosen pembimbing keluarga dan rekan seperjuangan, akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan. Oleh karena itu, peneliti banyak mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu Dr. Zulhammi, M.Pd. M.Ag, selaku Pembimbing I dan Bapak Syafrilianto, M.Pd selaku Pembimbing II yang telah memberikan arahan dan bimbingan dengan penuh kesabaran hingga akhir penyelesaian skripsi ini.

2. Bapak Dr. H. Muhammadss Darwis Dasopang, M.Ag, selaku Rektor UIN SYAHADA Padangsidempuan dan Wakil Rektor Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga, Bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan, Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama UIN SYAHADA Padangsidempuan.
3. Ibu Dr. Lelya Hilda, M.Si, Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN SYAHADA Padangsidempuan.
4. Ibu Nursyaidah, M.Pd, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
5. Ibu Kepala Madrasah, Bapak/Ibu Guru, dan siswa-siswi MI Negeri 1 Labuhanbatu Selatan yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada peneliti untuk melakukan penelitian.
6. Teristimewa kepada Ayahanda Tercinta (Ir. Haris Yani Ritonga) dan Ibunda Tercinta (Dra. Kartini) yang telah mendidik serta membimbing dan memberikan doa terbaik kepada peneliti selama proses perkuliahan hingga penyelesaian skripsi.
7. Udak Kohal Sitompul, Bulek Supiyatni, dan Adikku Alisha Zulfa Sitompul yang telah memberikan dukungan serta semangat kepada peneliti selama proses perkuliahan hingga sekarang.
8. Kepada Abangku M. Batsa Nadria Ritonga, M. Parlindungan Ritonga, Kakak Hariani Ritonga, Adikku Ade Khairunnisa Ritonga yang telah mendukung dan memberi semangat kepada peneliti.

9. Teman-temanku tercinta Indah Sri Oktavia, Asmalia Sari, Rahma Waddah
Pangaribuan yang telah banyak membantu pada proses penyusunan skripsi.
Peneliti menyadari, bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Peneliti
mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak. Semoga skripsi ini dapat
bermanfaat bagi peneliti, pembaca, institusi pendidikan, dan masyarakat luas.

Padangsidempuan, Juni 2024
Peneliti

Siti Istiqomah Ritonga
NIM. 2020500080

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING	
SURAT KEASLIAN SKRIPSI	
BERITA ACARA UJIAN MUNAQASYAH	
HALAMAN PENGESAHAN DEKAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR GRAFIK	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	6
D. Definisi Operasional Variabel.....	7
E. Perumusan Masalah	9
F. Tujuan Penelitian	9
G. Manfaat Penelitian	9
H. Sistematika Pembahasan	10
BAB II LANDASAN TEORI	12
A. Landasan Teori.....	12
1. Kerangka Teori.....	12
a. Media Quizizz Sebagai Media Pembelajaran	12
1) Media Quizizz	13
2) Kelebihan dan Kekurangan Quizizz.....	13
3) Cara Penggunaan dan Karakteristik Quizizz.....	15
b. Hasil Belajar.....	21
1) Jenis Hasil Belajar.....	22
2) Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	24
c. Pembelajaran IPAS Pada Tingkat MI	25
1) IPAS	25
2) Ruang Lingkup Materi IPAS	26
B. Kajian / Penelitian Terdahulu.....	31
C. Kerangka Berpikir.....	34

D. Hipotesis	34
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	36
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	36
B. Jenis Penelitian.....	37
C. Populasi dan Sampel	41
D. Teknik Pengumpulan Data.....	42
E. Uji Instrumen	42
1. Uji Validitas	42
2. Uji Reliabilitas	45
3. Tingkat Kesukaran	46
4. Daya Pembeda.....	47
F. Teknik Analisis Data.....	48
1. Uji Normalitas	48
2. Uji Homogenitas	50
3. Uji Hipotesis	51
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	53
A. Gambaran Umum Objek Penelitian	53
B. Deskripsi Data Penelitian.....	54
C. Analisis Data	59
D. Pembahasan Hasil Penelitian	60
E. Keterbatasan Penelitian.....	63
BAB V PENUTUP.....	64
A. Kesimpulan	64
B. Implikasi Hasil Penelitian	64
C. Saran.....	65

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel III.1 <i>Time Schedule</i> Penelitian	37
Tabel III.2 Desain Penelitian <i>Nonequivalent Control Group Design</i>	40
Tabel III.3 Hasil Hitung Uji Validitas.....	44
Tabel III.4 Hasil Uji Reliabilitas	46

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 2.1	Tampilan <i>Website</i> ketika akan Mendaftar Akun	15
Gambar 2.2	Tampilan Pendaftaran Menggunakan Akun Google	16
Gambar 2.3	Tampilan Tujuan Penggunaan Quizizz	16
Gambar 2.4	Peran Pengguna Quizizz.....	17
Gambar 2.5	Tampilan <i>Website</i> Quizizz Yang Siap Digunakan	17
Gambar 2.6	Tampilan Akun Quizizz	18
Gambar 2.7	Tampilan Ketika Menentukan Jenis Soal.....	18
Gambar 2.8	Tampilan Ketika Sedang Membuat Soal <i>Multiple Choice</i>	19
Gambar 2.9	Tampilan Pengisian Data Kelengkapan Soal Kuis.....	19
Gambar 2.10	Peta Konsep IPAS Materi Transformasi Energi	27
Gambar 2.11	Kerangka Berpikir	34

DAFTAR GRAFIK

Halaman

Grafik 4.1	Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	56
Grafik 4.2	Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	57
Grafik 4.3	Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	58
Grafik 4.4	Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	58

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pedoman Wawancara

Lampiran 2 Hasil Wawancara

Lampiran 3 Dokumentasi Wawancara Awal

Lampiran 4 Surat Izin Wawancara

Lampiran 5 Modul Ajar

Lampiran 7 Tampilan PPT Materi Transformasi Energi

Lampiran 8 KKO Ranah Kognitif Edisi Revisi Teori Bloom

Lampiran 9 Lembar Penilaian Tes

Lampiran 10 Lembar Validasi Butir Soal

Lampiran 11 Soal *Pretest-Posttest* Kelas Kontrol dan Eksperimen

Lampiran 12 Kunci Jawaban Soal *Pretest-Posttest*

Lampiran 13 Hasil Analisis Data Penelitian

Lampiran 14 Surat Izin Riset

Lampiran 15 Surat Balasan Riset

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan faktor terpenting dalam proses kemajuan suatu bangsa. Pendidikan menjadi penting karena dapat mengubah hidup seseorang melalui hasil daya pemikiran. Buruknya kualitas pendidikan dapat membuat suatu bangsa mengalami ketertinggalan. Dalam kehidupan peningkatan kualitas hidup terjadi ketika nilai pendidikan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Kesadaran akan pendidikan lahir melalui pemikiran manusia yang terus berkembang seiring perkembangan zaman. Menurut Nandika, sejak tahun 1972 UNESCO (*United Nations Educational, Scientific, and Cultural Organization*) menjelaskan bahwa pendidikan berfungsi untuk membuka jalan dalam membangun dan memperbaiki sebuah negara.¹

Menurut UU No. 20 tahun 2003, pendidikan merupakan sebuah usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana demi mewujudkan suasana belajar dalam proses pembelajaran peserta didik untuk mengembangkan potensi diri untuk memiliki kekuatan spiritual, kepribadian, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan diri yang secara aktif dapat berguna bagi dirinya, masyarakat, dan negara.² Selain itu, menurut

¹ Hengki Nurhuda, "MASALAH-MASALAH PENDIDIKAN NASIONAL; FAKTOR-FAKTOR DAN SOLUSI YANG DITAWARKAN," *Dirasah: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Dasar Islam* 5, no. 2 SE-Articles (August 28, 2022), <https://doi.org/10.51476/dirasah.v5i2.406>.

² Hamdan Hasibuan, *Landasan Dasar Pendidikan* (Padangsidempuan: Penerbit Erka, 2020), hlm. 4.

Saptono pendidikan merupakan kebutuhan yang harus terpenuhi oleh setiap diri individu. Pendidikan berkaitan dengan segala kegiatan manusia yang harus dilakukan demi terpenuhinya kebutuhan individu, baik dialami oleh diri sendiri maupun dialami oleh orang lain yang berasal dari pendidikan formal, informal, dan nonformal. Pendidikan juga dapat dilakukan dalam lingkup yang lebih luas, termasuk interaksi dan aktivitas anak sehingga tujuan dari prose belajar dapat terpenuhi yaitu meningkatkan pengetahuan.³

Menurut Cater V. Good (*Dictionary of Education*), pendidikan merupakan (a) praktik, profesi (pengajar), dan seni, (b) ilmu yang secara terstruktur berkaitan dengan prinsip dan metode pengajaran, pengawasan, dan bimbingan kepada siswa.⁴ Pendidikan sebagai praktik mengandung arti bahwa pendidikan dilakukan bersama peserta didik serta mengukur dan mengembangkan kemampuan peserta didik. Pendidikan sebagai profesi mengandung arti tugas mendidik seorang guru (pendidik) harus mempunyai keahlian sesuai bidangnya. Pendidikan juga sebagai seni mengandung arti bahwa setiap individu mempunyai kebutuhan yang berbeda sesuai dengan karakteristik pribadi masing-masing. Dalam hal ini guru adalah pihak yang bertanggung jawab untuk menghasilkan perubahan perilaku siswa serta

³ Syafrilianto Syafrilianto, Mariam Nasution, and Melda Juniati, 'Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Quantum Teaching Di Sd Negeri 033 Hutabaringin Mandailing Natal', *Forum Paedagogik*, 13.1 (2022), 130–42 <<https://doi.org/10.24952/paedagogik.v13i1.5339>>.

⁴ Rulam Ahmadi, *Pengantar Pendidikan* (Yogyakarta: Ar Ruzz Media, 2014), hlm. 32.

bertanggung jawab untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas tinggi dan dapat bersaing di era modern.⁵

Dalam proses pendidikan berhubungan dengan proses pembelajaran. Pada proses pembelajaran terjadi interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam proses transfer ilmu untuk mewujudkan tujuan pembelajaran secara maksimal. Menurut Sanjaya, pembelajaran merupakan suatu proses belajar mengajar yang dipengaruhi oleh perkembangan teknologi melalui berbagai media pembelajaran seperti audio, bahan cetak, gambar, dan sebagainya, sehingga semua itu mendorong proses pembelajaran.⁶ Proses pembelajaran harus didukung oleh pemilihan media pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik dan materi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Media pembelajaran berbasis teknologi dapat diterapkan dalam pembelajaran sehingga kemampuan guru dalam penggunaan media pembelajaran sangat dibutuhkan. Adapun media pembelajaran non teknologi kurang menarik bagi siswa.⁷ Untuk memaksimalkan pembelajaran di sekolah maka seiring perkembangan zaman yang semakin maju ilmu pengetahuan dan teknologi juga mengalami kemajuan. Seperti

⁵ Syafrilianto Syafrilianto, Miftah Khairani Tanjung, and Siti Zubaidah Siregar, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Contextual Teaching And Learning Madrasah Ibtidaiyah Model Panyabungan," *Gravity Journal* 1, no. 1 (2022): 1–10, <https://doi.org/10.24952/gravity.v1i1.5363>.

⁶ Ajat Rukajat, *Manajemen Pembelajaran* (Yogyakarta: Deepublish, 2018), hlm. 10.

⁷ Maulana Arafat Lubis, Syafrilianto, and Nashran Azizan, "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android Bagi Siswa SD/MI Di Era Revolusi Industri 4.0" 3, no. 1 (2019): 18–23.

televisi yang dapat menampilkan secara audio dan visual sehingga kita dapat memperoleh informasi ataupun hiburan.

Dunia pendidikan juga dapat memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran, caranya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi (*E-learning*). Menurut Kustandi dan Sutjipto, media pembelajaran merupakan alat yang digunakan dalam proses pembelajaran demi mewujudkan tujuan pembelajaran yang lebih baik.⁸ *E-learning* merupakan salah satu bentuk pembelajaran menggunakan format digital melalui teknologi internet. Media pembelajaran *E-learning* adalah hasil dari perkembangan teknologi yang digunakan di dunia pendidikan. Contohnya seperti *game*, *quiz*, dan *powerpoint*. Dengan media e-learning pembelajaran akan menarik dan tidak monoton. Media pembelajaran yang menarik, mengutamakan kerjasama, komunikasi serta menimbulkan interaksi antar siswa melalui permainan untuk menciptakan motivasi belajar, yaitu khayalan, tantangan, serta rasa ingin tahu.⁹

Kemajuan teknologi pada era sekarang ini menyediakan berbagai kemudahan bagi dunia pendidikan. Tingkat kemudahan dibuktikan dengan adanya berbagai media pembelajaran yang dapat diakses secara mudah melalui internet. Salah satunya yaitu media Quizizz. Quizizz adalah sebuah *website* atau aplikasi kuis yang dapat digunakan baik dalam proses

⁸ Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran Efektif* (Semarang: Fatawa Publishing, 2020), hlm. 3.

⁹ Unik Hanifah Salsabila et al., "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA," *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi/JIITUJ* 4, no. 2 (2020): 163–73, <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>.

pembelajaran daring maupun luring. Media Quizizz sangat tepat digunakan sebagai media pembelajaran karena dapat menciptakan suasana belajar menjadi menyenangkan. Fitur-fitur yang ada pada aplikasi Quizizz juga mampu memberikan pengalaman belajar bagi para siswa. Tidak hanya itu saja Quizizz juga telah menyediakan berbagai soal untuk setiap jenjang sehingga guru tidak perlu lagi menghabiskan banyak waktu dalam membuat soal latihan untuk siswa. Media Quizizz memberikan kemudahan guru memberikan soal pelajaran, siswa dapat mengerjakan soal pada hari itu dan mengetahui nilai pada waktu itu juga sehingga tidak terjadi penumpukan tugas. Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan informan Dewi Putri sebagai wali kelas IV D yaitu:

Kesulitan dalam pembelajaran terjadi karena perbedaan gaya belajar siswa yaitu gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik. Ketika guru memakai media pembelajaran berbasis visual maka siswa yang memiliki gaya belajar auditori dan kinestetik tidak mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal. Guru juga memakai media gambar yang sangat menghabiskan waktu saat pembuatan media karena harus mencetak dan menggunting media tersebut (Wawancara, 02 Desember 2023).

Penilaian hasil belajar di sekolah menggunakan cara konvensional berbasis kertas. Kelemahan penilaian kertas memerlukan biaya cukup besar untuk percetakan. Selain itu, pemeriksaan secara manual juga berpotensi mengalami *human error*. Untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan efektif serta mengatasi masalah di atas maka peneliti menggunakan Quizizz sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran IPAS. Pada pembelajaran IPAS peneliti menggunakan keterampilan proses sains yang meliputi; mengamati, menyimpulkan,

mengukur, mengkomunikasikan, memprediksi, serta menguraikan hubungan-hubungan ruang waktu. Karakteristik proses sains yang digunakan menekankan pada keaktifan siswa sehingga pembelajaran berpusat pada siswa. Quizizz merupakan media penilaian *E-learning* yang efektif dan interaktif karena memiliki karakter permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik dalam proses pengerjaan kuis. Quizizz dapat meningkatkan semangat peserta didik dalam belajar karena media pembelajaran ini melatih peserta didik untuk berkompetisi dalam proses evaluasi sehingga hal ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi masih jarang digunakan di tingkat sekolah dasar, media yang digunakan masih berupa media pembelajaran konvensional.
2. Gaya belajar siswa yang berbeda-beda, sebagian siswa mempunyai gaya belajar auditori, visual, dan kinestetik.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi permasalahan yang akan diteliti yaitu pengaruh media Quizizz terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV MIN 1 Labuhanbatu Selatan.

D. Definisi Operasional Variabel

Dalam penelitian yang akan dilakukan terdapat dua variabel yaitu variabel bebas (*independent variable*) dan variabel terikat (*dependent variable*), yaitu sebagai berikut:

1. Media Quizizz (Variabel bebas)

Variabel bebas (X) merupakan variabel yang dapat mempengaruhi variabel lain. Menurut Ibnu, Mukhadis, dan Dasna (2003: 36), variabel bebas ialah variabel yang menyebabkan munculnya variabel lain, variabel yang dimaksud yaitu variabel terikat (*dependent variable*).¹⁰ Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas (X) yaitu media quizizz. Variabel bebas dapat diukur, diamati menggunakan indikator untuk mencari hubungan dengan variabel lain. Guru menjelaskan lebih dahulu apa yang harus dilakukan oleh siswa selama proses pembelajaran menggunakan media quizizz.

2. Hasil Belajar (Variabel Terikat)

Variabel terikat (Y) merupakan variabel yang dipengaruhi sebagai adanya variabel bebas. Variabel terikat merupakan variabel yang dapat diamati dan diukur untuk menentukan efek akibat. Variabel terikat (*dependent variable*) pada penelitian ini adalah hasil belajar kognitif siswa kelas IV pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

¹⁰ Adhi Kusumastuti, Ahmad Mustamil Khoiron, and Taofan Ali Achmadi, *Metode Penelitian Kuantitatif*, Semarang: Deepublish, 2020, hlm. 17.

Menurut Benyamin S. Bloom hasil belajar dikelompokkan ke dalam tiga domain, yaitu kognitif psikomotorik, dan afektif. Pada penelitian ini peneliti hanya menggunakan satu domain saja yaitu kognitif. Adapun indikator dari domain kognitif yaitu:¹¹

- a. Mengingat (*remember*), jenjang kemampuan siswa untuk dapat mengingat istilah, fakta dan detail tanpa perlu memahami konsep materi.
- b. Memahami (*understand*), jenjang kemampuan siswa memahami materi pelajaran yang disampaikan guru.
- c. Menerapkan (*apply*), yaitu jenjang kemampuan siswa untuk dapat menerapkan hasil belajar dalam kehidupan sehari-hari.
- d. Menganalisis (*analyze*), yaitu jenjang kemampuan siswa melakukan analisis pemecahan masalah melalui tahap memisahkan bagian-bagian permasalahan hingga menghubungkan sebab-akibat antara suatu materi terhadap bagian lainnya.
- e. Mengevaluasi (*evaluate*), yaitu jenjang kemampuan siswa mengekspresikan pendapat pribadi atau penilaian terhadap suatu materi melalui kriteria, ide, serta metode pendekatan terbaik berdasarkan bukti yang ada.

¹¹ Agus Yulianto, 'Penerapan Model Kooperatif Tipe Tps (Think Pair Share) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas Vi Sdn 42 Kota Bima', *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 1.2 (2021), 6–11 <<https://jurnal.habi.ac.id/index.php/Pendikdas>>, hlm. 7.

- f. Menciptakan (*create*), yaitu jenjang kemampuan siswa dalam membuat inovasi baru melalui penggabungan berbagai materi yang telah dipelajari untuk menghasilkan solusi suatu permasalahan.

E. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah media quizizz berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV MIN 1 Labuhanbatu Selatan?”.

F. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media pembelajaran quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV MIN 1 Labuhanbatu Selatan.

G. Manfaat Penelitian

Peneliti berharap hasil dari penelitian ini dapat bermanfaat bagi berbagai pihak. Berdasarkan tujuan penelitian di atas, manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Adapun manfaat penelitian secara praktis sebagai berikut:

- a. Untuk menambah pengetahuan mengenai media pembelajaran quizizz mode kertas yang belum banyak dikembangkan pada sekolah tingkat dasar.

- b. Untuk menjadi referensi bagi perkembangan media pembelajaran di dunia pendidikan.
- c. Untuk memberikan masukan bagi pendidik dan lembaga pendidikan mengenai media pembelajaran efektif dan interaktif.
- d. Untuk melatih jiwa kompetisi siswa dengan penggunaan media quizizz.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat penelitian secara praktis sebagai berikut:

- a. Bagi kepala sekolah penelitian ini bermanfaat sebagai bentuk kontribusi dalam memajukan sistem pembelajaran di sekolah sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal
- b. Bagi guru penelitian ini menambah wawasan dalam penggunaan media pembelajaran quizizz.
- c. Bagi siswa penelitian ini dapat melatih siswa untuk berkompetisi melalui media pembelajaran quizizz sehingga hal ini berdampak terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan ataupun langkah-langkah proses penyusunan skripsi ini terbagi ke dalam beberapa sub bab, seperti berikut:

Bab I berisikan pendahuluan yang terbagi atas latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, definisi operasional variabel, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika pembahasan.

Bab II berisikan landasan teori yang terdiri atas teori-teori yang berhubungan dengan penelitian, yaitu kerangka teori, kajian/ penelitian terdahulu, kerangka berpikir dan hipotesis.

Bab III berisikan metodologi penelitian yang terbagi atas lokasi dan waktu penelitian, jenis penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, uji coba instrumen dan teknik analisis data.

BAB IV berisikan hasil penelitian yang terbagi atas uraian atau gambaran umum objek penelitian, deskripsi data penelitian, analisis data, pembahasan hasil penelitian dan keterbatasan penelitian.

BAB V berisikan penutup yang terbagi atas kesimpulan penelitian, implikasi hasil penelitian, serta saran-saran penulis kepada pihak-pihak yang bersangkutan.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Kerangka Teori

a. Media Quizizz Sebagai Media Pembelajaran

Media Quizizz merupakan media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran baik dalam pembuatan materi, latihan serta kuis yang ditampilkan dengan visual menarik.¹² Quizizz mempermudah guru dalam proses penyampaian materi pembelajaran dan evaluasi pembelajaran dengan lebih cepat dibandingkan menggunakan kertas, siswa juga lebih tertarik dan tidak bosan dalam pembelajaran.¹³

Media pembelajaran berasal dari dua kata, yaitu media yang berasal dari kata *medium* berarti perantara. Sedangkan, menurut Gagne pembelajaran berarti kegiatan terencana yang berorientasi untuk mencapai hasil belajar.¹⁴ Dari pengertian di atas maka media pembelajaran bermakna sebagai suatu benda atau peristiwa yang berguna untuk memfasilitasi proses pembelajaran. Misalnya, benda di sekitar kelas yang dimanfaatkan untuk media pembelajaran.

¹² Rahma Annisa and Erwin Erwin, "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 (2021): 3660–67, <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1376>.

¹³ Sri Hapsari Wijayanti, "Peningkatan Keterampilan Guru Dalam Menggunakan Quizizz Di Sekolah Dasar," *Caradde: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 4, no. 3 (2022): 407–12.

¹⁴ Prof Mohamad, Syarif Sumantri, and M Pd, *Media Pembelajaran* (Semarang: CV Graha Edu, 2016), hlm. 3.

Demikian dengan peristiwa perkembangan makhluk hidup, dan proses terjadinya hujan.

1) Media Quizizz

Quizizz merupakan salah satu media pembelajaran berbasis *E-learning* tidak berbayar, media ini menyajikan permainan kuis yang membuat peserta didik semangat dalam belajar. Quizizz adalah laman edukatif yang dapat dibuka melalui website maupun aplikasi playstore berbasis android secara resmi quizizz dipublikasi. Sejak 2017 pengguna yang terdaftar quizizz sebagai pengajar sebanyak 20 juta dan peserta didik sebanyak 100 juta.¹⁵ Pengguna quizizz semakin banyak setiap tahun dikarenakan media pembelajaran ini dapat digunakan secara pembelajaran *online* maupun *offline* dan juga semua tingkat pendidikan dapat menggunakan media quizizz ini. Selain itu, quizizz juga menumbuhkan motivasi belajar, mempertajam perhatian peserta didik serta dapat meningkatkan hasil belajar.¹⁶

2) Kelebihan dan Kekurangan Quizizz

Kelebihan dari quizizz yaitu, quizizz merupakan media pembelajaran yang memadukan permainan dengan kuis sehingga proses evaluasi pembelajaran tidak terjadi secara

¹⁵ Nunung - Supriadi, Destyanisa Tazkiyah, and Zuyinatul Isro, 'Penerapan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Di Era Covid-19', *Jurnal Cakrawala Mandarin*, 5.1 (2021), 42 (hlm. 43) <<https://doi.org/10.36279/apsmi.v5i1.101>>.

¹⁶ Albar, 'Aplikasi Quizizz Dan Prestasi Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar Islam Athirah Kota Makassar', *Istiqra*, 11.1 (2023), 129–47 (hlm. 134).

monoton. Quizizz juga menampilkan urutan yang mendapatkan nilai tertinggi sehingga ketika permainan kuis ini berlangsung maka akan meningkatkan semangat dan jiwa kompetisi siswa. Selain itu quizizz juga dilengkapi fitur avatar, tema dan musik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran quizizz ini juga memiliki berbagai kelebihan, yaitu:¹⁷

- a) Siswa dapat mengetahui nilainya secara langsung.
- b) Siswa dapat melihat jawaban yang benar dan salah.
- c) Minim terjadinya kecurangan karena siswa menjawab pertanyaan yang sifatnya pilihan ganda (*multiple choice*) secara spontan dengan waktu terbatas.
- d) Siswa tidak perlu lagi memeriksa secara manual sehingga sangat menghemat waktu.
- e) Menghemat pengeluaran, karena pendidik tidak perlu mencetak soal lagi.

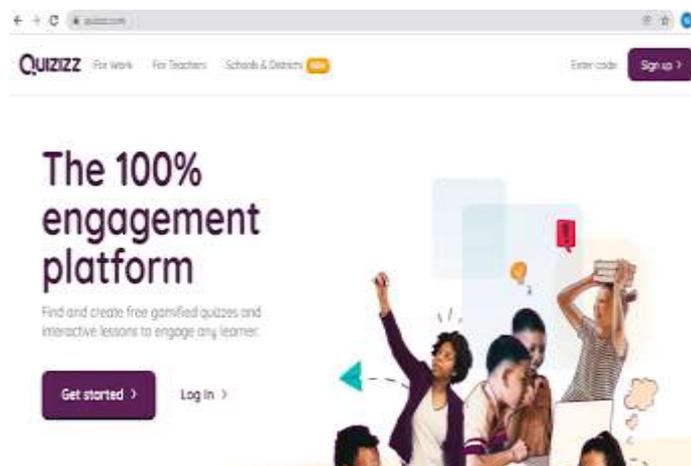
Selain kelebihan, quizizz juga mempunyai beberapa kekurangan. Adapun kekurangan dari media pembelajaran quizizz ialah:

¹⁷ Syifa Agestrisna Nuramanah, Cecep Darul Iwan, Dan Selamat Selamat, "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," Bestari | Jurnal Studi Pendidikan Islam 17, No. 1 (9 Oktober 2020): 117–32, <https://doi.org/10.36667/Bestari.V17i1.474>.

- a) Membutuhkan koneksi internet yang stabil agar proses penilaian berjalan lancar sehingga tidak semua sekolah bisa menggunakan media quizizz.
 - b) Membutuhkan media tambahan *proyektor* untuk menampilkan soal kuis di layar.
- 3) Cara Penggunaan dan Karakteristik Quizizz

Adapun langkah-langkah dalam mendaftar akun dan membuat kuis pada media pembelajaran quizizz yaitu sebagai berikut:

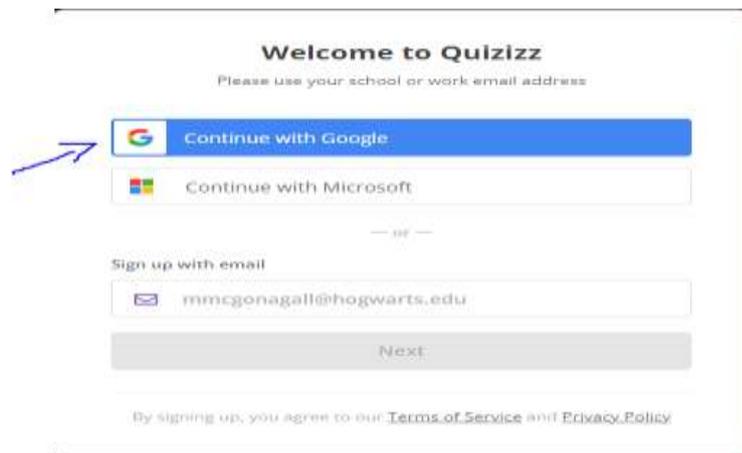
- a) Langkah-langkah mendaftar akun quizizz.¹⁸
 - (1) Masuk ke laman <https://quizizz.com> melalui chrome di laptop.
 - (2) Klik *sign up* pada pojok kanan atas.



Gambar 2.1 Tampilan Website ketika akan Mendaftar Akun
Sumber: <https://quizizz.com>

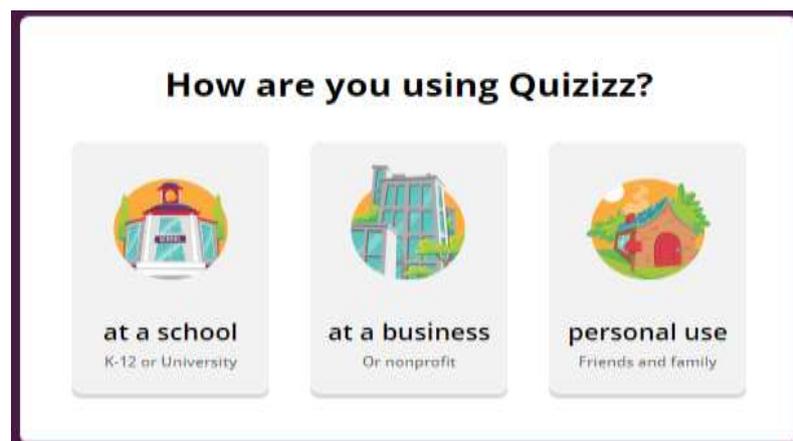
¹⁸Wayan Ardika, 'Cara Mendaftar Akun Quizizz', 2021, <https://www.infoduniaedukasi.com/2021/12/cara-mendaftar-akun-quizizz.html>.

- (3) Daftar dengan menggunakan akun microsoft, akun google atau bisa juga menggunakan email.



Gambar 2.2 Tampilan Pendaftaran Menggunakan Akun Google
Sumber: <https://quizizz.com>

- (4) Pilih tujuan penggunaan quizizz, jika untuk kepentingan pendidikan maka pilihlah *at a school*.



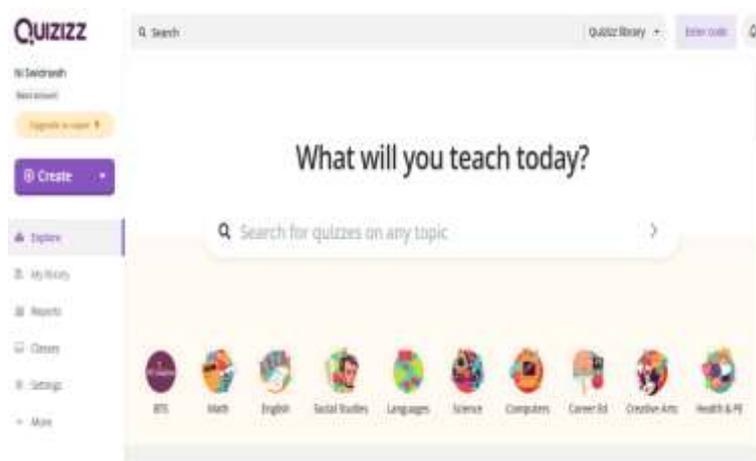
Gambar 2.3 Tampilan Tujuan Penggunaan Quizizz
Sumber: <https://quizizz.com>

(5) Jika pendidik atau guru pilih *teacher*.



Gambar 2.4 Peran Pengguna Quizizz
 Sumber: <https://quizizz.com>

(6) Akun quizizz siap digunakan.

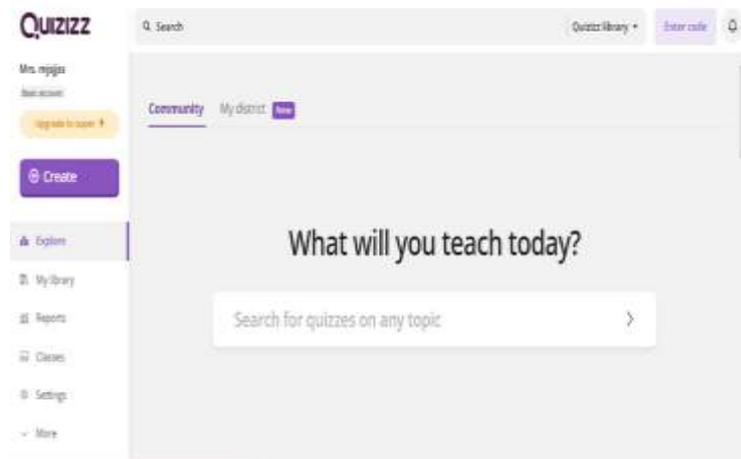


Gambar 2.5 Tampilan Website Quizizz Yang Siap Digunakan
 Sumber: <https://quizizz.com>

b) Langkah-langkah membuat kuis¹⁹

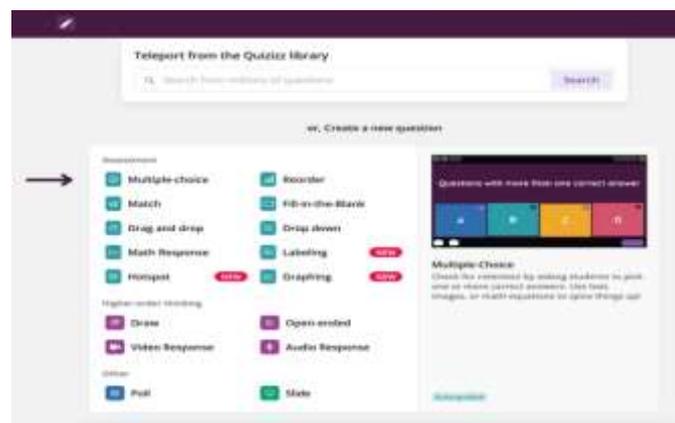
(1) Masuk ke halaman utama pilih *create* pada sisi kiri

¹⁹ Literasi Guru, “Cara Membuat Kuis Di Quizizz” <<https://literasiguru.com/cara-membuat-kuis-di-quizizz/>>, (diakses tanggal 10 Desember pukul 10.23 WIB).



Gambar 2.6 Tampilan Akun Quizizz
 Sumber: <https://quizizz.com>

- (2) Pilih *quiz* kemudian klik *create from scratch*.
- (3) Pilih *multiple choice* untuk soal pilihan berganda.



Gambar 2.7 Tampilan ketika akan Menentukan Jenis Soal
 Sumber: <https://quizizz.com>

- (4) Buat soal dan jawaban juga bisa menambahkan gambar, audio maupun video.

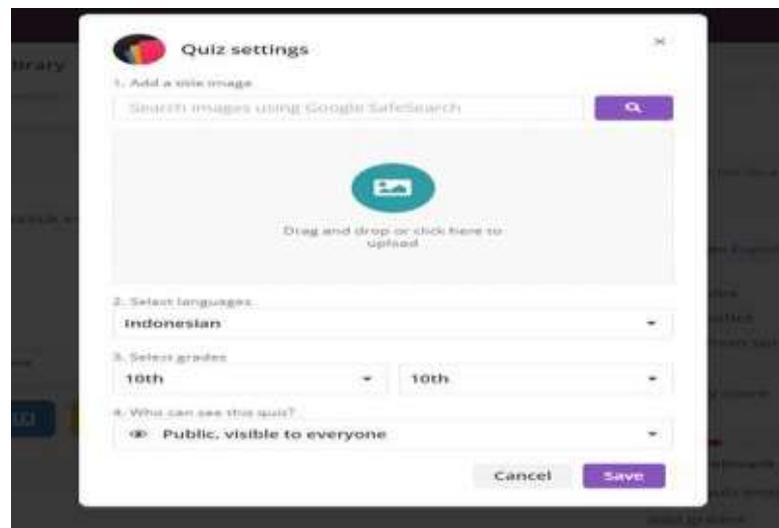


Gambar 2.8 Tampilan ketika sedang membuat soal *Multiple Choice*.

Sumber: <https://quizizz.com>

(5) Jika telah selesai simpan atau *save* di kanan atas.

(6) Isi judul kuis, kelas (*grade*) dan lainnya.



Gambar 2.9 Tampilan Pengisian Data Kelengkapan Soal Kuis

Sumber: <https://quizizz.com>

(7) Setelah selesai, kuis akan tampil di beranda.

(8) Untuk memulai kuis pilih *paper mode* atau penilaian menggunakan kertas.

- (9) Cetak *q-cards* untuk *scan* jawaban peserta, pastikan aplikasi *quizizz* telah ada di *smartphone*. Pilih *start*
- (10) Buka aplikasi *quizizz* di *smartphone* yang telah terhubung pada *web* *quizizz* di *leptop*, kemudian pilih *mulai sekarang* pada *smartphone*.
- (11) Kuis akan tampil pada proyektor, dan pendidik memindai jawaban siswa menggunakan kamera *smartphone*.
- (12) Ketika kuis selesai maka akan tampil nilai dan ranking peserta didik yang telah mengikuti kuis.

Quizizz memiliki beberapa karakteristik dalam pembelajaran. Adapun karakteristik media *quizizz* adalah sebagai berikut:

- (1) *Quizizz* memiliki sifat interaktif yang mengutamakan kerjasama dan komunikasi
- (2) Bersifat tantangan (*challenge*) karena setiap siswa berkompetisi untuk mendapatkan nilai tertinggi dalam kuis.
- (3) Meningkatkan rasa ingin tahu siswa, dengan berbagai fitur yang disediakan seperti avatar, suara, dan gambar sehingga siswa merasa tertarik dan rasa ingin tahu dapat meningkat.

b. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan sesuatu yang didapatkan setelah melakukan serangkaian proses atau kegiatan pembelajaran. Menurut Ngalim hasil belajar diketahui dengan menggunakan indikator berupa tes, kemudian dianalisis dan diberikan penilaian.²⁰ Sedangkan menurut Sudjana hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melakukan pengalaman belajarnya. Menurut Benyamin Bloom berpendapat bahwa yang termasuk aspek perilaku tujuan pembelajaran ialah aspek kognitif, aspek psikomotorik, dan aspek afektif. Maka dari beberapa pendapat dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh setelah menerima pengalaman belajar meliputi aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif.

Menurut tujuan dan fungsinya tes hasil belajar dibedakan menjadi tes diagnostik, penempatan, formatif, dan sumatif. Tes diagnostik bertujuan untuk mengukur kelemahan siswa dan digunakan untuk memberikan perbaikan.²¹ Tes penempatan mengukur penguasaan atau keunggulan siswa sesuai dengan tingkat penguasaan atau keunggulannya. Tes formatif mengukur tingkat penguasaan siswa dan terkait posisi antar teman sekelas mengenai

²⁰ Julhadi, *Hasil Belajar Peserta Didik* (Tasikmalaya: Edu Publisher, 2021), hlm. 46.

²¹ Syafriyanto Syafriyanto and Ahmad Nizar Rangkuti, "A Profile of Social Skills of Students in Learning Physics through Problem-Posing Approach," *Berkala Ilmiah Pendidikan Fisika* 8, no. 2 (2020): 82, <https://doi.org/10.20527/bipf.v8i1.7829>.

target materi. Tes sumatif bertujuan mengukur penguasaan siswa pada akhir periode pendidikan terkait keberhasilan belajar.

1) Jenis Hasil Belajar

a) Kognitif

Menurut Benjamin S. Bloom yang dikutip Nana Sudjana aspek kognitif dibagi menjadi aspek yang lebih rinci yaitu:²²

- (1) Mengingat (*remember*), jenjang kemampuan siswa untuk dapat mengingat istilah, fakta dan detail tanpa perlu memahami konsep materi.
- (2) Memahami (*understand*), jenjang kemampuan siswa memahami materi pelajaran yang disampaikan guru
- (3) Menerapkan (*apply*), yaitu jenjang kemampuan siswa untuk dapat menerapkan hasil belajar dalam kehidupan sehari-hari.
- (4) Menganalisis (*analyze*), yaitu jenjang kemampuan siswa melakukan analisis pemecahan masalah melalui tahap memisahkan bagian-bagian permasalahan hingga menghubungkan sebab-akibat antara suatu materi terhadap bagian lainnya.

²² Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2018), hlm. 23.

(5) Mengevaluasi (*evaluate*), yaitu jenjang kemampuan siswa mengekspresikan pendapat pribadi atau penilaian terhadap suatu materi melalui kriteria, ide, serta metode pendekatan terbaik berdasarkan bukti yang ada.

(6) Menciptakan (*create*), yaitu jenjang kemampuan siswa dalam membuat inovasi baru melalui penggabungan berbagai materi yang telah dipelajari untuk menghasilkan solusi suatu permasalahan.

b) Psikomotorik

Psikomotorik meliputi perilaku gerakan dan koordinasi jasmani serta kemampuan fisik. Dalam aspek psikomotorik terdapat empat kategori dari terendah hingga tertinggi.

(1) Mekanisme

(2) Respon terpimpin

(3) Respon tampak Kompleks

(4) Keterampilan

c) Afektif

Afektif berdasarkan sesuatu yang berhubungan dengan penghargaan, nilai, perasaan, semangat, nilai, minat dan sikap. Pada ranah afektif, Bloom menyusun kategorinya yaitu:

(1) Penerimaan (*Receiving*)

- (2) Responsif (*Responsive*)
- (3) Penilaian (*Value*)
- (4) Organisasi (*Organization*)
- (5) Karakterisasi (*Characterization*)

Berdasarkan jenis hasil belajar peneliti memilih jenis belajar kognitif karena lebih berkenaan dengan hasil belajar intelektual dan lebih sesuai dengan judul yang peneliti angkat.

2) Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Keberhasilan belajar peserta didik ditentukan oleh beberapa faktor diantaranya adalah:

a) Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri setiap peserta didik. Faktor internal peserta didik sangat mempengaruhi tingkat tinggi rendahnya hasil belajar. Termasuk faktor internal antaranya adalah bakat, kesehatan, minat, usaha serta motivasi siswa.

b) Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang berpengaruh terhadap hasil belajar. Termasuk faktor eksternal antaranya lingkungan fisik dan nonfisik (termasuk suasana kelas saat belajar

seperti gembira, menyenangkan, lingkungan sosial budaya, lingkungan keluarga, program sekolah, dan teman sekolah.²³

c. Pembelajaran IPAS Pada Tingkat MI

1) IPAS

IPAS merupakan gabungan antara IPA (Ilmu pengetahuan alam) dan IPS (Ilmu pengetahuan sosial). Pembelajaran IPAS menyajikan konteks yang sesuai dengan keadaan alam dan lingkungan sekitar siswa. IPA merupakan ilmu pengetahuan alam yang mempelajari gejala-gejala alam melalui serangkaian proses ilmiah.²⁴ Menurut Hendro Darmojo, pengetahuan alam adalah pengetahuan tentang alam semesta beserta isinya yang bersifat rasional dan obyektif.

Selain itu, Menurut Ruseffendi IPA merupakan ilmu atau pengetahuan yang identik dengan rumus-rumus, lambang-lambang, dan notasi. Obyek langsung dalam IPA ialah fakta, keterampilan, dan konsep.²⁵ IPS merupakan pengetahuan yang mengkaji peristiwa, fakta, dan konsep yang berkaitan dengan ilmu sosial. Melalui pembelajaran IPS, siswa diarahkan menjadi

²³ Ahmad Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar* (Jakarta: Kencana, 2013), hlm. 5–11.

²⁴ Ani Rusilowati, 'Konsep Desain Pembelajaran IPAS Untuk Mendukung Penerapan Asesmen Kompetensi Minimal', 2022 <<https://unnes.ac.id/mipa/id/2022/04/07/konsep-desain-pembelajaran-ipas-untuk-mendukung-penerapan-asesmen-kompetensi-minimal/>>, (diakses tanggal 12 Desember 2023 pukul 20.08 WIB).

²⁵ Student Teams and others, 'Penerapan Metode Student Teams Achievement Division (STAD) Dengan Media Lingkungan Sekitar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Tentang Proses Pembentukan Tanah Pada Siswa Kelas Vb Semester 2 SDN 4 Purbowangi', 4.1 (2023), 24–31 (hlm. 25).

warga negara Indonesia yang berwawasan luas dan bertanggung jawab. Keterpaduan antara IPA dan IPS mendasari konten literasi dan numerasi lebih kontekstual, karena materi pembelajaran IPA mendapat dukungan kondisi kontekstual masyarakat dalam kehidupan sehari-hari dari IPS.

Adapun capaian pembelajaran IPAS pada fase B pada materi IPAS yang akan diteliti peneliti adalah Peserta didik mengidentifikasi proses perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik mengidentifikasi sumber dan bentuk energi serta menjelaskan proses perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari (contoh: energi kalor, listrik, bunyi, cahaya).²⁶

2) Ruang lingkup materi pembelajaran IPAS

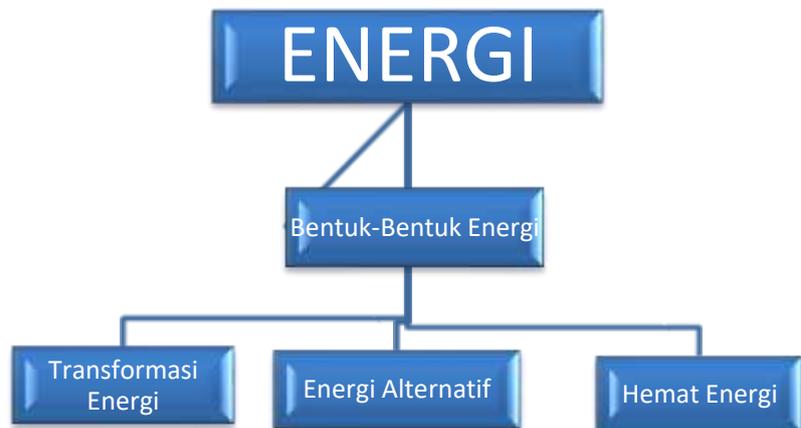
a) Transformasi Energi

Proses mengubah suatu objek dari satu bentuk, sifat, atau fungsi ke yang lain disebut transformasi. Dalam pengertian yang lebih luas, transformasi dapat mencakup perubahan dalam berbagai aspek,

Energi merupakan kemampuan untuk melakukan usaha. Energi dapat mengalami perubahan dari satu bentuk

²⁶ Kemendikbud, 'Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) SD-SMA', *Merdeka Mengajar*, 2022, hlm. 15 <<https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/sd-sma/ilmu-pengetahuan-alam-dan-sosial-ipas/>>.

ke bentuk lainnya. Energi juga sangat berperan penting bagi kehidupan manusia, hewan, serta tumbuhan.



Gambar 2.10 Peta Konsep IPAS Materi Transformasi Energi di sekitar kita

(1) Energi

Energi adalah kemampuan untuk melakukan suatu pekerjaan. Energi tidak dapat dihilangkan. Energi dapat diubah dari satu bentuk ke bentuk lain.

(2) Bentuk-Bentuk Energi

- a. Energi panas, yaitu energi yang dimiliki oleh benda yang panas. Sumber energi panas: sinar matahari, makanan, bahan bakar, listrik, dan gesekan antara dua benda.
- b. Energi bunyi, yaitu energi yang dihasilkan oleh benda yang menghasilkan bunyi. Sumber bunyi: beragam alat musik.

- c. Energi gerak (kinetik), yaitu energi yang dimiliki oleh benda yang bergerak. Contoh sumber energi gerak: air terjun, angin, dan buku yang terjatuh dari atas meja.
- d. Energi potensial, yaitu energi yang tersimpan dalam suatu benda berdasarkan kedudukan. Energi potensial dimiliki oleh pegas yang teregang atau air di atas tebing yang akan jatuh ke bawah.
- e. Energi listrik, yaitu energi yang tersimpan pada benda yang bermuatan listrik. Sumber energi listrik: baterai, aki, dan generator. Contoh benda yang bermuatan listrik yaitu, setrika, kipas angin dan senter.
- f. Energi cahaya, yaitu energi yang dimiliki oleh cahaya. Sumber energi cahaya contohnya matahari, senter, dan lampu.
- g. Energi kimia, yaitu energi yang tersimpan dalam bahan kimia. Sumber energi kimia contohnya baterai, aki, makanan, dan bahan bakar.

(3) Transformasi Energi

- a. Energi kimia menjadi energi listrik. Contoh: penggunaan baterai dan aki (akumulator).

- b. Energi kimia menjadi energi listrik. Contoh: BBM diubah menjadi energi gerak pada sepeda motor dan mobil.
- c. Energi listrik menjadi energi panas. Contoh: pemakaian setrika, solder, dan kompor listrik.
- d. Energi listrik menjadi energi cahaya. Contoh: pemakaian lampu listrik.
- e. Energi listrik menjadi energi gerak. Contoh: pemakaian kipas angin.
- f. Energi listrik menjadi energi suara. Contoh: pemakaian radio, bel listrik dan sirine.
- g. Energi listrik menjadi energi kimia. Contoh: pengisian listrik pada aki.
- h. Energi cahaya menjadi energi kimia. Contohnya: fotosintesis tumbuhan hijau.

(4) Energi Alternatif

- a. Matahari

Sebagai sumber energi utama di bumi yang menghasilkan energi cahaya dan panas. Cahaya matahari bermanfaat sebagai penerang dan membantu proses fotosintesis. Panas matahari juga

digunakan dalam proses pengeringan, pemanas air, dan menghasilkan energi listrik.²⁷

b. Angin

Angin merupakan sumber energi alternatif yang dimanfaatkan oleh manusia dalam berlayar dan kincir angin tradisional.

c. Air

Air adalah sumber energi yang dimanfaatkan untuk menggerakkan generator dan menghasilkan energi listrik yaitu PLTA (Pembangkit Listrik Tenaga Air).

d. Panas bumi

Panas bumi merupakan energi yang berasal dari panas di dalam bumi. Energi panas ini berasal dari aktivitas tektonik di dalam bumi yang terjadi sejak planet ini diciptakan. Panas bumi juga berasal dari panas matahari yang diserap oleh permukaan bumi. Pembangkit listrik tenaga panas bumi dapat dibangun di sekitar lempeng tektonik di mana sumber panas tersedia di dekat permukaannya.

²⁷ Tim Grasindo, *Kuasai Materi IPA SD Kelas IV, V, VI* (Jakarta: PT Grasindo, 2015), hlm. 95.

B. Kajian / Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu terkait pengaruh media quizizz terhadap hasil belajar siswa sudah dilakukan beberapa kali oleh beberapa peneliti. Hasil dari penelitian terdahulu tersebut membantu penulis dalam memperoleh gambaran mengenai penelitian terkait pengaruh media quizizz terhadap hasil belajar siswa. Adapun penelitian terdahulu yang telah dilakukan sebagai berikut:

1. Penelitian yang telah dilakukan oleh Siska Yolanda dan Septi Fitri Meilana, dengan judul “Pengaruh Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar IPA Siswa Kelas V di Sekolah Dasar”. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif melalui pendekatan desain *Quasi Experiment*. Jenis yang digunakan peneliti yaitu “*posttest only control design*” yang bertujuan untuk melihat dan mengetahui adanya pengaruh aplikasi quizizz terhadap minat belajar IPA pada siswa kelas V di SDN 19 Kramat Jati. Hasil penelitian yang dilakukan diketahui bahwa, pembelajaran menggunakan aplikasi quizizz memberikan dampak positif pada ketertarikan siswa pada pembelajaran IPA dan aplikasi quizizz juga merupakan inovasi bagi pendidik dalam masa pandemi covid 19.²⁸ Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang saya lakukan terletak pada sampel dan juga variabel terikat. Pada penelitian ini menggunakan sampel di kelas V serta memiliki variabel terikat

²⁸ Siska Yolanda and Septi Fitri Meilana, “Pengaruh Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Educatio* 7, no. 3 (2021): 915–21, <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1286>.

minat belajarsedangkan penelitian saya menggunakan sampel di kelas IV serta menggunakan variabel terikat hasil belajar.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Rahma Annisa dan Erwin, dengan judul “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar”. Metode yang digunakan yaitu metode penelitian eksperimen kuasi. Eksperimen-kuasi merupakan satu eksperimen yang menempatkan ke dalam anggota eksperimen serta kontrol tidak secara acak. Hasil penelitian pada penelitian ini melalui temuan hitungan hipotesis melalui uji-t mean terhadap kelas eksperimen mendapatkan nilai 84,55 dan kelas kontrol mendapatkan nilai 75,84. Dari data diperoleh $t = 3,289$ dan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ memperoleh $t_{table} = 2,000$ serta hasil perhitungan $t > t_{table} = 3,289 > 2,000$, maka H_1 diterima dimana mempunyai arti terdapat pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar IPA siswa IV pada SDN Sumur Batu 08 Jakarta Pusat.²⁹ Perbedaan penelitian ini dengan penelitian saya terdapat pada subjek mata pelajaran. Pada penelitian ini meneliti mengenai mata pelajaran IPA sedangkan pada penelitian saya menggunakan mata pelajaran IPAS.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Ade Irma Febriyanty dengan judul “Pengaruh penggunaan quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas 6 SDN Semanan 08 pagi Jakarta Barat pembelajaran

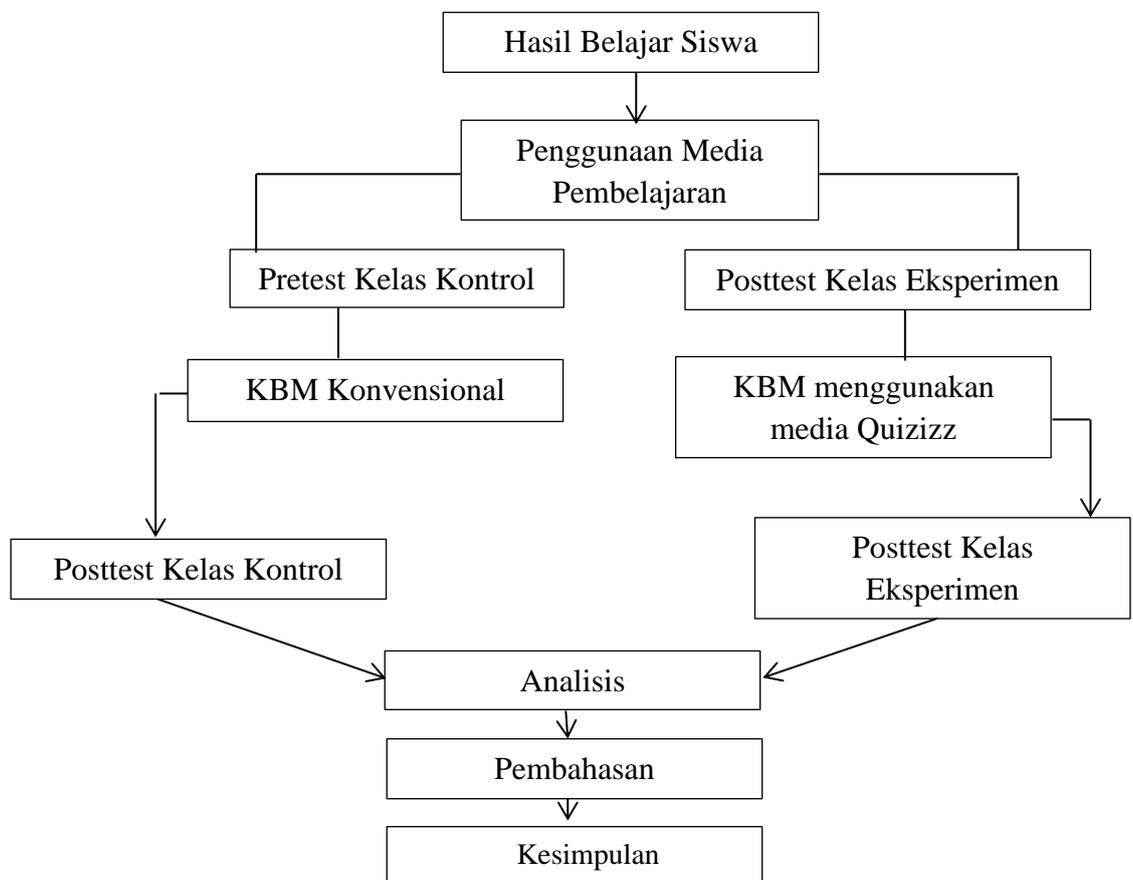
²⁹ Annisa and Erwin, “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Di Sekolah Dasar.”

Jarak Jauh 2021". Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif eksperimen dalam bentuk *Pre Experiment design*, menggunakan desain penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*. Hasil penelitian menyatakan bahwa terdapat perbedaan rata-rata motivasi belajar sebelum dan setelah menggunakan quizizz dalam pembelajaran Matematika, sebagaimana pada Peserta didik kelas VI B SDN Semanan 08 Pagi Jakarta Barat Jakarta Barat, dengan nilai Hipotesis menggunakan Uji Wilcoxon pada Variabel Motivasi belajar (Y1) menggunakan SPSS sebesar $Z_{hitung} > Z_{tabel} = 2.336 > 1.96$, dimana H_0 ditolak dan H_a diterima. Atau jika P-Value $(0.019) < \alpha (0.05)$. Sehingga terdapat kenaikan pada nilai rata-rata hasil angket Motivasi belajar, setelah melakukan uji data hipotesis didapatkan hasil bahwa terdapat pengaruh penggunaan Quizizz terhadap motivasi belajar peserta didik Kelas 6B SDN Semanan 08 Pagi Jakarta Barat Jakarta Barat.³⁰ Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang saya lakukan terletak pada sampel dan juga variabel terikatnya. Pada penelitian ini menggunakan sampel di kelas VI dan memiliki variabel terikat motivasi belajar, sedangkan pada penelitian yang saya lakukan menggunakan sampel di kelas IV dan menggunakan variabel terikat hasil belajar.

³⁰ Fakultas Ilmu And A D E Irma Febriyanty, 'Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 6 Sdn Semanan 08 Pagi Jakarta Barat Pembelajaran Jarak Jauh 2021 Skripsi Panitia Ujian Munaqasah', 2021.

C. Kerangka Berpikir

Adapun kerangka berpikir yang dibuat peneliti untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran quizizz terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS di MIN 1 Labuhanbatu Selatan sebagai berikut:



Gambar 2.11 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis

Hipotesis dari penelitian ini didasarkan pada kerangka berpikir yang telah dipaparkan, adalah bahwa siswa kelas IV MI Negeri 1 Labuhanbatu Selatan mendapatkan pengaruh dari penggunaan media quizizz pada mata

pelajaran IPAS. Berikut ini adalah daftar kemungkinan hipotesis alternatif (Ha) dan hipotesis nol (Ho) untuk hipotesis penelitian:

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$$

Dimana : H_0 = Hipotesis Nol

H_a = Hipotesis Alternatif

μ_1 = Nilai rata-rata kelas eksperimen

μ_2 = Nilai rata-rata kelas kontrol

H_a : Penggunaan media pembelajaran quizizz berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV MIN 1 Labuhanbatu Selatan.

H_0 : Penggunaan media pembelajaran quizizz tidak berpengaruh signifikan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV MIN 1 Labuhanbatu Selatan

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di kelas IV MIN 1 Labuhanbatu Selatan, pada ruang kelas IV MIN 1 Labuhanbatu Selatan terletak di Jalan Istana, Kecamatan Kota Pinang, Kabupaten Labuhanbatu Selatan, Sumatera Utara. Penelitian dilakukan pada tanggal ssLokasi penelitian yang dipilih peneliti telah memenuhi tiga unsur meliputi unsur:

1. Tempat, yaitu MIN 1 Labuhanbartu Selatan yang berlokasi di Jl. Istana, Kec. Kota Pinang, Kab. Labuhanbatu Selatan, Sumatera Utara.
2. Pelaku, yaitu guru dan siswa kelas IV MIN 1 Labuhanbatu Selatan yang terlibat dalam penelitian penerapan media pembelajaran quizizz,
3. Kegiatan, yaitu penelitian yang dilakukan melalui proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran quizizz.

Adapun alasan peneliti memilih lokasi tersebut karena berdasarkan pengamatan peneliti di sekolah tersebut masih terdapat kendala yang dihadapi guru dalam pembelajaran IPAS, yaitu Gaya belajar siswa yang berbeda-beda berpengaruh terhadap hasil belajar siswa serta penggunaan media pembelajaran sederhana menjadikan pembelajaran di kelas IV MIN 1 Labuhanbatu Selatan menjadi kurang menarik. Hal ini menjadi peluang bagi peneliti untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut yaitu dengan menggunakan media quizizz yang sangat inovatif dan interaktif sehingga memungkinkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

No	Kegiatan	2023-2024							
		Des	Jan	Feb	Mar	April	Mei	Juni	Juli
8	Revisi Seminar Hasil								✓
9	Sidang Munaqasah								✓
10	Revisi Sidang Munaqasah								✓

B. Jenis Penelitian

Pada penelitian ini peneliti memakai jenis penelitian kuantitatif. Pada penelitian kuantitatif menggunakan prosedur statistik dengan angka-angka yang dapat dianalisis. Menurut Suharsimi Arikunto penelitian kuantitatif adalah penelitian yang berhubungan dengan data dan angka mulai dari pengumpulan data hingga hasil akhir penelitian.³¹ Metode penelitian yang dipakai peneliti adalah metode penelitian eksperimen (*experimental research*).³²

Menurut Krathwohl bahwa metode eksperimen bersifat menguji pengaruh satu atau lebih variabel terhadap variabel lain. Variabel yang

³¹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2016), hlm. 175.

³² Ajat Rukajat, *Pendekatan Penelitian Kuantitatif Quantitative Research Approach* (Yogyakarta: Deepublish, 2018), hlm. 120.

memberikan pengaruh disebut variabel bebas (*independent variables*) dan variabel yang dipengaruhi disebut variabel terikat (*dependent variables*). Penelitian ini menggunakan *Nonequivalent Control Group Design* untuk desain kuasi eksperimennya. Desain ini hampir sama dengan dengan *pretest and posttest control group design*, hanya saja pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol dibandingkan namun sampel diambil secara tidak acak. Dua kelompok yang ada diberi *pretest* kemudian diberi perlakuan dan terakhir diberi *posttest*.³³

Pretest diberikan kepada sampel kedua kelas sebelum perlakuan, dan *posttest* diberikan pada akhir pembelajaran. Sebelum menerima perlakuan, siswa akan mengikuti tes (*pretest*) di awal kegiatan pembelajaran untuk menilai kemampuan awal pembelajaran IPAS mereka. Pada kelas eksperimen penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran kemudian digunakan untuk memberikan perlakuan (*treatment*) kepada siswa dalam pembelajaran. Sedangkan kelas kontrol proses pembelajaran menggunakan metode konvensional, setelah menerima perlakuan siswa kedua kelas kemudian mengikuti tes (*posttest*) di akhir pembelajaran untuk mengetahui perbandingan nilai akhir siswa.³⁴

³³ Rukminingsih, 'Metode Penelitian Pendidikan : Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Dan Penelitian Tindakan Kelas', July, 2022, 178 (hlm. 51).

³⁴ Wiwin Iswara, Ansyori Gunawan, and Dalifa, 'Pengaruh Bahan Ajar Muatan Lokal Mengenal Potensi Bengkulu', Jurnal PGSD : Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 1.1 (2018), 1-7 (hlm. 3).

Tabel 3.2
Desain Penelitian *Nonequivalent Control Group Design*

Kelompok	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
KE	O1	X1	O2
KK	O3	X2	O4

Keterangan:

KE : Kelompok Eksperimen

KK : Kelompok Kontrol

O1 dan O3 : Pemberian pretest kelompok eksperimen dan kontrol

O2 dan O4 : Pemberian posttest kelompok eksperimen dan kontrol

X1 : Pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz

X2 : Pembelajaran menggunakan metode konvensional

Langkah-langkah desain Penelitian *Nonequivalent Control Group Design* sebagai berikut:

1. Memilih subjek yang mempunyai latar belakang sama (homogen) melalui pemilihan secara non-random.
2. Setiap subjek ditugaskan dimasukkan ke kelompok eksperimen atau ke kelompok kontrol.
3. Memberikan *pretest* untuk memperoleh skor O1 dan O2 pada kelompok eksperimen dan kontrol.
4. Memberi perlakuan terhadap kelompok eksperimen.
5. Memberikan perlakuan terhadap kelompok kontrol.

6. Memberikan *Posttest* untuk memperoleh skor O2 dan O4 pada kelompok eksperimen dan kontrol.
7. Dengan menggunakan metode statistika dicari perbedaan antara rata-rata nilai *pretest* dan *posttest*, baik dari kelompok eksperimental maupun kelompok kontrol.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan objek yang menjadi sasaran penelitian untuk dinilai, diukur, dan dievaluasi sebelum membuat kesimpulan tentang penelitian yang dilakukan.³⁵ Objek tersebut dapat berupa orang, wilayah, lembaga, atau badan sosial lainnya. Pada penelitian ini yang menjadi populasi penelitian adalah seluruh siswa yang ada di kelas IV, mulai dari kelas IV A hingga kelas IV D dengan jumlah seluruhnya 108 siswa.

2. Sampel

Arikunto menyatakan bahwa sampel adalah bagian kecil dari populasi yang digunakan dalam penelitian.³⁶ Pada penelitian ini sampel yang digunakan adalah kelas IV C sebagai kelas kontrol dan kelas IV D sebagai kelas eksperimen. Pada setiap kelas terdapat 25 siswa. Syarat pemilihan sampel yaitu harus mempunyai karakteristik yang sama.³⁷

³⁵ syafrilianto And Taufik Rahman, 'Model Guided Inquiry Dan Guided Discovery Dalam Pembelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Smp, Syafrilianto, 2015, 1–8.

³⁶ I Made Dwi Mertha Adnyana, *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif*, 14.1 (2021), 103–16.

³⁷ Tatang Ary Gumanti, Yunidar, and Syahrudin, *Metode Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Mitra Wacana Media, 2016), hlm. 188.

Pengambilan sampel ini berdasarkan teknik pengambilan sampel *purposive sampling*. Pengambilan sampel dengan teknik *purposive sampling* juga didasarkan pada keterbatasan waktu serta meningkatkan kredibilitas penelitian.

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Tes

Pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dengan memberikan pre test dan post tes terhadap sampel. Adapun tes yang digunakan adalah pilihan ganda (*multiple choice*) dengan alternatif jawaban A, B, C, dan D. Hasil belajar yang akan dibandingkan setelah pemberian perlakuan yaitu hasil belajar *pretest* dan *posttest* baik dari kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Instrumen tes dalam bentuk kisi-kisi soal tes kognitif yang terdapat di dalam lampiran.

E. Uji Instrumen

1. Uji Validitas

Uji validitas adalah derajat ketepatan antara data sesungguhnya dengan data yang dilaporkan peneliti. Tujuan dari uji validitas adalah untuk memastikan alat ukur mampu mengukur antara data sesungguhnya dengan yang dilaporkan peneliti.³⁸ Valid berarti instrumen dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya

³⁸ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian* (Bandung: Alfabeta, 2017), hlm. 125.

diukur. Teknik *Korelasi Pearson Product Moment* digunakan dalam penelitian ini. Rumus dari teknik *Korelasi Pearson Product Moment*.³⁹

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

r_{xy} : koefisien korelasi antara X dan Y.

N : banyaknya peserta tes.

$\sum XY$: total perkalian skor item dan total.

$\sum X$: skor hasil uji coba atau skor yang diperoleh subyek dari seluruh item.

$\sum Y$: total skor atau skor yang diperoleh dari seluruh item.

$\sum X^2$: jumlah kuadrat skor butir soal.

$\sum Y^2$: jumlah kuadrat skor total.

Kriteria pendekatan dengan taraf signifikansi 5%. Jika $r_{xy} > r_{tabel}$, maka soal dinyatakan valid. Jika $r_{xy} < r_{tabel}$, maka soal dinyatakan tidak valid. Uji validitas juga dapat dilakukan menggunakan bantuan aplikasi *microsoft excel* dengan kriteria pengambilan keputusan jika $r_{xy} > r_{tabel}$, maka soal dinyatakan valid dan dapat digunakan. Hasil Uji Validitas Soal Menggunakan Teknik *Pearson Product Moment*. Hasil uji validitas diatas, dapat diketahui bahwa sebuah item dinyatakan valid jika hasil r hitung $>$ r tabel (Sig. 0,05). Jika hasil r hitung $>$ r tabel maka

³⁹ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, ed. Restu Damayanti (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2018), hlm. 190.

soal dinyatakan valid. Jika hasil r hitung $< r$ tabel maka soal dinyatakan tidak valid.

Tabel 3.3
Hasil Hitung Uji Validitas

No	Kriteria	Nomor Soal	Jumlah Soal
1.	Valid	1, 4, 5, 7, 8, 10, 11, 14, 15, 16	10
2.	Tidak Valid	2, 3, 6, 9, 12, 13, 17, 18, 19, 20	10
	Jumlah		20

Uji validitas dilakukan pada siswa kelas IV di MIN Labuhanbatu Selatan. Hasil uji validitas diatas, dapat diketahuibahwa sebuah item dinyatakan valid jika hasil r hitung $> r$ tabel (Sig. 0,05). Untuk menentukan r tabel dapat dilihat pada tabel r *product moment* dengan jumlah data (N) = 30. Berdasarkan tabel r *product moment* pada signifikansi 5% dengan menggunakan rumus (DF=N-2) sehingga diketahui nilai r tabel sebesar 0,374. Sehingga jika hasil r hitung $> r$ tabel maka soal dinyatakan valid. jika hasil r hitung $< r$ tabel maka soal dinyatakan tidak valid. Dari 20 item soal, 10 item soal diantaranya valid.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah serangkaian pengukuran yang memiliki konsistensi bila pengukuran dilakukan secara berulang.⁴⁰ Realibilitas juga dikatakan mempunyai taraf kepercayaan tinggi jika tes dapat memberikan hasil yang tetap.⁴¹ Reliabilitas tes merupakan tingkat keajegan suatu tes, yaitu sejauh mana suatu tes bisa dipercaya untuk menghasilkan skor yang ajeg.

Teknik Kuder Richardson, juga dikenal sebagai KR, adalah salah satu yang digunakan pada penelitian ini. Instrumen yang hanya memiliki satu jawaban yang benar adalah instrumen yang dapat diuji reliabilitasnya dengan KR, KR 20 dan KR 21 adalah rumus KR yang sering digunakan. Untuk menggunakan rumus tersebut, persyaratan instrumen tertentu harus dipenuhi untuk kedua teknik KR. Rumus KR 20 digunakan untuk mengevaluasi reliabilitas instrumen jika tidak dapat dijamin bahwa setiap pertanyaan memiliki tingkat kesukaran yang sama. Suatu instrumen dikatakan reliabel apabila nilai koefisien reliabilitas KR lebih dari 0,70 ($r_i > 0,70$).⁴² Dalam uji reliabilitas, dilakukan dengan bantuan *MS.Excel*. Berikut ini disajikan rumus KR 20:

⁴⁰ Ina Magdalena, *Desain Evaluasi Pembelajaran Cetakan I* (Jawa Barat: CV Jejak, 2021), hlm. 44.

⁴¹ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, ed. Restu Damayanti (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2018), hlm. 203.

⁴² Febrianawati Yusup, 'Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif', *Jurnal Ilmu Kependidikan*, Vol. 7, No. 1 (2018), hlm. 21.

$$r_i = \frac{k}{k-1} \left\{ \frac{S_{t^2} - \sum p_i q_i}{S_{t^2}} \right\}$$

Keterangan:

r_i = reliabilitas internal instrumen

k = jumlah item soal dalam instrumen

p_i = proporsi banyaknya subjek yang menjawab setiap soal

s_t^2 = varians total

Rumus varians total $\frac{\sum(x-\bar{x})^2}{n}$ =, dengan x merupakan nilai pada butir soal, \bar{x} adalah keseluruhan nilai rata-rata, dan n merupakan jumlah responden.⁴³ Sebuah instrumen dinyatakan reliabel jika nilai koefisien reliabilitas $KR > 0,70$ ($r_i > 0,70$). Dalam uji reliabilitas, dilakukan menggunakan aplikasi *Microsoft Excel* sehingga menghasilkan:

Tabel 3.4
Hasil Uji Reliabilitas

Reliabilitas	
Kuder Richardson (KR)	Butir Soal
0,719527296	20

3. Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran menunjukkan bahwa ada keseimbangan antara tingkat kesukaran, tingkat sedang, dan tingkat kemudahan. Tingkat

⁴³ Nandan Limakrisna and Supranto, *Petunjuk Praktis Penelitian Ilmiah Untuk Menyusun Skripsi, Tesis, Dan Disertasis* (Jakarta: Penerbit Mitra Wacana Media, 2016), hlm. 164.

kesukaran dan kemudahan suatu soal disebut sebagai indeks kesukaran.

Nilai 0,00 sampai 1,0 menunjukkan taraf kesukaran suatu soal.⁴⁴

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P: Indeks kesukaran

B: Banyaknya siswa yang menjawab soal itu dengan betul

JS: Jumlah seluruh siswa peserta tes

Untuk koefisien tingkat kesukaran, nilai antara 0,01 dan 0,03 dianggap sukar; nilai antara 0,30 dan 0,70 dianggap sedang; dan nilai antara 0,70 dan 1,00 dianggap mudah. Dari jumlah keseluruhan 20 butir soal, terdapat 15 soal kategori mudah, 4 soal kategori sedang, dan 1 soal kategori sukar.

4. Daya Pembeda

Kemampuan soal untuk membedakan antara kelompok peserta tes yang berkemampuan tinggi dan berkemampuan rendah disebut juga daya pembeda soal. Adapun rumus daya pembeda sebagai berikut:

$$DP = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B}$$

⁴⁴ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2018), hlm. 232.

Keterangan:

DP: indeks daya pembeda

B_A: banyaknya peserta tes kelompok atas yang menjawab soal tes dengan benar.

B_B: banyaknya peserta tes kelompok bawah yang menjawab soal tes dengan benar

J_A: banyaknya peserta tes kelompok atas

J_B: banyaknya peserta tes kelompok bawah

Klasifikasi daya pembeda dibedakan:

< 0,00 (negatif) : tidak baik

Antara 0,00 sampai dengan 0,20 : jelek

Antara 0,20 sampai dengan 0,40 : cukup

Antara 0,40 sampai dengan 0,70 : Baik

Antara 0,70 sampai dengan 1,00 : Baik Sekali

Dari keseluruhan 20 butir soal, adapun hasilnya 7 butir soal kategori sangat baik, 3 butir soal kategori baik, 6 butir soal kategori cukup, dan 4 soal kategori kurang baik.

F. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menganalisis data melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Uji Normalitas

Tujuan dari uji normalitas adalah untuk memastikan apakah data penelitian yang telah dikumpulkan berdistribusi normal atau tidak.

Hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen menjadi uji normalitas dalam penelitian ini. Hasil *pretest* dan *posttest* merupakan data yang digunakan untuk mengambil keputusan.⁴⁵ Penelitian ini memiliki sampel kurang dari 50, maka digunakan uji *Shapiro Wilk* untuk pengujian ini. Dengan ketentuan sebagai berikut, uji *Shapiro Wilk* menggunakan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Distribusi normal jika $P\text{value} > 0,05$, dan distribusi tidak normal jika $P\text{Value} < 0,05$. Dalam hal ini, uji *Shapiro Wilk* dan SPSS 25.0 digunakan untuk pengujian normalitas.

Adapun rumus yang digunakan adalah *Shapiro Wilk*:

$$T_3 = \frac{1}{D} [\sum_{i=1}^n a_i (X_{n-i+1} - X_i)]^2$$

$$, \text{ dengan } D = \sum_{i=1}^n (X_i - \bar{x})^2$$

Keterangan :

T_3 : uji Shapiro Wilk

a_i : koefisien uji Shapiro Wilk

X_{n-i+1} : data ke $n-i+1$

X_i : data ke i

\bar{x} : rata-rata data⁴⁶

⁴⁵ Syafrilianto et al., "Guided Inquiry and Simple Science KIT Implications for Students' Science Process Skills Media : Their," *Journal of Natural Science and Integration* 7, no. 1 (2024): 29–38, <https://doi.org/10.24014/jnsi.v7i1.25419>.

Dwi Rani Nur'aini, "Pengaruh Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas V SD," *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah*

H0 diterima jika $T3 > p\text{-value}$ dan H0 ditolak jika $T3 \leq p\text{-value}$ dengan $\alpha = 5\%$ atau 0,05

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk menguji apakah kedua data tersebut homogen yaitu dengan membandingkan kedua variasinya.⁴⁷ Tujuan dari uji homogenitas varians adalah untuk memastikan apakah sampel yang diambil dari populasi yang sama memiliki varian yang seragam atau tidak. Signifikansi dari hasil *posttest* untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen akan diperiksa. Peneliti menggunakan uji *levene statistic* dan program SPSS Versi 23.0 dalam penelitian ini untuk menguji homogenitas. Rumus uji *levene statistic*:

$$W = \frac{(N - k) \sum_{i=1}^k n_i (\bar{z}_i - \bar{z})^2}{(k - 1) \sum_{i=1}^k \sum_{j=1}^{n_i} (z_{ij} - \bar{z}_i)^2}$$

Keterangan:

n : jumlah siswa

k : banyaknya kelas

\bar{z} : rata-rata kelompok dari Zi

Pendidikan Guru Sekolah Dasar 7, no. 4 (2020): 50–58, <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i4.26356>.

⁴⁷ Usman and Akbar, *Pengantar Statistika Untuk Penelitian* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hlm. 133.

Dengan syarat:

- a. Nilai *Sig.* atau signifikansi atau nilai probabilitas $\leq 0,05$, maka varians kelas kontrol dan eksperimen ditolak dan hasil *posttest* memiliki varians yang tidak homogen.
 - b. Nilai *Sig.* atau signifikansi atau nilai probabilitas $\geq 0,05$, maka kelas eksperimen dan kontrol pada hasil *posttest* memiliki varians yang homogen.
3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis ini menggunakan *Independent sample t test*, digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan atau pengaruh yang signifikan antara hasil rata-rata nilai *posttest* kelompok eksperimen dengan hasil rata-rata nilai *posttest* kelompok kontrol. Hipotesis alternatif atau H_a yang diajukan adalah “terdapat perbedaan yang signifikan setelah menerapkan pembelajaran IPAS menggunakan. Uji hipotesis penelitian menggunakan program SPSS Versi 23.0 pada pengujian *paired sampel t test* dan *independent sample test*. Pedoman pengambilan keputusan dalam uji *Independent sample t test* berdasarkan nilai signifikansi (Sig.) hasil *output spss*.

$$t_{hit} = \frac{M_1 - M_2}{\sqrt{\frac{SS_1 + SS_2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan:

M_1 = rata-rata skor kelompok 1

M_2 = rata-rata skor kelompok 2

SS_1 = *sum of square* kelompok 1

SS_2 = *sum of square* kelompok 2

n_1 = Jumlah sampel kelompok 1

n_2 = Jumlah sampel kelompok 2

Dengan syarat:

- a. Jika Nilai Sig. (2-tailed) < 0,05 maka H_0 ditolak H_a diterima.
- b. Jika Nilai Sig. (2-tailed) > 0,05 maka H_0 diterima H_a ditolak

H_0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara subjek yang belum diberi perlakuan (belum menerapkan pembelajaran IPAS menggunakan Quizizz) dan setelah diberi perlakuan (telah menerapkan pembelajaran IPAS menggunakan Quizizz).

H_a : Terdapat perbedaan yang signifikan antara subjek yang belum diberi perlakuan atau pretest (belum menerapkan pembelajaran IPAS menggunakan Quizizz) dan setelah diberi perlakuan (telah menerapkan pembelajaran IPAS menggunakan Quizizz).

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Objek Penelitian

Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Labuhanbatu Selatan adalah sekolah pada tingkat MI yang berwawasan ilmu keagamaan. MIN 1 Labuhanbatu Selatan melahirkan siswa yang berakhlak Islami serta memiliki keterampilan hidup. Pendidikan islam berbasis keagamaan berdasarkan Al-Qur'an dan Hadis. MIN 1 Labuhanbatu Selatan berada di Jalan Istana Kotapinang, Kabupaten Labuhanbatu Selatan, Provinsi Sumatera Utara. Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Labuhanbatu Selatan memiliki status akreditasi A dan memiliki nomor statistik Madrasah (NSM) 111112220002 dan nomor Penyelenggaraan Sarana Pendidikan Nasional (NPSN) 60704036.

Misi MIN 1 Labuhanbatu Selatan adalah untuk menjadi madrasah yang unggul dalam kualitas pendidikan Islam yang berkarakter dan berprestasi. Tujuannya adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, meningkatkan kualitas lulusan, meningkatkan kualitas tenaga pendidik dan kependidikan. Madrasah ini memiliki banyak fasilitas untuk membantu siswa belajar, seperti ruang kelas, perpustakaan, laboratorium, dan lapangan olahraga. Jumlah kelas yang ada di madrasah ini sebanyak 24 kelas dengan 4 kelas setiap tingkatan. Setiap kelas dibagi menjadi kelas A, B, C, D. Selain itu, madrasah ini memiliki banyak program unggulan, seperti program tahfidz al-Quran, berbagai program ekstrakurikuler, dan program pembinaan siswa yang berprestasi.

B. Deskripsi Data Penelitian

1. Penggunaan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran di MIN 1 Labuhanbatu Selatan

Penelitian ini dilaksanakan di MI Negeri 1 Labuhanbatu Selatan Jalan Istana, Kecamatan Kota Pinang, Kabupaten Labuhanbatu Selatan, Provinsi Sumatera Utara. Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan wawancara di MI Negeri 1 Labuhanbatu Selatan, setelah melakukan wawancara peneliti memfokuskan penelitian terhadap kelas IV yang masing-masing kelas berjumlah 27 siswa. Penelitian dilakukan pada kelas IV C Sebagai kelas kontrol dan kelas IV D sebagai kelas eksperimen.

Sebelum melaksanakan penelitian di MI Negeri 1 Labuhanbatu Selatan, peneliti terlebih dulu menyusun instrument tes berupa soal *pretest* dan *posttest* sebanyak 20 soal pilihan ganda, kemudian dilakukan tes validitas instrument oleh ibu Dewi Putri, S.Pd, sebagai validator yang akan digunakan pada tes hasil belajar. Validasi soal tes dilakukan pada kelas IV MI Negeri 1 Labuhanbatu Selatan, hasil validasi soal dengan teknik *Korelasi Pearson Product Moment*, ternyata dari 20 soal yang diujikan sebanyak 10 soal dinyatakan valid dan 10 soal dinyatakan tidak valid.

Setelah uji validasi tes diketahui selanjutnya dilakukan perhitungan reliabilitas menggunakan teknik Kurder Richardson, yang dimana dalam perhitungan tersebut diketahui instrumen soal dinyatakan

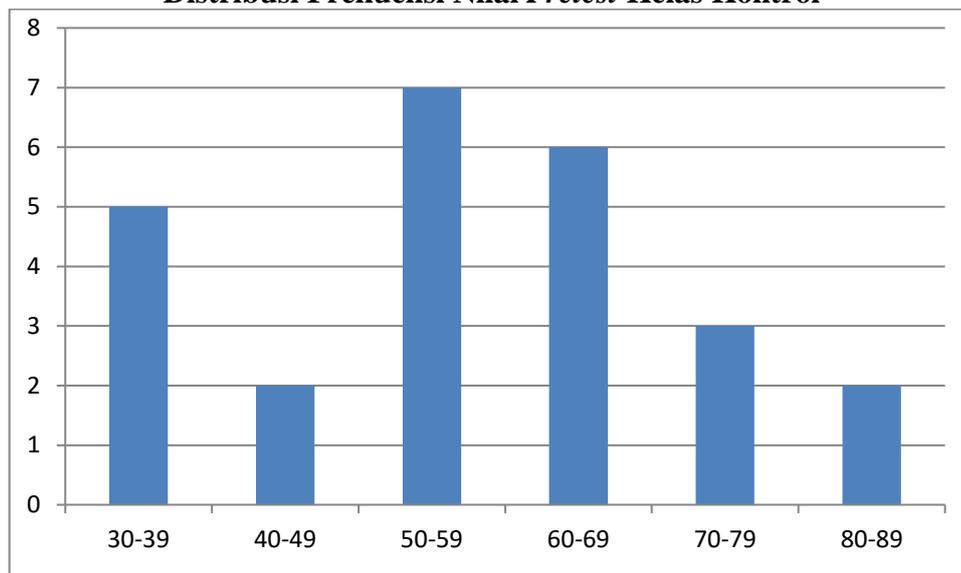
reliabel. Selanjutnya menghitung tingkat kesukaran soal, dari perhitungan tingkat kesukaran 1 soal dikategorikan sukar, 4 soal kategori sedang, dan 15 soal kategori mudah. Selanjutnya, adalah menghitung daya pembeda tiap soal, dimana terdapat 4 soal dengan kategori kurang baik, 6 soal dengan kategori cukup, 3 soal dengan kategori baik, dan 7 soal dengan kategori sangat baik.

Dari hasil perhitungan validitas, reliabilitas, daya pembeda, dan tingkat kesukaran soal, maka peneliti menggunakan 20 soal yang diujikan pada tes hasil belajar IPAS siswa kelas IV. Setelah semua instrument penelitian dilakukan selanjutnya peneliti membuat slide presentasi di Quizizz dan diterapkan pada kelas eksperimen. Pertama peneliti mencari bahan ajar IPAS tentang energi, guru mulai membuat slide presentasi di Quizizz dan pertanyaan. Setelah bahan pembelajaran telah siap, berikut tahapan pembelajaran: 1. Peneliti *login* aplikasi Quizizz. 2. Peneliti menjelaskan materi pembelajaran IPAS tentang perubahan energi dalam bentuk *slide* pada aplikasi quizizz. 3. Siswa diperbolehkan bertanya tentang materi pembelajaran yang belum dipahami. 4. Peneliti membagikan kertas yang berisi kode qr untuk menjawab soal kuis pada quizizz. 5. Siswa menjawab soal kuis menggunakan kertas yang berisi kode qr. 6. Peneliti menyimpulkan hasil pembelajaran hari tersebut.

2. Data Hasil Belajar Kelas Kontrol

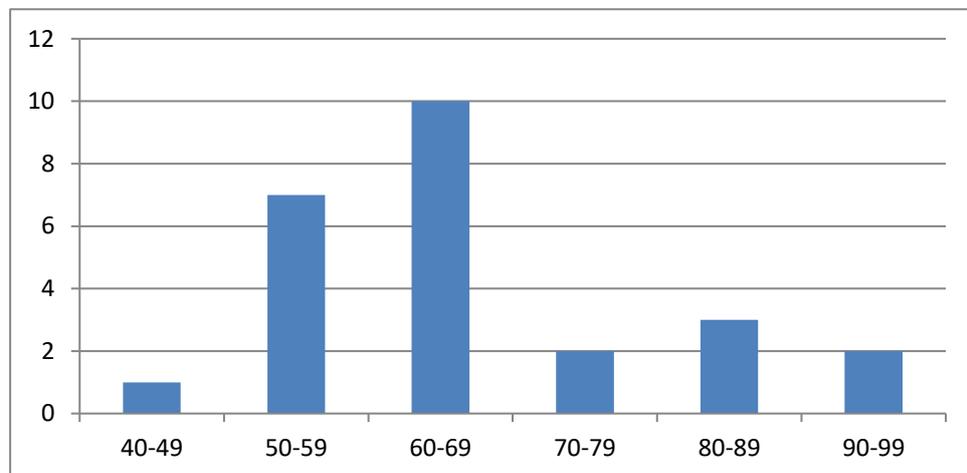
Pada kelas kontrol siswa mengerjakan 10 soal terlebih dahulu untuk menilai kemampuan awal siswa. Skor 10 untuk jawaban benar dan skor 0 untuk jawaban salah. Setelah mengetahui hasil kemampuan awal kemudian, siswa kelas kontrol dalam pembelajaran IPAS menggunakan metode konvensional dan diberikan 10 soal pada *posttest* untuk mengetahui hasil belajar mereka.

Grafik 4.1
Distribusi Frekuensi Nilai *Pretest* Kelas Kontrol



Pada grafik 4.1 menjelaskan mengenai distribusi frekuensi nilai *pretest* dengan rentang nilai. Diperoleh nilai rata-rata sebesar 52,40, nilai minimal 30, nilai maksimal 80, modus sebesar 50, dan median 50 diperoleh oleh kelas kontrol sebelum dilakukan perlakuan dengan pembelajaran secara konvensional.

Grafik 4.2
Distribusi Frekuensi Nilai *Posttest* Kelas Kontrol

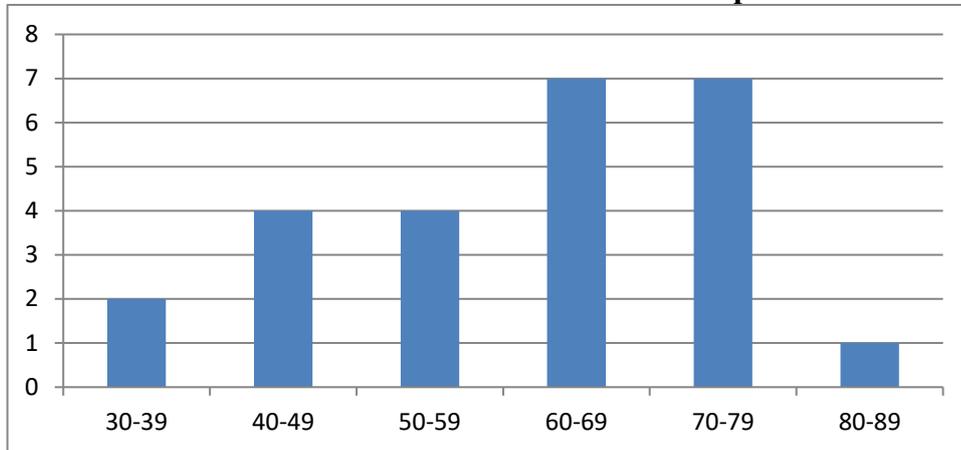


Grafik 4.2 menunjukkan rentang nilai *posttest* yang disajikan dalam bentuk grafik nilai. Setelah *posttest* dilakukan maka didapatkan nilai *posttest* rata-rata 62, median 60, modus 60, nilai minimal 40, dan nilai maksimal 90.. Nilai ini diperoleh setelah melakukan pembelajaran secara konvensional.

3. Data Hasil Belajar Kelas Eksperimen

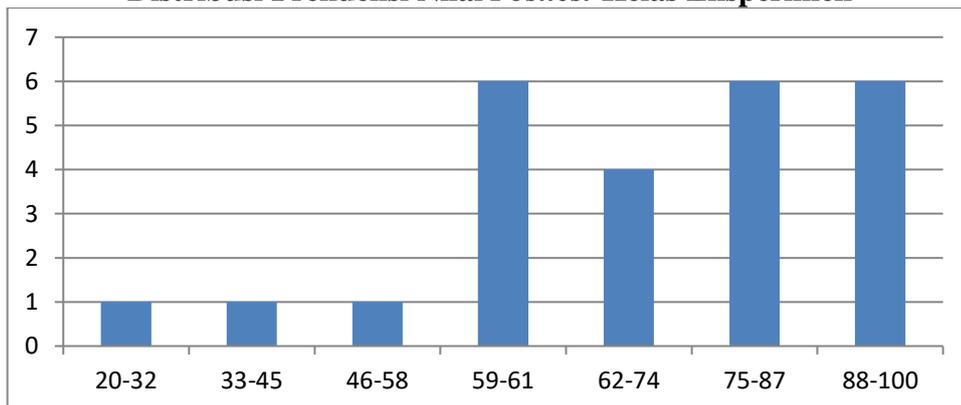
Sebelum menerima perlakuan, siswa di kelas eksperimen menyelesaikan *pretest* dengan 10 soal untuk menilai kemampuan awal mereka dengan skor 10 untuk jawaban benar dan skor 0 untuk jawaban salah. Setelah mengetahui kemampuan awal masing-masing siswa, kelas eksperimen menggunakan Quizizz untuk mengajarkan IPAS, dan *posttest* dengan 10 soal diberikan kepada setiap siswa untuk menentukan hasil belajar mereka. Tabel IV.3 akan menampilkan hasil belajar *pretest* kelas eksperimen.

Grafik 4.3
Distribusi Frekuensi Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen



Pada grafik 4.3 menunjukkan hasil sebelum perlakuan dengan menggunakan media quiziz, dilakukan *pretest* terhadap kelas eksperimen sehingga didapatkan nilai rata-rata 56,4, median 60, dan modus 60, nilai minimal 30 dan nilai maksimal 80. Grafik 4.4 akan menampilkan hasil belajar *posttest* kelas eksperimen.

Grafik 4.4
Distribusi Frekuensi Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen



Grafik 4.4 setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media quizizz pada kelas eksperimen menunjukkan nilai *posttest* rata-rata 71,6, median 70, modus 80, nilai minimal 20 dan nilai maksimal 100. Nilai ini

diperoleh setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan Quizizz.

C. Analisis Data

1. Pengujian Prasyarat Dan Pengujian Hipotesis

a. Uji Normalitas

Nilai signifikansi *pretest-posttest* kelas eksperimen $> 0,05$, dan nilai signifikansi kelas kontrol *pretest-posttest* $> 0,05$. Uji normalitas *Shapiro-Wilk* dilakukan karena jumlah sampel < 50 . Untuk nilai Sig. *pretest* kelas eksperimen sebesar 0,748, nilai Sig. *posttest* kelas eksperimen sebesar 0,110, nilai Sig. *pretest* kelas kontrol sebesar 0,060, nilai Sig. *posttest* kelas kontrol sebesar 0,431. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* dari kedua kelompok tersebut memiliki distribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Berdasarkan hasil uji homogenitas yang telah dilakukan menunjukkan bahwa nilai Sig. *Based on Mean* untuk variabel hasil belajar IPAS (perubahan energi) adalah 0,126. Karena nilai Sig. $0,126 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa variansi data hasil belajar IPAS (perubahan energi) antara siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sama.

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui perbandingan nilai siswa yang menggunakan media Quizizz dengan siswa yang

menggunakan pembelajaran secara konvensional. Pengujian menggunakan *Independent sample t test*. Uji-t dikatakan berpengaruh signifikan jika nilai signifikan $> 0,05$, dikatakan tidak berpengaruh jika nilai signifikansi $< 0,05$.

Berdasarkan pengujian *independent sample t test* untuk mengetahui pengaruh penggunaan media quizz, setelah dilakukan pengujian menggunakan SPSS versi 23 terdapat perbedaan signifikan. Hasil analisis data pada uji *independent sample t test* yakni $0,041 < 0,05$, sehingga ada perbedaan signifikan pada kelas eksperimen yang menggunakan media Quizizz dengan kelas kontrol.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Perbandingan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPAS di Kelas Kontrol dan Eksperimen

Menurut Kemp & Dayton, manfaat penggunaan media pembelajaran adalah sebagai berikut: 1) Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku; 2) Pembelajaran menjadi lebih interaktif; 3) Efisiensi waktu; 4) Hasil belajar yang lebih baik; 5) Fleksibilitas waktu dan lokasi; 6) Meningkatkan sikap peserta didik; dan 7) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih baik.⁴⁸ Penelitian diawali dengan pemberian pretest sebanyak 10 soal pilihan ganda dengan nilai 10 untuk setiap soal.

⁴⁸ Muhammad Hasan, *Media Pembelajaran* (Klaten: Tahta Media Group, 2021),45.

Adapun nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 52,4 dan nilai rata-rata pada kelas eksperimen sebesar 56,4.

Setelah diketahui nilai rata-rata pretest kelas kontrol dan kelas eksperimen maka dilanjutkan dengan pemberian perlakuan. Pada kelas kontrol diberi perlakuan dengan melakukan pembelajaran konvensional metode ceramah. Saat pembelajaran siswa merasa bosan dan kurang antusias karena tidak adanya media pembelajaran. Peneliti berusaha untuk bertanya seputar pembelajaran namun sedikit sekali siswa yang semangat dalam pembelajaran. Pada kelas eksperimen peneliti menggunakan media pembelajaran Quizizz. Pada saat *proyektor* mulai dihidupkan rasa ingin tahu siswa mulai terlihat. Saat peneliti menjelaskan materi IPAS menggunakan fitur *powerpoint* pada Quizizz siswa terlihat tertarik dan sangat antusias. Bahkan, saat dilakukan pembelajaran menggunakan Quizizz *paper mode* seluruh siswa merasa sangat semangat dalam belajar. Keadaan siswa saat menggunakan model pembelajaran yang sama dengan namun tidak menggunakan media pembelajaran yang sama sangat berdampak pada keadaan siswa saat belajar. Saat menggunakan media quizizz tidak ada siswa yang mengantuk dikarenakan media quizizz merupakan hal yang baru bagi mereka dan dapat digunakan oleh semua gaya belajar siswa.

Kedua kelas telah diberikan perlakuan setelah itu, dilakukan posttest. Pada kelas kontrol menggunakan media kertas dalam menjawab soal *posttest* sedangkan pada kelas eksperimen menggunakan

Quizizz *paper mode* dalam menjawab soal pretest. Pada kelas kontrol yang menggunakan media konvensional diperoleh nilai rata-rata *posttest* sebesar 62 dan nilai rata-rata *posttest* pada kelas eksperimen sebesar 71,6.

2. Pengaruh Media Quizizz pada Hasil Belajar Siswa

Pengujian hipotesis menggunakan *independent sample t test* menunjukkan bahwa jika nilai Sig. (2-tailed) $< 0,05$ maka terdapat perbedaan signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen yang menggunakan media quizizz. Setelah dilakukan uji hipotesis menggunakan *independent sample t test* didapatkan nilai Sig. 2-tailed $0,041 < 0,05$ nilai tersebut berarti H_0 ditolak atau terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media quizizz terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV MIN 1 Labuhanbatu Selatan.

Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ashimatul Wardah Al Mawaddah pada tahun 2021, yang menemukan bahwa nilai rata-rata *pretest* sebelum menggunakan media pembelajaran Quizizz adalah 65,19, dengan nilai minimum 15 dan nilai maksimum 100. Peneliti kemudian melakukan soal *posttest* untuk mengetahui apakah media pembelajaran Quizizz memiliki dampak. Soal tersebut menghasilkan nilai minimum 70 dan nilai maksimum 100 dengan nilai rata-rata 88,08. Ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Quizizz pada mata pelajaran matematika memiliki dampak terhadap hasil belajar siswa.

Salah satu cara untuk mengatasi masalah media pembelajaran tradisional dalam pembelajaran berbasis TIK adalah dengan menggunakan Quizizz sebagai media pembelajaran. Upaya ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa karena media pembelajaran ini menawarkan model pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan menghibur. Dengan menggunakan Quizizz sebagai media pembelajaran, siswa juga dikenalkan bahwa smartphone atau laptop, yang biasanya digunakan hanya untuk bermain game dan media sosial, juga dapat digunakan sebagai sumber pengetahuan. Mereka dapat menggunakan Quizizz untuk mencari materi yang diinginkan apabila mereka jenuh atau bosan dengan belajar menggunakan buku. Mereka juga dapat mencoba atau mengasah kemampuan mereka di tingkat SD, SMP, dan SMA.

E. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini telah dilakukan sesuai prosedur ilmiah, namun masih mempunyai keterbatasan penelitian yaitu:

1. Media Quizizz masih jarang diterapkan di sekolah tingkat dasar sehingga ketika penelitian dilaksanakan masih ada siswa yang tidak fokus dalam pembelajaran dan berakibat pada nilai *posttest* pada kelas eksperimen yang kurang maksimal.
2. Peneliti terkendala dengan keterbatasan waktu sehingga hanya meneliti pada kelas IV C dan IV D.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan data yang dianalisis, ditemukan bahwa:

1. Pada kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional beberapa siswa cenderung tidak memperhatikan pelajaran dan merasa bosan. Nilai rata-rata *posttest* pada kelas kontrol sebesar 62 dengan nilai minimal 40, dan nilai maksimal 90. Hasil belajar di kelas eksperimen yang menggunakan Quizizz sebagai media pembelajaran menunjukkan bahwa siswa lebih aktif dan fokus selama pembelajaran berlangsung. Pada kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata *posttest* 71,6 dengan nilai minimal 20, dan nilai maksimal 100. Menurut hasil nilai rata-rata *posttest*, penggunaan media Quizizz sebagai alat pembelajaran memiliki hasil yang lebih baik.
2. Menurut perhitungan uji hipotesis *Independent sample t test*, nilai Sig. (2-tailed) adalah $0,041 < 0,05$, yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasilnya menunjukkan bahwa ada perbedaan signifikan rata-rata antara nilai *posttest* kelas kontrol dengan nilai *posttest* kelas eksperimen.

B. Implikasi Hasil Penelitian

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka implikasi dari penelitian ini adalah:

1. Implikasi Praktis

Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Pada penelitian ini penggunaan media Quizizz dapat mempengaruhi secara signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV MIN 1 Labuhanbatu Selatan.

2. Implikasi Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi sumber referensi bagi guru dan calon guru dalam memilih media pembelajaran yang efisien dalam penggunaannya.

C. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka peneliti memberikan saran diantaranya:

1. Bagi siswa, setelah dilakukan penelitian diharapkan siswa dapat belajar lebih giat lagi dan terus berkembang dengan mengeksplorasi berbagai ilmu pengetahuan.
2. Bagi guru, dalam pembelajaran diharapkan guru dapat menggunakan media pembelajaran berbasis *e-learning* karena setelah penelitian dilakukan peneliti melihat siswa sangat semangat dalam menggunakan media *quizizz paper mode*.
3. Bagi sekolah, diharapkan mampu menerapkan media *quizizz* pada saat pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai maksimal.

4. Bagi pembaca, peneliti mengharap penelitian ini dapat dijadikan sumber referensi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran serta penelitian ini dapat disempurnakan oleh peneliti-peneliti lain

DAFTAR PUSTAKA

- Adnyana, I Made Dwi Mertha. "Populasi Dan Sampel." *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif* 14, no. 1 (2021): 103–16.
- Ahmadi, Rulam. *Pengantar Pendidikan*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media, 2014.
- Albar. "Aplikasi Quizizz Dan Prestasi Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar Islam Athirah Kota Makassar." *Istiqra* 11, no. 1 (2023): 129–47.
- Annisa, Rahma, and Erwin Erwin. "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 (2021): 3660–67. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1376>.
- Ardika, Wayan. "Cara Mendaftar Akun Quizizz," 2021.
- Arikunto, Suharsimi. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Edited by Restu Damayanti. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2018.
- . *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan*. Jakarta: Rineka Cipta, 2016.
- Batubara, Hamdan Husein. *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing, 2020.
- Grasindo, Tim. *Kuasai Materi IPA SD Kelas IV, V, VI*. Jakarta: PT Grasindo, 2015.
- Gumanti, Tatang Ary, Yunidar, and Syahrudin. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Mitra Wacana Media, 2016.
- Guru, Literasi. "Cara Membuat Kuis Di Quizizz," n.d. <https://litasiguru.com/cara-membuat-kuis-di-quizizz/>.
- Hasan, Muhammad. *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group, 2021.
- Hasibuan, Hamdan. *Landasan Dasar Pendidikan*. Padangsidempuan: Penerbit Erka, 2020.
- Ilmu, Fakultas, and A D E Irma Febriyanty. "MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS 6 SDN SEMANAN 08 PAGI JAKARTA BARAT PEMBELAJARAN JARAK JAUH 2021 Skripsi Panitia Ujian Munaqasah," 2021.
- Iswara, Wiwin, Ansyori Gunawan, and Dalifa. "Pengaruh Bahan Ajar Muatan Lokal Mengenal Potensi Bengkulu." *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru*

- Sekolah Dasar 1*, no. 1 (2018): 1–7.
- Julhadi. *Hasil Belajar Peserta Didik*. Tasikmalaya: Edu Publisher, 2021.
- Kemendikbud. “Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) SD-SMA.” *Merdeka Mengajar*, 2022. <https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/sd-sma/ilmu-pengetahuan-alam-dan-sosial-ipas/>.
- Kusumastuti, Adhi, Ahmad Mustamil Khoiron, and Taofan Ali Achmadi. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Semarang: Deepublish, 2020.
- Limakrisna, Nandan, and Supranto. *Petunjuk Praktis Penelitian Ilmiah Untuk Menyusun Skripsi, Tesis, Dan Disertasis*. Jakarta: Penerbit Mitra Wacana Media, 2016.
- Lubis, Maulana Arafat, Syafrilianto, and Nashran Azizan. “Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android Bagi Siswa SD/MI Di Era Revolusi Industri 4.0” 3, no. 1 (2019): 18–23.
- Magdalena, Ina. *Desain Evaluasi Pembelajaran Cetakan I*. Jawa Barat: CV Jejak, 2021.
- Mohamad, Prof, Syarif Sumantri, and M Pd. *Media Pembelajaran*. Semarang: CV Graha Edu, 2016.
- Nur’aini, Dwi Rani. “Pengaruh Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas V SD.” *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 7, no. 4 (2020): 50–58. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i4.26356>.
- Nurhuda, Hengki. “MASALAH-MASALAH PENDIDIKAN NASIONAL; FAKTOR-FAKTOR DAN SOLUSI YANG DITAWARKAN.” *Dirasah: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Dasar Islam* 5, no. 2 SE-Articles (August 28, 2022). <https://doi.org/10.51476/dirasah.v5i2.406>.
- Rukajat, Ajat. *Manajemen Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish, 2018.
- . *Pendekatan Penelitian Kuantitatif Quantitative Research Approach*. Yogyakarta: Deepublish, 2018.
- Rukminingsih. “Metode Penelitian Pendidikan : Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Dan Penelitian Tindakan Kelas,” no. July (2022): 178.
- Rusilowati, Ani. “Konsep Desain Pembelajaran IPAS Untuk Mendukung Penerapan

Asesmen Kompetensi Minimal,” 2022.
<https://unnes.ac.id/mipa/id/2022/04/07/konsep-desain-pembelajaran-ipas-untuk-mendukung-penerapan-asesmen-kompetensi-minimal/>.

Salsabila, Unik Hanifah, Iefone Shiflana Habiba, Isti Lailatul Amanah, Nur Asih Istiqomah, and Salsabila Difany. “Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA.” *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi/JIITUJ/* 4, no. 2 (2020): 163–73.
<https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>.

Sudjana, Nana. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2018.

Sugiyono. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta, 2017.

Supriadi, Nunung -, Destyanisa Tazkiyah, and Zuyinatul Isro. “Penerapan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Di Era Covid-19.” *Jurnal Cakrawala Mandarin* 5, no. 1 (2021): 42. <https://doi.org/10.36279/apsmi.v5i1.101>.

Susanto, Ahmad. *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana, 2013.

Syafrilianto, and Taufik Rahman. “MODEL GUIDED INQUIRY DAN GUIDED DISCOVERY DALAM PEMBELAJARAN IPA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA SMP Syafrilianto,No Title No Title,” 2015, 1–8.

Syafrilianto, Syafrilianto, Mariam Nasution, and Melda Juniati. “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Quantum Teaching Di Sd Negeri 033 Hutabaringin Mandailing Natal.” *Forum Paedagogik* 13, no. 1 (2022): 130–42.
<https://doi.org/10.24952/paedagogik.v13i1.5339>.

Syafrilianto, Syafrilianto, and Ahmad Nizar Rangkuti. “A Profile of Social Skills of Students in Learning Physics through Problem-Posing Approach.” *Berkala Ilmiah Pendidikan Fisika* 8, no. 2 (2020): 82. <https://doi.org/10.20527/bipf.v8i1.7829>.

Syafrilianto, Syafrilianto, Miftah Khairani Tanjung, and Siti Zubaidah Siregar. “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Contextual Teaching And Learning Madrasah Ibtidaiyah Model Panyabungan.” *Gravity Journal* 1, no. 1

(2022): 1–10. <https://doi.org/10.24952/gravity.v1i1.5363>.

Syafrilianto, M Aries Taufiq, Rahmi Eka Putri, and Ahmad Rasydin. “Guided Inquiry and Simple Science KIT Implications for Students ’ Science Process Skills Media : Their.” *Journal of Natural Science and Integration* 7, no. 1 (2024): 29–38. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v7i1.25419>.

Teams, Student, Achievement Division, Student Teams, and Achievement Division. “Penerapan Metode Student Teams Achievement Division (STAD) Dengan Media Lingkungan Sekitar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Tentang Proses Pembentukan Tanah Pada Siswa Kelas Vb Semester 2 SDN 4 Purbowangi” 4, no. 1 (2023): 24–31.

Usman, and Akbar. *Pengantar Statistika Untuk Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara, 2011.

Wijayanti, Sri Hapsari. “Peningkatan Keterampilan Guru Dalam Menggunakan Quizizz Di Sekolah Dasar.” *Caradde: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 4, no. 3 (2022): 407–12.

Yolanda, Siska, and Septi Fitri Meilana. “Pengaruh Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Educatio* 7, no. 3 (2021): 915–21. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1286>.

Yulianto, Agus. “Penerapan Model Kooperatif Tipe Tps (Think Pair Share) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas Vi Sdn 42 Kota Bima.” *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* 1, no. 2 (2021): 6–11. <https://jurnal.habi.ac.id/index.php/Pendikdas>.

Yusup, Febrianawati. “Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif.” *Jurnal Ilmu Kependidikan* 7, no. 1 (2018): 17–23.

Lampiran 1 Pedoman Wawancara

PEDOMAN WAWANCARA

Nama : Siti Istiqomah Ritonga
NIM : 2020500080
Judul : Pengaruh Media Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata
Penelitian Pelajaran IPAS di Kelas IV MIN 1 Labuhanbatu Selatan

Rumusan Masalah	Indikator	Daftar Pertanyaan
1. Apakah media quizizz berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV MIN 1 Labuhanbatu Selatan?	Masalah belajar	1. Apa saja kesulitan ibu dalam proses pembelajaran?
	Penggunaan Media Pembelajaran	1. Apakah ibu menggunakan media saat proses belajar mengajar? Jika iya, media apa saja yang ibu gunakan dalam proses pembelajaran? 2. Bagaimana tingkat antusiasme siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran? 3. Bagaimana proses pembelajaran dengan menggunakan kurikulum merdeka di kelas IV? 4. Bagaimana pertimbangan ibu

Rumusan Masalah	Indikator	Daftar Pertanyaan
		<p>dalam pemilihan media pembelajaran?</p> <p>5. Media apa yang paling disukai oleh siswa pada saat pembelajaran?</p> <p>6. Darimana ibu mendapatkan informasi tentang berbagai macam media pembelajaran yang akan digunakan ?</p>
	<p>Hasil Belajar</p>	<p>1. Apakah terjadi peningkatan hasil belajar ketika menggunakan media pembelajaran?</p>

Lampiran 2 Hasil Wawancara

Hasil Wawancara

Topik : Penggunaan media pembelajaran

Pewawancara : Siti Istiqomah Ritonga

Responden : Dewi Putri, S.Pd

NIP : 199703112019032003

Wali Kelas : IV D

Tempat : Ruang Kelas IV D

Waktu : Sabtu, 2 Desember 2023

Daftar Pertanyaan

1. Apa saja kesulitan ibu dalam proses pembelajaran?
2. Apakah ibu menggunakan media saat proses belajar mengajar? Jika iya, media apa saja yang ibu gunakan dalam proses pembelajaran?
3. Bagaimana tingkat antusiasme siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran?
4. Bagaimana proses pembelajaran dengan menggunakan kurikulum merdeka di kelas IV?
5. Bagaimana pertimbangan ibu dalam pemilihan media pembelajaran?
6. Media apa yang paling disukai oleh siswa pada saat pembelajaran?
7. Darimana ibu mendapatkan informasi tentang berbagai macam media pembelajaran yang akan digunakan ?
8. Apakah terjadi peningkatan hasil belajar ketika menggunakan media pembelajaran?

Hasil Wawancara

Pewawancara : Assalamualaikum Bu, sebelumnya izin memperkenalkandiri nama saya Siti Istiqomah Ritonga dari UIN Syahada Padangsidimpun ingin mewawancarai ibu untuk pengabilan data skripsi saya Bu.

Responden : Silahkan apa yang ingin ditanyakan.

Pewawancara : Baik Bu, terima kasih atas waktu dan kesempatannya. Langsung saja ke pertanyaan yang pertama. Apa saja kesulitan ibu dalam proses pembelajaran?

Responden : Kesulitan pembelajaran terjadi karena gaya belajar siswa yang berbeda-beda kinestetik, auditorik, dan visual sehingga proses pembelajaran kurang maksimal.

Pewawancara : Pertanyaan kedua, Apakah ibu menggunakan media saat proses belajar mengajar? Jika iya, media apa saja yang ibu gunakan dalam proses pembelajaran?

Responden : Saya menggunakan media gambar, games berkelompok, dan lagu berisi materi.

Pewawancara : Pertanyaan ketiga, Bagaimana tingkat antusiasme siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran?

Responden : Siswa sangat antusias khususnya saat games dalam pembelajaran.

Pewawancara : Pertanyaan keempat, Bagaimana proses pembelajaran dengan menggunakan kurikulum merdeka di kelas IV?

Responden : Proses pembelajaran dilaksanakan dengan membagi kedalam beberapa kelompok belajar siswa, setiap kelompok memiliki siswa yang pengetahuannya lebih dari yang lain.

Pewawancara : Pertanyaan kelima, Bagaimana pertimbangan ibu dalam pemilihan media pembelajaran?

Responden : Pemilihan media pembelajaran berdasarkan materi yang diajarkan dan lebih efisien digunakan.

Pewawancara : Pertanyaan keenam, media apa yang paling disukai oleh siswa pada saat pembelajaran?

Responden : Media yang disukai siswa media berbasis permainan.

Pewawancara : Pertanyaan ketujuh, Darimana ibu mendapatkan informasi tentang berbagai macam media pembelajaran yang akan digunakan ?

Responden : Saya mencari media pembelajaran di internet, tiktok, dan pinterest.

Pewawancara : Dan pertanyaan terakhir, apakah terjadi peningkatan hasil belajar ketika menggunakan media pembelajaran?

Responden : Ya, terjadi peningkatan hasil belajar ketika menggunakan media karna siswa menjadi lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran

Lampiran 3 Dokumentasi Wawancara Awal

DOKUMENTASI WAWANCARA AWAL



Lampiran 4 Surat Izin Wawancara



KEMENTERIAN AGAMA
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI (MIN) 1
LABUHANBATU SELATAN

Jln.Istana Kotapinang Kec. Kotapinang Kab. Labuhanbatu Selatan Email: minkotapinang@kemenag.go.id
Kode POS 21464 – SUMUT

SURAT KETERANGAN

Nomor : B-113 /MI.02.29.001/PP.00.4/12/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini :

N a m a : Dra. Kartini
N I P : 19690204 199403 2 003
Pangkat / Gol : Pembina, IV/a
Jabatan : Kepala MI Negeri 1 Labuhanbatu Selatan

dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Siti Istiqomah Ritonga
NIM : 202050080
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Universitas : UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padang Sidempuan

Bahwa nama tersebut benar telah melaksanakan Wawancara ke Wali Kelas IV-D di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Labuhanbatu Selatan yang telah dilaksanakan pada tanggal 2 Desember 2023.

Demikian Surat Keterangan ini kami perbuat, untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Kotapinang, 6 Desember 2023

Wali Kelas IV-D

Dewi Putri, S.Pd
NIP. 19970311 201903 2 003

Mengetahui :
Kepala MI Negeri 1 Labuhanbatu Selatan



19690204 199403 2 003

- a. Buku Guru Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD kelas IV, Penulis: Amalia Fitri, dkk.
- b. Buku Siswa, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD kelas IV, Penulis: Amalia Fitri, dkk.

E. TARGET PESERTA DIDIK

1. Siswa reguler: umum, tidak ada kesulitan dalam memahami materi ajar.

F. MODEL PEMBELAJARAN

1. Discovery Learning

KOMPONEN INTI

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Melalui penggunaan media pembelajaran siswa dapat mengidentifikasi 5 macam bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari.
2. Melalui kegiatan diskusi siswa mampu menjelaskan 3 contoh perubahan energi dalam kehidupan sehari-hari.
3. Melalui kegiatan pembelajaran yang dilakukan siswa dapat menerapkan 3 macam bentuk perubahan energi dalam kehidupan sehari-hari.

B. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Anak-anak apakah kalian sudah makan?
2. Apakah makanan membuat kita lebih berenergi?
3. Makanan memang sumber energi bagi tubuh, lalu apa saja energi dalam kehidupan sehari-hari?
4. Bagaimana cara manusia menghasilkan bentuk energi yang diinginkannya?

C. KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

- a. Peneliti mengajak siswa untuk memulai pembelajaran dengan salam, berdoa, tepuk semangat dan menyanyikan lagu Garuda Pancasila.
 - b. Peneliti memeriksa kesiapan belajar siswa dengan menanyakan kabar dan perasaan siswa sebelum memulai pembelajaran.
 - c. Peneliti memberikan pertanyaan pemantik hingga para siswa terarahkan untuk menjawab dan membahas mengenai perubahan energi.
 - d. Peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan proses yang akan dilalui siswa.
2. Kegiatan Inti (45 menit)
- a. **Stimulation (Pemberian Rangsangan)(10 menit):** Peneliti menjelaskan dengan metode ceramah berbagai bentuk energi dan contoh transformasinya dalam kehidupan sehari-hari.
 - b. **Problem Statement (Identifikasi Masalah)(5 menit):** Siswa bertanya mengenai hal yang ingin diketahui dan peneliti menjawab pertanyaan dari siswa.
 - c. **Data Collection and Data Processing (Pengumpulan dan pengolahan data) (10 menit):** Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil dan diberikan tugas untuk mengidentifikasi bentuk-bentuk energi dari beberapa benda yang telah disiapkan (bola lampu, baterai, kipas mini, dll).
 - d. **Verification (Pembuktian)(10 menit):** Setiap kelompok melakukan percobaan sederhana untuk melihat transformasi energi, seperti menghidupkan bola lampu dengan baterai.
 - e. **Generalization (Menarik Kesimpulan)(10 menit):** Peneliti menyimpulkan seluruh jawaban siswa
3. Kegiatan Penutup (15 menit)
- a. Siswa bersama peneliti menyimpulkan pembelajaran hari ini.
 - b. Peneliti memberikan motivasi belajar kepada siswa.
 - c. Peneliti bersama siswa menutup pembelajaran dengan berdoa bersama.

d. Peneliti mengakhiri pembelajaran dengan salam.

D. PENILAIAN (ASESMEN)

Penilaian terhadap materi dilakukan sesuai kebutuhan peneliti yaitu dari tes pengetahuan dengan rubrik penilaian

Guru Wali Kelas



Dewi Putri, S.Pd

NIP. 19970311201932003

Kotapinang, Mei 2024

Peneliti



Siti Istiqomah Ritonga

NIM. 2020500080

Mengetahui,

Kepala Sekolah MENIA Tabuhanbatu Selatan



Dra. Kartini

NIP. 196902041994032003

Lampiran 5 Modul Ajar

Modul Ajar Kurikulum Merdeka Kelas Kontrol Pertemuan 2

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Siti Istiqomah Ritonga
Instansi	: MIN 1 Labuhanbatu Selatan
Tahun Pelajaran	: 2023/2024
Jenjang Sekolah	: MI
Mata Pelajaran	: IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial)
Fase/Kelas	: B/IV
Bab	: 4 (Mengubah Bentuk Energi)
Topik	: Transformasi Energi di Sekitar Kita
Alokasi Waktu	: Pertemuan 2 (2 x 35 menit)
B. KOMPETENSI AWAL	
<ol style="list-style-type: none">1. Siswa mengetahui bentuk-bentuk energi.2. Siswa dapat mengidentifikasi perubahan bentuk energi di sekitarnya berdasarkan pengamatan.	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ol style="list-style-type: none">1. Bernalar Kritis2. Gotong royong3. Mandiri4. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia5. Kreatif6. Berkebinekaan Global	
D. SARANA DAN PRASARANA	
<ol style="list-style-type: none">1. Sumber Belajar<ol style="list-style-type: none">a. Buku Guru Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD kelas IV, Penulis: Amalia Fitri, dkk.b. Buku Siswa, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Buku Panduan Guru Ilmu	

Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD kelas IV, Penulis: Amalia Fitri, dkk.

E. TARGET PESERTA DIDIK

1. Siswa reguler: umum, tidak ada kesulitan dalam memahami materi ajar.

F. MODEL PEMBELAJARAN

1. Discovery Learning

KOMPONEN INTI

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Melalui penggunaan media pembelajaran siswa dapat mengidentifikasi 5 macam bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari.
2. Melalui kegiatan diskusi siswa mampu menjelaskan 3 contoh perubahan energi dalam kehidupan sehari-hari.
3. Melalui kegiatan pembelajaran yang dilakukan siswa dapat menerapkan 3 macam bentuk perubahan energi dalam kehidupan sehari-hari.

B. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Bagaimana energi dapat berubah dari satu bentuk ke bentuk yang lain?

C. KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Kegiatan Pendahuluan (10 menit)
 - a. Peneliti mengajak siswa untuk memulai pembelajaran dengan salam, berdoa, tepuk semangat dan menyanyikan lagu Garuda Pancasila.
 - b. Peneliti memeriksa kesiapan belajar siswa dengan menanyakan kabar dan perasaan siswa sebelum memulai pembelajaran.
 - c. Peneliti memberikan pertanyaan pemantik hingga para siswa terarahkan untuk menjawab dan membahas mengenai perubahan energi.
 - d. Peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan proses yang akan dilalui siswa.

Inti (45 menit)

- a. **Stimulation (Pemberian Rangsangan)(10 menit):**Peneliti menjelaskan berbagai bentuk energi dan contoh transformasinya dalam kehidupan sehari-hari.

- b. **Problem Statement (Identifikasi Masalah)(5 menit):** Siswa bertanya mengenai hal yang ingin diketahui dan peneliti menjawab pertanyaan dari siswa.
- c. **Data Collection and Data Processing (Pengumpulan dan pengolahan data) (10 menit):** Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil dan diberikan tugas untuk membuat poster atau model yang menunjukkan contoh transformasi energi yang mereka pilih. Setiap kelompok memilih salah satu dari tiga contoh perubahan energi: energi kimia menjadi gerak, energi listrik menjadi panas, atau energi matahari menjadi listrik.
- d. **Verification (Pembuktian)(10 menit):** Setiap kelompok mendiskusikan hasil proyek mereka dan menganalisis bagaimana transformasi energi terjadi dalam contoh yang mereka pilih. Mereka juga harus menyiapkan penjelasan yang jelas untuk dipresentasikan.
- e. **Generalization (Menarik Kesimpulan)(10 menit):** Peneliti menyimpulkan seluruh jawaban siswa.

3. Kegiatan Penutup (15 menit)

- a. Siswa bersama peneliti menyimpulkan pembelajaran hari ini.
- b. Peneliti memberikan motivasi belajar kepada siswa.
- c. Peneliti bersama siswa menutup pembelajaran dengan berdoa bersama.
- d. Peneliti mengakhiri pembelajaran dengan salam.

D. PENILAIAN (ASESMEN)

Penilaian terhadap materi dilakukan sesuai kebutuhan peneliti yaitu dari tes pengetahuan dengan rubrik penilaian

Guru Wali Kelas



Dewi Putri, S.Pd

NIP. 19970311201932003

Kotapisang, Mei 2024

Peneliti



Siti Intiqomah Ritonga

NIM. 2020500080

Mengetahui,

Kepala Sekolah MIN 1 Tabuhanbatu Selatan



Deni Kartini

NIP. 196902041994032003

Lampiran 6 Lembar Validasi Modul Ajar

LEMBAR VALIDASI

MODUL AJAR

Status Pendidikan : MIN 1 Labuhanbatu Selatan
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial
Kelas/Semester : IV/II
Pokok Bahasan : Energi dan Perubahannya
Nama Validator : Dewi Putri, S.Pd
Pekerjaan : Guru

A. Petunjuk

1. Saya mohon kiranya Bapak/Ibu memberikan penilaian ditinjau dari beberapa aspek penilaian umum dan saran-saran untuk revisi modul ajar yang kami susun.
2. Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk revisi-revisi, Bapak/Ibudapat menuliskannya pada kolom saran yang kami sediakan.

B. Skala Penilaian

- 1=Tidak Valid
- 2=Kurang Valid
- 3=Valid
- 4=Sangat Valid

C. Penilaian Ditinjau Dari Beberapa Aspek

No	Uraian	Validasi			
		1	2	3	4
1	Format Modul Ajar				
	a. Kesesuaian penjabaran kompetensi dasar ke dalam tindakan.				
	b. Kesesuaian urutan indikator terhadap pencapaian kompetensi dasar				
	c. Kejelasan rumusan indikator				
	d. Kesesuaian antara banyaknya indikator dengan waktu yang disediakan				
2	Materi (isi) yang disajikan				
	a. Kesesuaian konsep dengan kompetensi dasar dan indikator				
	b. Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan intelektual siswa				
3	Bahasa				
	a. Penggunaan bahasa ditinjau dari kaidah Bahasa Indonesia yang baku				
4	Waktu				
	a. Kejelasan alokasi waktu setiap kegiatan/fase pembelajaran				
	b. Rasionalitas alokasi waktu untuk setiap kegiatan/fase pembelajaran				
5	Metode Sajian				

	a. Dukungan pendekatan pembelajaran dalam pencapaian indikator				
	b. Dukungan metode dan kegiatan pembelajaran terhadap proses berpikir kreatif siswa				
6	Sarana dan Alat Bantu Pembelajaran				
	a. Kesesuaian alat bantu dengan materi pembelajaran				
7	Penilaian (Validasi) umum				
	a. Penilaian umum terhadap modul ajar				

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan

A=80-100

C=60-69

B=70-79

D=50-59

Keterangan

A=Dapat digunakan tanpa revisi

B=Dapat digunakan revisi kecil

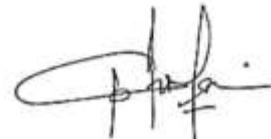
C=Dapat digunakan dengan revisi besar

D=Belum dapat digunakan

Catatan

Perlu untuk lebih menyesuaikan indikator dengan waktu yang disediakan.

Kotapinang, 16 Desember 2023



Dewi Putri, S.Pd

NIP. 19970311201932003

Lampiran 7 Tampilan PPT

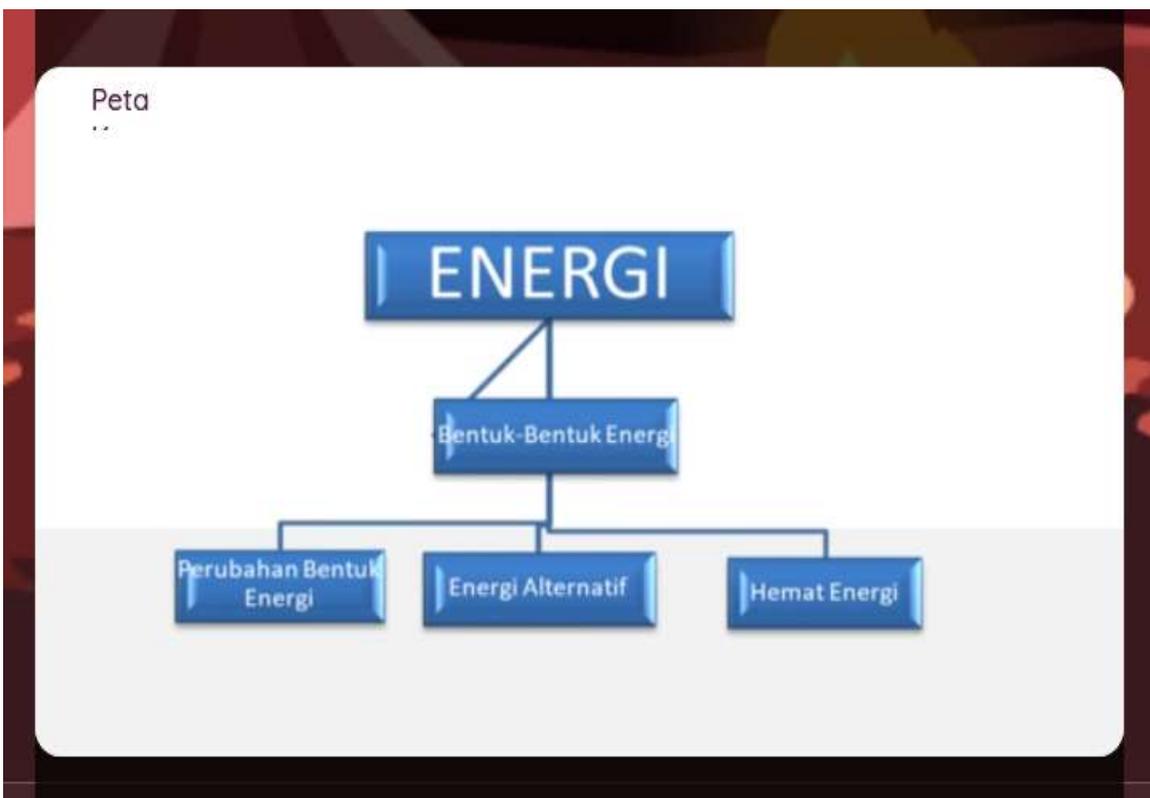


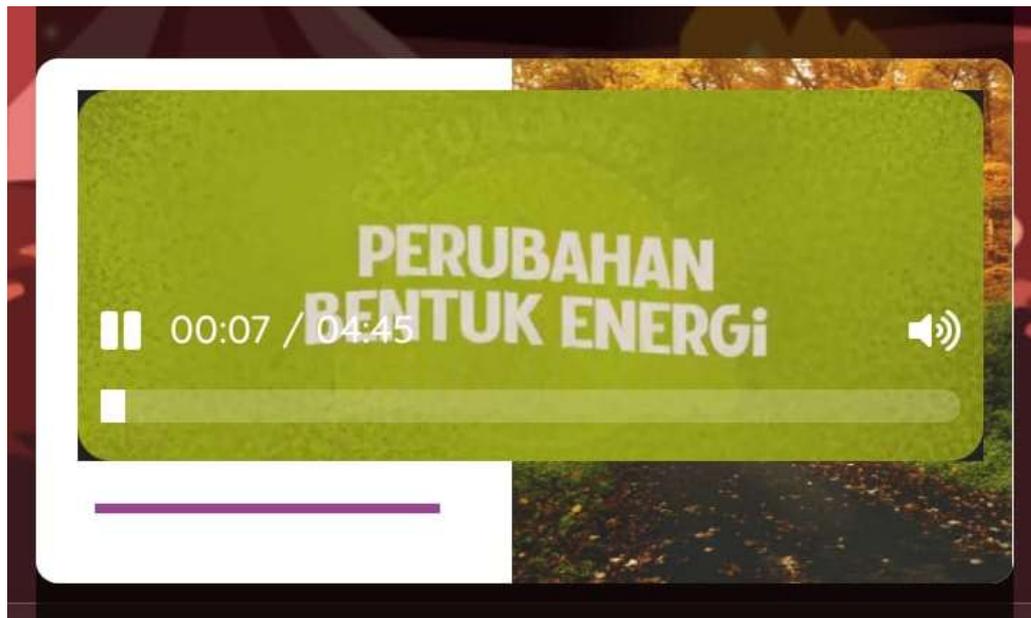
Energi dan Perubahannya

Energi adalah kemampuan untuk melakukan kerja dan menghasilkan perubahan. Energi dapat berubah dari satu bentuk ke bentuk lain, tetapi tidak dapat diciptakan atau dihancurkan, hanya dapat ditransformasikan.

● by Siti Istiqomah Ritonga

Made with Gamma





Definisi Energi

Energi adalah kemampuan untuk melakukan suatu pekerjaan. Energi tidak dapat dihilangkan. Energi dapat diubah dari satu bentuk ke bentuk lain. Adapun bentuk-bentuk energi yaitu:



Bentuk-bentuk Energi

1. Matahari
2. Air
3. Angin
4. Panas Bumi



Lampiran 8 KKO Ranah Kognitif Teori Bloom

RAMAH KOGNITIF

MENGENGAT (C1) Mengetahui Misalnya: istilah, fakta, aturan, urutan, metoda	MEMAHAMI (C2) Menerjemahkan, Menafsirkan, Memperkirakan, Menentukan ... Misalnya: metode, prosedur Memahami misalnya: konsep, kaidah, prinsip, kaitan antara, fakta, isi pokok. Mengartikan Menginterpretasikan ... misalnya: tabel, grafik, bagan	MENERAPKAN (C3) Memecahkan masalah, Membuat bagan/grafik, Menggunakan .. misalnya: metoda, prosedur, konsep, kaidah, prinsip	MENGANALISIS (C4) Menganali kesalahan Memberikan ... misalnya: fakta- fakta, Menganalisis ... misalnya: struktur, bagian, hubungan	MENGEVALUASI (C5) Menilai berdasarkan norma internal ... misalnya: hasil karya, mutu karangan, dll.	MENCIPTAKAN (C6) Menghasilkan ... misalnya: klasifikasi, karangan, teori Menyusun ... misalnya: laporan, rencana, skema, program, proposal
1	2	3	4	5	6
Menemukan (identifikasi) Mengingat kembali Membaca Menyebutkan Melafalkan/melafalkan Menuliskan Menghafal Menyusun daftar Menggarisbawahi Menjodohkan Memilih Memberi definisi Menyatakan Dil	Menjelaskan Mengartikan Menginterpretasikan Menceritakan Menampilkan Memberi contoh Merangkul Menyimpulkan Membandingkan Mengklasifikasikan Menunjukkan Menguraikan Membedakan Meramalkan Memperkirakan Menerangkan Menggantikan	Melaksanakan Mengimplementasikan Menggunakan Mengonsepan Menentukan Memproseskan Mendemonstrasikan Menghitung Menghubungkan Melakukan Membuktikan Menghasilkan Memperagakan Melengkapi Menyesuaikan Menemukan Dil	Mendiferensiasikan Mengorganisasikan Mengatribusikan Mendiagnosis Memerinci Menelaah Mendeteksi Mengaitkan Memecahkan Menguraikan Memisahkan Menyeleksi Memilih Membandingkan Mempertentangkan Menguraikan Membagi	Mengecek Mengkritik Membuktikan Mempertahankan Memvalidasi Mendukung Memproyeksikan Memperbandingkan Menyimpulkan Mengkritik Menilai Mengevaluasi Memberi saran Memberi argumen- tasi Menafsirkan Merekomendasi	Membangun Merencanakan Memproduksi Mengkombinasikan Merancang Merekonstruksi Membuat Menciptakan Mengabstraksi Mengategorikan Mengkombinasikan Mengarang Merancang Menciptakan Mendesain Menyusun kembali Merangkai

	Menarik kesimpulan Meringkas Mengembangkan Membuktikan Dil.		Membuat diagram Mendistribusikan Menganalisis Memilah-milah Menerima pendapat Dil.	Memutuskan Dil.	Menyimpulkan Membuat pola Dil.
--	---	--	---	--------------------	--------------------------------------

Lampiran 9 Lembar Penilaian Tes

Lembar Penilaian Tes (*Pretest-Posttest*) Pilihan Ganda

Indikator	Butir Soal	Jumlah Soal
Siswa mampu menyebutkan definisi energi	1	1
Siswa mampu menyebutkan berbagai jenis energi	2,3	2
Siswa mampu menentukan perubahan energi yang terjadi melalui penerapan dalam kehidupan sehari-hari.	4	1
Siswa mampu menganalisis energi dalam sistem transportasi	5	1
Siswa mampu menganalisis perubahan energi	6, 7, 8, 9	4
Siswa mampu menerapkan cara menghemat energi dalam kehidupan	10	1

Prinsip penskoran soal Pilihan Ganda

Nilai butir soal 1-10 = 10

Skor Maksimal = 100

Nilai Pilihan Ganda = $\frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$

Lampiran 10 Lembar Validasi Butir Soal

LEMBAR VALIDASI BUTIR SOAL

Status Pendidikan : MIN 1 Labuhanbatu Selatan

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

Kelas/Semester : IV/II

Pokok Bahasan : Energi dan Perubahannya

Nama Validator : Dewi Putri, S.Pd

Pekerjaan : Guru

A. Petunjuk

1. Saya mohon kiranya Bapak/Ibu memberikan penilaian ditinjau dari beberapa aspek penilaian umum dan saran-saran untuk revisi tes yang kami susun.
2. Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk revisi-revisi, Bapak/Ibudapat menuliskannya pada kolom saran yang kami sediakan.

B. Skala Penilaian

1=Tidak Valid

2=Kurang Valid

3=Valid

4=Sangat Valid

C. Penilaian Ditinjau Dari Beberapa Aspek

No	Uraian	Validasi			
		1	2	3	4
	Aspek yang diamati				
1	Kesesuaian dengan tujuan penelitian				
2	Kejelasan petunjuk pengerjaan soal				
3	Kejelasan dari maksud soal				

4	Kemungkinan soal yang dapat terselesaikan				
5	Kesesuaian bahasa yang digunakan pada soal dengan kaidah bahasa Indonesia				
6	Kalimat soal tidak mengandung arti ganda				
7	Rumusan kalimat soal menggunakan bahasa yang sederhana bagi siswa, mudah dipahami dan menggunakan bahasa yang diketahui siswa				

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan

A=80-100

C=60-69

B=70-79

D=50-59

C=Dapat digunakan dengan revisi besar

D=Belum dapat digunakan

Catatan

Sangat baik dalam membuat soal yang sesuai dengan tujuan penelitian.

Kotapinang, 16 Desember 2023

Dewi Putri, S.Pd

NIP. 19970311201932003

Lampiran 11 Soal *Pretest-Posttest* Kelas Kontrol dan Eksperimen

SOAL *PRETEST POSTTEST*

1. Pengertian dari energi adalah...
 - a. Alat untuk mengukur suhu
 - b. Kemampuan untuk melakukan usaha
 - c. Kekuatan dari dalam tubuh
 - d. Waktu yang dibutuhkan untuk bekerja
2. Energi yang berasal dari matahari disebut sebagai...
 - a. Energi angin
 - b. Energi listrik
 - c. Energi panas
 - d. Energi kimia
3. Nama energi yang berasal dari dalam bumi adalah...
 - a. Energi panas bumi
 - b. Energi panas
 - c. Energi kinetik
 - d. Energi biomassa
4. Berikut ini yang bukan merupakan energi gerak/kinetik adalah...
 - a. Mobil bergerak di jalan
 - b. Berjalan kaki
 - c. Baterai yang menyimpan energi
 - d. Air yang mengalir di sungai
5. Saat kita mengayuh sepeda, energi apa yang berubah menjadi energi gerak....
 - a. Energi cahaya menjadi energi gerak
 - b. Energi panas menjadi energi gerak
 - c. Energi listrik menjadi energi gerak
 - d. Energi kimia menjadi energi gerak
6. Saat lampu menyala, energi apa yang berubah menjadi energi cahaya...
 - a. Energi gerak
 - b. Energi panas
 - c. Energi listrik

- d. Energi kimia
7. Dari pernyataan berikut yang merupakan contoh energi kinetik adalah...
 - a. Lampu menyala
 - b. Sepeda yang diam
 - c. Manusia sedang berjalan
 - d. Baterai mati
 8. Pada saat kita menyalakan lampu apa yang terjadi pada energi...
 - a. Energi berkurang
 - b. Energi bertambah
 - c. Energi berubah bentuk
 - d. Energi Hilang
 9. Proses perubahan energi apa yang terjadi pada kipas angin....
 - a. Energi listrik menjadi energi panas
 - b. Energi panas menjadi energi kinetik
 - c. Energi listrik menjadi energi kinetik
 - d. Energi kimia menjadi energi panas
 10. Untuk menghemat listrik di rumah kita dapat melakukan...
 - a. Mematikan alat elektronik ketika tidak digunakan
 - b. Meninggalkan ruangan dengan lampu menyala
 - c. Tidak mematikan kran air saat tidak digunakan
 - d. Membuang sampah sembarangan

Lampiran 12 Kunci Jawaban Soal *Pretest-Posttest*

Pilihan Ganda

1. b. Kemampuan untuk melakukan usaha
2. c. Energi panas
3. a. Energi panas bumi
4. c. Baterai yang menyimpan energi
5. d. Energi kimia menjadi energi gerak
6. c. Energi listrik
7. c. Manusia sedang berjalan
8. a. Energi berkurang
9. c. Energi listrik menjadi energi kinetik
10. a. Mematikan alat elektronik ketika tidak digunakan

Lampiran 13 Hasil Analisis Data Penelitian

Hasil Analisis Data Penelitian

Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-Test Kontrol	25	50	30	80	52,40	15,351
Post-Test Kontrol	25	50	40	90	62,00	13,229
Pre-Test Eksperimen	25	50	30	80	56,40	13,808
Post-Test Eksperime	25	80	20	100	71,60	18,637
Valid N (listwise)	25					

Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest_Kontrol_Konvensional	,158	25	,109	,923	25	,060
Posttest_Kontrol_Konvensional	,117	25	,200	,961	25	,431
Pretest_Eksperimen_Quizizz	,116	25	,200	,974	25	,748
Posttest_Eksperimen_Quizizz	,154	25	,130	,934	25	,110

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil_Belajar	Based on Mean	2,420	1	48	,126
	Based on Median	3,004	1	48	,089
	Based on Median and with adjusted df	3,004	1	46,309	,090
	Based on trimmed mean	2,635	1	48	,111

Hasil Uji Independent Sample T Test

Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil_Belajar	Post-test Eksperimen dengan Quizizz	25	71,60	18,637	3,727
	Post-test Kontrol dengan konvensional	25	62,00	13,229	2,646

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances	t-test for Equality of Means								
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil_Belajar	Equal variances assumed	2,420	,126	2,100	48	,041	9,600	4,571	,410	18,790
	Equal variances not assumed			2,100	43,288	,042	9,600	4,571	,384	18,816

Lampiran 14 Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km 4,5 Sihitang Kota Padangsidempuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximili (0634) 24022

Nomor : B-2071 /Un.28/E.1/TL.00/06/2024
Lampiran : -
Perihal : Izin Riset
Penyelesaian Skripsi

04 Juni 2024

Yth. Kepala MIN 1 Labuhanbatu Selatan
Kabupaten Labuhanbatu Selatan

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa:

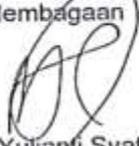
Nama : Siti Istiqomah Ritonga
NIM : 2020500080
Semester : VIII (Delapan)
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul "Pengaruh Media Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas IV MIN 1 Labuhanbatu Selatan".

Sehubungan dengan itu, kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin penelitian sesuai dengan maksud judul di atas.

Demikian disampaikan, atas kerja sama yang baik diucapkan terima kasih.

a.n. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik
dan Kelembagaan


Dr. Lis Yulianti Syafrida Siregar, S.Psi., M.A. }
NIP 198012242006042001

Lampiran 15 Surat Balasan Riset dari Sekolah



KEMENTERIAN AGAMA
**MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI (MIN) 1
LABUHANBATU SELATAN**

Jln. Istana Kotapinang Kec. Kotapinang Kab. Labuhanbatu Selatan Email: minkotapinang@kemenag.go.id
Kode POS 21464 – SUMUT

SURAT KETERANGAN

Nomor : B- 043 /ML.02.29.001/PP.00.4/06/2024

Kepada Yth :
Kementerian Agama Republik Indonesia Universitas Islam Negeri (UIN) Syekh Ali
Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
Di.
Padangsidempuan

Dengan Hormat,

Schubungan dengan surat ini, kami memberitahukan bahwa mahasiswa :

N a m a : Siti Istiqomah Ritonga
NIM : 2020500080
Semester : VIII (Delapan)
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Telah selesai melaksanakan Penelitian di MIN 1 Labuhanbatu Selatan pada tanggal 10
Juni 2024.

Demikian surat keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kotapinang, Juni 2024

Kepala MIN 1 Labuhanbatu Selatan

